

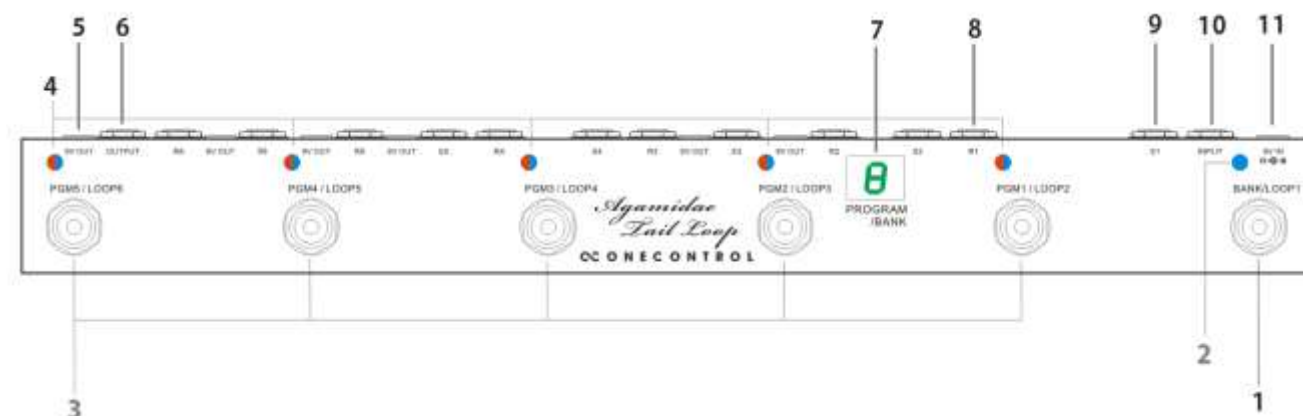
MANUEL D'UTILISATION

Agamidae Tail Loop

- Caractéristiques

- Jusqu'à 100 presets à raison de 5 presets par banque pour au max. 20 banques.
- Six boucles en série avec relais "True Bypass".
- Programme d'édition intuitif, mode EDIT et mode DIRECT pour instantanément activer ou désactiver une boucle.
- Fonctionne avec une alimentation 9 V C.C. à centre négatif.
- Les connecteurs de sortie C.C. permettent de répartir la puissance de l'alimentation vers jusqu'à 6 pédales d'effets.

- Présentation



1. Footswitch BANK/LOOP1 :

En mode RECALL, ce footswitch vous permet changer de banque.

En mode EDIT, ce footswitch vous permet d'activer/désactiver la boucle LOOP1.

Maintenez ce footswitch enfoncé pour basculer entre les modes RECALL et EDIT.

2. Témoin LOOP1 :

En mode EDIT, la LED s'allume en bleu pour indiquer le statut d'activation de la boucle LOOP1.

3. Footswitchs PGM1/LOOP2 - PGM5/LOOP6 :

En mode RECALL, ces footswitchs vous permettent de rappeler les programmes enregistrés PGM (1-5).

En mode EDIT, ces footswitchs vous permettent d'activer/désactiver les boucles LOOP2 - LOOP6.

4. Témoins bicolores :

En mode RECALL, la LED correspondante s'allume lorsqu'un programme PGM est rappelé.

En mode EDIT, la LED s'allume en bleu pour indiquer le statut d'activation de la boucle correspondante.

5. Sorties 9 V C.C. :

Ces sorties sont alimentées par l'alimentation connectée sur l'entrée d'alimentation 9V IN (en guirlande).

Elles sont toutes à centre négatif (connecteur rond 5,5 x 2,1 mm).

6. OUTPUT :

Connecteur jack de sortie du Agamidae Tail Loop.

7. Affichage :

Indique le numéro de banque actuellement sélectionné ou d'autres informations.

8. R1 :

Connecteur d'entrée de retour de la boucle LOOP1 (les connecteurs R2 à R6 correspondent respectivement aux boucles d'effets LOOP2 à LOOP6).

