

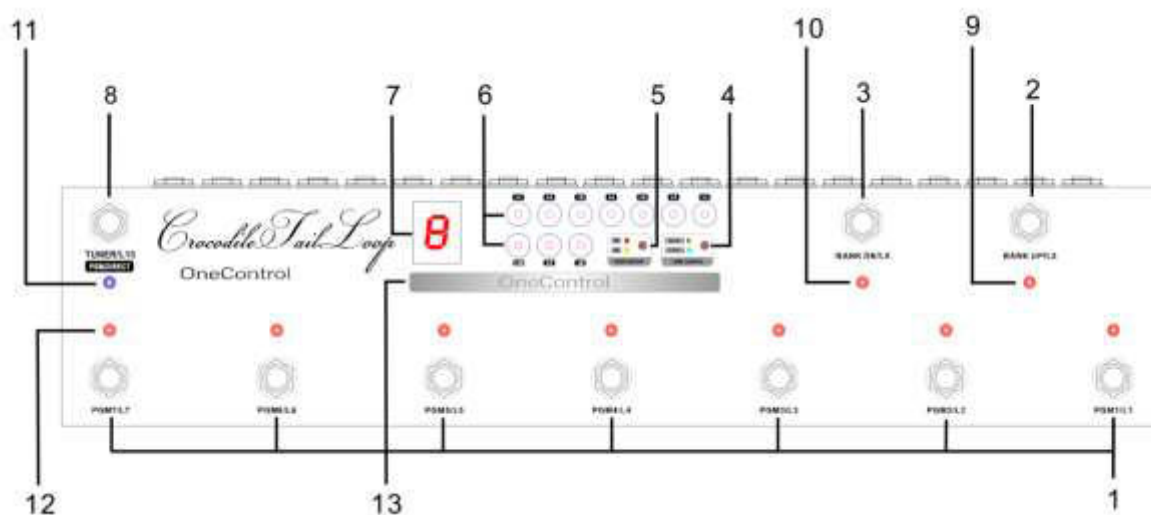
Veillez à bien lire le présent manuel avant d'utiliser le produit pour garantir une utilisation en toute sécurité.

MANUEL D'UTILISATION

CROCODILE TAIL LOOP

1- PRÉSENTATION

Panneau supérieur



(1) Footswitchs PGM1/L1 à PGM7/L7 :

Ces footswitchs permettent de rappeler instantanément les presets du programme correspondant (1 à 7) lorsqu'ils sont utilisés en mode PGM. En mode DIRECT, ils permettent d'activer ou désactiver indépendamment les boucles 1 à 7.

(2) Footswitch BANK UP/L8 :

En mode PGM, ce footswitch permet de passer à la banque suivante des 10 banques disponibles (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 0). En mode DIRECT, il permet d'activer ou de désactiver indépendamment la boucle 8.

(3) Footswitch BANK DN/L9 :

En mode PGM, ce footswitch permet de passer à la banque précédente. En mode DIRECT, il permet d'activer ou de désactiver indépendamment la boucle 9.

(4) LINK CONFIG :

Cette fonction n'est active qu'en mode PGM. Elle permet alors de choisir l'un des modes en appuyant sur le sélecteur tactile LINK CONFIG :

- Mode SYNC, la LED M/S est éteinte.
- Mode DOWNLOAD MASTER, la LED M/S est rouge.
- Mode DOWNLOAD SLAVE, la LED M/S est verte.

Consultez la section LINK pour plus de détails.

(5) MIDI ON/OFF :

Cette fonction n'est active qu'en mode PGM. Elle permet alors d'activer ou de désactiver l'émission (TX) ou la réception (RX) :

- Si la LED TX est allumée, l'OC10 transmet les messages PC sur le connecteur MIDI OUT.
- Si la LED RX est allumée, l'OC10 écoute les messages PC sur le connecteur MIDI IN.

Consultez la section MIDI pour plus de détails.

(6) Boutons de programmation :

En mode PGM, ces boutons permettent d'activer ou désactiver indépendamment les boucles 1 à 10.

Le signal passe par les boucles qui sont activées (LED allumée). En mode DIRECT, les boutons sont désactivés.

(7) Affichage LED :

En mode PGM, l'écran LED indique le numéro de banque. En mode DIRECT, l'écran affiche " ".

(8) Footswitch TUNER/L10 :

En mode PGM, ce footswitch désactive les sorties (OUT-1 et OUT-2) et transmet le signal d'entrée à la sortie TUNER. Une nouvelle pression sur le footswitch permet de réactiver les sorties et de passer la sortie TUNER en sourdine. En mode DIRECT, ce footswitch permet d'activer ou désactiver indépendamment la boucle 10.

