

III
Échantillonneur de phrases

Manuel d'utilisation

Table des matières

Démarrage rapide..... 4

1. Terminologie..... 4

2. « Affichage de l'horloge »..... 5

3. Réglage des paramètres à l'aide des boutons..... 5

Bouton de dégradation (« Decay »)..... 5
Boutons de volume..... 5
Bouton de fondu (« Fade Time »)..... 5
Enregistrement des réglages actuels des boutons..... 5

4. Jeux de lumière et leurs significations..... 6

Tous les styles de jeu..... 6
Styles de lecture en série et synchronisés en série..... 6
Styles de jeu synchronisé et libre..... 6

5. Boutons de pied..... 7

6. « Style de jeu en boucle »..... 7

En série..... 7
Synchronisation série..... 7
Synchronisation..... 7
Libre..... 7
Modifier le style de lecture en boucle..... 7

7. Fonctionnement des boutons de boucle..... 8

7.1 SERIAL - Les boucles sont jouées une à une, selon la structure couplet/refrain/pont 8
Comment utiliser le mode « Série » 8
Enregistrement de la première boucle 8
Enregistrement de la deuxième boucle et des suivantes 8
Règles de jeu 9
Règles d'arrêt 9

7.2 SERIAL-SYNCH – La boucle principale 3 peut jouer avec les boucles 1, 2 ou 4 9
Comment utiliser Serial-Sync 9

7.3 SYNC – La boucle 3 est la boucle principale et les autres boucles sont des boucles secondaires.
Toutes les boucles peuvent jouer simultanément. 10
Comment utiliser SYNC 10

7.4 FREE – Il n'y a pas de boucle principale. Toutes les boucles peuvent être jouées simultanément, de manière indépendante. 10
Comment utiliser Free 10
Enregistrement de la première boucle 10
Enregistrement de la deuxième boucle et des suivantes 10
Règles de jeu 11
Règles d'arrêt 11

8. Boutons Bonus 10
Réinitialisation des affectations du bouton Bonus aux valeurs par défaut d'usine 10

9. Attribution des fonctions aux boutons Bonus 10

10. Fonctions contrôlées par les boutons Bonus –Serial & Serial-sync 12
10.1 Empiler (« Stack ») 12
10.2 Effacer (« Erase ») 12
10.3 Une fois (« Once ») 12
10.4 Octave 13
10.5 Inverser (« Reverse ») 13
10.6 Solo inversé (« Reverse Solo ») 14
10.7 Lecture-Arrêt de tout (« Play-Stop All ») 14
10.8 Fondu (« Fade ») 14
10.9 Annuler (Rétablir) (« Undo (Redo) ») 15
10.10 Copier (« Copy ») 15
Copie d'une boucle (« Copy Loop ») 15
Copier en direct (Rééchantillonnage) (« Copy Live ») 15
10.11 Boucle 4 16

11. Fonctions contrôlées par les boutons Bonus – Sync & Free 17
11.1 Empiler (« Stack ») 17
11.2 Effacer(« Erase ») 17
11.3 Une fois (« Once ») 17
11.4 Octave 18
11.5 Inverser (« Reverse ») 18
11.6 Solo inversé(« Reverse Solo ») 18
11.7 Lecture-Arrêt de tout (« Play-Stop All ») 18
11.8 Fondu (« Fade ») 18
11.9 Annuler (Rétablir) (« Undo (Redo) ») 18
11.10 Copier (« Copy ») 18
11.11 Boucle 4 18

12. Bouton Panic 19

13. Comportements optionnels 19

14. Sauvegarde des paramètres 21

15. Fréquences d'échantillonnage 21

16. Thru Mute - Coupure du signal Thru 21

17. Horloge MIDI 21

18. Brother Sync 22
Fonctionnement normal de la synchronisation entre frères avec 2 ou plusieurs III (Connexion par un seul câble MIDI entre chaque III) 22
Comportement entre pairs avec deux III (connexion par double câble MIDI) 22

19. Panneau arrière 23
Prises d'entrée et de sortie 23
Connecteurs Pedal Link™ 23
Pédale d'expression Jack 23

20. Pédale d'expression 24
Contrôle du volume de la boucle ou du taux de décroissance 24
Pédales d'expression compatibles 24
Utiliser une pédale de volume comme pédale d'expression 24

21. Diode Clip 24
Indicateur de niveau d'entrée 24
Indicateur d'utilisation de la mémoire 24

22. Ce qu'il faut faire et ne pas faire 24

23. Problèmes 25

24. Spécifications 25
Durée maximale d'enregistrement 25

25. Garantie 25

26. CONTACT 25



Démarrage rapide **(Cette section décrit le fonctionnement de votre boucleur Rang™ III dès sa sortie de l'emballage.)**

En sortie d'usine, les 2 boutons Bonus (jaune et vert) fonctionnent comme ceci :
Empiler (Stack) Maintenez le bouton Bonus jaune enfoncé
Effacer (Erase) appuyez sur le bouton Bonus jaune
Une fois (Once) Maintenez le bouton Bonus vert enfoncé
Annuler/Rétablir (Undo/Redo) appuyez sur le bouton Bonus vert

Vous pourrez ensuite modifier facilement l'attribution des boutons Bonus. Consultez les sections 8 et 9.

