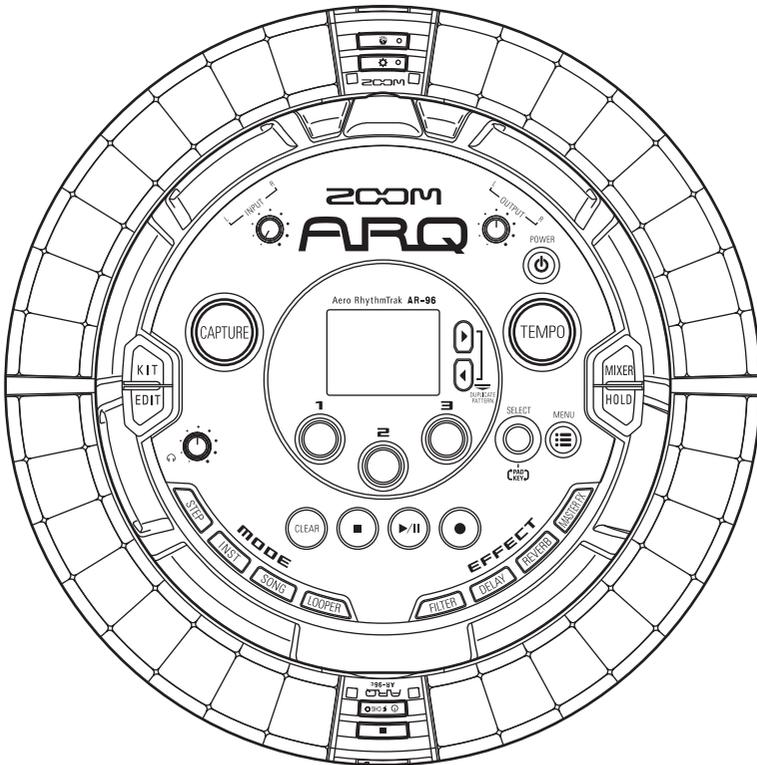


ZOOM®

ARQ

Aero RhythmTrak

AR-96



Mode d'emploi

© 2016 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	Mode LOOPER (bouclage)	
Introduction	6	Présentation du mode LOOPER	64
Explication des termes employés	7	Procédure de fonctionnement	66
Présentation		Création de séquences de Looper.....	68
Nomenclature des parties	8	Réglage des séquences de Looper	70
Utilisation de l' AR-96	11	Gestion des séquences de Looper	72
Présentation de l'anneau contrôleur	12	Kits (ensembles de sons)	
Branchement d'autres appareils	14	Présentation de la fonction KIT	73
Changement de mode	15	Utilisation des kits	74
Présentation de l'instrument	16	Gestion des kits	75
Préparations		Édition (EDIT)	
Mise sous et hors tension	17	Présentation de l'édition	77
Chargement d'une carte SD	19	Modification des sons	78
Utilisation de l'écran de saisie des caractères	20	Écran EDIT du mode SONG.....	86
		Écran EDIT du mode LOOPER	87
Mode INST (instrument)		Effets	
Présentation du mode INST.....	21	Présentation des effets	89
Procédure de fonctionnement	23	Emploi des effets	90
Programmation de pattern en temps réel	26	Autres réglages	91
Effacer des patterns.....	29	Mixer (mélangeur)	
Autres réglages	30	Vue d'ensemble du mixer.....	92
		Utilisation du mixer	93
Mode STEP (pas à pas)		Réglages de système	
Présentation du mode STEP.....	32	Changement de divers réglages	96
Procédure de fonctionnement	35	Sauvegarde de données	98
Programmation pas à pas de pattern	37	Gestion des cartes SD	99
Effacer des patterns.....	40	Réglages de l'anneau contrôleur	102
Autres réglages de pattern.....	41	Mise à jour du firmware.....	107
Gestion des patterns		Contrôleur MIDI	
Séquences de mouvements	42	Contrôle MIDI au moyen de l'anneau contrôleur	108
Gestion par la listes de patterns	44	Agencements de contrôleur MIDI	110
		Autres fonctions	111
Mode SONG (morceau)		Guide de dépannage.....	112
Présentation du mode SONG	45	Caractéristiques du produit	113
Procédure de fonctionnement	47	Annexe	
Création d'un morceau	49	Liste des patterns rythmiques.....	115
Gestion par la liste des morceaux.....	51	Liste des kits préprogrammés (presets)....	116
Réglages de morceau	52	Listes des paramètres de menu EDIT	117
		Listes des effets	122
Capture (enregistrement)		Messages MIDI de l'anneau contrôleur	124
Présentation de la capture	54	Tableaux d'équipement MIDI	134
Procédure de fonctionnement	55		
Capture audio	56		
Chargement de fichiers audio	59		
Réglages de capture	60		
Gestion des captures (liste des captures)....	63		

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 à fort volume durant longtemps.

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 sensible 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 nettoyeurs abrasifs, de cires ou de solvants, tels qu'alcool, benzène et diluant pour peinture.

Panne et mauvais fonctionnement

Si l'unité est cassée 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 d'auteur 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 barrée 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 le fonctionnement.

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.

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

Introduction

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

- **Contrôleur de forme circulaire**

La forme circulaire du 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 le statut de programmation de cinq instruments.

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

- **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 de façons 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.

La position peut être facilement définie en le tenant dans la position la plus confortable.

- **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 de divers paramètres de réglage qui élargissent leur univers sonore. 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 à l'aide de modes différents selon le 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 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.

- **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 (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. L'**AR-96** a des patterns prééglés qui couvrent divers genres musicaux.

Song (morceau)

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

Step (pas)

C'est le plus petit élément d'un pattern. Programmez les sons pas à pas lorsque vous créez une séquence.

Séquence

Une séquence combine les données de diverses gammes et tonalités utilisées pour les sons dans les mélodies et rythmes des patterns.

KIT

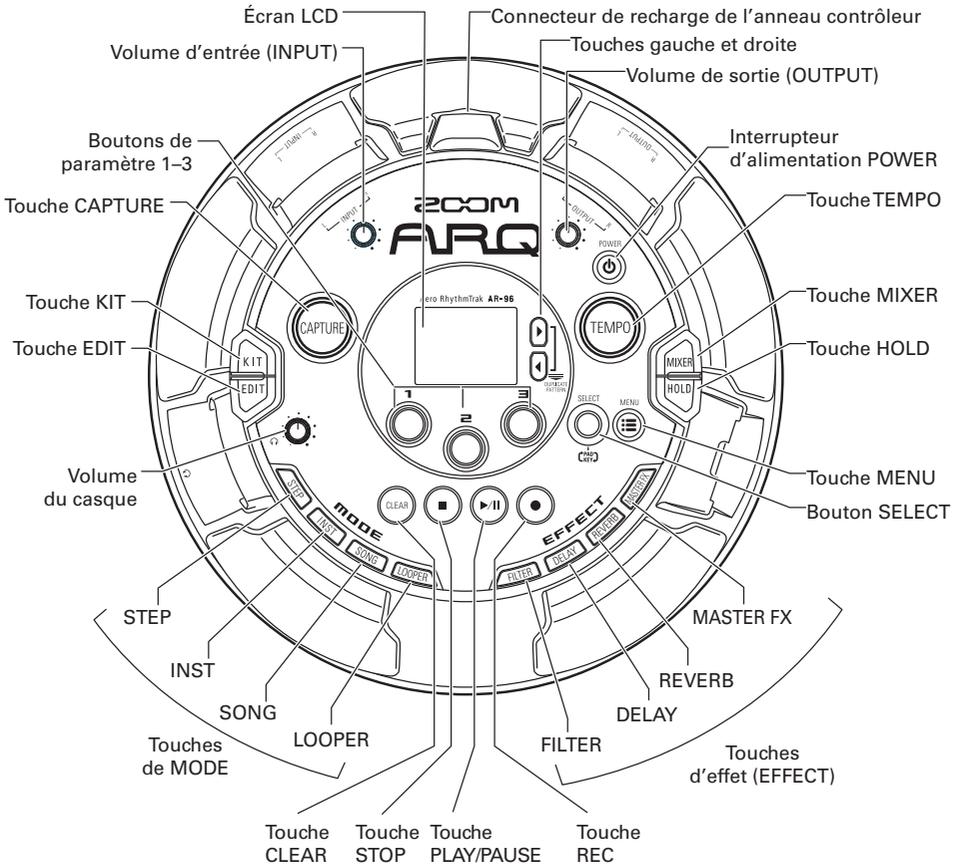
C'est un ensemble de sons qui peut par exemple inclure des batteries, des instruments de percussion, des basses et des synthétiseurs. En changeant de KIT, vous pouvez facilement accéder à des sons qui conviennent à différents genres musicaux et applications. L'**AR-96** a des kits prééglés classés par genre.

Présentation

Nomenclature des parties

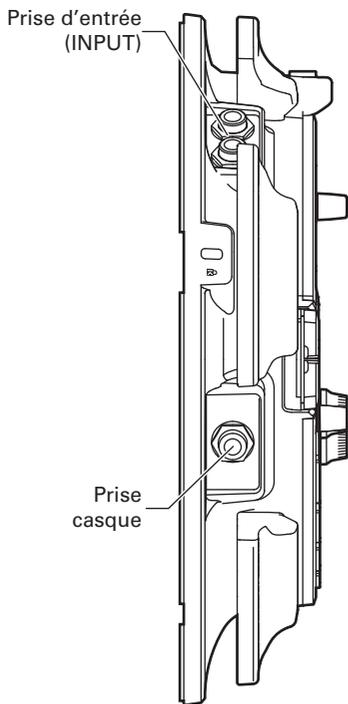
Station de base

■ Dessus

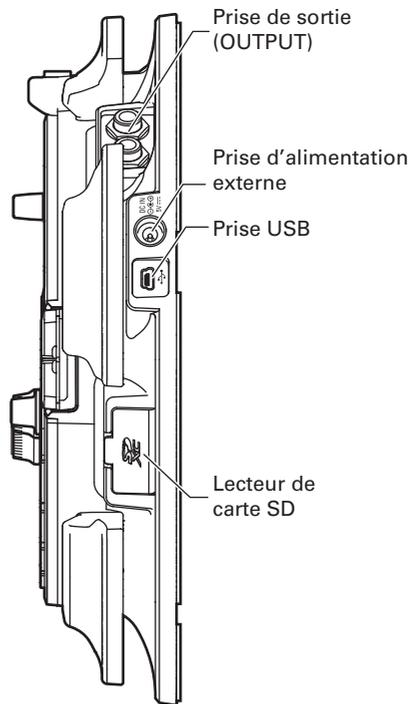


Nomenclature des parties (suite)

■ Côté gauche

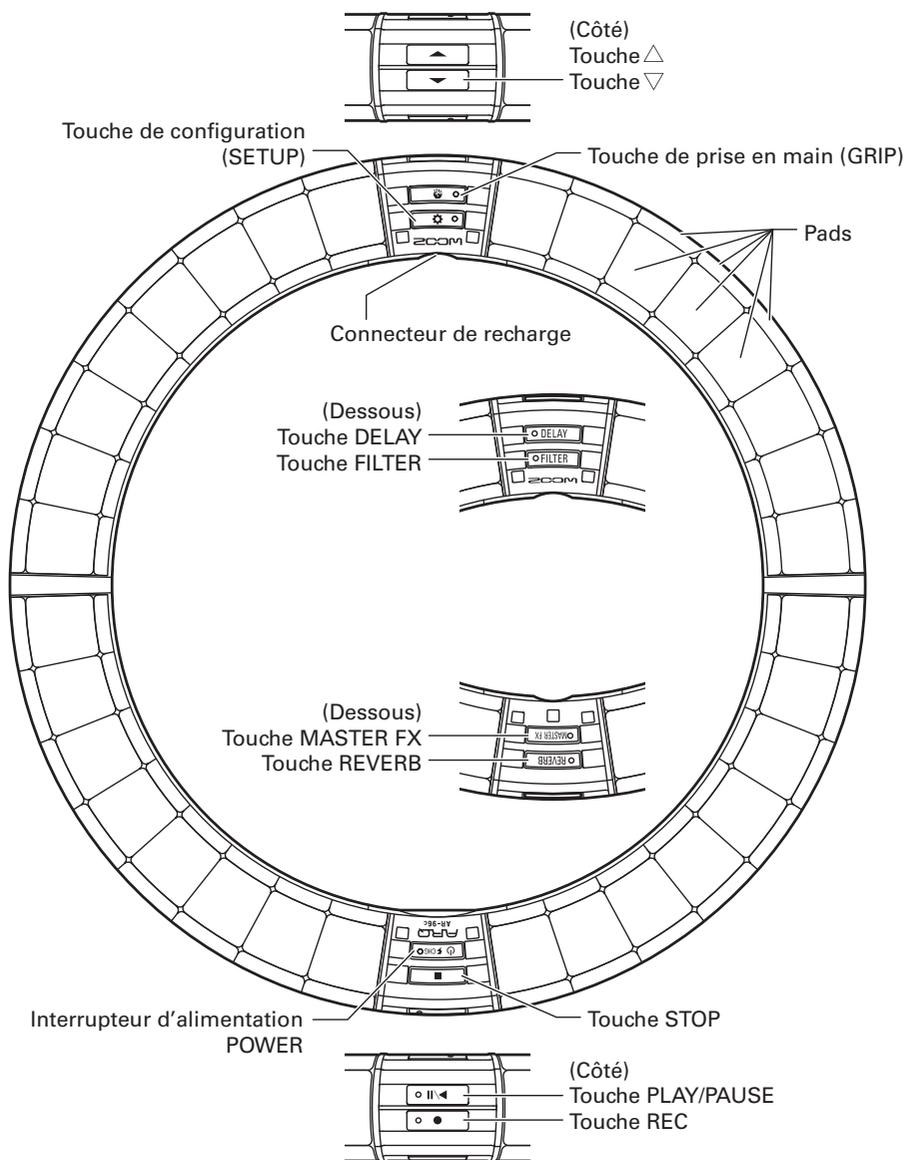


■ Côté droit



Nomenclature des parties (suite)

Anneau contrôleur

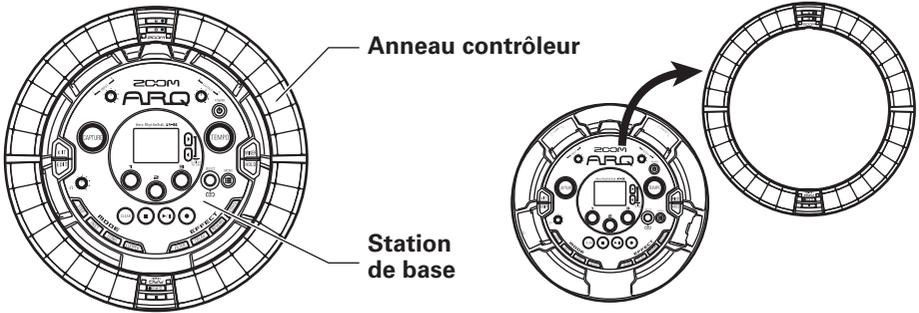


CONSEIL

- 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 au bouton  de la station de base.

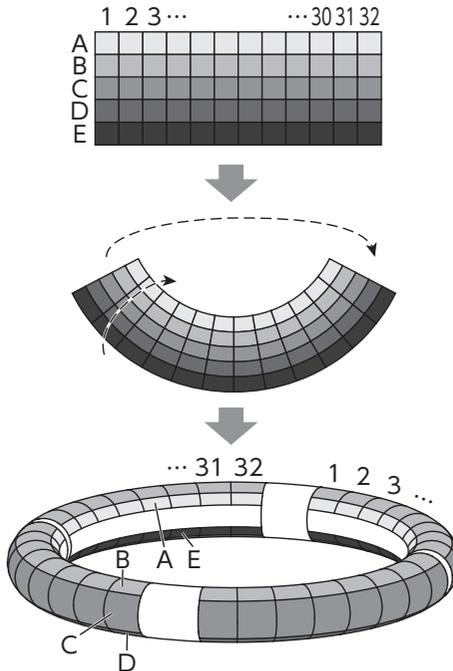
Utilisation de l'AR-96

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



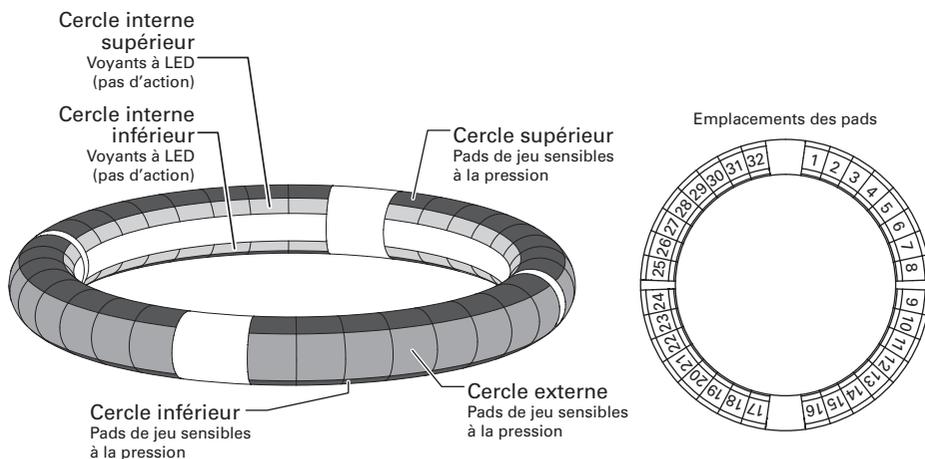
Avec la station de base, vous pouvez par exemple modifier les sons, créer des morceaux et les sauvegarder. Utilisez l'anneau contrôleur pour la programmation quand vous créez des morceaux. Comme l'anneau contrôleur peut être détaché de la station de base, vous pouvez le tenir à la main et en jouer comme 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. 108).

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

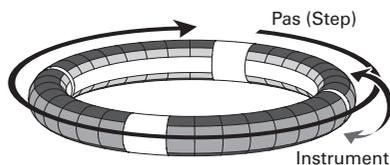
La surface du contrôleur de l'**AR-96** possède 5 zones circulaires. Les cercles supérieur, inférieur et externe possèdent chacun 32 pads sensibles à la pression. Avec ces pads, vous pouvez par exemple programmer et modifier des morceaux, ainsi que jouer en temps réel.



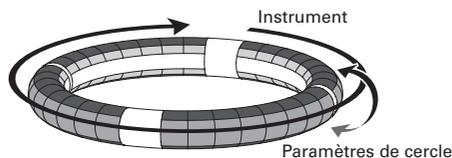
Assignation des fonctions

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.



CONSEIL

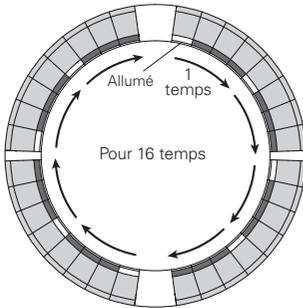
Comme les procédures de jeu ou de programmation diffèrent en fonction du mode, voir les pages expliquant chaque opération pour plus de détails.

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.

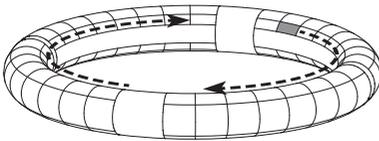
Voir « Réglage de l'affichage du cercle interne » (→ P. 96) pour des instructions de réglage.



Position de lecture

Lorsque la 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.

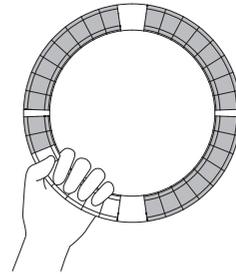
De plus, en mode INST et dans les autres cas de programmation en temps réel, les LED s'allument en rouge.



Zone de prise en main

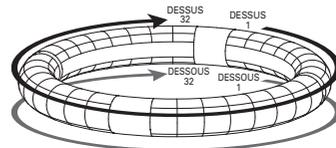
Vous pouvez définir une zone de prise en main qui ne répondra pas au toucher afin d'éviter que des pads ne soient involontairement pressés lorsque vous utilisez l'anneau contrôleur séparément de la station de base. Vous pouvez choisir la zone de prise en main que vous souhaitez.

Pour des détails sur son réglage, voir « Réglage de la zone de prise en main » (→ P. 103).



Retournement de l'anneau contrôleur

Si vous retournez l'anneau contrôleur et le placez de façon à ce que le côté avec l'interrupteur d'alimentation et celui avec les touches d'effet soient inversés, 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 toujours au-dessus quand vous l'utilisez.

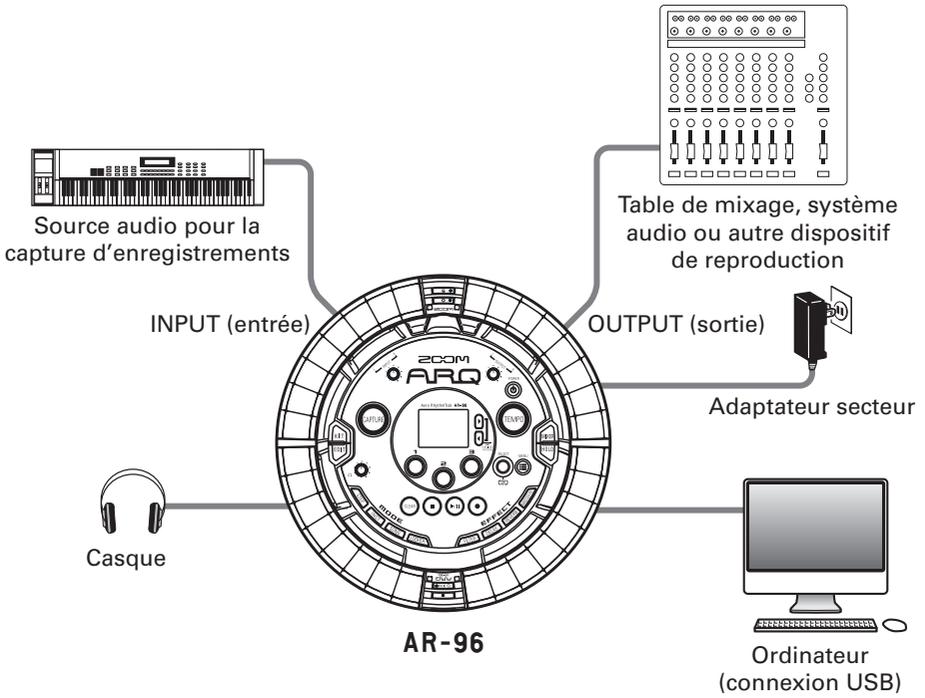


S'utilise de la même façon une fois retourné

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 des patterns en temps réel, en en changeant 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 pattern

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'une entrée externe et de fichiers audio PCM.