(9) Témoin LED LOOP8 :

Le témoin n'est actif qu'en mode DIRECT et s'allume lorsque la boucle 8 est activée.

(12) Témoins LED d'état :

En mode PGM, le témoin s'allume lorsque le programme correspondant est rappelé.

En mode DIRECT, le témoin s'allume lorsque la boucle correspondante est activée.

(10) Témoin LED LOOP9 :

Le témoin n'est actif qu'en mode DIRECT et s'allume lorsque la boucle 9 est activée.

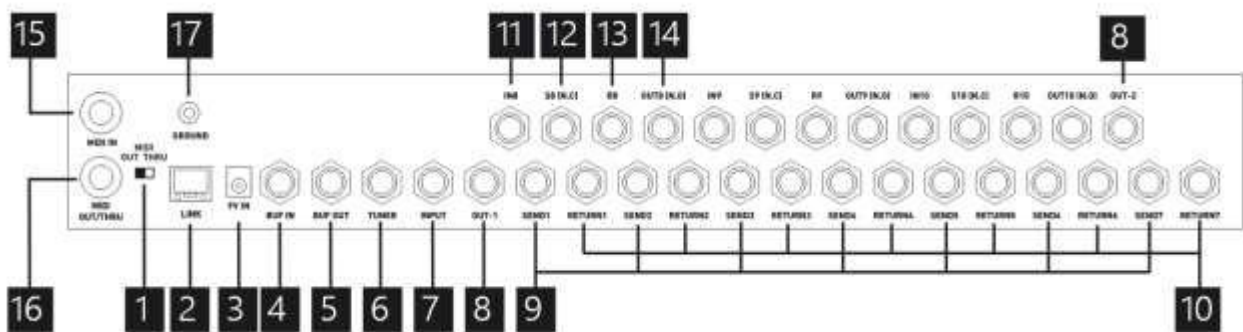
(11) Témoins LED d'état :

Le témoin indique l'activation de la sortie TUNER en mode PGM. En mode DIRECT, il s'allume lorsque la boucle 10 est activée.

(13) Barre de protection :

La barre de protection protège les boutons et l'écran d'affichage (elle est amovible).

Panneau arrière



(1) Sélecteur MIDI OUT/THRU :

Ce sélecteur permet de basculer entre les deux modes de fonctionnement du connecteur MIDI OUT/THRU.

(2) LINK :

Branchez ici le câble de liaison.

(3) 9V IN :

À utiliser avec une alimentation externe 9V C.C. à centre négatif (connecteur rond de 5,5 x 2,1 mm).

(4) BJT BUFFER IN :

Le signal qui arrive sur ce jack passe sur un circuit de buffer BJT avant d'être envoyé vers les boucles.

(5) BJT BUFFER OUT :

Le signal d'entrée envoyé au buffer BJT est ensuite transmis sur la sortie BJT BUFFER OUT avant d'être envoyé vers les boucles.

(6) TUNER :

Lorsque les sorties OUT sont en sourdine, le signal d'entrée (qu'il passe ou non par le buffer) est envoyé vers cette sortie.

(7) INPUT :

Pour brancher votre instrument.

(8) OUT1 et OUT2 :

Sorties des boucles placées en série (de 1 à 7). Le signal d'entrée (qu'il passe ou non par le buffer) est transmis par jusqu'à ces deux jacks par l'intermédiaire des sept boucles placées en série.

Les jacks OUT-1 et OUT-2 sont reliés en parallèle à l'intérieur du Crocodile Tail Loop.

(9) SEND 1 à 7 :

Jacks de sortie des boucles 1 à 7, à brancher en entrée de vos pédales d'effets pour guitare.

(10) RETURN 1 à 7 :

Jacks d'entrée de retour des boucles 1 à 7, pour brancher les sorties de vos pédales d'effets pour guitare.

(11) IN8, IN9 & IN10 :

Entrées des boucles séparées 8 à 10, avant envoi vers les boucles.

(12) S8, S9 et S10 :

Sorties des boucles d'effets séparées 8 à 10, à brancher en entrée de vos pédales d'effet pour guitare. Ces jacks peuvent également servir de footswitch normalement fermé afin de contrôler le changement de canal d'un amplificateur.

La pointe et le corps du jack sont respectivement fermés ou ouverts lorsque la boucle est désactivée/activée.

(13) R8, R9 et R10 :

Entrées de retour des boucles d'effets séparées 8 à 10, à brancher en entrée de vos pédales d'effet pour guitare.

(14) OUT8, OUT9 et OUT10 :

Sorties des boucles d'effets séparées 8 à 10. Ces jacks peuvent également servir de footswitch normalement ouvert afin de contrôler le changement de canal d'un amplificateur. La pointe et le corps du jack sont respectivement ouverts ou fermés lorsque la boucle est désactivée/activée.