**** Le démarrage prend environ 10 secondes, alors ne vous inquiétez pas si les voyants n'apparaissent pas immédiatement. ****

Voici comment utiliser votre Rang™ III dès sa sortie de l'emballage :

! Enregistrez une boucle et jouez-la→Appuyez sur n'importe quel bouton de boucle pour démarrer l'enregistrement, appuyez à nouveau pour terminer l'enregistrement et lire cette boucle.

REMARQUE – LA BOUCLE 3 SE COMPORTE DIFFÉREMMENT DES BOUCLES 1 ET 2. Pour les nouveaux utilisateurs, il est recommandé de lire la section 7.2 avant de démarrer une boucle avec la boucle 3.

! Enregistrez une boucle, mais ne la jouez pas.→Appuyez sur n'importe quel bouton de boucle pour démarrer l'enregistrement. Pendant l'enregistrement, maintenez le bouton Bonus vert enfoncé jusqu'à ce que « Once » clignote. Appuyez de nouveau sur le bouton de boucle pour arrêter l'enregistrement. La boucle est enregistrée mais ne sera pas lue.

! Arrêtez l'enregistrement et recommencez.→Pendant l'enregistrement, appuyez sur le bouton Bonus jaune. Cela interrompt l'enregistrement et supprime la boucle, évitant ainsi de créer une boucle indésirable et de devoir l'effacer ensuite.·

! Arrêtez une boucle en cours de lecture→appuyez sur son bouton

! Lire une boucle enregistrée qui est arrêtée→appuyez sur son bouton

! Lancez la lecture en boucle une seule fois pour qu'elle s'arrête d'elle-même.→Maintenez le bouton Bonus vert enfoncé jusqu'à ce que « Once » clignote, puis appuyez sur un bouton de boucle. La boucle sera lue une fois puis s'arrêtera.

! Empiler les pièces en boucle→Pendant la lecture en boucle, maintenez le bouton Bonus jaune enfoncé jusqu'à ce que Stack clignote. Pour désactiver l'empilement, maintenez le bouton Bonus jaune enfoncé jusqu'à ce que Stack cesse de clignoter.·

! Annuler ou supprimer la dernière partie empilée→Appuyez sur le bouton Bonus vert. Appuyez de nouveau pour restaurer la pièce.

! Supprimer une boucle→Appuyez sur le bouton Bonus jaune, puis sur le bouton de boucle que vous souhaitez effacer.*REMARQUE : Une boucle en cours de lecture ne peut pas être effacée. Seules les boucles arrêtées peuvent être effacées.*

! Supprimer toutes les boucles→Sans boucle en cours de lecture, maintenez enfoncé le bouton Bonus jaune. Tous les voyants des boucles s'éteignent.

1. Terminologie

Différentes personnes utilisent différents termes pour décrire les diverses fonctions et capacités de nos échantillonneurs de phrases. Cela engendre de la confusion ; convenons donc de quelques termes de base.

Voici les termes de base qui décrivent l'utilisation des boutons. Vous les retrouverez tout au long du manuel.Tune pression suivie d'un relâchement rapide
Maintenir enfoncé un bouton pendant au moins une demi-seconde avant de le relâcher.

Voici quelques termes de base relatifs aux boucles.
Musique en boucle ou sons qui se répètent. Il peut s'agir d'un couplet, d'un riff ou d'un aboiement. Boucle principale : enregistrée en premier, cette boucle donne le rythme et correspond toujours à la boucle 3 sur le Rang™ III. Boucle esclave : enregistrée après la boucle principale, sa durée est toujours un multiple de celle de la boucle principale. Style de lecture : les boucles peuvent être lues l'une après l'autre ou simultanément ; synchronisées ou libres. Redémarrage : lorsqu'une boucle atteint sa fin et redémarre à son point de départ.

Voici les conditions ou états dans lesquels votre Rang™ III pourrait se trouver.

Idle	Looper est allumé mais n'enregistre ni ne lit rien.
Recording	Enregistrement d'une nouvelle boucle
Playing	Lecture d'une ou plusieurs boucles
Superposition	Ajout de son à une boucle pendant la lecture d'une ou plusieurs autres boucles

Copy Live	Création d'une nouvelle boucle à partir d'autres boucles (également appelée rééchantillonnage)
Waiting	Une fonction attend que vous choisissiez une boucle.*voir la section 11, premiers paragraphes*

2. « Affichage de l'horloge »

Le groupe de 11 voyants disposés en cercle, plus celui du centre, situé sur le côté droit de la surface de la pédale, est appelé le*Affichage de l'horloge. Ceci*a plusieurs utilisations différentes.