Création de morceau

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

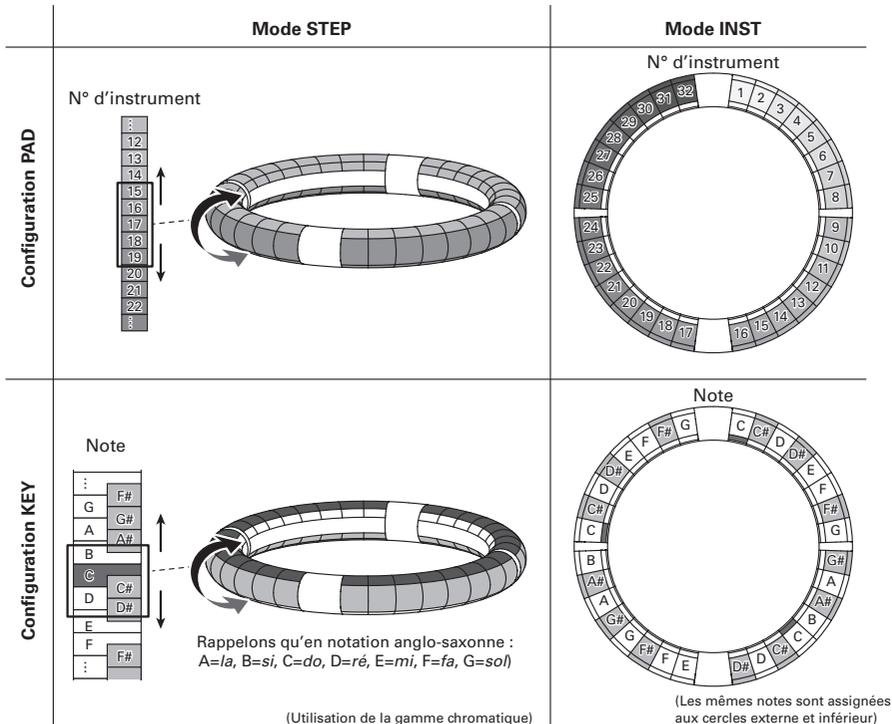
Présentation de l'instrument

L'**AR-96** peut utiliser jusqu'à 33 sources sonores dans un même KIT. Chacune de celles-ci est appelée instrument et produit du son à partir de données de forme d'onde, comme une frappe de batterie, ou du synthétiseur intégré. Vous pouvez choisir parmi des centaines de types de son et assigner ceux que vous aimez à chaque instrument.

En mode STEP ou INST, pressez  pour alterner entre les deux types de sources sonores instrumentales suivantes. 16 sons peuvent être produits simultanément, dans les deux configurations.

Configuration PAD	Dans ce mode, vous pouvez assigner et faire jouer différents instruments sur un maximum de 32 pads. En plus de pouvoir jouer de la batterie, vous pouvez également assigner le synthétiseur aux instruments.
Configuration KEY	Utilisez ce mode pour jouer d'un instrument au moyen d'une gamme musicale. Les pads deviennent une sorte de clavier respectant l'ordre de la gamme. Les LED de l'anneau contrôleur s'allument en blanc pour les touches blanches du clavier et en bleu pour ses touches noires. Le mode de la gamme peut également être choisi par exemple entre majeur et mineur. C'est utile pour jouer des parties de synthétiseur, mais cela peut également servir à jouer des caisses claires et autres instruments de percussion en suivant une gamme musicale.

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

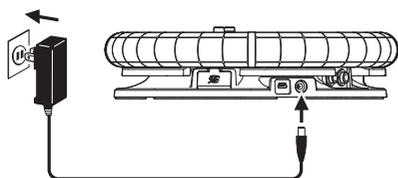


Préparations

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.

CONSEIL

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.

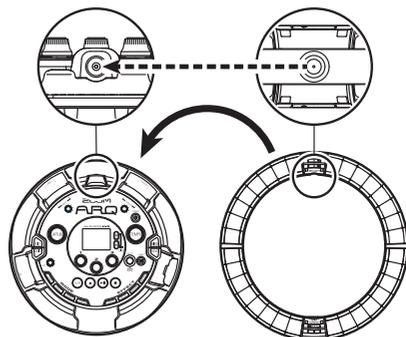
NOTE

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

- Charger 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
Utilisation de la batterie (niveau de batterie au moins égal à 12 % de la charge totale)	Vert
Utilisation de la batterie (niveau de batterie inférieur à 12 % de la charge totale)	Vert clignotant

Mise sous et hors tension (suite)

CONSEIL

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

■ Mettre en veille l'anneau contrôleur

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

1.  Maintenez pressée la touche .

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

CONSEIL

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

■ Éteindre l'anneau contrôleur

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

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

2.  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 d'une carte SD

■ Insérer et retirer des cartes SD

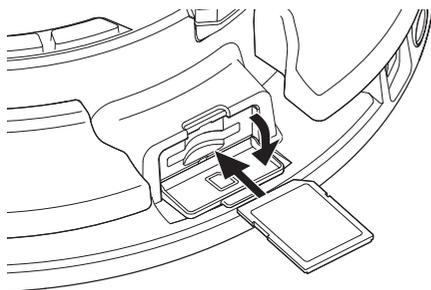
1. Éteignez l'instrument.

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.



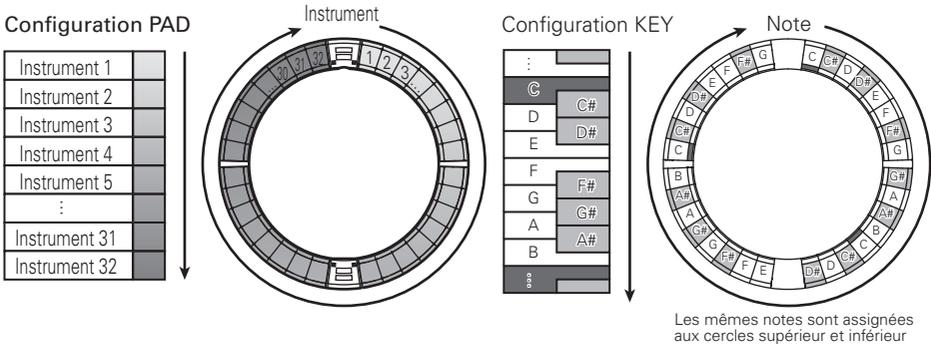
NOTE

- 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. 99)

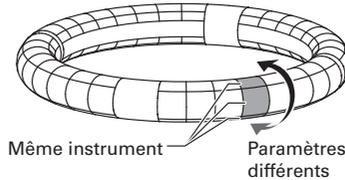
Mode INST (instrument)

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 KEY).

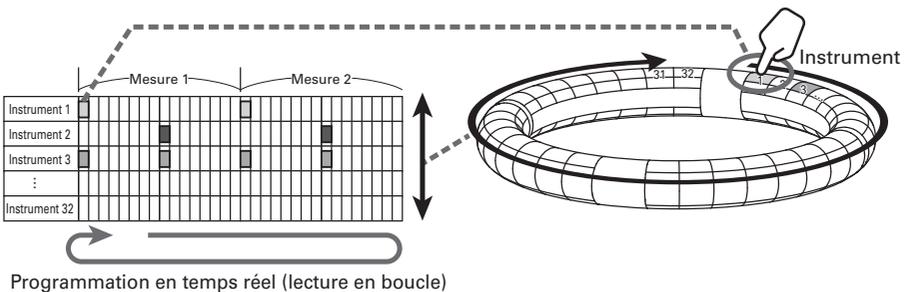


Différents réglages de paramètre sont assignés aux cercles supérieur, externe et inférieur afin de pouvoir être utilisés pour différents sons (→ P. 82).



Création de pattern en configuration PAD :

Après avoir lancé la programmation en temps réel, tapez sur un pad d'instrument pour programmer ce dernier. Le pattern démarrera la lecture en boucle, et vous pourrez rajouter des notes autant de fois que vous le désirez.

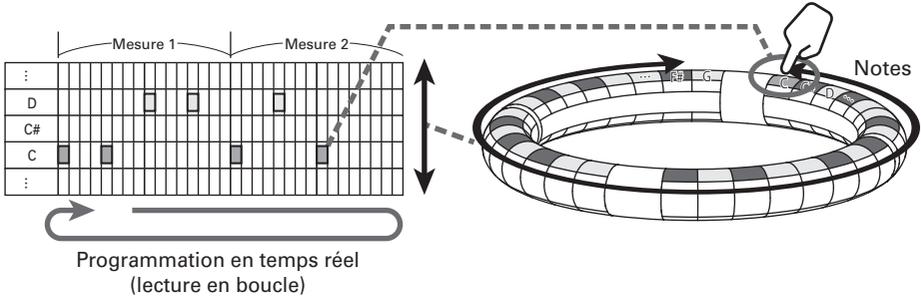


Présentation du mode INST (suite)

Création de pattern en configuration KEY :

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

La lecture en boucle du pattern démarrera. Avec un réglage polyphonique, vous pouvez faire superposer autant de notes que vous le désirez (→ P. 84).



Présentation de l'écran

■ Configuration PAD

Statut du séquenceur

- : arrêté durant la saisie
- ▶ : en lecture durant la saisie
- ▶ : en lecture
- : en pause
- : n pause durant la saisie
- : arrêté

Nom du pattern

Nom du KIT

Nom de l'oscillateur du pad de saisie ①

Nom de l'oscillateur du pad de saisie ②

Nom de l'oscillateur du pad de saisie ③

Numéro de mesure

Numéro de temps

Tempo

Filter Freq

Reverse

Pitch

Nom et valeur de réglage des paramètres

Avec **SEQUEUR**, changez la plage de pads affichée à l'écran

■ Configuration KEY

Nom de l'oscillateur de l'instrument

Plus basse note assignée aux pads

Procédure de fonctionnement

Passez en mode INST

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



Sélectionnez un pattern

Avec **0**, sélectionnez un numéro de Pattern.



Sélectionnez un ensemble de sons

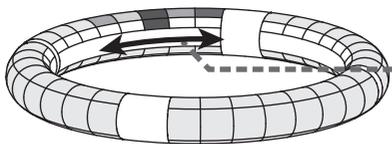
Pressez **KIT** et avec **SELECT**, sélectionnez un ensemble de sons (KIT) qui convient au pattern à créer.

Vous pouvez presser **EDIT** pour modifier les sons.



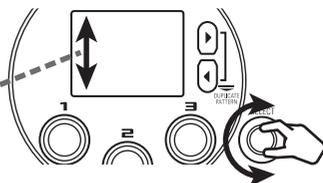
Vérifiez les instruments

Jouez sur les pads pour écouter les sons des instruments programmés. La LED du dernier pad frappé s'allume sur le cercle interne et le nom de l'instrument ainsi que ses paramètres s'affichent à l'écran.



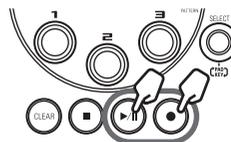
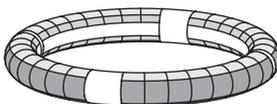
Pour programmer en configuration KEY, pressez **SELECT** afin de changer de mode.

Vous pouvez aussi utiliser **SELECT** pour vérifier les instruments.



Lancez la programmation

Pressez **0** pour armer l'enregistrement et pressez **▶||** pour lancer la programmation en temps réel.

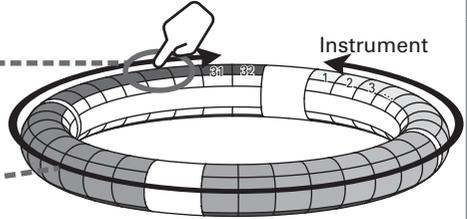
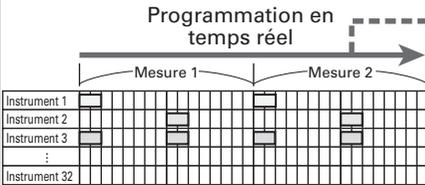


Procédure de fonctionnement (suite)

Lancez la programmation en temps réel

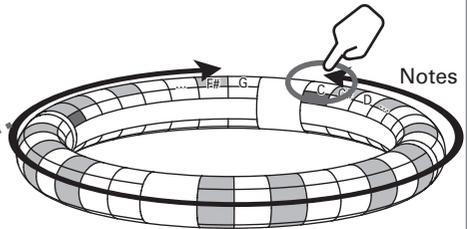
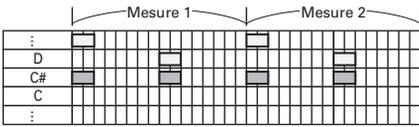
En configuration PAD :

Frappez les pads de l'instrument pour le programmer aux instants voulus pendant que le pattern est lu en boucle.



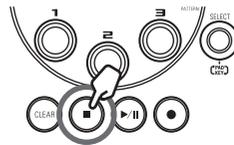
En configuration KEY :

Frappez 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.



Préparations

- Sélectionnez le mode

1. Pressez .

- Sélectionnez un pattern

Sélectionnez le pattern à utiliser pour la programmation.

1. Avec , sélectionnez un pattern.
Le nom du pattern sélectionné s'affiche.



CONSEIL

- Si un pattern est en cours de lecture, le changement de pattern se fait après la mesure en cours. Le nom du pattern clignote jusqu'au changement.

Procédure de fonctionnement (suite)

■ Sélectionnez les sons

Sélectionnez un ensemble de sons (KIT) en fonction de leur genre ou de leur utilisation et assignez-les à tous les instruments.

1. Pressez .

Cela ouvre l'écran Kit List (liste de choix de KIT).



2. Avec , sélectionnez un KIT et pressez .

Cela charge le KIT sélectionné et affecte ses sons à chaque instrument.



CONSEIL

- Vous pouvez aussi modifier les sons (→ P.77).

■ Réglez 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.

CONSEIL

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

Programmation de pattern en temps réel

Programmer un pattern

■ Programmer un pattern

1. Pressez .

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

2. Pressez .

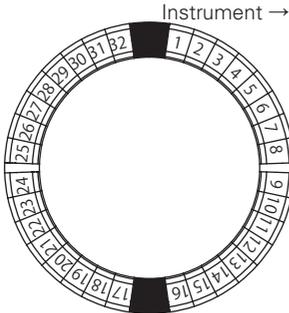
Cela lance le précompte.

CONSEIL

- Changer le type de précompte (→ P. 30)
- Vous pouvez presser  durant la lecture d'un pattern pour commencer la programmation. Dans ce cas, il n'y aura pas de précompte.

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

Jouez en mesure avec le métronome.



CONSEIL

- En réglant la quantification, la programmation peut être automatiquement remise en place si vous ne jouez pas parfaitement en mesure (→ P. 96).
- Changer les réglages de métronome (→ P. 30)

4. Pressez pour mettre fin à la programmation.

Cela termine l'enregistrement.

CONSEIL

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.

■ Répétition de touche (Key Repeat)

En utilisant Key Repeat, vous pouvez rapidement programmer la répétition d'un pas.

1. **CONTRÔLEUR** Tapez sur un pad en maintenant pressée sur la station de base.

La programmation du pad frappé sera répétée.

Les réglages de répétition de touche sont affichés à l'écran.



2. Tournez pour changer la vitesse de répétition des touches.

3. Relâchez pour mettre fin à la répétition de touche.

Programmation de pattern en temps réel (suite)

■ 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.

■ Effacer une partie de pattern

1. Pressez .

Le pattern est lu.

2. Maintenez pressée .

 clignotera.

3. **CONTRÔLEUR** Quand le passage à

effacer est lu, pressez le pad de

l'instrument à effacer.

Les données de jeu correspondantes seront effacées tant que le pad sera maintenu pressé.

4. **CONTRÔLEUR** Arrêtez de presser

le pad après le passage que vous

vouliez effacer.

5. Relâchez pour arrêter

l'effacement.

Copier rapidement des 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 de duplication de pattern (Duplicate To...).



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.

Programmation de pattern en temps réel (suite)

Faire les réglages de configuration KEY

Quand l'anneau contrôleur est en configuration KEY, vous pouvez faire les réglages suivants.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez le bloc Scale/Key/Range.

3. Avec ,  et , changez ces réglages.

■ Changer la gamme (Scale)

Vous pouvez changer le type de la gamme utilisée par l'anneau contrôleur.

• Tournez  pour changer la valeur.

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, Hirojoshi, In-Sen, Iwato, Kumoi, Miyakobushi, Ryukyu, Chinese, Whole Tone, Whole Half, 5th Interval

■ Changer la tonalité (Key)

Vous pouvez changer la note tonique (tonalité) utilisée.

• Tournez  pour changer la valeur.

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*).

■ Changer la tessiture (Range)

Vous pouvez changer la tessiture de l'anneau contrôleur.

• Tournez  pour changer la tessiture.

NOTE

La configuration de l'anneau contrôleur change également en fonction de ce réglage.

Effacer des patterns

Effacer complètement un instrument

1. Avec , sélectionnez l'instrument à effacer.

 **CONTRÔLEUR** Avec  affichez l'instrument que vous souhaitez effacer sur le cercle supérieur de l'anneau contrôleur.

2. Pressez .

Cela ouvre l'écran CLEAR.

Pressez à nouveau  pour annuler.



CONSEIL

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 KEY, ce sont les notes qui seront effacées. Sélectionnez « All Notes » (toutes les notes) pour effacer la totalité de la séquence en configuration KEY.

3. Pressez .

Un message de confirmation apparaît.

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

Cela efface tous les pas programmés pour l'instrument sélectionné.

Autres réglages

Réglages de métronome

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

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez METRONOME et pressez .

Cela ouvre l'écran de réglages METRONOME.

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

Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.

■ Régler le précompte (Precount)

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

CONSEIL

Quand Special est sélectionné, le compte sonne ainsi.



■ Régler le son (Sound)

- Avec , sélectionnez le son du métronome.

Les sons pouvant être sélectionnés sont Bell (cloche), Stick (bague), Click (clic), Cowbell et Hi-Q.

■ Régler les temps battus (Guide Click)

- Avec , sélectionnez les temps battus par le métronome.

Réglez la fréquence de jeu du métronome par mesure. Il peut être réglé pour jouer toutes les doubles-croches (1/16), croches (1/8), noires (1/4) ou blanches (1/2).

■ Régler le volume (Volume)

- Avec , réglez le volume du métronome.

Le volume peut être réglé de 0 à 10.

■ Sélectionner la sortie utilisée (Output Routing)

- Avec , sélectionnez la destination de sortie du métronome.

Sélectionnez PHONES (casque), OUTPUT (sortie audio) ou PHONES + OUTPUT.

Autres réglages (suite)

Faire les réglages de pattern

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez PATTERN SETTING (réglages de pattern) et pressez .

Cela ouvre l'écran PATTERN SETTING.



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

Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.

■ Régler le nombre de pas (Last Step)

En changeant le nombre de pas, vous pouvez changer globalement la longueur d'un pattern.

• Avec , réglez le nombre total de pas du pattern.

Ce paramètre peut être réglé entre 1 et 32.

■ Régler le swing

• Avec , réglez l'ampleur du swing (groove rythmique ternaire).

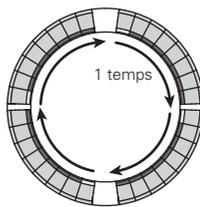
Le swing peut être réglé sur $\pm 50\%$.

■ Régler la longueur de pas (Beat)

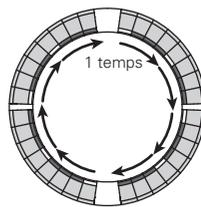
• Avec , réglez la longueur d'un pas.

Choisissez une division de mesure musicale comme longueur pour un pas.

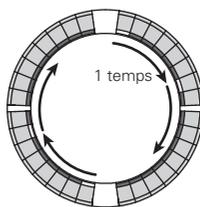
Beat peut être réglé sur 32 (triple-croche), 16 (double-croche), 16Tri (double-croche de triolet) ou 8Tri (croche de triolet).



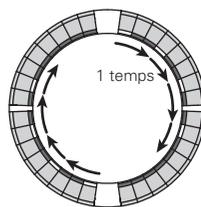
Quand Beat = 32
8 pas = 1 temps
1 cycle = 1 mesure



Quand Beat = 16
4 pas = 1 temps
1 cycle = 2 mesures



Quand Beat = 16Tri
6 pas = 1 temps
1 cycle = 1 mesure



Quand Beat = 8Tri
3 pas = 1 temps
1 cycle = 2 mesures

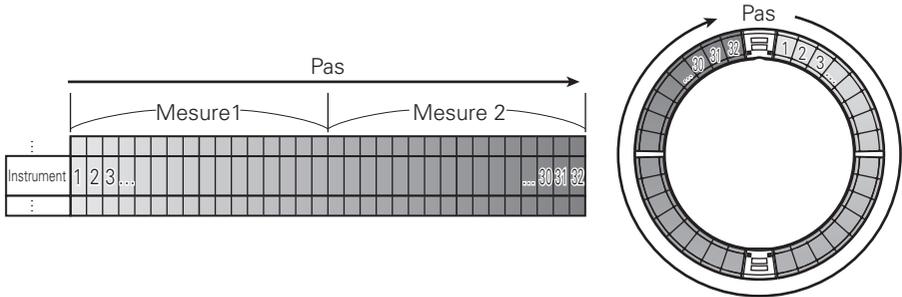
CONSEIL

Le paramètre Beat détermine le nombre de mesures par cycle autour de l'anneau contrôleur.

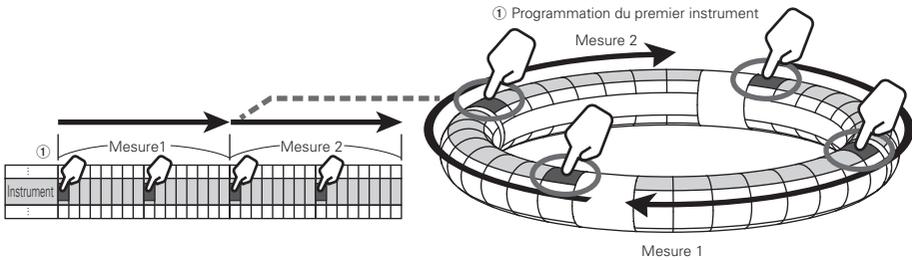
Mode STEP (pas à pas)

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.