(15) MIDI IN :

Permet de recevoir des données MIDI provenant d'un périphérique MIDI externe. Pour plus d'informations, consultez les sections MIDI et LINK.

(16) MIDI OUT/THRU :

Permet de transmettre des données MIDI vers un périphérique MIDI externe.

(17) GROUND STUB :

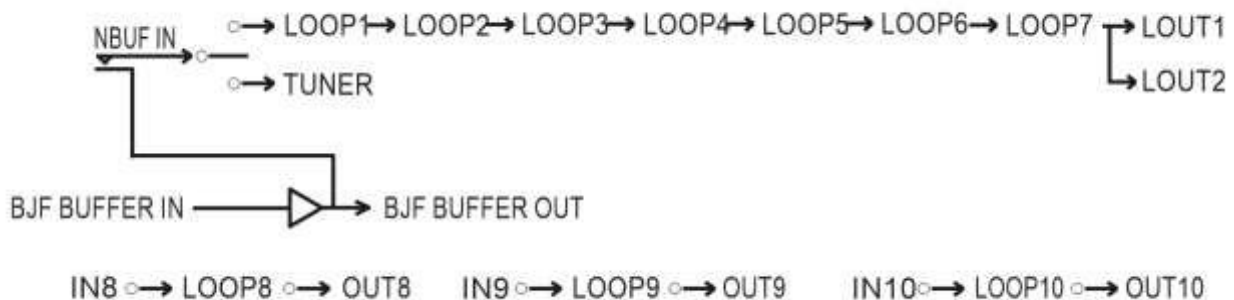
Permet de connecter le châssis à la terre.

2-CHAÎNE DE SIGNAL

Le signal de votre guitare passe par l'entrée du OC10 (NBUF IN ou BUF IN) pour ensuite passer par les boucles 1 à 7 dans cet ordre (lorsque la fonction MUTE/TUNER est désactivée) et enfin arriver aux sorties OUT-1 et OUT-2.

Lorsque la fonction MUTE/TUNER est activée, le signal est acheminé vers la sortie TUNER.

Veillez noter qu'il n'y a aucun signal sur la sortie BUF OUT lorsque vous utilisez l'entrée NBUF IN.



3-RAPPELER DES PROGRAMMES

En mode PGM, vous pouvez utiliser les footswitchs pour rappeler les programmes PGM (la LED correspondante s'allume lorsqu'un programme est rappelé).

Les opérations de rappel d'un programme ou d'activation/désactivation d'une boucle n'influent pas sur le statut d'activation de la fonction MUTE/TUNER.

4-ACCORDEUR (TUNER)

En mode PGM, appuyez sur le footswitch TUNER/L10 pour acheminer le signal vers la sortie TUNER et simultanément désactiver les sorties OUT-1 et OUT-2.

Appuyez à nouveau sur le footswitch TUNER pour renvoyer votre signal de guitare vers les boucles.

La fonction MUTE/TUNER est indépendante. Elle n'est pas affectée par le rappel des programmes PGM.

Lorsque deux OC10 sont utilisés en liaison (en mode SYNC), la fonction MUTE/TUNER du second OC10 est synchronisée avec celle du premier.

En mode DOWNLOAD, l'OC10 esclave duplique le statut d'activation de la fonction MUTE/TUNER de l'OC10 maître.

Découvrez cette fonction plus en détail dans la section LINK.

En mode DIRECT, le footswitch TUNER/L10 permet d'activer ou désactiver indépendamment la boucle 10.

5- FOOTSWITCHS BANK DN/BANK UP

En mode PGM, l'OC10 dispose de 10 banques de 1 à 10 qui contiennent chacune 7 programmes.

Appuyez sur les footswitchs BANK UP ou BANK DOWN pour changer de banque, après quoi l'affichage clignote pour indiquer le changement de banque à venir. Appuyez sur l'un des footswitchs PGM pour activer l'un des programmes de la nouvelle banque.

En mode DIRECT, le footswitch BANK UP/L8 permet d'activer ou désactiver indépendamment la boucle 8, et le footswitch BANK DN/L9 permet d'activer ou désactiver indépendamment la boucle 9.

6- MODE PGM/DIRECT

L'OC10 peut fonctionner en mode DIRECT. Maintenez le footswitch TUNER/L10 enfoncé pendant deux secondes pour activer le mode DIRECT, l'affichage indique "-".

En mode DIRECT, chaque footswitch permet d'activer ou désactiver indépendamment la boucle correspondante.

Maintenez à nouveau le footswitch TUNER/L10 enfoncé pendant deux secondes pour désactiver le mode DIRECT et revenir au mode PGM.