1) La plupart du temps, l'affichage de l'horloge indique quelles fonctions sont attribuées aux boutons Bonus.

vert pâle - cette fonction est attribuée àvert Le bouton Bonus est activé avec unprise vert vif - cette fonction est attribuée auvert Le bouton Bonus est activé avec unrobinet jaune pâle - cette fonction est attribuée àjaune Le bouton Bonus est activé avec unprise jaune vif - cette fonction est attribuée aujaune Le bouton Bonus est activé avec unrobinet

2) Il affiche la valeur définie par les boutons Decay, Volume, Vol 2, Vol 3, Vol 4 et Fade Time. Tournez le bouton et les informations d'affectation des fonctions disparaissent. Le voyant central devient vert et le cercle lumineux indique la valeur du paramètre, un ou plusieurs voyants s'allumant en jaune-vert. Peu après avoir cessé de tourner le bouton, l'affichage revient aux affectations des fonctions du bouton Bonus.

3) L'affichage de l'horloge et les boutons étiquetés*Prise* et *Robinet* Attribuer des fonctions aux boutons Bonus.Voir les sections 8 et 9 pour plus d'informations.

4) L'affichage de l'horloge, vert*Robinet* Le bouton rotatif et les deux boutons Bonus activent et désactivent les comportements optionnels.Voir la section 13 pour plus d'informations sur les « Comportements optionnels ».

3. Réglage des paramètres à l'aide des boutons

Bouton de décomposition

Le taux de décroissance correspond à la vitesse à laquelle les parties les plus anciennes s'estompent lorsque de nouvelles parties sont ajoutées en boucle. L'affichage de l'horloge indique zéro : aucune décroissance n'est appliquée, et toutes les parties conservent leur volume d'origine, quel que soit le nombre de boucles.

Plus la valeur de décroissance augmente, plus les premières parties de votre boucle s'estompent rapidement lorsqu'une nouvelle partie y est ajoutée (empilement). À 10, l'empilement d'une partie remplace complètement l'originale.

Boutons de volume

En modes de lecture série et série-synchronisée, le bouton de volume contrôle le niveau de lecture global. Outre la réduction du niveau de sortie, une marge dynamique d'environ 10 dB est disponible. La position 7 sur l'horloge correspond à un gain unitaire. Dans ces modes de lecture, les volumes 2, 3 et 4 sont inactifs.

Dans les modes Sync et Free Play, le volume contrôle le niveau de lecture de la boucle 1, le volume 2 contrôle la boucle 2 et le volume 3 contrôle la boucle 3.

Bouton de fondu

Ceci définit la durée de l'effet de fondu. La plage de durée est d'environ 3 à 45 secondes. Consultez les sections 10.8 et 11.8 pour plus d'informations.

Enregistrement des réglages actuels des boutons

Pour sauvegarder les valeurs actuelles définies par ces boutons, activez et désactivez le mode d'attribution bonus : maintenez le bouton d'attribution bonus enfoncé jusqu'à ce que le voyant

central de l'horloge clignote en vert. Relâchez ensuite le bouton et appuyez de nouveau dessus pour quitter le mode d'attribution bonus. Ces valeurs seront restaurées à chaque mise en marche de votre Rang™ III.

REMARQUE – Outre la sauvegarde et la restauration de la position du bouton, les paramètres suivants sont enregistrés : affectation des boutons bonus, état des comportements optionnels, état de la fonction Thru Mute et style de jeu. Les styles de jeu en série et en synchronisation série peuvent avoir des affectations de boutons bonus différentes de celles des styles Sync et Free.

4. Jeux de lumière et leurs significations

Tous les styles de jeu

Éclairage de l'horloge – Affectation des fonctions

État de fonctionnement	Lumière de l'horloge
Fonction non attribuée à un bouton	désactivé
La fonction est assignée et activée par une pression.	faible
La fonction est attribuée et activée par un appui.	brillant

Boucles lumineuses

État de la boucle	Boucle lumineuse	Lumière de l'horloge
La boucle est vide	désactivé	-
Arrêté - la boucle a été enregistrée mais ne se lance pas.	sombre	-
En attente d'enregistrement, de lecture ou d'empilement	faible clignotement lent	-
Enregistrement ou lecture	brillant	-
Empiler	brillant	Pile = clignotement lent
Arrêté et candidat à l'effacement	clignotement rapide et faible	Effacer = clignement rapide
Prêt à cesser de jouer lorsque sa fin est atteinte	clignotement rapide et lumineux	Une fois = clignotement rapide
Fondu au noir ou au blanc	clignotement lent et lumineux	Fondu = clignotement lent
Copier (boucle) destination boucle lumineuse→	éteint > faible	Copie = clignotement rapide > solide
Copie (en direct) boucle lumineuse de destination→	éteint > lumineux > faible	Copie = clignotement rapide > clignotement lent > continu

Styles de lecture en série et synchronisés en série

Éclairage de l'horloge – Fonctions actives*Les différences entre les modes Sync et Free Play

sont les suivantes :*italique*.