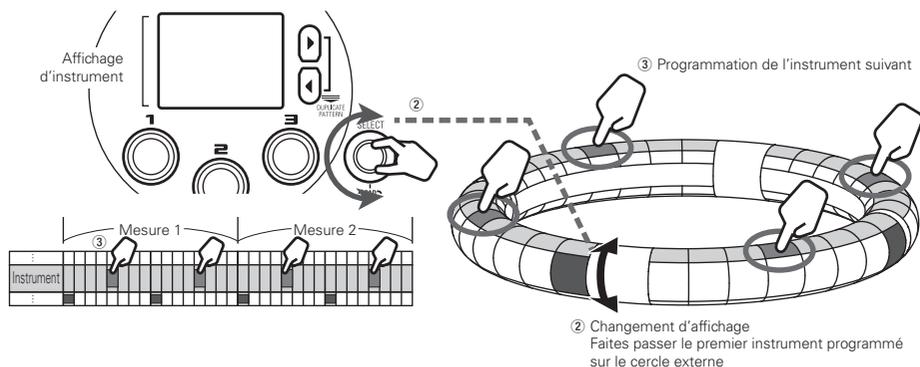
Comme les cercles de l'anneau contrôleur sont divisés en 32 pas, vous pouvez programmer jusqu'à deux mesures (①) à la fois (quand le pas correspond à une double-croche).



Présentation du mode STEP (suite)

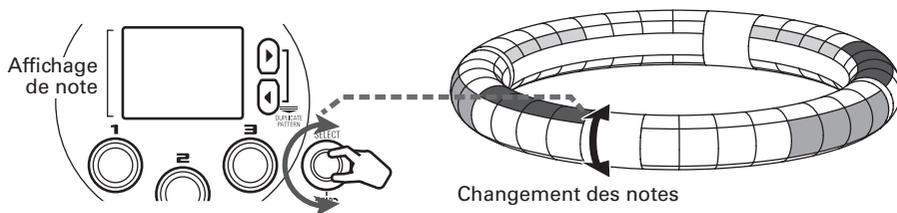
En configuration PAD :

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 (2). Comme l'anneau contrôleur peut afficher plusieurs instruments, vous pouvez contrôler les instruments qui ont déjà été programmés pendant que vous programmez l'instrument suivant (3).



En configuration KEY :

Vous pouvez utiliser  pour sélectionner la programmation des notes.



Présentation du mode STEP (suite)

Présentation de l'écran

■ Configuration PAD

Statut du séquenceur

- ▶ : en lecture durant l'enregistrement de séquence de mouvement
- : en lecture
- : en pause
- : en pause durant l'enregistrement de séquence de mouvement
- : arrêté

Nom du pattern: 001: MINIMAL 1

Numéro du pattern: 1-1

Numéro de mesure: 128.0

Numéro de temps: 128.0

Nom du KIT: KIT : MINIMAL

Nom de l'oscillateur du cercle externe: 02 2Step RS

Nom de l'oscillateur du cercle supérieur: 01 EDM Kick

Nom de l'oscillateur du cercle interne supérieur*: 32 Kit808 Tom

Tempo: 128.0

Filter Freq: 64 Hz

Reverse: -

Pitch: -2.00

Nom et valeur de réglage des paramètres

■ Configuration KEY

001: MINIMAL 1

1-1

KIT : MINIMAL

128.0

C#2

Saw

C3

B2

Filter Freq: 64 Hz

Resonance: 50

Pitch: ±0.00

Nom de la note du cercle externe: C#2

Nom de la note du cercle supérieur: C3

Nom de la note du cercle interne supérieur*: B2

*Non affiché sur l'anneau contrôleur quand l'affichage d'indications (Guideline) est activé

Procédure de fonctionnement

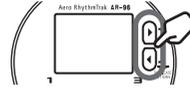
Passez en mode STEP

Pressez  pour passer en mode STEP.



Sélectionnez un pattern

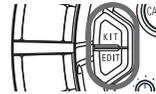
Avec , sélectionnez un numéro de Pattern.



Sélectionnez un ensemble de sons

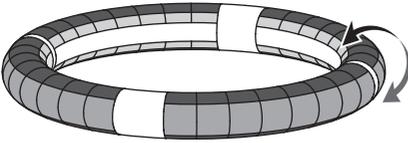
Pressez  et avec , sélectionnez un ensemble de sons (KIT) qui convient au pattern à créer.

Vous pouvez presser  pour modifier les sons.

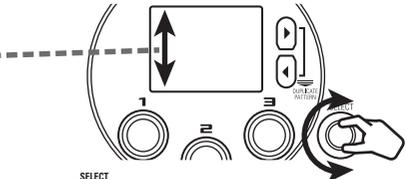


Sélectionnez l'instrument à programmer

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 de l'instrument affiché sur le cercle bouge



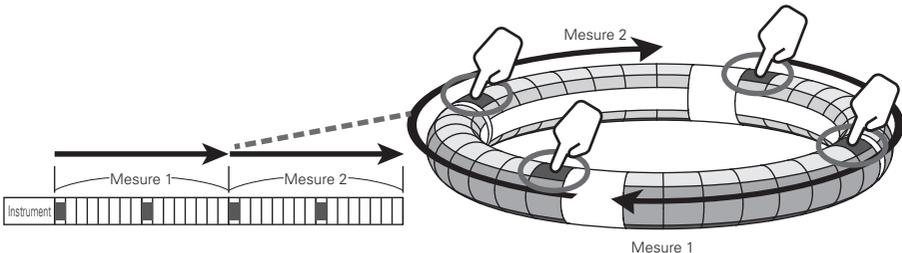
① Avec , sélectionnez l'instrument programmé

Pour programmer en configuration KEY, 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.



Procédure de fonctionnement (suite)

Préparations

- Sélectionner le mode

1. Pressez .

- Sélectionnez un pattern

Sélectionnez le pattern à utiliser pour la programmation.

1. Avec , sélectionnez un pattern.

Le nom du pattern sélectionné s'affiche.



- Sélectionner les sons

Sélectionnez un ensemble de sons (KIT) en fonction de leur genre ou de leur utilisation et assignez-les à tous les instruments (→ P. 25).

Programmation pas à pas de pattern

Programmer un pattern

- Sélectionner un instrument

1. Avec , sélectionnez l'instrument à programmer.

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

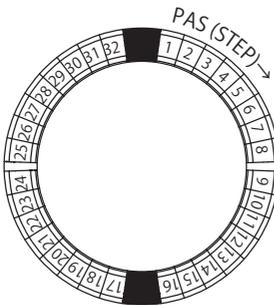


 **CONTROLEUR** L'instrument programmé est affiché sur le cercle supérieur de l'anneau contrôleur.

- Programmer un pattern

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

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



CONSEIL

Vous pouvez régler les pads pour qu'ils répondent à la dynamique et donc à la force avec laquelle ils sont frappés (→ P. 104).

2.  **CONTROLEUR** 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)

Changer la hauteur

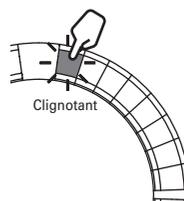
En configuration KEY, vous pouvez changer la hauteur des notes programmées.

1. Tournez  quand la configuration KEY est active.
Cela change la hauteur.

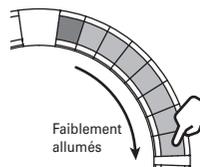
Changer la longueur des notes

Vous pouvez changer la longueur des notes programmées.

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



2.  Tapez le pad correspondant à l'endroit où la note doit s'arrêter.
Cela change la longueur de la note.



CONSEIL

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 est marqué × dans la liste des oscillateurs (→P. 117).

Répétition de touche (Key Repeat)

En utilisant Key Repeat, vous pouvez rapidement programmer la répétition d'un pas.

1. Pressez et maintenez .

Le réglage de répétition de touche est affiché à l'écran.



2. Tournez pour changer la

vitesse de répétition des touches.

Réglez-la sur une fraction de mesure musicale.

L'intervalle séparant les répétitions peut être réglé sur 1/32 (triple-croche), 1/16 (double-croche), 1/8 (croche), 1/4 (noire) ou 1/2 (blanche).

3. Tapez sur un pad

en maintenant pressée .

Des pas seront répétitivement programmés autour de l'anneau en partant du pad que vous avez frappé.

Effacer des patterns

Effacer complètement un instrument

1. Avec , sélectionnez l'instrument à effacer.

 **CONTRÔLEUR** Avec  affichez l'instrument que vous souhaitez effacer sur le cercle supérieur de l'anneau contrôleur.

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



CONSEIL

- 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 KEY, ce sont les notes qui seront effacées. Sélectionnez « All Notes » (toutes les notes) pour effacer la totalité de la séquence en configuration KEY.

3. Pressez .
Un message de confirmation apparaît.

4. Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .
Cela efface tous les pas programmés pour l'instrument sélectionné.

Autres réglages de pattern

Régler le tempo

Choisissez un tempo approprié (→ P. 25).

Gestion des patterns

Séquences de mouvements

Vous pouvez changer les réglages de qualité sonore et de paramètre d'effet de chaque instrument pendant la lecture d'un pattern que vous avez créé et enregistrer ces changements en temps réel. Ces changements enregistrés seront sauvegardés comme une partie du pattern et restitués durant la lecture.

CONSEIL

Si vous changez manuellement des paramètres durant la lecture d'un pattern, les paramètres enregistrés dans une séquence de mouvements seront ignorés.

Enregistrer des séquences de mouvements

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



2. Maintenez pressée .
 clignote, indiquant que l'enregistrement est armé.

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

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

Ces changements seront enregistrés comme une séquence de mouvements. Réglages d'effet (→ P. 89)
Réglages de paramètre (→ P. 90)

CONSEIL

- L'enregistrement commence dès l'instant où un paramètre est modifié et s'arrête après que la boucle partant de ce point se soit terminée.
- 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.

CONSEIL

Les changements de type de paramètre ne sont pas enregistrés.

Séquences de mouvements (suite)

Effacer des séquences de mouvements

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

-
2. Pressez .

-
3. Avec , sélectionnez PATTERN SETTING (réglages de pattern) et pressez  pour confirmer.

-
4. Avec , sélectionnez Erase Motion (effacer séquence de mouvements) et confirmez avec .

-
5. Avec , sélectionnez le paramètre à effacer et pressez . Cela ouvre un écran de confirmation.

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

Gestion par la listes de patterns

Utilisez la liste des patterns pour par exemple charger, copier et effacer individuellement des patterns.

Gestion des patterns

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez PATTERN LIST (liste des patterns) et pressez .

3. Avec , sélectionnez un pattern à gérer et pressez .
Cela ouvre le menu de pattern.



4. Avec , sélectionnez un paramètre de menu et confirmez-le avec .
Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.

■ Charger un pattern (Select)

- Pressez .
Chargez le pattern sélectionné à partir de la liste des patterns.

CONSEIL

Si un pattern est en cours de lecture, le changement de pattern se fait après la mesure en cours.

■ Copier un pattern (Copy)

- 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.

■ Effacer un pattern (Erase)

- Pressez .
Cela ouvre un écran de confirmation.
- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .
Le pattern sélectionné dans la liste peut être effacé.

■ Changer le nom d'un pattern (Rename)

- Pressez .
Cela ouvre l'écran de saisie de caractères.
- Après avoir modifié le nom du pattern, sélectionnez Enter et pressez .
Cela change le nom du pattern.

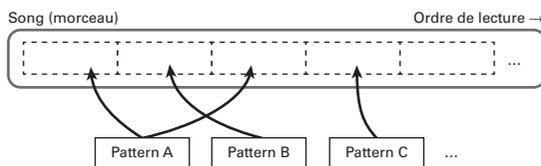
CONSEIL

Utilisation de l'écran de saisie des caractères (→ P. 20)

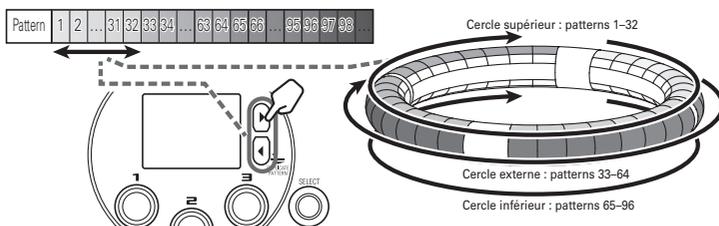
Mode SONG (morceau)

Présentation du mode SONG

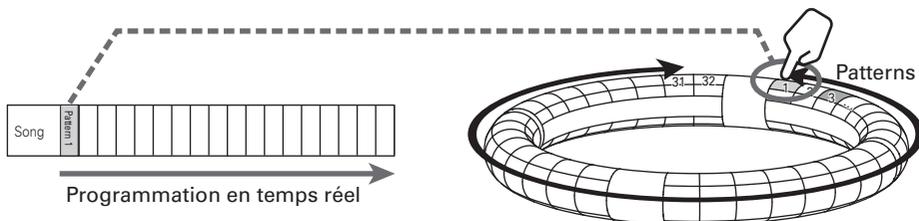
En mode SONG, vous pouvez associer plusieurs patterns que vous avez créés en un morceau complet.



96 des patterns existants sont assignés aux pads (32 sur chacun des cercles supérieur, externe et inférieur). Vous pouvez presser  pour changer la plage de patterns assignée aux cercles. Presser un pad lance la lecture du pattern qui lui est assigné.

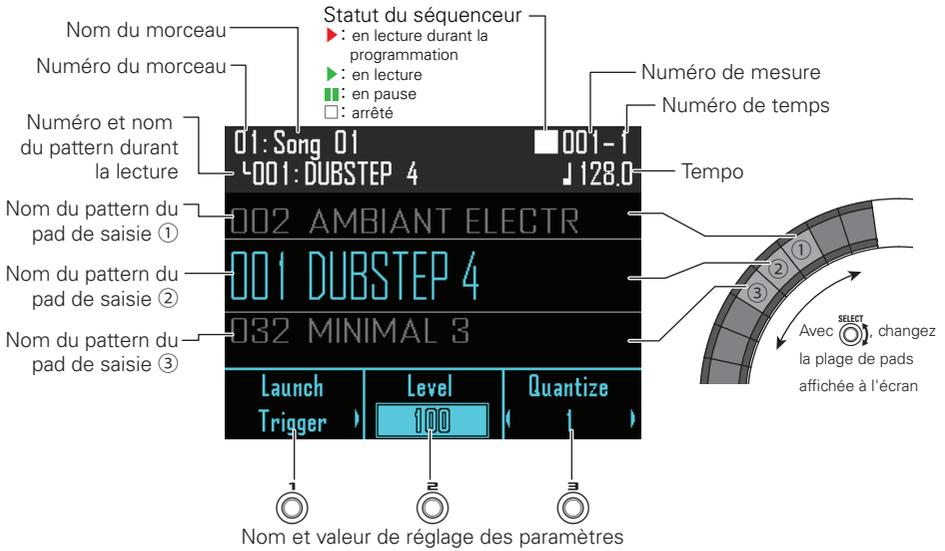


Après avoir terminé la préparation, lancez la programmation en temps réel et frappez les pads pour déclencher les patterns leur correspondant.



Présentation du mode SONG (suite)

Présentation de l'écran



Procédure de fonctionnement

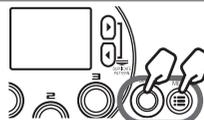
Passez en mode SONG

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



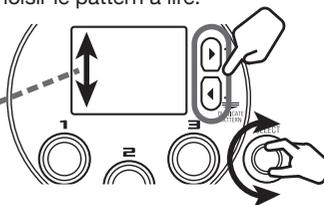
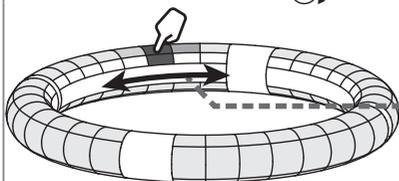
Sélectionnez un morceau (Song)

Pressez **MENU** pour ouvrir la liste des morceaux et sélectionnez un morceau avec **SELECT** et **SELECT**.



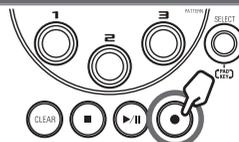
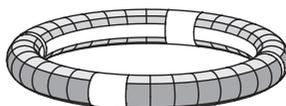
Sélectionnez un pattern à lire

Tapez sur un pad ou utilisez **SELECT** pour changer de pattern et choisir le pattern à lire.



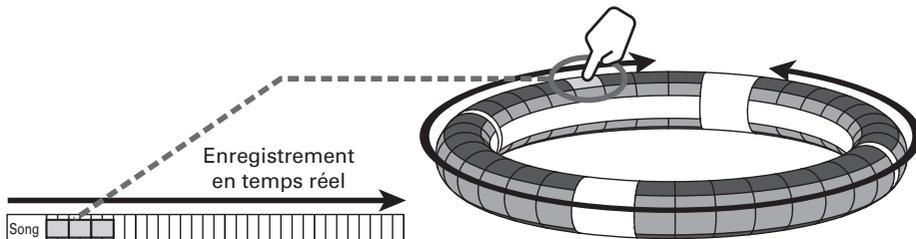
Lancez la programmation

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



Créez un morceau

Frappez les pads des patterns voulus pour les faire jouer et les ajouter en temps réel au morceau.



Mettez fin à la programmation

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

Procédure de fonctionnement (suite)

Préparations

- Sélectionner le mode

1. Pressez .

- Sélectionner un morceau (Song)

Sélectionnez un morceau à programmer.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez SONG SEQUENCE LIST (liste des morceaux) et pressez .

Cela ouvre la liste des morceaux.

3. Avec , sélectionnez un morceau et pressez .

Cela ouvre le menu de morceau.

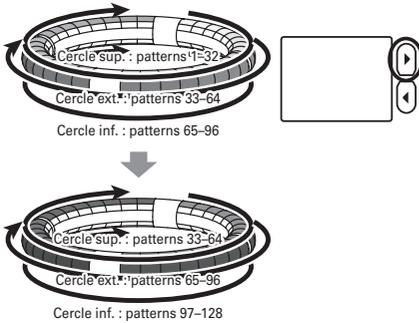
4. Avec , choisissez Select et pressez .

Cela charge un morceau.

Création d'un morceau

Sélectionner des patterns

1. Avec , affichez sur l'anneau contrôleur la plage qui comprend les patterns à enregistrer.
96 des patterns existants sont assignés aux pads.
Pressez  pour décaler les affectations de patterns d'un cercle à la fois.



2. Avec , sélectionnez un pattern.

 Avec , sélectionnez un pattern à utiliser.

Le nom du pattern sélectionné s'affiche.

CONSEIL

- En tapant sur les pads de l'anneau contrôleur, vous pouvez sélectionner des patterns et les écouter en même temps.
- Pressez  quand un pattern est sélectionné pour ouvrir l'écran de réglage de ce pattern (→ P. 86).

Programmer en temps réel

1. Pressez .
Cela lance le précompte.
2.  Tapez sur un pad pour sélectionner un pattern à enregistrer.

Le pad frappé s'allume conformément au réglage de type d'animation de pattern choisi (→ P. 86).

CONSEIL

- Si aucune animation n'a été définie, le pad frappé s'allume en blanc.
- 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. 53).

3.  Jouez sur d'autres pads pour enregistrer leur pattern.

CONSEIL

- Le timing des changements de pattern dépend des réglages de quantification et de méthode de lecture de pattern (→ P. 53).
- 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  une fois

l'enregistrement terminé.

Cela met fin à la création de morceau.

Création d'un morceau (suite)

Lire des morceaux

1. Pressez .

Cela lance la lecture de morceau.
Les pads s'allument durant la lecture conformément au réglage de type d'animation de pattern (→ P. 86).

CONSEIL

- Si aucune animation n'a été définie, les pads s'allument en blanc durant la lecture.
- Si une animation a été définie, les pads affichent cette animation durant la lecture, mais s'allument dans la couleur du pattern.

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.

Effacer tous les patterns

1. Pressez .

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

2. Avec , sélectionnez Yes (oui).

Cela efface tous les patterns.

Gestion par la liste des morceaux

Gérer la liste des morceaux

1. Pressez .

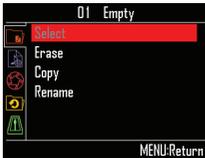
2. Avec , sélectionnez SONG SEQUENCE LIST (liste des morceaux) et pressez .

Cela ouvre la liste des morceaux.



3. Avec , sélectionnez le morceau à gérer et pressez .

Cela ouvre le menu de morceau.



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

Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.

■ Effacer des morceaux (Erase)

• Pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

• Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

Cela efface le morceau sélectionné.

■ Copier des morceaux (Copy)

• 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.

■ Changer le nom d'un morceau (Rename)

• Pressez .

Cela ouvre l'écran de saisie de caractères.

• Après avoir modifié le nom du morceau, sélectionnez Enter et pressez .

Cela change le nom du morceau.

CONSEIL

Utilisation de l'écran de saisie des caractères
(→ P. 20)

Réglages de morceau

Régler la 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 SONG SETTING (réglages de morceau) et pressez .

Cela ouvre l'écran des réglages de morceau.



3. Avec , sélectionnez Tempo et pressez .

Cela ouvre l'écran de réglage du tempo.

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

Song : le même tempo est utilisé pour tout lire.

Pattern : chaque pattern utilise son propre tempo.

Chiffrer la mesure

Chiffrez la mesure utilisée pour la lecture d'un morceau.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez SONG SETTING (réglages de morceau) et pressez .

Cela ouvre l'écran des réglages de morceau.

3. Avec , sélectionnez Time Signature (chiffrage de mesure) et pressez .

Cela ouvre l'écran de réglage Time Signature.

4. Avec , chiffrez la mesure avec Time Signature et pressez .

Ce paramètre peut être réglé sur une valeur entre 1/4 et 8/4.

Mixer

1. Pressez .

Cela ouvre l'écran de mixage (Mixer).

Vous pouvez régler les niveaux de départ d'effet et du son entrant par les prises INPUT.

CONSEIL

Mixer (→ P. 92)

Réglages de morceau (suite)

Faire les réglages de pattern

- Régler la méthode de lecture de pattern

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

1. Sélectionnez un pattern.

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 sélectionniez 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.