Remarque : en mode DIRECT, les fonctions MIDI et LINK ne sont pas disponibles.

7- PROGRAMMER LES BOUCLES

En mode PGM, vous pouvez utiliser les boutons de programmation pour activer/désactiver les boucles correspondantes. Les différentes LED indiquent le statut d'activation des boucles et l'OC10 enregistre automatiquement le statut d'activation dans la mémoire PGM.

8- CONFIGURATION MIDI

En mode PGM, un programme peut activer/désactiver les fonctions MIDI.

Appuyez sur le bouton MIDI ON/OFF pour activer ou désactiver l'émission (TX) et la réception (RX) MIDI. Les LED TX et RX indiquent l'état d'activation correspondant. L'état d'activation TX/RX est automatiquement stocké dans la mémoire PGM.

Le numéro PC (Program Change) n'est pas transmis si le voyant TX est éteint pour le programme PGM actuellement sélectionné.

Lorsque le voyant TX est allumé pour le programme actuellement sélectionné, le fait de rappeler un programme PGM envoie également un message PC sur le canal MIDI 1 par l'intermédiaire du connecteur de sortie MIDI OUT.

La plage de valeurs pour les messages PC# est de 0 à 69. Le programme PGM 1 de la banque 1 envoie la valeur "0", le programme PGM 2 de la banque 1 envoie la valeur "1", le programme PGM 7 de la banque 1 envoie la valeur "6", ... et le programme PGM 7 de la banque 10 envoie la valeur "69".

Lorsque le voyant RX est allumé pour le programme actuellement sélectionné, la réception d'un message PC sur le canal MIDI 1 a pour effet de rappeler le programme PGM correspondant. Le numéro PC reçu sera ignoré si la fonction RX est désactivée dans le programme PGM correspondant. La plage de valeurs pour le changement de programme PGM est de 0 à 69. "0" rappelle le programme PGM 1 de la banque 1, "1" rappelle le programme PGM 2 de la banque 1, ... et "69" rappelle le programme PGM 7 de la banque 10.

9- FONCTION LINK

En mode PGM, l'OC10 peut être connecté à un autre OC10 afin de faire fonctionner conjointement les deux appareils. Les témoins bleus LINK des deux OC10 doivent s'allumer lorsque les deux appareils sont correctement connectés avec un câble de liaison.

L'OC10 propose deux modes de liaison, le mode SYNC et le mode DOWNLOAD.

En mode SYNC, le fait de rappeler un programme PGM sur un des OC10 a pour effet de rappeler le même programme PGM sur l'autre OC10.

Imaginons par exemple deux OC10 connectés, désignés par les lettres A et B. Si le programme PGM 7 de la banque 1 est rappelé sur l'OC10 A, alors le même programme est rappelé simultanément sur l'OC10 B. Si le programme PGM 5 de la banque 2 est rappelé sur l'OC10 B, alors le même programme est rappelé simultanément sur l'OC10 A.

En mode DOWNLOAD, un OC10 doit être paramétré en tant que maître et l'autre en tant qu'esclave. Lorsque l'OC10 maître rappelle un programme PGM, il envoie les données (boucles actives, TX/RX) vers l'OC10 esclave. L'esclave est une duplication parfaite du maître. Le mode DOWNLOAD est généralement utilisé pour le contrôle à distance.

Appuyez sur le bouton LINK CONFIG pour changer de mode LINK.

Lorsque la LED M/S est éteinte, l'appareil est en mode SYNC.

Lorsque la LED M/S est rouge, l'appareil est en mode DOWNLOAD MASTER (DL.M).

Lorsque la LED M/S est rouge, l'appareil est en mode DOWNLOAD SLAVE (DL.S).

Lorsque l'appareil est en mode DOWNLOAD, l'affichage indique " ".

Veillez noter que tous les footswitchs et boutons de l'OC10 esclave sont verrouillés. Seul le bouton LINK CONFIG reste actif.

Remarque : Le mode LINK doit être correctement configuré.

SYNC avec SYNC ou DL.M avec DL.S sont les seules associations possibles pour la liaison.

SYNC avec DL.M, SYNC avec DL.S, DL.M avec DL.M et DL.S avec DL.S entraîneront des dysfonctionnements.

10- Caractéristiques techniques

Dimensions.....	462 x 110 x 63 mm (L x l x H)
Poids.....	1800 grammes
Alimentation.....	9 V C.C.
Consommation électrique.....	320 mA
Impédance d'entrée du buffer.....	500 k Ω
Impédance de sortie du buffer.....	10 k Ω
Vp-p max. pour l'entrée avec buffer.....	9 V
Vp-p max. pour l'entrée sans buffer.....	30 V