État de fonctionnement	Lumière de l'horloge
La fonction Effacer attend qu'une boucle soit sélectionnée	Effacer = clignement rapide
La fonction attend qu'une boucle soit sélectionnée ou active.	Une fois = clignotement rapide
Stack, Octave ou Reverse est actif	Stack, Oct ou Rev = clignotement lent
Lecture/Arrêt Tout attend une sélection de boucle	*Lecture-Arrêt tout = clignotement rapide*
Fade attend qu'une boucle soit sélectionnée ou soit active.	*Fondu = clignotement lent*
Le dernier passé empilé est muet	Annuler = clignotement lent
La copie (boucle) attend qu'une boucle source et/ou de destination soit sélectionnée.	Copie = clignotement rapide
Copy (Live) attend qu'une boucle de destination soit sélectionnée	Copie = clignotement rapide
Copy (Live) attend un deuxième appui sur le bouton de boucle de destination	Copie = clignotement lent

Styles de jeu synchronisé et libre

Éclairage de l'horloge – Fonctions actives*Les différences entre Serial et Serial-Sync sont dans*italique*.

État de fonctionnement	Lumière de l'horloge
La fonction Effacer attend qu'une boucle soit sélectionnée	Effacer = clignement rapide
Une fois la fonction en attente qu'une boucle soit sélectionnée	*Une fois = clignotement lent*
Une fois actif	Une fois = clignotement rapide
La fonction Stack, Octave ou Reverse attend qu'une boucle soit sélectionnée.	*Stack, Oct ou Rev = clignotement rapide*
Stack, Octave ou Reverse est actif	Stack, Oct ou Rev = clignotement lent
Au moins une boucle est configurée pour jouer une octave plus bas ou à l'envers, mais aucune boucle ne joue actuellement une octave plus bas ou à l'envers.	*Oct ou Rev = clignotement lent*
Fade est actif	*Fondu = clignotement lent*
La dernière partie empilée est muette	Annuler = clignotement lent
La copie (boucle) attend qu'une boucle source ou de destination soit sélectionnée.	Copie = clignotement rapide
Copy (Live) attend qu'une boucle de destination soit sélectionnée	Copie = clignotement rapide
Copy (Live) attend un deuxième appui sur le bouton de boucle de destination	Copie = clignotement lent

5. Boutons de pied.

Les trois boutons situés à l'avant, le plus à gauche de la pédale, contrôlent les boucles 1 à 3. Ces trois boutons, les boucles qu'ils contrôlent et leurs voyants associés fonctionnent de manière identique, à une exception près. Voir les sections 7.2 et 7.3 pour plus d'informations.

Les deux boutons les plus à droite, appelés boutons bonus, contrôlent une série de fonctions. Les fonctions disponibles sont listées autour de l'affichage de l'horloge ;*voir les sections 2 et 8 pour plus d'informations*Vous choisissez les quatre fonctions actives à tout moment. Cela vous offre un certain degré de personnalisation de votre boucleur.

Paramètres du bouton Bonus d'usine : Appuyer sur le bouton Bonus jaune efface les boucles. Maintenir le bouton Bonus jaune enfoncé pendant la lecture d'une boucle active ou désactive la fonction Stack. Appuyer sur le bouton Bonus vert permet d'annuler ou de rétablir la dernière partie empilée. Maintenir le bouton Bonus vert enfoncé active la fonction Once.

REMARQUE : Vous pouvez facilement configurer la pile pour qu'elle réagisse à un appui court. À deux exceptions près, toute fonction peut être attribuée à l'un ou l'autre bouton Bonus et configurée pour réagir à un appui court ou long. Consultez les sections 8 et 9 pour plus de détails.

6. « Style de jeu en boucle »

Le Boomerang III propose 4 styles de jeu. Le fonctionnement de chacun est décrit en détail dans la section 7.

Série

Les boucles sont lues une à une. C'est très pratique lorsque vous avez une boucle pour le couplet, une pour le refrain et une pour le pont. Les boucles sont enregistrées, lues ou superposées une à une. Si une boucle est en cours de lecture et qu'une autre est sélectionnée, la première se termine et s'arrête ; la seconde se lance immédiatement, sans interruption. Vous pouvez lire vos boucles dans l'ordre que vous souhaitez.

Synchronisation série

Ce style de jeu est similaire à Serial, sauf que Loop 3 est le*« boucle principale »*et peuvent jouer avec les boucles 1, 2 et 4, qui sont*"esclave"* Boucles. Cela vous permet de créer une courte boucle rythmique à jouer en même temps que les autres boucles mélodiques. Par exemple, si les boucles 2 et 3 sont jouées simultanément et que l'on tape sur la boucle 1, la boucle 2 s'arrête à son terme. La boucle 1 reprend immédiatement et la boucle 3 continue de jouer. Nous vous recommandons d'enregistrer une courte boucle principale, d'environ une ou deux mesures.