- Régler le niveau d'un pattern

1. Sélectionnez un pattern.

2. Avec , changez la valeur.

- Régler la quantification d'un pattern

1. Sélectionnez un pattern.

2. Avec , changez la quantification.

CONSEIL

La quantification est appliquée dans les situations suivantes.

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

- Régler les couleurs des pads de pattern

Réglage en écran EDIT (→ P. 86).

- Régler le type d'animation des LED

Réglage en écran EDIT (→ P. 86).

- Régler la cadence d'animation des LED

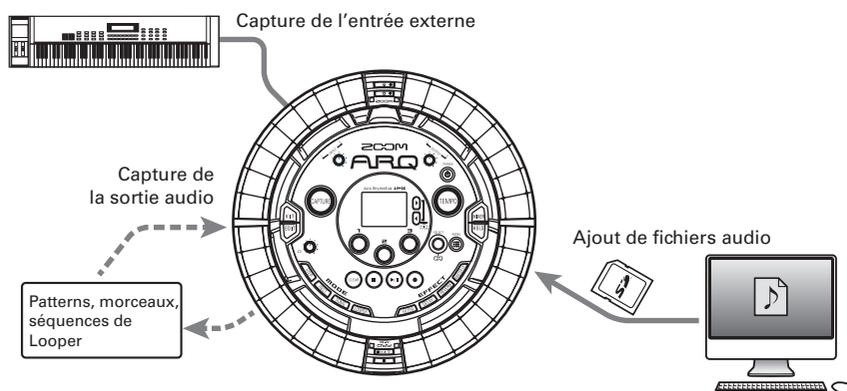
Réglage en écran EDIT (→ P. 86).

Capture (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. Le contenu de fichiers WAV sauvegardés sur une carte SD peut également être ajouté comme enregistrement.

En mode LOOPER, vous pouvez utiliser les captures faites.



CONSEIL

96 captures peuvent être ajoutées.

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 l'écran



Procédure de fonctionnement

Sélectionnez le mode de capture

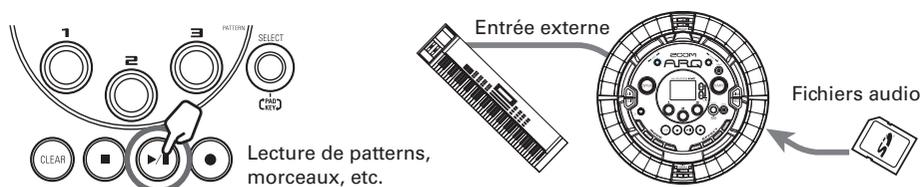
Sélectionnez le mode en fonction de ce qui doit être capturé.

- Pour capturer des patterns et des morceaux, avec ou sans entrée externe, utilisez Audio Input (entrée audio) + Internal Sound (son interne).
- Pour ne capturer que l'entrée externe, utilisez Audio Input.

Faites jouer la source à capturer

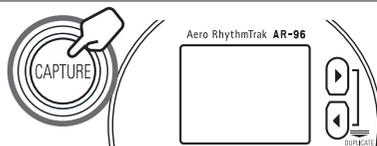
Lisez par exemple un pattern ou un morceau que vous souhaitez capturer.

Vous pouvez également capturer des sources audio reçues par les prises d'entrée INPUT, et charger des fichiers audio ayant été sauvegardés sur cartes SD.



Lancez la capture

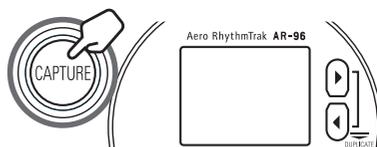
Pressez  pour lancer la capture.



Arrêtez la capture

Pressez à nouveau  pour arrêter la capture.

Dans l'écran de réglage qui apparaît après l'arrêt de la capture, vous pouvez par exemple définir la plage utilisée par le Looper.



Sauvegardez

Pressez  pour sauvegarder la capture.

Choisissez le nom et le numéro de la capture dans l'écran qui apparaît.



Capture audio

Sélectionner le mode de capture

Sélectionnez le type de son à capturer.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez CAPTURE et pressez .

3. Avec , sélectionnez Mode et pressez .

Mode Audio Input + Internal Sound : capture les sources sonores internes, incluant patterns et morceaux. Vous pouvez également capturer un mélange de ces sons et de ceux entrant par les prises INPUT.

Dans ce mode, les réglages de quantification peuvent être utilisés.

Mode Audio Input : ne capture que le son entrant par les prises INPUT.

Un son de clic est produit pour aider lors de la capture d'une interprétation sur une source audio externe.

Dans ce mode, les réglages de pré-compte et de son de clic de métronome peuvent être utilisés.

Capturer des sources sonores internes

CONSEIL

Seul le mode Audio Input + Internal Sound permet de capturer les sources sonores internes.

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

CONSEIL

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.



CONSEIL

- Six minutes peuvent être capturées d'un coup.
- Si une valeur de quantification est réglée, le déclenchement avec  sera automatiquement calé sur celle-ci (→ P. 61).
- L'activation/désactivation des effets et le changement de leurs paramètres seront enregistrés durant 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. 57).

Capture audio (suite)

Capter l'entrée externe

CONSEIL

Sélectionnez le mode Audio Input ne capturer que l'entrée externe sans lui mélanger les patterns et morceaux internes.

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

CONSEIL

Si l'entrée externe est une source audio mono, vérifiez le réglage stéréo/mono d'entrée externe (→ P. 95).

2. Commencez le jeu sur l'équipement connecté et pressez .

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



CONSEIL

- Régler un précompte peut faciliter le démarrage au bon moment (→ P. 61).
- Régler un clic de métronome peut faciliter le jeu en mesure (→ P. 62).

3. Une fois le son capturé, pressez

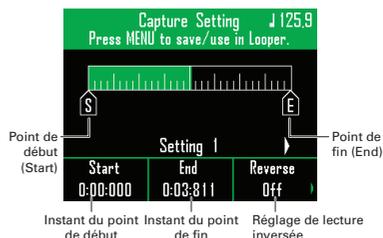


Vous pouvez ajuster la capture et la sauvegarder dans l'écran de réglage de capture qui s'ouvre.

Ajuster et sauvegarder le son capturé

1. Une fois la capture terminée, l'écran de réglage de capture s'ouvre.

La lecture en boucle de la capture commence.



CONSEIL

- 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.
- Pressez un pad sur l'anneau contrôleur pour lancer la lecture depuis ce point. La totalité de l'anneau correspond à la distance séparant le point de début du point de fin.
- La position de lecture s'allume en fonction de l'avancée du son capturé durant la lecture.

2. Avec , , et , modifiez le son capturé.

 Point de début : change le point de début du son capturé.

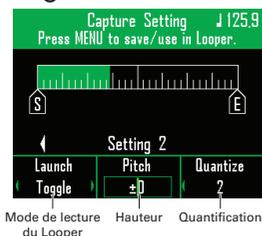
 Point de fin : change le point de fin du son capturé.

 Lecture inversée : change le sens de lecture du son capturé.

Modifier ces réglages affecte immédiatement le son lu.

Capture audio (suite)

3. Avec , changez la page.



4. Avec , choisissez le mode de

lecture du Looper.

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

Toggle : taper le pad déclenche tour à tour le démarrage et l'arrêt de la lecture du son capturé.

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

5. Avec  et , faites d'autres réglages.

 Pitch : changez la hauteur du son capturé.

 Quantize : réglez sous forme de division de mesure (durée de note) l'instant de commutation quand le Looper est utilisé. Il peut être réglé sur OFF, 1/32, 1/16Tri, 1/16, 1/8Tri, 1/8, 1/4, 1/2, 1 ou 2.

6. Pressez  et utilisez  pour régler le tempo du son capturé.

7. Pressez .

Cela ouvre l'écran de sauvegarde (Save to...).



8. Avec , sélectionnez le numéro dans lequel sera sauvegardé la capture.

9. Pressez .

L'écran d'édition de nom de capture s'ouvre.

CONSEIL

- Utilisation de l'écran de saisie des caractères (→ P. 20)
- Seuls peuvent être utilisés les lettres anglaises majuscules, les chiffres et « _ ».

10. Après édition du nom du son capturé, sélectionnez Enter et pressez .

La capture sera sauvegardée dans le numéro sélectionné dans la liste.

CONSEIL

La capture peut être annulée en cours en pressant n'importe quelle touche MODE ou .

Chargement de fichiers audio

Ajouter des fichiers WAV à la liste de captures

Des fichiers WAV sauvegardés sur une carte SD peuvent être ajoutés comme captures.

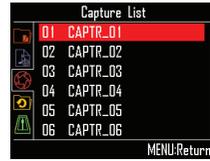
1. Sauvegardez les fichiers WAV à ajouter dans le dossier « Capture » du dossier « AR-96 » de la carte SD.

CONSEIL

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

- Fichiers au format WAV contenant du son PCM 44,1 kHz/16 bits
- Durée de lecture maximale de 6 minutes
- Nom de fichier ne dépassant pas un total de 8 lettres anglaises et chiffres

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



6. Avec , sélectionnez le numéro où a été sauvegardée la capture et pressez .

7. Avec , sélectionnez Register (référencer) et pressez .

Cela ouvre la liste des fichiers de la carte SD.



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

3. Pressez .

4. Avec , sélectionnez CAPTURE et pressez .

5. Avec , sélectionnez Capture List (liste des captures) et pressez .

La liste des captures s'ouvre.

8. Avec , sélectionnez le fichier à ajouter et pressez .

Une fois le fichier audio sélectionné assigné au numéro de capture, l'écran de réglage de capture s'ouvre (→ P. 57).

CONSEIL

La capture aura le même nom que le fichier d'origine. Toutefois, le nom apparaîtra abrégé si l'original contenait des caractères autres que des chiffres et des lettres anglaises ou dépassait 8 caractères.

9. Réglez le son capturé et pressez .

Réglages de capture

Régler la fonction d'arrêt automatique

Vous pouvez régler la capture pour qu'elle s'arrête automatiquement au bout d'un temps défini.

1. Pressez .
2. Avec , sélectionnez CAPTURE et pressez .
3. Avec , sélectionnez Auto Stop (arrêt automatique) et pressez .
4. Avec , sélectionnez le temps et pressez .

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



CONSEIL

Si la fonction d'arrêt automatique Auto Stop est réglée sur toute autre valeur que Off, l'affichage de temps vous fournira des indications durant la capture.

Alterner entre stéréo et mono

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

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



Réglages de capture (suite)

Régler la quantification

Lors de la capture d'un pattern pendant sa reproduction, le timing des pressions de touche peut être quantifié.

CONSEIL

La quantification peut être utilisée lorsque le mode Audio Input + Internal Sound est sélectionné.

1. Pressez .
2. Avec , sélectionnez CAPTURE et pressez .
3. Avec , sélectionnez Quantize (quantifier) et pressez .
4. Avec , sélectionnez la valeur de quantification et pressez .

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

Régler le précompte

Un précompte peut être lu avant le démarrage de la capture.

CONSEIL

- Le précompte peut être utilisé quand le mode Audio Input est sélectionné.
- Ce réglage ne s'applique qu'à la capture.

1. Pressez .
2. Avec , sélectionnez CAPTURE et pressez .
3. Avec , sélectionnez Precount (précompte) et pressez .
4. Avec , sélectionnez le nombre de temps comptés et pressez . Sélectionnez Off (pas de métronome), 1-8 (nombre de temps) ou Special.

Réglages de capture (suite)

Régler les temps battus (Guide Click)

Un son de clic peut être produit pour vous guider rythmiquement pendant la capture.

CONSEIL

Le clic peut être utilisé quand le mode Audio Input est sélectionné.

1. Pressez .
 2. Avec , sélectionnez CAPTURE et pressez .
 3. Avec , sélectionnez Guide Click et pressez .
 4. Avec , sélectionnez l'intervalle séparant les clics et pressez .
- L'intervalle peut être réglé sur blanche (1/2), noire (1/4), croche (1/8) ou double-croche (1/16).

Gestion des captures (liste des captures)

Utiliser la liste de captures pour gérer les captures

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez CAPTURE et pressez .

3. Avec , sélectionnez Capture List (liste des captures) et pressez



L'écran de liste des captures s'ouvre.

4. Avec , sélectionnez la capture sur laquelle travailler et pressez



Le menu de capture s'ouvre.

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

Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.

■ Supprimer un fichier de la liste des captures (Unregister)

• Pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

• Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

La capture sélectionnée est supprimée de la liste des captures.

CONSEIL

Même si des captures sont retirées de la liste des captures, leurs fichiers audio ne sont pas pour autant supprimés de la carte SD.

■ Copier une capture (Copy)

• Pressez .

L'écran de destination de copie de capture s'ouvre.

• Avec , sélectionnez la destination de la copie de capture et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

• Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

Le fichier audio affecté au numéro de capture sélectionné précédemment est copié dans le numéro de destination.

■ Changer le nom d'une capture (Rename)

• Pressez  pour ouvrir l'écran de saisie de nom de capture.

• Saisissez un nom pour la capture, et sélectionnez Enter.

Cela change le nom de la capture.

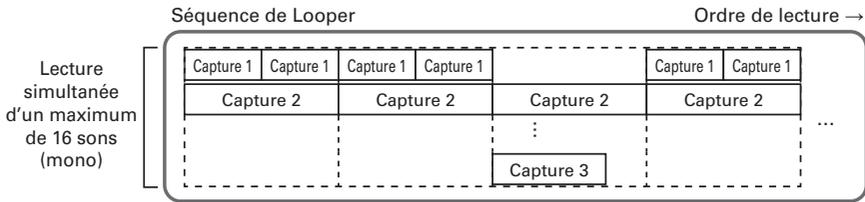
CONSEIL

Utilisation de l'écran de saisie des caractères (→ P. 20)

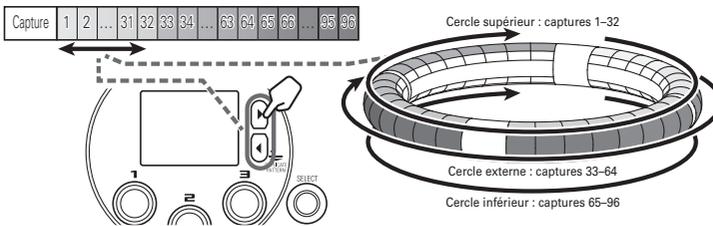
Mode LOOPER (bouclage)

Présentation du mode LOOPER

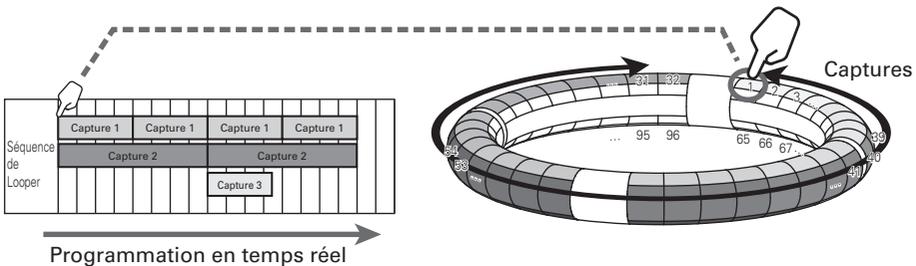
En mode LOOPER, vous pouvez combiner des patterns et morceaux ayant déjà été créés, ce qui est possible par les prises INPUT, des fichiers WAV et d'autres sons capturés en un seul morceau sous forme de séquence de Looper.



Chaque cercle (supérieur, externe et inférieur) de l'anneau contrôleur peut se voir assigner 32 captures. Presser un pad lance la lecture de l'enregistrement capturé qui lui est assigné.



Après avoir terminé la préparation, lancez la programmation en temps réel et frappez les pads pour déclencher les captures leur correspondant. 16 captures mono peuvent être lues en même temps.

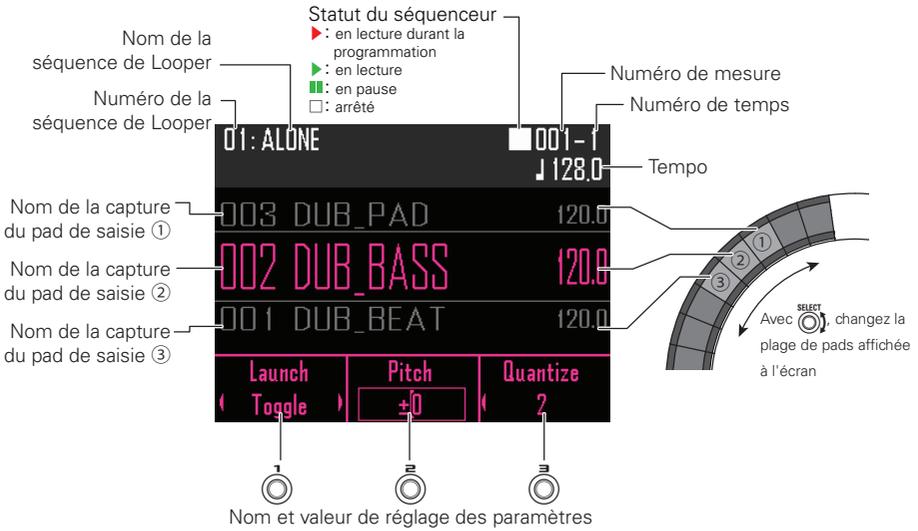


CONSEIL

Voir « Capture » (→p. 54) pour la procédure de création de captures.

Présentation du mode LOOPER (suite)

Présentation de l'écran



Procédure de fonctionnement

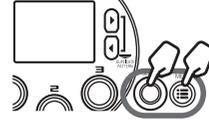
Passez en mode LOOPER

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



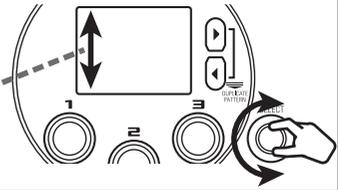
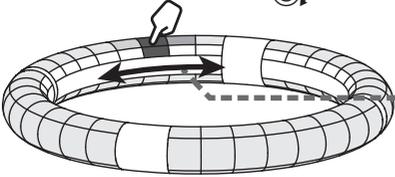
Sélectionnez la séquence du Looper

Pressez **MENU** pour ouvrir la liste des séquences du Looper et sélectionnez une séquence de Looper avec **SELECT** et **SELECT**.



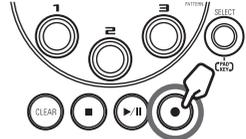
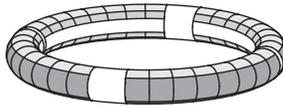
Sélectionnez la capture à lire

Frappez un pad ou utilisez **SELECT** pour changer de capture à lire.



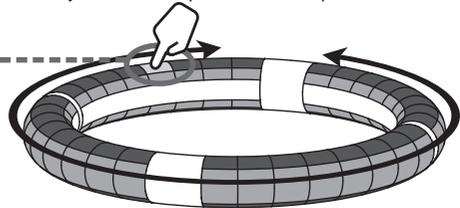
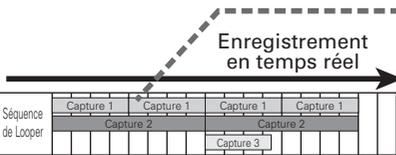
Lancez la programmation

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



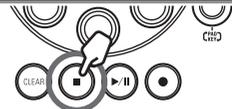
Créez une séquence de Looper

Frappez les pads des captures pour les faire jouer 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.



Procédure de fonctionnement (suite)

Préparations

- Sélectionner le mode

1. Pressez .

- Sélectionner la séquence de Looper

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez LOOPER SEQUENCE LIST (liste des séquences de Looper) et pressez



La liste des séquences de Looper s'affiche.

3. Avec , sélectionnez une séquence de Looper et pressez



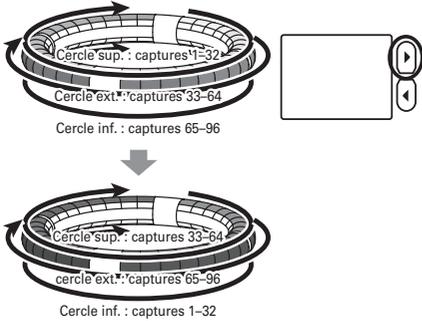
4. Avec , choisissez Select et pressez .

Cela sélectionne une séquence de Looper.

Création de séquences de Looper

Ajouter du son capturé à une séquence de Looper

1. Avec , changez les affectations de captures sur l'anneau contrôleur.
Pressez  pour décaler les affectations de captures d'un cercle à la fois.



2. Avec , sélectionnez la capture voulue.

 Avec , sélectionnez la capture à utiliser.

Le nom de la capture sélectionnée s'affiche.

CONSEIL

- En tapant sur les pads de l'anneau contrôleur, vous pouvez sélectionner des captures et les écouter en même temps.
- Pressez  quand une capture est sélectionnée pour ouvrir l'écran de réglage de cette capture (→ P. 87).

3. Pressez .

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

4.  Tapez sur le pad assigné au son capturé que vous souhaitez ajouter.

Le pad frappé s'allume conformément au réglage de type d'animation de capture choisi (→ P. 88).

CONSEIL

- Si aucune animation n'a été définie, le pad frappé s'allume en blanc.
- 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. 70).

5.  Jouez sur d'autres pads pour ajouter les captures qui leur sont associées.

CONSEIL

L'instant de début de lecture des captures dépend du réglage de quantification (→ P. 70).

6. Pressez  une fois

l'enregistrement terminé.

Cela termine l'enregistrement de séquence de Looper.

Création de séquences de Looper (suite)

Lire des 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 de capture (→ P. 88).

CONSEIL

- Si aucune animation n'a été définie, les pads s'allument en blanc durant la lecture.
- Si une animation a été définie, les pads affichent cette animation durant la lecture, mais s'allument dans la couleur de la 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.

Effacer des séquences entières de Looper

1. Pressez .

Un message de confirmation s'affiche et

 s'allume.



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

Tout le contenu de la séquence de Looper sera effacé.

Réglage des séquences de Looper

Faire les réglages de capture

■ Régler la méthode 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.

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

Toggle : taper 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.

■ Régler la hauteur de la capture

1. Sélectionnez une capture.

2. Avec , changez sa hauteur.

■ Régler la quantification d'une capture

1. Sélectionnez une capture.

2. Avec , changez sa quantification.

CONSEIL

La quantification s'applique dans les situations suivantes.

- Au démarrage de la lecture de la capture
- À l'arrêt en mode Toggle ou Gate

Faire des réglages supplémentaires pour la capture

Effectuez les réglages de capture supplémentaires en écran EDIT.