9. S1 :

Connecteur de sortie de la boucle LOOP1 (les connecteurs S2 à S6 correspondent respectivement aux boucles d'effets LOOP2 à LOOP6).

10. INPUT :

Connecteur jack d'entrée pour brancher votre instrument.

11. 9V IN :

Connecteur pour alimentation 9V C.C. à centre négatif (connecteur rond de 5,5 x 2,1 mm).

12. SÉLECTEUR PROGRAM/DIRECT

En mode EDIT, tout changement sera sauvegardé lorsque le sélecteur est positionné sur PROGRAM. Les changements ne seront pas sauvegardés s'il est en position DIRECT.

- Chaîne de signal

INPUT → LOOP1 → LOOP2 → LOOP3 → LOOP4 → LOOP5 → LOOP6 → OUT

- Rappeler un programme (RECALL)

En mode RECALL, l'utilisateur peut rappeler des programmes enregistrés en appuyant sur le footswitch PGM correspondant (ce qui pour effet d'allumer le témoin LED associé).

Si vous maintenez le footswitch BANK enfoncé pendant 2 secondes pour passer au mode EDIT, le témoin rouge PGM s'éteint.

- Modifier un programme (EDIT)

Commencez par rappeler le programme PGM à modifier, puis maintenez le footswitch BANK enfoncé pour passer au mode EDIT. L'affichage indique alors "P" et le témoin rouge PGM s'éteint. Les boucles actives dans le programme PGM rappelé sont indiquées par le témoin bleu associé. Chaque boucle peut être individuellement activée ou désactivée en utilisant les footswitchs correspondants.

L'utilisateur peut tester différentes configurations en mode EDIT avant d'enregistrer le programme PGM en maintenant le footswitch BANK enfoncé. Le programme est alors enregistré dans la mémoire non-volatile de l'appareil.

En choisissant la position PROGRAM/DIRECT du sélecteur, l'utilisateur peut sauvegarder ou ignorer les changements dans le PGM (mémoire non-volatile) en pressant BANK de façon continue.

- Option "Master Bypass"

Lorsque l'option "Master Bypass" est activée, le fait d'appuyer sur le footswitch PGM correspondant au programme actuellement sélectionné a pour effet de complètement isoler le Agamidae Tail Loop de la chaîne de signal. Pour activer cette option, maintenez le footswitch PGM1 enfoncé en mettant l'Agamidae Tail Loop sous tension. Les 5 témoins rouges seront allumés et l'affichage indiquera "y" pour ON ou "n" pour OFF. Vous pouvez alors appuyer sur le footswitch PGM1 pour basculer entre "y" et "n" avant de maintenir le footswitch PGM1 enfoncé pour finaliser le paramétrage.

- Modifier le nombre de banques actives (BANK)

Par défaut, 5 banques sont actives et le footswitch BANK permet de basculer dans l'ordre entre les 5 banques. Vous pouvez définir le nombre de banques actives de 2 à 20 (c.-à-d. que si le nombre est réglé sur N, les banques accessibles sont les banques 1 à N).

Pour modifier le nombre de banques actives, maintenez le footswitch BANK enfoncé en mettant l'Agamidae Tail Loop sous tension. Les 5 témoins rouges seront allumés et l'affichage indiquera le nombre de banques actuellement actives. Appuyez sur le footswitch BANK pour basculer entre les différentes valeurs. 0 correspond à 10, les valeurs "1." à "9." (nombres suivis d'un point) correspondent respectivement aux valeurs 11 à 19, et "0." correspond à 20.

Maintenez le footswitch BANK enfoncé pendant deux secondes pour finaliser le paramétrage.

- Caractéristiques techniques

Dimensions.....370 x 41 x 46 mm (L x P x H)

Alimentation.....9 V C.C.

Consommation électrique..... 150 mA max.