Synchronisation

Ce mode de lecture est similaire à la lecture en série, mais toutes les boucles peuvent jouer simultanément ! Par exemple, si les boucles 2 et 3 sont lues ensemble et que l'on appuie sur la boucle 1, celle-ci sera lue lorsque la boucle 3 redémarrera. Les boucles 1, 2 et 3 sont alors synchronisées.

Gratuit

Les 4 boucles peuvent jouer simultanément et sont totalement indépendantes. Chaque boucle est enregistrée, superposée, lue et arrêtée sans tenir compte des autres. Ainsi, 4 longues boucles se déroulent et dérivent librement.

Changement de style de jeu en boucle

Le bouton Play Style permet de sélectionner deux points de départ. Lorsqu'aucune boucle n'est enregistrée, vous verrez soit 1) les voyants Serial et Sync faiblement allumés [Il s'agit des voyants s].*terre en friche*Styles de jeu.], ou 2) Lumières Sync & Free faiblement éclairées [Ce sont

appelées les*parallèle* Styles de jeu.] Pour passer d'un affichage à l'autre, maintenez enfoncé le bouton Style de jeu pendant 2 secondes.

Lorsque les voyants Serial et Sync sont éteints, vous pouvez utiliser les modes de lecture Serial ou Serial-Sync. Si les boucles 1, 2 ou 4 sont enregistrées en premier, le voyant Sync s'éteint, le voyant Serial s'allume et la pédale est activée.*Style de jeu en série*La boucle 3 se comportera de la même manière que les autres boucles. La boucle 3 ne sera PAS la boucle principale. Une seule boucle est lue à la fois.

Cependant, si la boucle 3 est enregistrée en premier, les voyants Serial et Sync s'allument et la pédale est utilisée.*Style de jeu synchronisé en série*La boucle 3 devient la boucle principale, et les boucles 1, 2 et 4 deviennent des boucles esclaves. La boucle 3 peut jouer en même temps que n'importe quelle autre boucle.

Lorsque les voyants Sync et Free sont éteints, vous pouvez utiliser les modes de jeu Sync ou Free. Si les boucles 1, 2 ou 4 sont enregistrées en premier, le voyant Sync s'éteint, le voyant Free s'allume et la pédale est activée.*Style de jeu libre*La boucle 3 se comportera de la même manière que les autres boucles et ne sera PAS une boucle principale. Les quatre boucles peuvent jouer simultanément et aucune synchronisation n'est effectuée.

Cependant, si la boucle 3 est enregistrée en premier, le voyant Sync s'allume, le voyant Free s'éteint et la pédale est utilisée.*Style de jeu synchronisé*La boucle 3 devient la boucle principale, et les boucles 1, 2 et 4 deviennent les boucles esclaves. Les quatre boucles peuvent jouer simultanément et seront synchronisées. L'union fait la force.

7. Fonctionnement des boutons de boucle

7.1SÉRIEStyle de jeu -Les boucles sont jouées une à une, selon la structure couplet/refrain/pont.

Comment utiliser le numéro de série

Sans aucune boucle enregistrée et les voyants Serial & Sync faiblement allumés,Appuyez sur Boucle 1, 2 ou 4 pour enregistrer votre première boucle.Le voyant Sync s'éteint et le voyant Serial s'allume.

Enregistrement de la première boucle

INSTALLATION - Aucune boucle n'est enregistrée et leurs lumières sont éteintes.
Démarrer l'enregistrement en boucle. Appuyez sur Boucle 2 et l'enregistrement démarre immédiatement et l'appareil s'illumine intensément.**Terminez l'enregistrement et lancez la lecture.**Appuyez sur Boucle 2 pendant l'enregistrement ; celui-ci s'arrête immédiatement et la lecture reprend. Boucle 2 reste lumineuse mais bleue.*encres*à chaque fois, ça recommence.**Suppression d'une boucle pendant l'enregistrement.**Si vous faites une erreur pendant l'enregistrement, vous pouvez rapidement supprimer la boucle inachevée en appuyant sur Effacer. Le voyant s'éteint et la boucle reste vide.

REMARQUE - 1) Les boutons de boucle fonctionnent comme suit : enregistrer, lire, arrêter

2) Une boucle doit être vide pour être enregistrée. Si elle contient des sons, elle doit être effacée avant l'enregistrement.

3) Une seule boucle peut être enregistrée à la fois.

4) Le III ne peut pas enregistrer une boucle et en empiler une autre en même temps.

Enregistrement de la deuxième boucle et des boucles suivantes

Appuyez sur un autre bouton de boucle pour enregistrer cette boucle.