■ Régler le niveau de la capture

Réglage en écran EDIT (→ P. 87).

■ Régler la synchronisation de la capture

Réglage en écran EDIT (→ P. 87).

■ Régler le tempo de la capture

Réglage en écran EDIT (→ P. 87).

■ Régler l'effet de la boucle

Réglage en écran EDIT (→ P. 87).

■ Régler la couleur du pad de capture

Réglage en écran EDIT (→ P. 88).

■ Régler le type d'animation des LED.

Réglage en écran EDIT (→ P. 88).

■ Régler la cadence d'animation des LED

Réglage en écran EDIT (→ P. 88).

■ Vérifier les informations sur les captures

Consulter l'écran EDIT (→ P. 88).

Réglage des séquences de Looper (suite)

Chiffrer la mesure

Chiffrez la mesure utilisée pour la lecture d'une séquence de Looper.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez LOOPER SETTING (réglages de Looper) et pressez .

Cela ouvre l'écran des réglages de Looper.

3. Avec , sélectionnez Time Signature (chiffrage de mesure) et pressez .

Cela ouvre l'écran de réglage Time Signature.

4. Avec , chiffrez la mesure avec Time Signature et pressez .

Ce paramètre peut être réglé sur une valeur entre 1/4 et 8/4.

Mixer

1. Pressez .

Cela ouvre l'écran de mixage.

Vous pouvez régler les niveaux de départ d'effet et du son entrant par les prises INPUT.

CONSEIL

Mixer (→ P. 92)

Gestion des séquences de Looper

Gérer les séquences de Looper

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez LOOPER SEQUENCE LIST (liste des séquences de Looper) et pressez



La liste des séquences de Looper s'affiche.

3. Avec , sélectionnez la séquence de Looper à gérer et pressez .

Cela ouvre le menu des séquences de Looper.

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

Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.

■ Effacer une séquence de Looper (Erase)

• Pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

• Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

Cela efface la séquence de Looper choisie.

■ Copier une séquence de Looper (Copy)

• Pressez .

Cela ouvre un écran où sélectionner la séquence de Looper destination de la copie.

• Avec , sélectionnez la séquence de Looper 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 sélectionnée dans la séquence de Looper destination qui vient de l'être.

■ Changer le nom d'une séquence de Looper (Rename)

• Pressez .

Cela ouvre l'écran de saisie de caractères.

• Après avoir modifié le nom de la séquence de Looper, sélectionnez Enter et pressez



Cela modifie le nom de la séquence de Looper.

CONSEIL

Utilisation de l'écran de saisie des caractères
(→ P. 20)

Kits (ensembles de sons)

Présentation de la fonction KIT

La fonction KIT vous permet de gérer comme un tout l'ensemble des sons assignés aux instruments. En changeant de kit, vous pouvez facilement accéder à des sons qui conviennent à différents genres musicaux et applications. Les kits peuvent contenir par exemple des batteries, des instruments de percussion, des basses et des synthétiseurs.

L'**AR-96** dispose de kits préprogrammés (presets) convenant à divers genres musicaux. En outre, vous pouvez librement personnaliser le contenu des kits préprogrammés et créer de nouveaux kits en partant de rien.

Présentation de l'écran



Utilisation des kits

Sélectionner des kits

Les sons utilisés dans le pattern sélectionné peuvent être changés au profit d'un autre kit.

1. Pressez .

Cela ouvre la liste des kits (Kit List).



2. Avec , sélectionnez un kit.

Cela change le kit de sons.

CONSEIL

Pressez  pour écouter le pattern avec le kit qui vient d'être sélectionné.

3. Après avoir sélectionné le kit à utiliser, pressez .

Cela change le kit utilisé par le pattern.

CONSEIL

Pour changer un son de kit, utilisez les fonctions de l'écran EDIT (édition de son) (→ P.77).

Gestion des kits

Gérer les kits

1. Pressez .

Cela ouvre la liste des kits (Kit List).



2. Avec , sélectionnez le kit à gérer et pressez pour

confirmer.

Pressez  pour revenir à la liste des kits.

■ Copier un kit (Copy)

Cela copie le contenu d'un kit dans un autre.

- Avec , sélectionnez le kit à copier et pressez .

Cela ouvre le menu des fonctions de kit.

- Avec , sélectionnez Copy et pressez .

Cela ouvre la liste des kits (Kit List).

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

Cela ouvre un écran de confirmation.

- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

Cela copie le kit.

■ Effacer un kit (Erase)

Cette opération efface le contenu d'un kit.

- Avec , sélectionnez le kit à effacer et pressez .

Cela ouvre le menu des fonctions de kit.

- Avec , sélectionnez Erase (effacer) et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

- Avec , sélectionnez Yes (oui) et pressez .

Cela efface le contenu du kit, le ramenant à un état initialisé.

■ Changer le nom d'un kit (Rename)

Le nom d'un kit peut être changé.

- Avec , sélectionnez le kit à renommer et pressez .

Cela ouvre le menu des fonctions de kit.

- Avec , sélectionnez Rename (renommer) et pressez .

Cela ouvre l'écran de saisie de caractères.

- Après édition du nom du kit, sélectionnez Enter et pressez .

Cela change le nom du kit.

CONSEIL

Utilisation de l'écran de saisie des caractères
(→ P. 20)

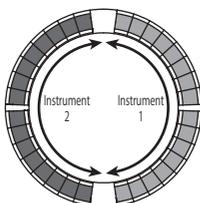
Gestion des kits (suite)

Régler le partage des pads (Pad Split)

Pour faciliter la programmation quand vous tenez l'anneau à la main, vous pouvez changer le nombre total d'instruments assignés à tous les pads.

NOTE

Cette fonction ne peut être utilisée qu'en mode INST.



Pad Split réglé sur 2

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez le kit à modifier et pressez .

Cela ouvre le menu des fonctions de kit.

3. Avec , sélectionnez Pad Split (partage des pads) et pressez .

Cela ouvre l'écran de réglage Pad Split.

4. Avec , sélectionnez la valeur pour le partage des pads et pressez .

Choisissez le nombre d'instruments assignés à tous les pads. Ce paramètre peut être réglé sur 1, 2, 4, 8, 16 ou 32.

CONSEIL

Quand Pad Split est réglé sur toute autre valeur que 32, vous pouvez utiliser  pour changer la page des instruments affichés sur l'anneau contrôleur.

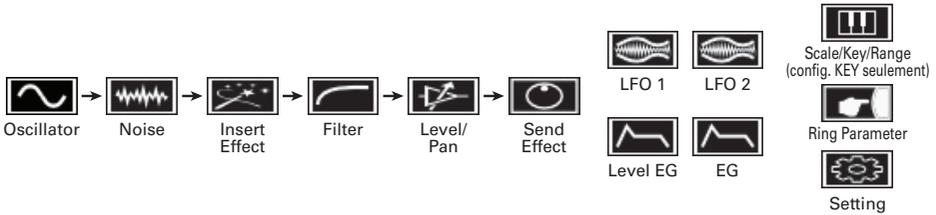
Édition (EDIT)

Présentation de l'édition

Utilisez l'écran EDIT pour modifier les sons.

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

L'écran EDIT a la structure de blocs suivante.



L'écran EDIT a les réglages suivants en mode SONG et en mode LOOPER.

Mode SONG



LED
Setting

Mode LOOPER



Level/
Sync



Send
Effect



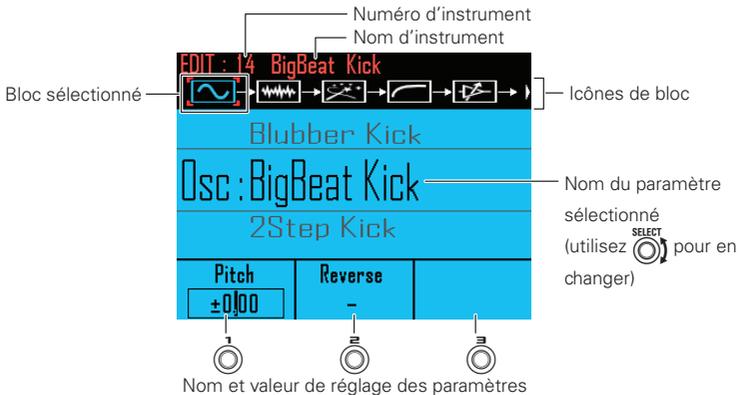
LED
Setting



Information

Présentation de l'écran

Page 1



Page 2



Page 3 Configuration PAD



Page 3 Configuration KEY



Modification des sons

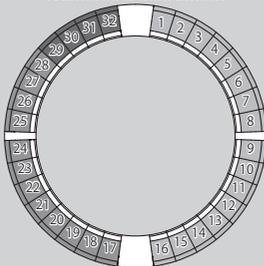
Commencer l'édition

1. Avec , sélectionnez un pattern, et avec , sélectionnez l'instrument à éditer 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



Opérations communes à tous les blocs

- Changer d'élément de réglage et de paramètre

1. Avec , sélectionnez le bloc à modifier.

Cela ouvre un menu de bloc.

2. Avec , changez la valeur de réglage et avec ,  et , changez les valeurs de paramètre. Pressez  pour afficher le sous-menu (s'il y en a un). Avec , sélectionnez et changez ses valeurs de réglage, et pressez  pour confirmer.



CONSEIL

Voir « Liste des paramètres du menu EDIT » pour des détails sur le menu de bloc (→ P. 117).

Modification des sons (suite)

Réglages du bloc Insert Effect

Vous pouvez utiliser jusqu'à 4 effets par insertion (« Insert Effect ») en même temps.

■ Sélectionner les types d'effet

1. Ouvrez le menu de bloc.

2. Avec , sélectionnez le type d'effet.

Cela détermine le type d'effet.

CONSEIL

Voir l'annexe « Liste des effets » pour des détails sur les effets par insertion (→ P. 122).

NOTE

S'il y a déjà 4 effets par insertion utilisés, il n'est pas possible de sélectionner un effet. Dans ce cas, un message apparaît pour indiquer les instruments qui utilisent des effets. Vous pouvez désactiver les effets inutiles et réessayer.



■ Changer la position d'un effet par insertion

1. Ouvrez le menu de bloc et pressez .

2. Avec , sélectionnez Position et pressez .

Cela ouvre l'écran de réglage.

3. Avec , choisissez la position et pressez .

Sélectionnez Before Filter (avant le filtre) ou After Filter (après le filtre).

Réglages du bloc LFO

■ Changer le type et la destination

Vous pouvez changer le type de LFO et sa destination.

1. Ouvrez le menu de bloc.

2. Avec , changez le type du LFO.

3. Avec , sélectionnez sa destination.

Cela détermine ce sur quoi agit le LFO.

■ Modifier le Stepper

Vous pouvez changer comme vous le voulez la façon dont la modulation s'applique. Ceci ne peut se faire que quand Type est réglé sur Stepper.

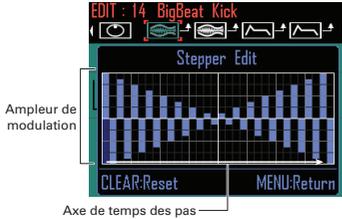
1. Ouvrez le menu de bloc.

2. Avec , sélectionnez Stepper et pressez .

Modification des sons (suite)

3. Sélectionnez STEPPER EDIT et pressez .

Cela ouvre l'écran Stepper Edit (édition du Stepper).



4. Avec , sélectionnez le pas à modifier.



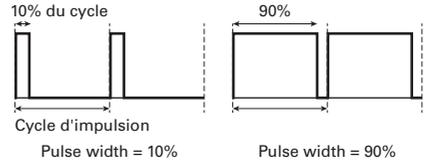
5. Avec , changez la valeur du pas.

Cela détermine la valeur du pas.



■ Changer la largeur d'impulsion

Vous pouvez changer la largeur d'impulsion (Pulse Width ou facteur de forme) comme vous le souhaitez. Cela ne peut se faire que quand Type est réglé sur Pulse (onde rectangulaire).



1. Ouvrez le menu de bloc.
2. Avec , sélectionnez Pulse et pressez .

3. Avec , sélectionnez Pulse Width (largeur d'impulsion) et pressez .

4. Avec , sélectionnez la largeur d'impulsion et pressez .
- Cela détermine la forme de l'onde rectangulaire.

Modification des sons (suite)

Réglages du bloc générateur d'enveloppe (EG)

■ Changer sa destination

Vous pouvez changer la destination du générateur d'enveloppe.

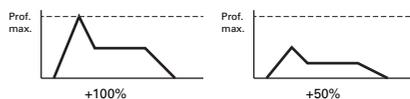
1. Ouvrez le menu de bloc.
-

2. Avec , sélectionnez sa destination.

Cela détermine ce sur quoi agit l'enveloppe.

■ Régler la profondeur

Cela règle la profondeur de l'enveloppe.



1. Ouvrez le menu de bloc et pressez



2. Avec , sélectionnez Depth (profondeur) et pressez .
-

3. Avec , réglez la profondeur.

Le réglage peut aller de -100 à +100.

Modification des sons (suite)

Réglages du bloc Ring Parameter (paramètres de l'anneau)

■ Changer les paramètres de l'anneau

Différents réglages de paramètre peuvent être assignés aux cercles supérieur, externe et inférieur de l'anneau contrôleur afin de pouvoir être utilisés pour différents sons.

1. Ouvrez le menu de bloc.

2. Avec , sélectionnez le paramètre à régler.

Choisissez entre Pan (panoramique), Pitch (hauteur), Level (Niveau) et Off (aucun).

3. Avec , et , changez ces réglages.

Pour régler les paramètres, utilisez  pour le cercle supérieur,  pour le cercle externe, et  pour le cercle inférieur.

Réglages du bloc Setting

■ Choisir les couleurs d'instrument

Vous pouvez choisir pour chaque instrument la couleur utilisée par l'écran et les LED de l'anneau contrôleur en configuration PAD.

1. Ouvrez le menu de bloc.

2. Avec , changez la couleur.

Vous pouvez choisir parmi 32 couleurs. Sélectionnez Auto pour que la couleur soit automatiquement définie.

CONSEIL

- Si l'oscillateur et le générateur de bruit sont tous deux désactivés, l'instrument n'a pas de couleur (éteint).
- Si l'oscillateur est éteint mais pas le générateur de bruit, la couleur sera réglée sur jaune-vert.

■ Régler l'animation des LED

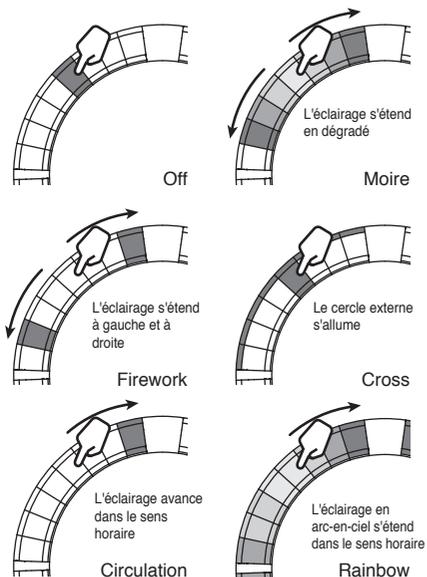
Vous pouvez régler l'animation de LED utilisée lors du jeu sur les pads.

1. Ouvrez le menu de bloc.

2. 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 de groupe de mixage

Les instruments peuvent être incorporés à trois groupes de mixage.

CONSEIL

Les instruments sont par défaut assignés de la façon suivante.

Groupe de mixage 1 : grosses caisses

Groupe de mixage 2 : sons de batterie autres que les grosses caisses

Groupe de mixage 3 : autres sons

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez le bloc Setting (réglages).

3. Avec , sélectionnez un groupe de mixage.

Sélectionnez Off (aucun) ou 1-3.

Cela assigne l'instrument au groupe de mixage.

CONSEIL

- Chaque groupe de mixage peut être identifié par sa couleur. 1 : rouge 2 : vert 3 : bleu
- Vous pouvez également utiliser le bloc Group Mixer pour assigner des instruments aux groupes en frappant les pads (→ P. 93).

Modification des sons (suite)

■ Régler la sortie en Mono/Poly

Ce réglage détermine si un seul son (Mono pour monophonique) ou plusieurs sons (Poly pour polyphonique) sont produits quand on presse plusieurs pads à la fois alors que l'anneau contrôleur est en configuration KEY.

1. Ouvrez le menu du bloc Setting quand l'anneau contrôleur est en configuration KEY.

-
2. Avec , changez le type de sortie.
Sélectionnez Mono ou Poly.

■ Régler le glissando (Glide)

Cela règle la progressivité du changement de hauteur du son d'instrument d'une note à la suivante quand l'anneau contrôleur est en configuration KEY.

CONSEIL

Ce paramètre n'agit que si la sortie est réglée sur Mono.

1. Ouvrez le menu du bloc Setting quand l'anneau contrôleur est en configuration KEY.

-
2. Avec , changez la valeur de Glide.
Le réglage peut aller de 0 à 100.

Modification des sons (suite)

■ Changer les canaux MIDI

Vous pouvez changer le canal qui reçoit les messages MIDI envoyés depuis des appareils USB connectés.

1. Ouvrez le menu de bloc et pressez



2. Avec , sélectionnez MIDI

Mapping (affectation MIDI) et

pressez .

Cela ouvre l'écran de réglage.

3. Avec , sélectionnez Channel

(canal) et pressez .

Cela ouvre l'écran de réglage.



4. Avec , sélectionnez le canal de réception.

Cela détermine le canal sur lequel sont reçus les messages.

■ Changer les numéros de note MIDI

Vous pouvez définir la plage de numéros de note qui correspond aux messages MIDI envoyés par les appareils USB connectés.

1. Ouvrez le menu de bloc et pressez



2. Avec , sélectionnez MIDI

Mapping (affectation MIDI) et

pressez .

Cela ouvre l'écran de réglage.

3. Avec , sélectionnez Note et

pressez .

Cela ouvre l'écran de réglage.



4. Pressez  pour sélectionner le paramètre de numéro de note de départ (START) et réglez-le avec



Cela détermine le numéro de note de départ (START).

5. Pressez  pour sélectionner le paramètre de numéro de note de

fin (END) et réglez-le avec .

Cela détermine le numéro de note de fin (END).

Écran EDIT du mode SONG

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

Bloc LED Setting

■ Régler les couleurs des pads de pattern

1. Sélectionnez un pattern.

.....

2. Pressez .

.....

3. Avec , changez la couleur.

■ Régler le 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 (moiré), Firework (feu d'artifice), Cross (croix), Circulation ou Rainbow (arc-en-ciel) (→ P. 82).

■ Régler la cadence d'animation des LED

1. Sélectionnez un pattern.

.....

2. Pressez .

.....

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

Réglez le timing de répétition sous forme de fraction de mesure musicale (valeur de note). 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.

Bloc Level/Sync

■ Régler le niveau de la capture

1. Sélectionnez une capture.

2. Pressez .

L'écran EDIT de la capture sélectionnée s'ouvre.

3. Avec , passez au bloc Level/Sync (niveau/synchronisation).

4. Avec , changez le niveau.

■ Régler la synchronisation de la capture

Choisissez si la vitesse de lecture du son capturé doit être synchronisée sur le tempo de la séquence du Looper.

NOTE

Pour utiliser le réglage de synchronisation, le tempo doit être correctement réglé pour chaque capture.

1. Sélectionnez une capture.

2. Pressez .

L'écran EDIT de la capture sélectionnée s'ouvre.

3. Avec , passez au bloc Level/Sync (niveau/synchronisation).

4. Avec , changez le réglage de synchronisation.

On : synchroniser la capture sur le tempo.

Off : ne pas synchroniser la capture sur le tempo. La lire à la vitesse enregistrée.

■ Régler le tempo de la capture

Réglez le tempo de la capture.

1. Sélectionnez une capture.

2. Pressez .

L'écran EDIT de la capture sélectionnée s'ouvre.

3. Avec , passez au bloc Level/Sync (niveau/synchronisation).

4. Avec , changez le tempo.

Le réglage peut aller de 40,0 à 250,0.

Bloc Send Effect

■ Régler l'effet de la boucle

1. Sélectionnez une capture.

2. Pressez .

L'écran EDIT de la capture sélectionnée s'ouvre.

3. Avec , passez au bloc Send Effect (effet en boucle).

Écran EDIT du mode SONG (suite)

- 4.** Avec ,  et , réglez chaque effet sur Send (envoyer) ou Off (désactivé).

Bloc LED Setting

- Régler la couleur du pad de capture

- 1.** Sélectionnez une capture.

- 2.** Pressez .
L'écran EDIT de la capture sélectionnée s'ouvre.

- 3.** Avec , passez au bloc LED Setting (réglage des LED).

- 4.** Avec , changez la couleur.

- Régler le type d'animation des LED.

- 1.** Sélectionnez une capture.

- 2.** Pressez .
L'écran EDIT de la capture sélectionnée s'ouvre.

- 3.** Avec , passez au bloc LED Setting (réglage des LED).

- 4.** Avec , changez le 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. 82).

- Régler la cadence d'animation des LED

- 1.** Sélectionnez une capture.

- 2.** Pressez .
L'écran EDIT de la capture sélectionnée s'ouvre.

- 3.** Avec , passez au bloc LED Setting (réglage des LED).

- 4.** Avec , changez le timing de jeu de l'animation.
Réglez le timing de répétition sous forme de fraction de mesure musicale (valeur de note). L'intervalle séparant les répétitions peut être réglé sur 1/8 (croche), 1/4 (noire), 1/2 (blanche), 1 (ronde) ou 2 (carrée).

Bloc Information

- Vérifier les informations sur les captures

- 1.** Sélectionnez une capture.

- 2.** Pressez .
L'écran EDIT de la capture sélectionnée s'ouvre.

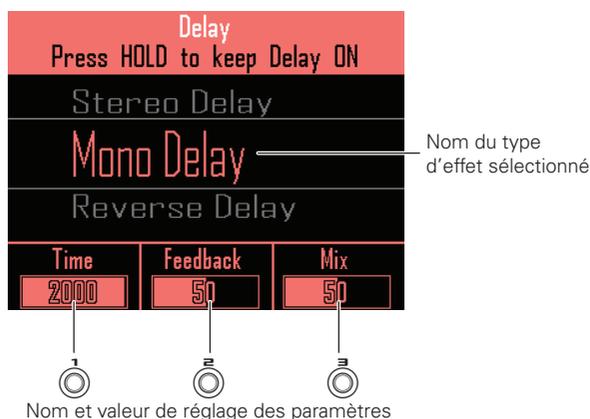
- 3.** Avec , passez au bloc Information.
Dans cet écran, vous pouvez vérifier le nom, la durée et la taille du fichier.

Effets

Présentation des effets

Un filtre global, un retard (delay), une réverbération (reverb) et des effets 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.

CONSEIL

Voir l'annexe « Liste des effets » pour des détails sur les paramètres d'effet (→ P. 122).

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 la presser pour que l'effet soit maintenu.

CONSEIL

- 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.

2. 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.

CONSEIL

Plusieurs effets peuvent être maintenus en même temps.

3. 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.

Changer les 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.

Changer 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.

CONSEIL

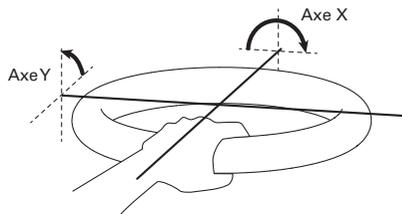
Quand plusieurs effets sont maintenus, pressez la touche de l'effet que vous souhaitez modifier.

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

Autres réglages

Contrôler les paramètres avec l'anneau contrôleur

Vous pouvez utiliser l'accéléromètre de l'anneau contrôleur pour contrôler 3 paramètres d'effet, en agitant, en inclinant et sinon en déplaçant l'anneau contrôleur.

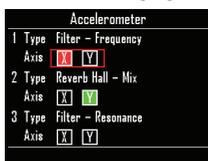


NOTE

- C'est possible une fois la zone de prise en main de l'anneau contrôleur définie (→ P. 103).
- La zone de prise en main détermine les directions des axes X et Y.
- Ne frappez pas l'anneau contrôleur avec une force excessive.

■ Assigner les paramètres

1. Pressez .
2. Avec , sélectionnez PATTERN SETTING (mode STEP ou INST) ou LOOPER SETTING (mode LOOPER) et pressez .
3. Avec , sélectionnez Accelerometer et pressez . Cela ouvre l'écran de réglage.



4. Avec , sélectionnez Type pour les paramètres 1-3 et pressez .

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

6. Avec , sélectionnez l'axe (Axis) pour les paramètres 1-3 et pressez . Pressez  pour activer l'axe X ou Y ou désactiver les deux.

CONSEIL

- Le même paramètre d'effet ne peut être assigné qu'à un seul Type.
- Plusieurs réglages de Type peuvent concerner le même axe.

■ Utiliser l'anneau contrôleur pour contrôler les effets

1. Retirez l'anneau contrôleur de la station de base.
2. Définissez la zone de prise en main de l'anneau contrôleur. Régler la zone de prise en main (→ P. 103)
3. Pour contrôler les paramètres d'un effet, pressez la touche de cet effet afin de l'activer et inclinez l'anneau contrôleur. Les paramètres d'effet varieront en fonction de l'angle et la direction.

Mixer (mélangeur)

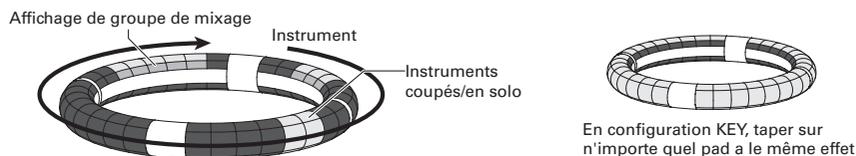
Vue d'ensemble du mixer

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



Utiliser l'anneau contrôleur



Les pads des cercles correspondent aux 32 instruments. Après avoir sélectionné Mute (coupeure du son) ou Solo à l'écran, vous pouvez activer/désactiver la coupeure du son ou le solo en tapant sur les pads. En outre, les couleurs de groupe s'allumeront sur les pads de chaque cercle pour les instruments groupés. Lors du mixage en configuration KEY, vous pouvez taper sur n'importe quel pad pour effectuer la même opération.

Commencer le mixage

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

CONSEIL

Dans les modes SONG et LOOPER, vous pouvez régler les niveaux de départ d'effet et du son entrant par les prises INPUT.

Utilisation du mixer

Group Mixer (mélangeur de groupes)

Vous pouvez regrouper plusieurs instruments et régler leurs niveaux ensemble.

■ Réglages de groupe de mixage

1. Avec , sélectionnez le bloc Group Mixer.

2.  **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad d'un instrument pour changer son réglage de groupe de mixage.

CONSEIL

- Chaque groupe de mixage peut être identifié par sa couleur.
1 : rouge 2 : vert 3 : bleu
- Les pads des instruments non assignés à un groupe de mixage apparaissent en jaune.

■ Régler les volumes des groupes de mixage

1. Avec , sélectionnez le bloc Group Mixer.

2. Tournez , , ou  pour régler le volume de ce groupe de mixage. Cela règle le volume pour la totalité de ce groupe de mixage.

CONSEIL

Les valeurs de volume maximales du groupe de mixage seront les volumes fixés pour chaque instrument.

Utilisation du mixer (suite)

Couper le son

Vous pouvez couper isolément l'instrument sélectionné.

1. Avec , sélectionnez le bloc PAD Mute (coupure du son du pad).



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

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

En configuration KEY, vous pouvez taper sur n'importe quel pad pour couper l'instrument.

CONSEIL

Les instruments dont le son est coupé apparaissent comme suit.

- Configuration PAD : cercles supérieur, externe et inférieur éteints
- Configuration KEY : cercles internes supérieur et inférieur allumés en jaune

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.

CONSEIL

Si les instruments sont groupés, vous pouvez couper d'un seul coup le son de tous les instruments du groupe.

Mettre en solo

Vous pouvez écouter en solo l'instrument sélectionné.

1. Avec , sélectionnez le bloc PAD Solo (solo de pad).



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

Seul l'instrument associé au pad frappé sera produit.

En configuration KEY, vous pouvez taper sur n'importe quel pad pour mettre en solo l'instrument.

CONSEIL

Les instruments mis en solo apparaissent comme suit.

- Configuration PAD : cercles supérieur, externe et inférieur allumés
- Configuration KEY : cercles internes supérieur et inférieur allumés en bleu

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

La LED du pad frappé s'éteint et cet instrument n'est plus en solo.

CONSEIL

Si les instruments sont groupés, vous pouvez mettre en solo d'un seul coup tous les instruments du groupe.

Utilisation du mixer (suite)

Utiliser les effets sur l'entrée (INPUT)

1. Avec , passez au bloc Send Effect (Input).

2. Avec  et , réglez chaque effet sur Send (envoyer) ou Off (désactivé).

Régler l'entrée externe

1. Avec , sélectionnez le bloc Audio Input (entrée audio).

2. Avec , réglez le niveau d'entrée (INPUT Level).

Régler l'entrée externe en stéréo ou en 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 le bloc 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 SETTING (réglages) et pressez .
Cela ouvre l'écran des réglages.

3. Avec , sélectionnez une option de menu et confirmez-la avec .
Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.

■ Régler la quantification (Quantize)

- Avec , sélectionnez la valeur de quantification.

Réglez le timing de correction de programmation 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).

CONSEIL

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

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

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

■ Régler le mode d'horloge (Clock Mode)

Choisissez d'utiliser l'horloge interne ou une horloge externe lors de la 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.

■ Régler 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).

■ Afficher les versions de logiciel (Software Version)

- Avec , affichez les versions de logiciel.

Changement de divers réglages (suite)

■ Restaurer les 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 leurs valeurs 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. 98)

Sauvegarde de données

Utilitaires de données

Vous pouvez sauvegarder d'un coup sur une carte SD les données de patterns, morceaux, sons capturés, séquences de Looper et kits créés. Lors de la restauration des données, vous pouvez charger tout ou partie des données.

1. Pressez .

2. Avec , sélectionnez DATA UTILITY et pressez .

Cela ouvre l'écran DATA UTILITY (utilitaires de données).

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

Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.

■ Sauvegarder des données (Backup)

• Pressez  pour ouvrir l'écran de saisie de nom de données.

• Saisissez un nom pour les données et sélectionnez Enter.

Cela sauvegarde les données.

NOTE

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

CONSEIL

- Le nom par défaut du fichier de sauvegarde est « DATAxxxx.ARD » (« xxxx » est un nombre à 4 chiffres).
- Utilisation de l'écran de saisie des caractères (→ P. 20)

■ Charger des données (Load)

• Pressez  pour ouvrir l'écran de liste des données sauvegardées.

• Avec , sélectionnez des données et ouvrez l'écran de chargement avec .

All : charger toutes les données

Kit List : charger toutes les données de kit

Pattern List & Song List : charger toutes les données de pattern et de morceau

Capture List & Looper List : charger toutes les données de capture et de Looper

• Avec , sélectionnez les données à charger et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

• Avec , choisissez Yes (oui) et pressez .

Les données de la carte SD seront chargées.

NOTE

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

■ Effacer toutes les données (Erase List)

Vous pouvez effacer toutes les données (patterns, morceaux, captures, séquences de Looper et kits).

• Pressez  pour ouvrir l'écran de sélection des données à effacer.

All : toutes les données

Kit List : données de la liste de kits

Song List : données de la liste de morceaux

Looper List : données de la liste de Looper

Pattern List & Song List : données de la liste (patterns et morceaux)

Capture List & Looper List : données de la liste (captures et Looper)

• Avec , sélectionnez les données à effacer et pressez .

Cela ouvre un écran de confirmation.

• Avec , choisissez Yes (oui) et pressez .

Cela efface toutes les données.

Gestion des cartes SD

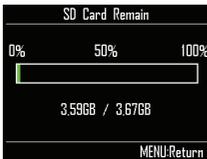
Contrôler l'espace libre sur la carte SD

1. Pressez .

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

3. Avec , sélectionnez SD Card Remain (espace libre sur la carte) et pressez .

Cela affiche la quantité d'espace utilisé et d'espace libre sur la carte SD.



Formater des cartes SD

1. Pressez .

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

3. Avec , sélectionnez Format (formater) et pressez .

Un message de confirmation apparaît.



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

Cela formate la carte SD.

NOTE

- Avant d'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)

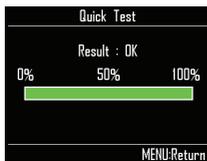
Tester les performances d'une carte SD

Vous pouvez vérifier si une carte SD peut être employée 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 SD CARD (carte SD) et pressez .
 3. Avec , sélectionnez Performance Test (test de performance) et pressez .
 4. Avec , sélectionnez Quick Test (test rapide) et pressez .
- Cela lancera le test rapide de la carte SD.
5. Le test s'effectue.

Le résultat de l'évaluation s'affiche.



■ Test complet (Full Test)

1. Pressez .
2. Avec , sélectionnez SD CARD (carte SD) et pressez .
3. Avec , sélectionnez Performance Test (test de performance) et pressez .
4. Avec , sélectionnez Full Test (test complet) et pressez .

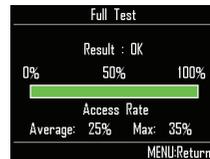
Le temps nécessaire et un message de confirmation s'affichent.

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

Cela lancera le test complet de la carte SD.

6. Le test s'effectue.

Le résultat de l'évaluation s'affiche.

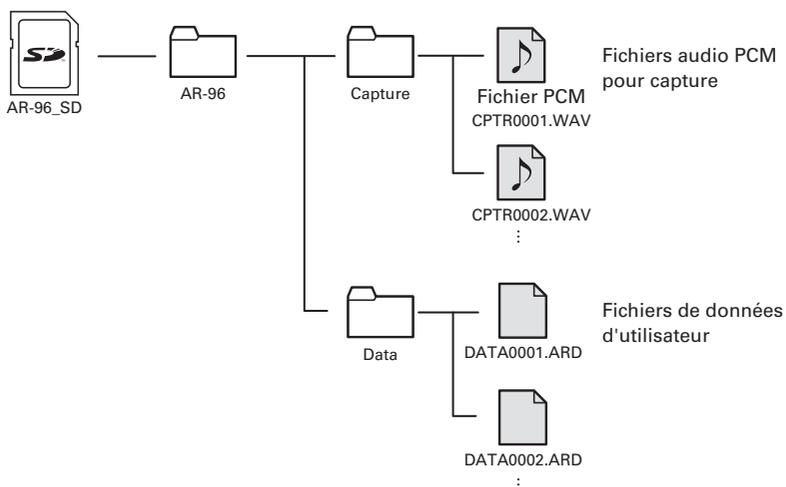


NOTE

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.

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 utilisant le 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.

■ Connecter

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.



CONSEIL

Le nombre de barres dans l'icône 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.

■ Déconnecter

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)

Régler la zone de prise en main

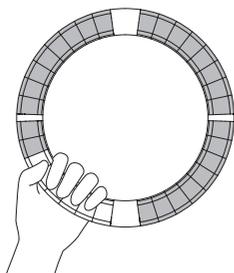
1.  **CONTRÔLEUR** Pressez .

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

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

Les pads de la zone saisie clignotent en blanc.

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



CONSEIL

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.

CONSEIL

Une fois la zone de prise en main définie, la LED  s'allume.

- Désactiver le 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.

CONSEIL

Quand l'annulation automatique de zone de prise en main (Auto Grip Off → P. 104) est activée (réglée sur ON), la zone de prise en main sera automatiquement annulée si l'anneau contrôleur est placé sur la station de base.

Réglages de l'anneau contrôleur (suite)

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.

CONSEIL

Contrôle MIDI au moyen de l'anneau contrôleur
(→ P. 108)

1. Pressez .

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

3. Avec , sélectionnez **SETTING** (réglages) et pressez .
Cela ouvre l'écran des réglages de l'anneau contrôleur.

4. Avec , sélectionnez une option de menu et confirmez-la avec .
Pressez  pour remonter d'un niveau dans le menu.

■ Régler la luminosité des LED (LED Brightness)

- Avec , sélectionnez la luminosité des LED.
Sélectionnez Low (basse) ou High (haute).

■ Annulation automatique de la zone de prise en main (Auto Grip Off)

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

- Avec , réglez l'annulation automatique de la zone 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 (désactiver) ou ON (activer).

■ 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

Réglages de l'anneau contrôleur (suite)

■ 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 (moindre réponse à l'inclinaison)

Mid : standard

High : sensibilité élevée (répond même aux inclinaisons les plus légères)

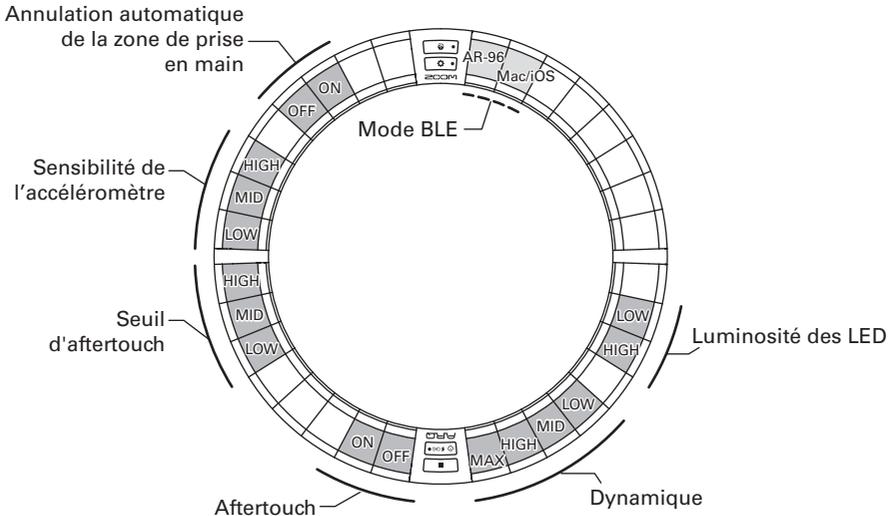
■ Régler les fonctions depuis l'anneau contrôleur

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

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

CONSEIL

- 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. 102).



Réglages de l'anneau contrôleur (suite)

Changer 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.

■ Retirer la batterie

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

Le cache est sous la touche .

Dessous de l'anneau contrôleur

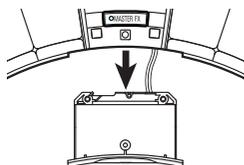


2. Retirez la vis sous le cache.

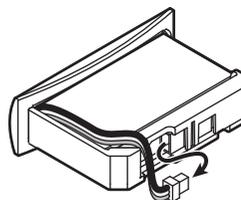
Utilisez un tournevis cruciforme pour retirer la vis.



3. Sortez le porte-batterie.



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

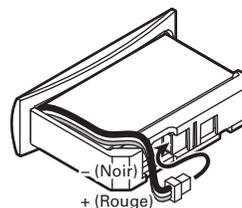


5. Retirez la batterie du porte-batterie.

■ Installer une batterie

1. Placez la batterie dans le porte-batterie.

2. Raccordez la batterie au porte-batterie avec le câble.



3. Installez le porte-batterie dans l'anneau contrôleur.

4. Serrez la vis et remettez le cache.

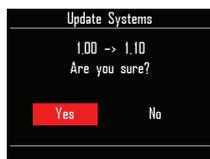
Mise à jour du firmware

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

Mettre à jour 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 rendre l'**AR-96** inutilisable car incapable de démarrer.

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



Mettre à jour 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

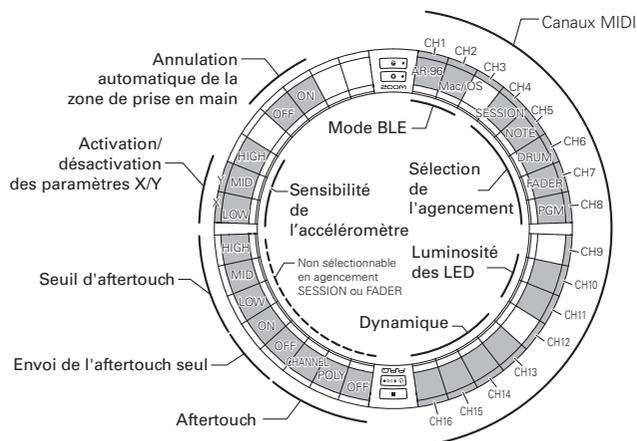
Si la mise à jour a échoué, réessayez depuis l'étape 1.

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

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. 102).

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. 110).

■ Canaux MIDI

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

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

■ Activation/désactivation des paramètres X/Y

Choisissez d'envoyer 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 chacun 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.

CONSEIL

- 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, voir la section « Réglages de l'anneau contrôleur » (→ P. 102).

Se connecter à un Mac/ appareil iOS

Grâce au Bluetooth LE, vous pouvez connecter directement l'anneau contrôleur à un Mac ou appareil iOS et l'utiliser comme contrôleur MIDI.

NOTE

Pour utiliser cette fonction, éteignez la station de base ou déconnectez-la (→ P. 102).

- Changer le mode de l'anneau contrôleur

1.  **CONTRÔLEUR** Pressez .

Cela fait passer l'anneau contrôleur en mode de configuration.

2.  **CONTRÔLEUR** Tapez le pad correspondant au mode BLE Mac/iOS.

Cela fait passer l'anneau contrôleur en mode Mac/iOS.

- Se connecter à 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 × à côté de l'anneau contrôleur dans la liste des appareils Bluetooth avant de réessayer.

- Se connecter à 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.

CONSEIL

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 monter ou descendre les groupes de numéros 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.

CONSEIL

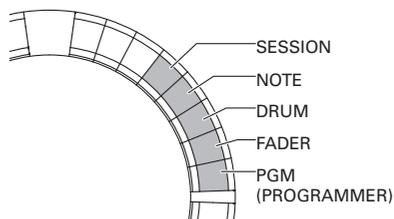
Pour des détails sur les messages MIDI envoyés et reçus dans chaque mode, voir « Messages MIDI de l'anneau contrôleur » (→ P. 124).

Sélectionner 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.

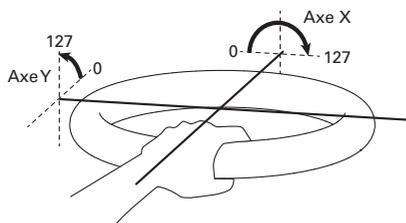
Autres fonctions

Accéléromètre

Vous pouvez utiliser l'accéléromètre de l'anneau contrôleur pour envoyer des messages MIDI.

NOTE

- C'est possible une fois que la zone de prise en main de l'anneau contrôleur a été définie (→ P. 103).
- 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°).

■ Activer/désactiver l'accéléromètre

1. **CONTRÔLEUR** Pressez **MASTER FX**.

La LED s'allume et l'accéléromètre est activé.

2. **CONTRÔLEUR** Pressez à nouveau

MASTER FX pour désactiver

l'accéléromètre.

La LED s'éteint et l'accéléromètre est désactivé.

Restaurer les réglages par défaut

1. **CONTRÔLEUR** En pressant , allumez l'anneau contrôleur. Cela active le mode de réinitialisation.

2. **CONTRÔLEUR** Tapez sur le pad dont la LED clignote.

Cela restaure les réglages par défaut de l'anneau contrôleur puis l'éteint automatiquement

■ Restaurer les réglages par défaut depuis la station de base

Vous pouvez utiliser la station de base pour ramener l'anneau contrôleur à ses réglages d'usine par défaut.

1. Pressez **MENU**.

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

3. Avec **SELECT**, sélectionnez **SETTING** (réglages) et pressez **SELECT**.

4. Avec **SELECT**, choisissez **Factory Reset** (réinitialisation) et pressez **SELECT**. Cela ouvre un écran de confirmation.