1) Supposons que la boucle 2 soitenregistrementAppuyez sur Boucle 3 : la Boucle 2 s'arrête immédiatement et s'assombrit. La Boucle 3 s'allume et commence à enregistrer.
2) Si la boucle 2 est en cours de lecture, appuyez sur la boucle 3 : elle clignote faiblement et lentement. Lorsque la boucle 2 arrive à son terme, elle s'arrête et sa luminosité diminue. La boucle 3 s'allume alors intensément et commence l'enregistrement.
3) Si la boucle 2 est en cours d'empilement, appuyez sur la boucle 3 : elle clignote lentement et faiblement. Lorsque la boucle 2 arrive à son terme, elle s'arrête et son intensité diminue. L'empilement cesse de clignoter. La boucle 3 s'allume vivement et commence l'enregistrement.**Annuler une sélection de boucle.**En reprenant l'exemple 3 ci-dessus, supposons que vous changiez d'avis concernant l'enregistrement de la boucle 3. Appuyez une seconde fois sur la boucle 3 pour l'arrêter. La boucle 2 continue de jouer et de s'empiler.

Modifier la sélection d'une boucle. Supposons que la boucle 2 soit en cours de lecture et que la boucle 3 soit sélectionnée pour l'enregistrement ; la boucle 3 clignote donc lentement. Appuyez sur la boucle 1 avant que la boucle 2 ne se termine et que la boucle 3 ne s'éteigne. La boucle 1 se met alors à clignoter lentement et commencera l'enregistrement lorsque la boucle 2 se terminera.

Règles du jeu

INSTALLATION - Les boucles 1 à 3 ont été enregistrées et sont peu visibles.

Démarrage de la lecture en boucle. Si toutes les boucles sont arrêtées, appuyez sur n'importe quel bouton de boucle pour la lire.**Appuyez sur un autre bouton de boucle pour passer à cette boucle.**Si la boucle 2 est en cours de lecture, appuyez sur la boucle 1 : elle se met à clignoter lentement et faiblement. Une fois la boucle 2 terminée, elle s'arrête et son intensité diminue. La boucle 1 démarre alors et s'illumine fortement.

Annuler une transition. Dans l'exemple précédent, si la boucle 1 est touchée une deuxième fois avant que la boucle 2 n'atteigne sa fin, elle s'assombrit et la boucle 2 continue de jouer.

Modifier une transition de boucle. Appuyez sur le troisième bouton de boucle pendant la transition entre les boucles ; la sélection change. Supposons que la boucle 2 soit en cours de lecture, que la boucle 1 soit en file d'attente et clignote lentement. Appuyez sur la boucle 3 : la boucle 1 s'assombrit et la boucle 3 se met à clignoter lentement. La boucle 3 sera lue à la fin de la boucle 2.

Règles d'arrêt

Appuyez sur le bouton de la boucle en cours de lecture pour l'arrêter. Par exemple, si la boucle 1 est en cours de lecture, appuyez dessus et elle s'arrête immédiatement et s'assombrit.

Appuyez sur le bouton de la boucle d'empilement en cours pour l'arrêter. Par exemple, si la boucle 1 est en cours d'empilement, appuyez dessus : elle s'arrête immédiatement et sa luminosité diminue. La pile cesse également de clignoter.

*REMARQUE - Si vous souhaitez que la boucle s'arrête automatiquement à sa fin, consultez la fonction Once dans les sections 10.3 et 11.*Règles d'arrêt

Appuyez sur le bouton de la boucle en cours de lecture pour l'arrêter. Par exemple, si la boucle 1 est en cours de lecture, appuyez dessus et elle s'arrête immédiatement et s'assombrit.

Appuyez sur le bouton de la boucle d'empilement en cours pour l'arrêter. Par exemple, si la boucle 1 est en cours d'empilement, appuyez dessus : elle s'arrête immédiatement et sa luminosité diminue. La pile cesse également de clignoter.

REMARQUE - Si vous souhaitez que la boucle s'arrête automatiquement à sa fin, consultez la fonction Once dans les sections 10.3 et 11.

7.2SYNCHRONISATION SÉRIEStyle de jeu – Master Loop 3 peut jouer avec les boucles 1, 2 ou 4.

Comment utiliser Serial-Sync

Sans aucune boucle enregistrée et les voyants Serial & Sync faiblement allumés,Appuyez sur

Boucle 3 pour enregistrer votre première boucle.Les voyants Serial et Sync s'allument. Les autres boucles étant subordonnées à la boucle principale 3, elles sont appelées boucles esclaves.

REMARQUE - 1) Lorsque la boucle 3 est maître, le comportement des boutons et des voyants diffère de celui en mode série. Veuillez lire la suite.

2) Si la boucle principale 3 est effacée, le III passe en mode de lecture série et la boucle 3 redevient une boucle normale. Il n'y a plus de boucle principale.