5. Avec **SELECT**, sélectionnez **Yes** (oui) et pressez **SELECT**.

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	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	Sorties G/D	Type de connecteur	Jack 6,35 mm mono standard (asymétrique)
		Impédance de sortie	200 Ω
	Sortie 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 Mo–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 principale uniquement)			990 g
Écran		LCD	LCD couleur 5,1 cm (320 × 240)
Interface	USB 2.0 (USB MIDI standard)	Systèmes d'exploitation pris en charge	Windows 7 (SP1 ou ultérieur), Windows 8 (y compris 8.1) ou version ultérieure, Windows 10 Mac OS X 10.8 ou ultérieur
		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 de la 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 avec les conditions d'utilisation)	
Dimensions externes		280,5 mm (P) × 280,5 mm (l) × 33,5 mm (H)	
Poids (unité principale 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 ultérieure
		Mac pris en charge	Mac OS X 10.10.5 Yosemite ou ultérieur 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

Liste des patterns rythmiques

	N° du pattern	Nom du pattern
GENRE 1	1	DEEPhOUSE
	2	PROGRESSIVE
	3	NEW TRAP
	4	HARD DANCE
	5	NEW REGGAETON
	6	TECHNO
	7	DUBSTEP
	8	TRIPLETS
	9	NEW JAZZ
	10	EURODANCE
	11	DRUM N BASS
	12	MINIMAL
	13	HIPHOP
	14	TRIBAL
	15	LA BEAT
	16	AFROBEAT
	17	ELECTRO
	18	TRANCE
	19	BROKENBEAT
	20	KUDURO
	21	WORLD
GENRE 2	22	NEW EU DANCE
	23	ELECTRIC HOUSE A
	24	ELECTRIC HOUSE B
	25	TECH HOUSE A
	26	TECH HOUSE B
	27	TECH HOUSE C
	28	STAR GATE
	29	FILTER HOUSE A
	30	FILTER HOUSE B
	31	TRIBAL HOUSE A
	32	TRIBAL HOUSE B
	33	EURO HOUSE
	34	HOP HOUSE
	35	AMBIENT TECH A
	36	AMBIENT TECH B
	37	PSY TRANCE A
	38	PSY TRANCE B
	39	REPEAT A
	40	REPEAT B
	41	MELODIC TECHNO A
	42	MELODIC TECHNO B
	43	TRIBAL TECH
	44	BIG TECHNO
	45	SPRINGY TECH
	46	TECH STEP A
	47	TECH STEP B
	48	DREAMING A
	49	DREAMING B
	50	TRIBAL A
	51	TRIBAL B
	52	SAY YEAH A
	53	SAY YEAH B
	54	SAMPLING BEAT A
	55	SAMPLING BEAT B
	56	FUTURE GROOVE A
	57	FUTURE GROOVE B
	58	FUTURE TRIBE
	59	WHEREHOUSE

	N° du pattern	Nom du pattern		
GENRE 2	60	CHILL OUT A		
	61	CHILL OUT B		
	62	AMBIENT BEAT A		
	63	AMBIENT BEAT B		
	64	DUBSTEP BEAT A		
	65	DUBSTEP BEAT B		
	66	AMBIENT STEP A		
	67	AMBIENT STEP B		
	68	AMBIENT TRAP A		
	69	AMBIENT TRAP B		
	70	LOW DOWN		
	71	TRAP		
	72	BIG TRAP		
	73	HARD TRAP		
	74	SLAP TRAP		
	75	ELECTRO TRAP		
	76	BELL TREES		
	77	LIGHT MACHINE		
	78	OLD SCHOOL		
	79	ELECTRO HIPHOP		
	80	OG		
	GENRE 2	81	BIG REVERB	
		82	HARD N BASS	
		83	DRUM N BASS A	
		84	DRUM N BASS B	
		85	FAST STEP A	
		86	FAST STEP B	
		87	MOVING BASS	
		88	SESSION	
		89	JAZZY STYLE	
		90	ACO REGGAETON	
		91	REGGATON	
		92	LOW KICK A	
		93	LOW KICK B	
		94	AFRO TECH	
		95	AFRO HARD TECH	
		96	YAY	
		SONG	97	DISCO 1
			98	DISCO 2
			99	DISCO 3
			100	DISCO 4
			101	DISCO 5
			102	DISCO 6
			103	DISCO 7
			104	DISCO 8
			105	DISCO 9
			106	DISCO 10
			107	DARK WAVE 1
			108	DARK WAVE 2
			109	DARK WAVE 3
			110	DARK WAVE 4
			111	DARK WAVE 5
			112	DARK WAVE 6
			113	DARK WAVE 7
			114	DARK WAVE 8
			115	DARK WAVE 9
			116	DARK WAVE 10
			117	FOOTWORK 1
			118	FOOTWORK 2

	N° du pattern	Nom du pattern
SONG	119	FOOTWORK 3
	120	FOOTWORK 4
	121	FOOTWORK 5
	122	FOOTWORK 6
	123	FOOTWORK 7
	124	FOOTWORK 8
	125	FOOTWORK 9
	126	FOOTWORK 10
	127	BKLYN TECHNO 1
	128	BKLYN TECHNO 2
	129	BKLYN TECHNO 3
	130	BKLYN TECHNO 4
	131	BKLYN TECHNO 5
	132	BKLYN TECHNO 6
	133	BKLYN TECHNO 7
	134	BKLYN TECHNO 8
	135	BKLYN TECHNO 9
	136	BKLYN TECHNO 10
	137	DODGE 1
	138	DODGE 2
	139	DODGE 3
	140	DODGE 4
	141	DODGE 5
	142	DODGE 6
	143	DODGE 7
	144	BOUNCE 1
	145	BOUNCE 2
	146	BOUNCE 3
	147	BOUNCE 4
	148	BOUNCE 5
	149	BOUNCE 6
	150	BOUNCE 7
	151	BOUNCE 8
	152	BOUNCE 9
153	TECHNO 1	
154	TECHNO 2	
155	TECHNO 3	
156	TECHNO 4	
157	TECHNO 5	
158	TRAP A 1	
159	TRAP A 2	
160	TRAP A 3	
161	TRAP A 4	
162	TRAP A 5	
163	TRAP B 1	
164	TRAP B 2	
165	TRAP B 3	
166	TRAP B 4	
167	TRAP B 5	
168	REGGAETON 1	
169	REGGAETON 2	
170	REGGAETON 3	
171	REGGAETON 4	
172	REGGAETON 5	
SAMPLE	381	PLAIN 1
	382	PLAIN 2
	383	PLAIN 3
	384	PLAIN 4

Liste des kits préprogrammés (presets)

	N° du KIT	Nom du KIT
GENRE 1	1	DEEHOUSE
	2	RAINBOW
	3	TRAP LIGHTING
	4	HARD DANCE
	5	4 SPLIT
	6	TECHNO
	7	DUBSTEP
	8	EDM LIGHTING
	9	NEW JAZZ
	10	4 RED COLORS
	11	4 BLUE COLORS
	12	MINIMAL
	13	HIPHOP
	14	SNAKE
	15	TRIPLE SAW
	16	AFROBEAT
	17	ELECTRO
	18	TRANCE LIGHTING
	19	BROKENBEAT
	20	KUDURO
	21	KALIMBA
GENRE 2	22	NEW EU DANCE
	23	ELECTRIC HOUSE
	24	TECH HOUSE
	25	STAR GATE
	26	FILTER HOUSE
	27	TRIBAL HOUSE
	28	EURO HOUSE
	29	HOP HOUSE
	30	AMBIENT TECH
	31	PSY TRANCE
	32	PHASED SNARE
	33	MELODIC TECHNO
	34	WORLD
	35	BIG TECHNO
	36	SPRINGY TECH
	37	TECH STEP
	38	DREAMING
	39	FUNKY
	40	DEEP DARK

	N° du KIT	Nom du KIT
GENRE 2	41	FUTURE GROOVE
	42	FUTURE TRIBE
	43	WHEREHOUSE
	44	CHILL OUT
	45	AMBIENT BEAT
	46	DUBSTEP BEAT
	47	AMBIENT STEP
	48	AMBIENT TRAP
	49	LOW DOWN
	50	TRAP
	51	HARD N BASS
	52	ELECTRO TRAP
	53	BELL TREES
	54	ELECTRO HIPHOP
	55	OG
SONG	56	AMBIANT
	57	DRUM N BASS
	58	SESSION
	59	ELECTRIC JAZZ
	60	ACO REGGAETON
	61	REGGAETON
	62	LOW KICK
	63	AFRO TECH
	64	AFRO HARD TECH
	65	YAY
SAMPLE	66	DISCO
	67	DARK WAVE
	68	FOOTWORK
	69	BKLYN TECHNO
	70	DODGE
	71	NYC
	72	TECHNO SONG
	73	TRAP SONG
	74	H & N SONG
	75	HARD REGGAETON
	76	HALF AND HALF
	77	TOUCH A PITCH
	78	STEP MASTER
	79	PLAY A KICK!

Listes des paramètres de menu EDIT

■ Bloc Oscillator (oscillateur)

Type de sélection

Sélection par le bouton SELECT
Type
Voir la liste des oscillateurs

Liste des oscillateurs

Catégorie	Nom d'onde	LOOP	N°
Kick	2Step Kick	o	1
	BigBeat Kick	o	2
	Blutber Kick	o	3
	BreakBeat Kick	x	4
	Breaks Kick	x	5
	Classic Kick	o	6
	Cyber Kick	o	7
	DeepDark Kick	x	8
	DeepHouse Kick	o	9
	Disco Kick	x	10
	D&B Kick	x	11
	Dubstep Kick	x	12
	EDM Kick	o	13
	Electro Kick	o	14
	EuroBeat Kick	o	15
	EuroDance Kick	o	16
	EuroTrance Kick	o	17
	FrenchHouse Kick	o	18
	Funk Kick	x	19
	Hardcore Kick	x	20
	HardHouse Kick	o	21
	HardTechno Kick	x	22
	HipHop Kick 1	o	23
	HipHop Kick 2	o	24
	Oldschool Kick	o	25
	HR&HM Kick	x	26
	Jazz Kick	x	27
	Jungle Kick	x	28
	Kicker Kick	o	29
	Berlin Kick	o	30
	D Kick	o	31
	Muted Kick	x	32
	Lounge Kick	x	33
	MainRoom Kick	x	34
	Minimal Kick	o	35
	NuDisco Kick	x	36
	ProgHouse Kick	o	37
	R&B Kick	o	38
	Reggae Kick	o	39
	Reggaeton Kick	x	40
	Rock Kick	x	41
	Sub Kick	o	42
	Synth Kick	o	43
	Techno Kick	o	44
	TechHouse Kick	o	45
	Kit707 Kick	x	46
	Kit808 Kick	o	47
	Kit909 Kick	o	48
	Trap Kick	o	49
	TrapMe Kick	o	50
	TribalHouse Kick	o	51
Snare	2Step RS	x	1
	2Step Snare	x	2
	BigBeat RS	x	3
	BigBeat Snare	x	4
	Breaks RS	x	5
	Breaks Snare	x	6
	Chicago Snare	x	7
	DeepHouse Snare	x	8
	DeepHouse RS	x	9
	D&B RS	x	10
	D&B Snare	x	11
	Dubstep RS	x	12
	Dubstep Snare 1	x	13

Catégorie	Nom d'onde	LOOP	N°
Snare	Dubstep Snare 2	x	14
	EDM Snare	x	15
	EDM RS	x	16
	Electro RS	x	17
	Electro Snare	x	18
	EuroBeat RS	x	19
	EuroBeat Snare	x	20
	EuroDance RS	x	21
	EuroDance Snare	x	22
	EuroTrance RS	x	23
	EuroTrance Snare	x	24
	FlashBulb Snare	x	25
	Future Snare	x	26
	Garage Snare	x	27
	Hardcore RS	x	28
	Hardcore Snare	x	29
	HardHouse RS	x	30
	HardHouse Snare	x	31
	HardTechno RS	x	32
	HardTechno Snare	x	33
	HH Snare	x	34
	HipHop RS	x	35
	HipHop Snare	x	36
	HR&HM RS	x	37
	HR&HM Snare	x	38
	Jazz RS	x	39
	Jazz Snare	x	40
	Jazz Brush	x	41
	Jungle RS	x	42
	Jungle Snare	x	43
	MainRoom Snare	x	44
	Minimal RS	x	45
	Minimal Snare	x	46
	NuDisco RS	x	47
	NuDisco Snare	x	48
	ProgHouse RS	x	49
	ProgHouse Snare	x	50
	R&B RS	x	51
	R&B Snare	x	52
	Reggae RS	x	53
	Reggae Snare	x	54
	Reggaeton RS	x	55
	Reggaeton Snare	x	56
	Rock RS	x	57
	Rock Snare	x	58
	Gangsta Snare	x	59
	South Snare	x	60
	TechHouse RS	x	61
	TechHouse Snare	x	62
	Kit707 Snare	x	63
	Kit808 Snare	x	64
Kit808 RS	x	65	
Kit909 Snare	x	66	
Kit909 RS	x	67	
Trap RS	x	68	
Trap Snare	x	69	
TribalHouse RS	x	70	
TribalHouse Snare	x	71	
UK Snare	x	72	
Vintage Snare	x	73	
Building Clap	x	1	
ClaRave Clap	x	2	
Dance Clap	x	3	
Disco Clap	x	4	

Catégorie	Nom d'onde	LOOP	N°	
Clap	D&B Clap	x	5	
	Breaks Clap	x	6	
	Electro Clap	x	7	
	Techno Clap 1	x	8	
	House Clap 1	x	9	
	HipHop Clap	x	10	
	Minimal Clap	x	11	
	House Clap 2	x	12	
	Techno Clap 2	x	13	
	NY Clap	x	14	
	Reggae Clap	x	15	
	Short Clap	x	16	
	SlapVerb Clap	x	17	
	Step Clap	x	18	
	Thug Clap	x	19	
	Kit707 Clap	x	20	
	Kit808 Clap	x	21	
	Kit909 Clap	x	22	
	Trance Clap	x	23	
	Trap Clap	x	24	
	HiHat	Berlin CloseHH	x	1
		Berlin OpenHH	x	2
		Chicago Hi-Hat	x	3
		ComputerNoise	x	4
DeadLeaser Hat		x	5	
Disco CloseHH		x	6	
Disco OpenHH		x	7	
Dance CloseHH		x	8	
Dance OpenHH		x	9	
D&B CloseHH		x	10	
D&B OpenHH		x	11	
Breaks CloseHH		x	12	
Breaks OpenHH		x	13	
Electro CloseHH		x	14	
Electro OpenHH		x	15	
Techno CloseHH		x	16	
Techno OpenHH		x	17	
Feedback Hat		x	18	
Garage Hat		x	19	
GlitchTick Hat		x	20	
HardHouse Hat		x	21	
Standard OpenHH		x	22	
HipHop CloseHH		x	23	
HipHop OpenHH		x	24	
House CloseHH		x	25	
House OpenHH		x	26	
Minimal CloseHH		x	27	
Minimal OpenHH		x	28	
HR&HM CloseHH		x	29	
HR&HM OpenHH		x	30	
Jazz CloseHH		x	31	
Jazz OpenHH		x	32	
London Hat		x	33	
Milano Hat		x	34	
NY Hat		x	35	
Paris Hat		x	36	
R&B CloseHH		x	37	
R&B OpenHH		x	38	
Reggae CloseHH		x	39	
Reggae OpneHH		x	40	
Rock CloseHH		x	41	
Rock OpenHH		x	42	
Short Hi-Hat		x	43	
Kit707 CloseHH		x	44	

Listes des paramètres de menu EDIT (suite)

Catégorie	Nom d'onde	LOOP	N°
Hihat	Kit707 OpenHH	x	45
	Kit808 CloseHH	x	46
	Kit808 OpenHH	x	47
	Kit909 CloseHH	x	48
	Kit909 OpenHH	x	49
	Trance CloseHH 1	x	50
	Trance OpenHH 1	x	51
	Trance CloseHH 2	x	52
	Trance OpenHH 2	x	53
	Short Crash	x	1
Cymbal	Long Crash	x	2
	Splash Cymbal	x	3
	Disco Crash	x	4
	Disco Ride	x	5
	Dance Crash	x	6
	Dance Ride	x	7
	D&B Crash	x	8
	D&B Ride	x	9
	Breaks Crash	x	10
	Breaks Ride	x	11
	Electro Crash	x	12
	Electro Ride	x	13
	Techno Crash	x	14
	Techno Ride	x	15
	HipHop Crash	x	16
	HipHop Ride	x	17
	House Crash	x	18
	House Ride	x	19
	Minimal Crash	x	20
	Minimal Ride	x	21
	HR&HM Crash	x	22
	HR&HM Ride	x	23
	Jazz Crash	x	24
	Jazz Ride	x	25
	R&B Crash	x	26
	R&B Ride	x	27
	Reggae Crash	x	28
	Reggae Ride	x	29
	Standard Ride	x	30
	Rock Crash	x	31
	Rock Ride	x	32
	Kit707 Crash	x	33
	Kit707 Ride	x	34
	Kit808 Crash	x	35
Kit909 Crash	x	36	
Kit909 Ride	x	37	
Trance Crash	x	38	
Trance Ride	x	39	
Tom	80's Tom	x	1
	Acoustic Tom 1	x	2
	Acoustic Tom 2	x	3
	DoubleElectro Tom	o	4
	FrenchHouse Tom	x	5
	Ind. Tribe Tom	x	6
	Industry Tom	x	7
	Long Tom	x	8
	NewWave Tom	x	9
	Noise Tom	x	10
	Synth Tom	o	11
	Kit707 Tom	x	12
	Kit808 Tom	x	13
	Kit909 Tom	x	14
	Vintage Tom	x	15
Percussion	BellTree	x	1
	Bottle	x	2
	BrightData	x	3
	Cabasa Hit	x	4
	Cabasa Shake	x	5
	Castanets	x	6
	CementClick	x	7
	Clave	x	8
	Conga Open	x	9
	Conga Close	x	10
	Conga Slap	x	11
	Cowbell	x	12

Catégorie	Nom d'onde	LOOP	N°
Percussion	Darbuka	x	13
	Davul Chember	x	14
	Davul Dum	x	15
	Davul Kasnak	x	16
	Davul Tek	x	17
	Djembe	x	18
	Droplet	x	19
	GlitchClave	x	20
	Hi-Bongo	x	21
	Lo-Bongo	x	22
	Hi-Timbales	x	23
	Lo-Timbales	x	24
	Hi-Agogo	x	25
	Lo-Agogo	x	26
	IDM Prec.	x	27
	LongGuiro	x	28
	ShortGuiro	x	29
	LongWhistle	o	30
	Maracas	x	31
	MouthPop	x	32
	MuteCuica	x	33
	MuteSurdo	x	34
	MuteTriangle	x	35
	OpenCuica	x	36
	OpenSurdo	x	37
	OpenTriangle	x	38
	OrganicPrec.	x	39
	Lo-Pop	o	40
	Hi-Pop	x	41
	PlasticLid	x	42
	Quijada	x	43
	Quijada Hit	x	44
	RimPercussion	x	45
	Riq Doum	x	46
	Riq Pa	x	47
	Riq Tak	x	48
	Shaker 1	x	49
	Shaker 2	x	50
	Shaker Hit	x	51
	ShortData	x	52
	ShortPercussion	x	53
	ShortWhistle	x	54
Snap	x	55	
SquishyZap	x	56	
Sticks	x	57	
SynthPercussion	o	58	
Tabla Ge	x	59	
Tabla Ke	x	60	
Tabla Na	x	61	
Tabla Te	x	62	
Jingle	x	63	
Tambourine	x	64	
Timpani	x	65	
Kit808 Cowbell	o	66	
Vibraslap	o	67	
WindChime	x	68	
WoodBlock	x	69	
Voice	AI-Low House	x	1
	Hey Trap	x	2
	Female Oh	x	3
	Male Oh	x	4
	Oh Garage	x	5
	Technologic Vox	x	6
	U DeepHouse	x	7
	VocatStab	x	8
	Yah Dubstep	x	9
	Male Ahaa	x	10
	Male Ahaav	x	11
	AncientWisdom	x	12
	Male Baaa	x	13
	Male Che	x	14
	Male ComeOn	x	15
	Male Doh	x	16
	Male Doo	x	17
	Female Aan	x	18

Catégorie	Nom d'onde	LOOP	N°
Voice	Female Ah	x	19
	Female Am	x	20
	Female Haa	x	21
	Female Ho	x	22
	Female On	x	23
	Female So	x	24
	Female Yo	x	25
	Female Your	x	26
	Ghostly	x	27
	Male Haa	x	28
	Male Hey 1	x	29
	Male Hey 2	x	30
	Male Nahh	x	31
	Male Ohooo	x	32
	Male Paa	x	33
	Male Waa	x	34
	Male Whooo	x	35
	Synth Basic	Saw	*
Square		*	2
Pulse		*	3
Sine		*	4
Triangle		*	5
Saw + Square		*	6
Saw + Pulse		*	7
Saw + Sine		*	8
Saw + Triangle		*	9
Sine + Triangle		*	10
Saw Harmony		*	11
Square Harmony		*	12
Pulse Harmony		*	13
Sine Harmony		*	14
Triangle Harmony		*	15
Dual Saw		*	16
Dual Square		*	17
Dual Pulse		*	18
Dual Sine		*	19
Dual Triangle		*	20
Triple Saw		*	21
Triple Square		*	22
Triple Pulse		*	23
Triple Sine		*	24
Triple Triangle		*	25
Oct Saw		*	26
Oct Square		*	27
Oct Pulse		*	28
Oct Sine		*	29
Oct Triangle		*	30
Ring Saw		*	31
Ring Square		*	32
Ring Pulse	*	33	
Ring Sine	*	34	
Ring Triangle	*	35	
Ring Dual Saw	*	36	
Ring Dual Square	*	37	
Ring Dual Pulse	*	38	
Ring Dual Sine	*	39	
Ring Dual Triangle	*	40	
Ring Oct Saw	*	41	
Ring Oct Square	*	42	
Ring Oct Pulse	*	43	
Ring Oct Sine	*	44	
Ring Oct Triangle	*	45	
FM Saw	*	46	
FM Square	*	47	
FM Pulse	*	48	
FM Sine	*	49	
FM Triangle	*	50	
FM Dual Saw	*	51	
FM Dual Square	*	52	
FM Dual Pulse	*	53	
FM Dual Sine	*	54	
FM Dual Triangle	*	55	
FM Oct Saw	*	56	
FM Oct Square	*	57	
FM Oct Pulse	*	58	

Listes des paramètres de menu EDIT (suite)

Catégorie	Nom d'onde	LOOP	N°
Synth Basic	FM Oct Sine	*	59
	FM Oct Triangle	*	60
	Sync Saw	*	61
	Sync Square	*	62
	Sync Pulse	*	63
	Sync Sine	*	64
	Sync Triangle	*	65
	Sync Dual Saw	*	66
	Sync Dual Square	*	67
	Sync Dual Pulse	*	68
Sync Dual Sine	*	69	
Sync Dual Triangle	*	70	
SynthBass	AngerBass	o	1
	DeepBass	o	2
	DubstepDirtBass	x	3
	FlatRicBass	x	4
	GarageFatBass	x	5
	ParisBass	o	6
	PulseButtomBass	x	7
	SubsponseBass	o	8
	VoiceBass	x	9
	WarmSawBass	o	10
SynthFx	AirCloud	o	1
	Alarm	o	2
	AlienWarning	x	3
	Arpness	x	4
	BeatBang	x	5
	BlackStar	x	6
	BottleVox	x	7
	Closer	x	8
	CompuBlip	o	9
	DangerZone	x	10
	ElectricSwipe	x	11
	EpicAir	x	12
	ForcedAir	x	13
	Lazer 1	x	14
	Lazer 2	x	15
	Lazer 3	x	16
	LazerGun	x	17
	MarsInvaders	x	18
	MazG	x	19
	NoiseFloor	x	20

Catégorie	Nom d'onde	LOOP	N°
SynthFx	Rewange	x	21
	SawDown	x	22
	Shreakback	x	23
	SirenFX	x	24
	Spacer	o	25
	StarGate	x	26
	TrapBounce	x	27
	TurlyPluck	x	28
	Twister	x	29
	U Tone	o	30
SynthHit	WideFive	o	31
	X Scape	x	32
	1980sAnalog5ths	o	1
	ClubChord	x	2
	DecadeChord	x	3
	DubstepStab	x	4
	EdgeOfStab	o	5
	EDM MinorChord	x	6
	EDM Stab	x	7
	FadeChord	x	8
FatMash	o	9	
FatPad	x	10	
FluteSpaceLead	x	11	
FutureSax	x	12	
LeadChord	x	13	
LeadChordFlave	x	14	
LeadDirt	x	15	
LeadDrop	x	16	
LegacyChord	x	17	
LowTech	o	18	
MetalicPad	o	19	
PartyChord	x	20	
PlasticTube	o	21	
PumpChord	x	22	
PaggaTone	o	23	
RavelLead	o	24	
RaveStabLead	x	25	
SimpleChord	x	26	
StringBreath	x	27	
SubyChord	x	28	
SyncLift	x	29	
TechChord	x	30	

Catégorie	Nom d'onde	LOOP	N°
SynthHit	TightAnalog5ths	o	31
	AltoSax	o	1
	AcousticBass	o	2
	AcousticGuitar	o	3
	Bell	x	4
	BrassEnsemble	x	5
	Clav	o	6
	ElectricPiano	o	7
	E.Bass Finger	o	8
	E.Bass Pick	o	9
Instrument Basic	E.Bass Slap	o	10
	ElectricGuitar	o	11
	DistGuitar	o	12
	GuitarFeedback	x	13
	Kalimba	x	14
	MajorPartials	x	15
	MetalBell	x	16
	MinorPartials	o	17
	MutedStab	x	18
	OldMovieMinor	x	19
Organ 1	o	20	
Organ 2	o	21	
Piano	o	22	
StringsEnsemble	x	23	
TenorSax	o	24	
InstHit	Brass Hit 1	x	1
	Brass Hit 2	x	2
	Cluster	x	3
	E.Guitar 1	x	4
	E.Guitar 2	x	5
	Hammond	x	6
	Orchestra Hit	x	7
	Piano Hit	x	8
	PianoJazz Hit	x	9
	Pulse	x	10
SlideOrgan	x	11	
Strings Hit	x	12	

*Oscillateur intégré ;
non basé sur un échantillon

Menu de bloc

Option de menu	Valeur de réglage
Type List (liste des types)	Voir la liste des oscillateurs
Pulse Width (largeur d'impulsion/facteur de forme)	1-99

■ Bloc Noise (bruit)

Type de sélection

Sélection par le bouton SELECT
Type
Off (désactivé), White (bruit blanc), Pink (bruit rose)

Paramètre

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Level (niveau)	-	-
0-100	-	-

Listes des paramètres de menu EDIT (suite)

■ Bloc Insert Effect (effet par insertion)

Type de sélection

Sélection par le bouton SELECT
Type
Voir la liste des effets par insertion (→ P. 122)

Paramètre

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Voir la liste des effets par insertion (→ P. 122)		

Menu de bloc

Option de menu	Valeur de réglage
Position	Before Filter (avant le filtre), After Filter (après le filtre)

■ Bloc Filter (filtre)

Type de sélection

Sélection par le bouton SELECT
Type
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)

Paramètre

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Frequency (fréquence)	Resonance (résonance)	Level (niveau)
20 Hz-20,000 Hz	0-100	0-100

■ Bloc Level/Pan (niveau/panoramique)

Paramètre

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Level (niveau)	Pan (panoramique)	-
0-100	L100 (gauche 100)-Center (centre)-R100 (droite 100)	-

■ Bloc Send Effect (effet en boucle)

Paramètre

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Delay	Reverb	-
Off (désactivé), Send (envoyer)	Off (désactivé), Send (envoyer)	-

■ Blocs LFO 1 et 2

Type de sélection

Sélection par le bouton SELECT
Destination
Pitch (applies to Osc) [hauteur d'osc.], Level (Osc) [niveau d'osc.], Level (Noise) [niveau de bruit], Filter Freq (applies to Filter) [fréq. du filtre], Level (Amp) [niveau d'ampli], Pan (panoramique), Effect Param [param. d'effet]

Paramètre

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Rate (vitesse)	Depth (profondeur)	Type
1-100, ♯ (Type 1)	0-100	Saw (dents de scie), Square (carrée), Pulse (rectangulaire), Sin (sinusoïdale), Tri (triangulaire), Random S&H (échant./blocage aléatoire), Stepper, After Touch

Note : voir les paramètres de synchro du tempo pour des détails sur les valeurs de réglage ♯ (→ P. 123).

Listes des paramètres de menu EDIT (suite)

Menu de bloc

Option de menu	Valeur de réglage
Stepper Edit (édition du Stepper)	Édition en écran Stepper Edit (→ P. 79)
Pulse Width (largeur d'impulsion/facteur de forme, seulement si le paramètre 3 est réglé sur Pulse)	1-99

■ Bloc Level EG (générateur d'enveloppe de niveau)

Paramètre

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Attack (attaque)	Decay/Release (déclin/relâchement)	Sustain (maintien)
0-100	0-100	0-100

■ Bloc EG (générateur d'enveloppe)

Type de sélection

Sélection par le bouton SELECT
Destination
Off, Pitch [hauteur], Level (OSC) [niv. d'osc.], Level (Noise) [niv. de bruit], Filter Freq [fréq. du filtre], Pan [panoramique], Effect Param [param. d'effet]

Paramètre

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Attack (attaque)	Decay/Release (déclin/relâchement)	Sustain (maintien)
0-100	0-100	0-100

Menu de bloc

Option de menu	Valeur de réglage
Depth (profondeur)	-100 à +100

■ Bloc PAD (en configuration KEY uniquement)

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Scale (gamme)	Key (tonalité)	Range (plage)
Voir « Changer la gamme (Scale) » (→ P. 28)	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	C-1-F3...C7-C8 (C)-B-1-E4...B7-C8 (B)

■ Bloc Ring Parameter (paramètres de l'anneau)

Type de sélection

Sélection par le bouton SELECT
Type
Off (désactivé), Pan (panoramique), Pitch (hauteur), Level (niveau)

■ Bloc Setting (réglages)

Paramètres (en configuration PAD)

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
LED Color (couleurs de LED)	LED Animation (animation des LED)	Mixer Group (groupe de mixage)
Sélection de couleurs	Off (aucune), Moire (moiré), Firework (feu d'artifice), Cross (croix), Circulation, Rainbow (arc-en-ciel)	Off (aucun), Group 1, Group 2, Group 3

Paramètres (en configuration KEY)

Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
Mono/Poly	Glide (seulement si Mono est sélectionné)	-
Mono, Poly	0-100	-

Menu de bloc

Option de menu	Valeur de réglage
MIDI Mapping (affectation MIDI)	Canal : 1-16, Note : C-1-#9

Listes des effets

■ Effets par insertion

Catégorie	Nom du type	Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
		Paramètre/valeur de réglage	Paramètre/valeur de réglage	Paramètre/valeur de réglage
Distortion	BitCrush	Bit (nombre de bits) 4-16	SMPL (échantillonnage) 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
	Phaser	Rate (vitesse)	Color (couleur)	Mix (mixage)
		1-50, ♪ (Type 1)	4STG (4 étages), 8STG (8 étages), inv 4 (4 inversé), inv 8 (8 inversé)	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
Filter	3Band EQ	Low (graves) -12 à +12	Mid (médiums) -12 à +12	Hi (aigus) -12 à +12
		TalkFilter	Type iA, UE, UA, oA	Balance 0-100
	Sub Bass	Frequency (fréquence) 30-250	Mix (mixage) 0-100	-
	Dynamics	Pumper	Depth (profondeur) 0-100	Rate (vitesse) ♪ (Type 3)
Compressor		Sense (sensibilité) 0-10	Attack (attaque) Slow (lente), Fast (rapide)	Tone (tonalité) 0-10

Note : 4 effets par insertion peuvent être utilisés simultanément.

■ Filtre global

Nom du type	Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
	Paramètre/valeur de réglage	Paramètre/valeur de réglage	Paramètre/valeur de réglage
LPF (passe-bas) [-12dB], LPF [-24dB], BPF (passe-bande) [-12dB], BPF [-24dB], HPF (passe-haut) [-12dB], HPF [-24dB], Peaking Filter (filtre en cloche)	Frequency (fréquence) 20 Hz–20,000 Hz	Resonance (résonance) 0-100	Level (niveau) 0-100

■ 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) 1-2000, ♪ (Type 2)	Feedback (réinjection) 0-100	Mix (mixage) 0-100
	Stereo Delay	Time (temps de retard) 1-2000, ♪ (Type 2)	Feedback (réinjection) 0-100
Reverse Delay	Time (temps de retard) 10-2000, ♪ (Type 2)	Feedback (réinjection) 0-100	Mix (mixage) 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) 1-30	Tone (tonalité) -12 à 6	Mix (mixage) 0-100

Note : voir les paramètres de synchro du tempo pour des détails sur les valeurs de réglage ♪ (→ P. 123).

Listes des effets (suite)

■ Effets master

Catégorie	Nom du type	Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
		Paramètre/valeur de réglage	Paramètre/valeur de réglage	Paramètre/valeur de réglage
Distortion	BitCrush	Bit (nombre de bits) 4-16	SMPL (échantillonnage) 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
	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
	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
3Band EQ		Low (graves) -12 à +12	Mid (médiums) -12 à +12	Hi (aigus) -12 à +12
Delay	Reverse Delay	Time (temps de retard) 10-2000, ♯ (Type 2)	Feedback (réinjection) 0-100	Hi Damp (amortiss. des aigus) 0-10
Dynamics	Limiter	Threshold (seuil) -24 à 0	Ratio (taux) 1-54, ∞	Release (relâchement) 0-10
	Compressor	Threshold (seuil) -24 à 0	Ratio (taux) 1-26	Attack (attaque) 0-10
Time manipulation	Glitter	Type 1-8	Complex (complexité) 0-100	Mix (mixage) 0-100

- On ne peut utiliser qu'un seul effet master 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 les paramètres et effets qui peuvent prendre une valeur liée au tempo.

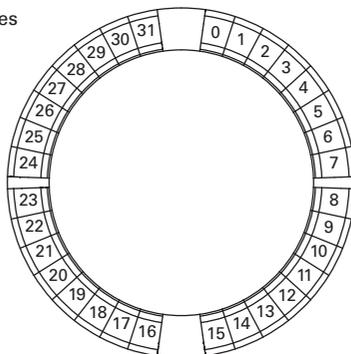
Type 1	Type 2	Type 3
Triple-croche	Double-croche	Triple-croche
Double-croche	Noire de triolet	Double-croche
Noire de triolet	Double-croche pointée	Noire de triolet
Double-croche pointée	Croche	Double-croche pointée
Croche	Blanche de triolet	Croche
Blanche de triolet	Croche pointée	Blanche de triolet
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		

Messages MIDI de l'anneau contrôleur

■ Numéros de touche sur l'anneau contrôleur

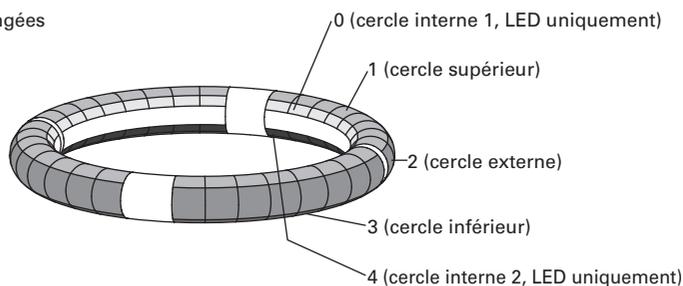
Des numéros différents sont assignés aux pads de l'anneau contrôleur. Ces numéros sont en fait une combinaison de numéros de colonne et de numéros de rangée.

Divisions de l'anneau en colonnes

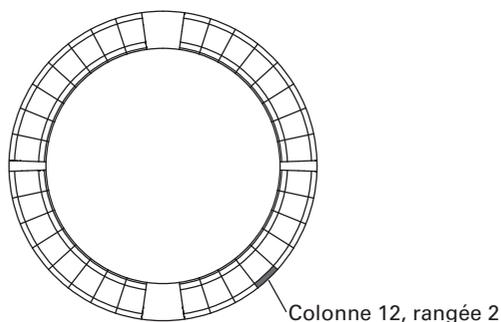


Vue de dessus (côté portant le logo ARQ)

Divisions de l'anneau en rangées



Exemple : 12x2

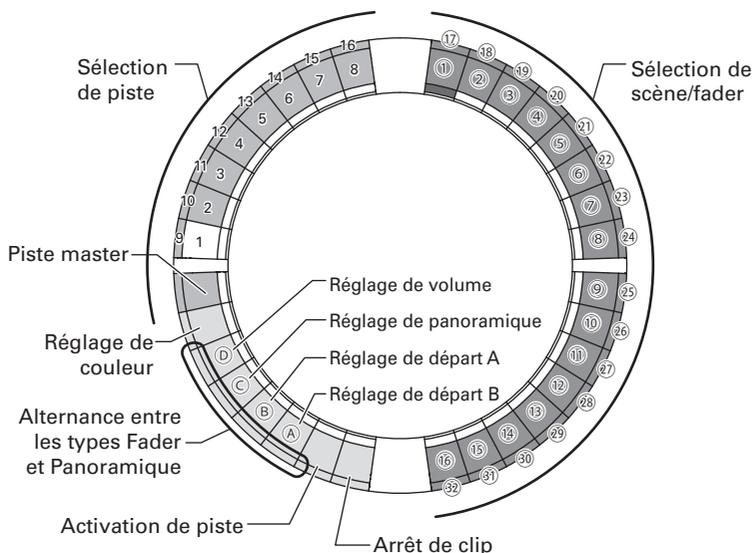


Messages MIDI de l'anneau contrôleur (suite)

■ 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 de couleur

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 (Ⓐ-Ⓢ 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 de son. Quand elle est activée, la LED est brillamment allumée. Lorsqu'elle est coupée, la LED est atténuée.

Arrêt de clip

Vous pouvez arrêter la lecture de clip sur la piste sélectionnée.

Messages MIDI de l'anneau contrôleur (suite)

■ Agencement NOTE

Cet agencement répartit les notes sur les pads comme des touches de piano.

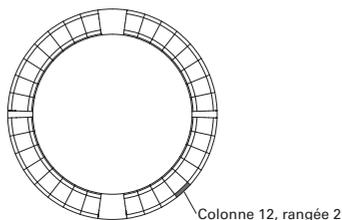
Avec , vous pouvez changer d'octave.

		Rangée						4
		1/2/3 (commun)						
		 x2	 x1	Au démarrage	 x1	 x2	 x3	
0	0	0	0	0	0	0		
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 (0h).

- 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.

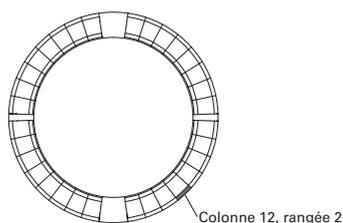
Vous pouvez utiliser  pour déplacer les groupes de numéros de note dans la colonne.

		Rangée								4	
		0	1/3 (commun)		2	1/3 (commun)		2	1/3 (commun)		2
Colonne	0		↔x2			↔x1		Au démarrage		↔x1	
	1	52	56	36	40	20	24	4	8		
	2	53	57	37	41	21	25	5	9		
	3	54	58	38	42	22	26	6	10		
	4	55	59	39	43	23	27	7	11		
	5	60	64	44	48	28	32	12	16		
	6	61	65	45	49	29	33	13	17		
	7	62	66	46	50	30	34	14	18		
	8	63	67	47	51	31	35	15	19		
	9	68	72	52	56	36	40	20	24		
	10	69	73	53	57	37	41	21	25		
	11	70	74	54	58	38	42	22	26		
	12	71	75	55	59	39	43	23	27		
	13	76	80	60	64	44	48	28	32		
	14	77	81	61	65	45	49	29	33		
	15	78	82	62	66	46	50	30	34		
	16	79	83	63	67	47	51	31	35		
	17	84	88	68	72	52	56	36	40		
	18	85	89	69	73	53	57	37	41		
	19	86	90	70	74	54	58	38	42		
	20	87	91	71	75	55	59	39	43		
	21	92	96	76	80	60	64	44	48		
	22	93	97	77	81	61	65	45	49		
	23	94	98	78	82	62	66	46	50		
	24	95	99	79	83	63	67	47	51		
	25	100	104	84	88	68	72	52	56		
	26	101	105	85	89	69	73	53	57		
	27	102	106	86	90	70	74	54	58		
	28	103	107	87	91	71	75	55	59		
	29	108	112	92	96	76	80	60	64		
	30	109	113	93	97	77	81	61	65		
	31	110	114	94	98	78	82	62	66		
		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 48 (30h) et le canal MIDI le 1 (0h).

- Quand ce pad est frappé, « 90h » (message d'enfoncement de note sur le canal MIDI 1), « 30h » (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 contenant « 90h » (message d'enfoncement de note sur le canal MIDI 1), « 30h » (numéro de note) et une 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	4
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		23	22	21
	24				
	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	

CONSEIL

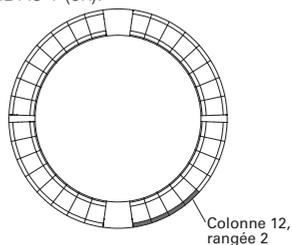
Lorsque la dynamique est de 127, il faut 20 millisecondes pour atteindre la valeur spécifiée.

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 est le 25 (19h) et le canal MIDI le 1 (0h).

- Lorsque ce pad est frappé (douce) avec une dynamique de 1, 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

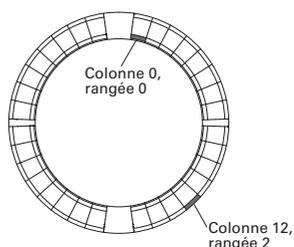
Ce mode vous permet de programmer l'éclairage de la LED de chaque pad comme vous le désirez.

		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 (0h).

- Quand ce pad est frappé, un message composé de « 90h » (enfonceur de note sur le canal MIDI 1), de « 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 composé de « 90h » (message d'enfonceur de note sur le canal MIDI 1), de « 2Ch » (numéro de note) et d'une valeur de dynamique est transmis à l'anneau contrôleur.



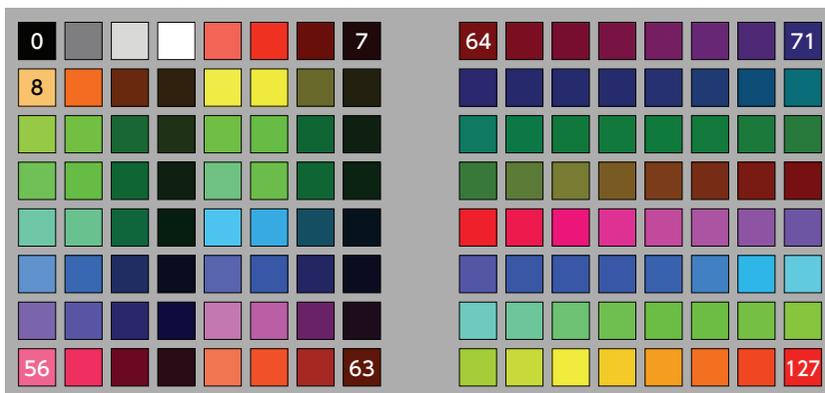
Les LED des cercles internes supérieur et inférieur répondent au canal MIDI 2.

- La LED du pad situé en colonne 0, rangée 0 s'allume également dans la couleur correspondant à la dynamique si un message composé de « 91h » (enfonceur de note sur le canal MIDI 2), de « 00h » (numéro de note) et d'une valeur de dynamique est transmis à l'anneau contrôleur.

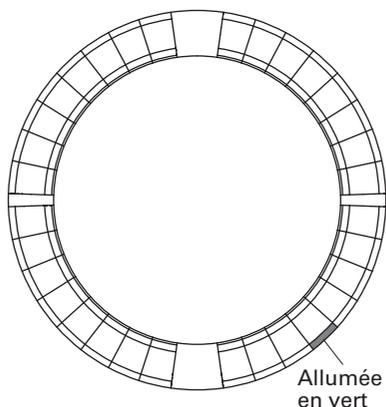
Messages MIDI de l'anneau contrôleur (suite)

■ Désignation de la couleur de LED

Les couleurs de LED de pad peuvent changer en fonction des valeurs de dynamique transmises.



Exemple : en mode PROGRAMMER, si vous envoyez un message composé de « 90h » (enfoncement de note sur le canal MIDI 1), « 2Ch » (numéro de note) et « 88 » (dynamique) à l'anneau contrôleur, la LED indiquée dans l'illustration s'allume en vert (numéro de couleur 88).



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 de couleurs (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 de couleurs (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 de couleurs (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 de couleurs (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: 10.June.2016

Version :1.00

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	x x	1-16 x	
Mode Default Messages Altered	1 x *****	1 x	
Note Number True voice	x *****	x	
Velocity Note ON Note OFF	x x	o v = 1 - 127	
After Key's Touch Ch's	x x	o v = 1 - 127	
Pitch Bend	x	x	
Control Change	x	x	
Prog Change True#	x *****	x	
System Exclusive	x	x	
System Songpos Common Song Sel Tune	x x x	x x x	
System Clock Realtime Command	o o	o o	
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 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 3: OMNI OFF, POLY

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

o: Yes
x: No



ZOOM CORPORATION

4-4-3 Kandasurugadai, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062, Japon
<http://www.zoom.co.jp>