3) Bien qu'il n'y ait pas de restriction sur la longueur de la boucle principale, vous constaterez rapidement qu'il est préférable d'avoir une boucle principale relativement courte, disons une ou deux mesures.

Enregistrement avec la boucle principale 3.

1) La boucle principale doit être en lecture lors de l'enregistrement des boucles esclaves. Si elle n'est pas en lecture, elle démarrera automatiquement lorsqu'une boucle esclave commencera l'enregistrement.
2) Lors de l'enregistrement d'une boucle esclave, une simple pression sur le bouton de boucle active l'enregistrement au prochain redémarrage de la boucle principale. Par exemple, si la boucle principale 3 est en cours de lecture et que l'on appuie sur la boucle 2, celle-ci clignote lentement et faiblement. Lorsque la boucle principale se termine et redémarre, la boucle 2 s'allume et commence l'enregistrement. Une seconde pression sur la boucle 2 arrête l'enregistrement ; elle clignote alors lentement et faiblement. Au prochain redémarrage de la boucle principale, la boucle 2 s'allume, termine l'enregistrement et reprend la lecture.

Jouer avec la boucle principale 3.

1) La boucle 3 peut jouer avec n'importe quelle autre boucle, ou seule.
2) Si aucune boucle n'est en cours de lecture, les boucles 1, 2 et 4 fonctionnent comme s'il n'y avait pas de boucle principale.
3) Si la boucle 3 est en cours de lecture, les boucles esclaves redémarrent au redémarrage de la boucle 3. Par exemple, si la boucle 3 est en cours de lecture et que l'on appuie sur la boucle 1, celle-ci clignote lentement et faiblement. Au prochain redémarrage de la boucle 3, la boucle 1 s'illuminera et jouera en même temps que la boucle 3.
4) Appuyer sur un bouton de boucle arrête immédiatement la lecture. Si les boucles 1 et 3 sont en cours de lecture, appuyez sur la boucle 1 : elle s'arrête immédiatement et son image s'assombrit. La boucle 3 continue de jouer.

Empilement avec la boucle principale 3.

1) Si une boucle esclave et une boucle maître 3 sont en cours de lecture et que Stack est enfoncé, l'empilement est actif sur l'esclave, et non sur le maître.
2) Pour empiler sur la boucle principale 3, jouez-la seule.
3) Si la boucle principale 3 joue seule et que l'empilement est actif, lorsqu'une boucle esclave joue, l'empilement continuera sur la boucle principale 3, et non sur l'esclave.

Une fois avec la boucle principale 3. Le mode « Une seule fois » fonctionne de la même manière qu'en mode de lecture en série, à une exception près : si la boucle principale 3 et une boucle esclave sont en cours de lecture, les deux boucles s'arrêteront lorsque la boucle esclave atteindra son terme. Consultez également la section 10.3, « Enregistrement avec la fonction Une seule fois ».

Octave avec boucle principale 3. Si la boucle 3 et une autre boucle sont en cours de lecture, appuyez sur Octave pour que les deux boucles sonnent une octave plus bas. Appuyez de nouveau sur Octave pour rétablir la lecture originale des deux boucles.**Inverser avec la boucle principale 3.**La fonction Reverse fonctionne comme Octave. Si deux boucles sont en cours de lecture, appuyez sur Reverse pour inverser leur sens de lecture. Une nouvelle pression sur Reverse rétablit la lecture normale des deux boucles.**Lecture-Arrêt de tout.**La fonction Lecture/Arrêt simultané permet de démarrer et d'arrêter plusieurs boucles. Voir la section 10.7 pour plus d'informations.

Fondu avec la boucle principale 3.L'effet de fondu fonctionne comme prévu. Si deux boucles sont en cours de lecture, les boucles maître et esclave seront toutes deux affectées. La section 10.8 contient plus de détails.

Effacer, Solo inversé, Annuler/Rétablir et Copier avec la boucle principale 3. Le comportement

de ces fonctions reste inchangé lors de l'utilisation du style de lecture Serial-Sync.

7.3 SYNCStyle de jeu– La boucle 3 est la boucle principale et les autres boucles sont des boucles secondaires. Toutes les boucles peuvent jouer simultanément.

Comment utiliser la synchronisation

Sans aucune boucle enregistrée, et les voyants Sync & Free faiblement allumés,Appuyez sur Boucle 3 pour enregistrer votre première boucle.Le voyant Free s'éteint et le voyant Sync s'allume.

La synchronisation est identique à la synchronisation sérielle, sauf que toutes les boucles peuvent être lues simultanément, ce qui offre davantage de possibilités.

Boucles d'enregistrement.L'enregistrement suit les règles de la synchronisation sérielle, mais offre des possibilités supplémentaires : 1) Une boucle esclave peut être enregistrée pendant que deux autres boucles ou plus sont en cours de lecture.
2) Une boucle peut être mise en file d'attente pour être enregistrée et 2 ou plus peuvent être mises en file d'attente pour être jouées lors du prochain redémarrage de la boucle 3.**Lecture en boucle.**Le jeu suit les règles de la synchronisation sérielle, mais offre des possibilités supplémentaires. 1) Toute combinaison des boucles 1 à 4 peut être jouée simultanément.
2) Plusieurs boucles peuvent être mises en file d'attente pour être jouées.
3) Si la boucle 3 n'est pas en cours de lecture et qu'une boucle est en file d'attente, elle sera lue lors de la prochaine lecture.n'importe lequel 4) Une boucle peut être mise en file d'attente pour être lue et une autre pour être enregistrée lors du prochain redémarrage de la boucle 3.

7.4 GRATUIT Style de jeu– Il n'y a pas de boucle principale. Toutes les boucles peuvent jouer simultanément, de manière indépendante.

Comment utiliser gratuitement

Sans aucune boucle enregistrée, et les voyants Sync & Free faiblement allumés,Appuyez sur Boucle 1, 2 ou 4 pour enregistrer votre première boucle.Le voyant Sync s'éteint et le voyant Free s'allume.

Il n'y a aucune restriction ni contrainte quant au moment où vous pouvez arrêter ou démarrer l'enregistrement d'une boucle.

Enregistrement de la première boucle

Ceci est identique au comportement décrit dans la section 7.1, « Enregistrement de la première boucle ».

Enregistrement de la deuxième boucle et des boucles suivantes

Appuyez sur un autre bouton de boucle pour enregistrer cette boucle.

1) Supposons que la boucle 2 soitenregistrementAppuyez sur Boucle 3 et Boucle 2 pour mettre fin immédiatement à l'enregistrement et*joue*La boucle 3 démarre l'enregistrement et s'illumine.
2) Si la boucle 2 estjouantAppuyez sur Boucle 3 : elle s'allume et commence à enregistrer. Boucle 2, quant à elle, reste totalement indifférente à ce qui se passe et continue de jouer.
3) Si la boucle 2 estempilementLorsque vous appuyez sur Boucle 3, rien ne se passe. Il est impossible d'enregistrer une boucle tout en superposant une autre boucle.

Annuler l'enregistrement. En reprenant l'exemple 2 ci-dessus, supposons que vous changiez d'avis concernant l'enregistrement d'une autre boucle. Appuyez sur Effacer : la boucle 3, partiellement enregistrée, est supprimée et s'arrête immédiatement. La boucle 2 continue de jouer.

Règles du jeu

C'est simple ; il n'y a pas de règles. Vous pouvez démarrer, arrêter, enregistrer ou effacer n'importe quelle boucle à tout moment.

Règles d'arrêt

Ce qui précède s'applique également aux règles d'arrêt.

8. Boutons bonus

Les deux boutons situés à droite de la pédale sont des boutons « Bonus », reconnaissables à leurs étiquettes verte et jaune. Ils sont programmables et peuvent être configurés pour contrôler les fonctions listées ci-dessous. Deux fonctions peuvent être attribuées à chaque bouton : une brève pression active une fonction, une pression prolongée active l'autre. Une brève pression consiste à appuyer sur le bouton puis à le relâcher rapidement. Une pression prolongée consiste à maintenir le bouton enfoncé pendant au moins une demi-seconde avant de le relâcher.

Les onze fonctions pouvant être attribuées aux boutons Bonus sont :

Ajoutez des sons supplémentaires à une boucle.
Effacer Sélectionner et effacer les boucles une par une OU effacer toutes les boucles en même temps.
Lecture unique : lancez une boucle une seule fois OU activez l'arrêt automatique de la boucle à la fin. Boucle d'octave : le son sera une octave plus bas et la lecture se fera à vitesse normale ou réduite de moitié. Lecture inversée : lancez la boucle à l'envers.
Solo inversé : un effet intégré qui simule la technique de studio consistant à lire un enregistrement à l'envers. Lecture/Arrêt simultanés : lance ou arrête plusieurs boucles simultanément.
Fondu en entrée/sortie : Une simple pression sur un bouton lance un fondu en entrée/sortie. La durée du fondu est réglable. Annuler/Rétablir : La dernière partie d'une boucle peut être mise en sourdine, réenregistrée ou relue. Copier : Copie une boucle dans une autre. Cette fonction permet également de rééchantillonner les boucles en cours de lecture. Boucle 4 : Plus on est de fous, plus on rit ! Ajoutez une quatrième boucle si vous le souhaitez. Son fonctionnement est identique à celui des boucles 1 et 2.

Réinitialisation des affectations du bouton Bonus aux valeurs par défaut d'usine

Si vous avez modifié de nombreux paramètres et souhaitez revenir à la configuration initiale de votre III, procédez comme suit : (1) éteignez, rallumez, maintenez enfoncés les deux boutons Bonus jusqu'à la fin de la procédure d'initialisation (environ 10 secondes), puis relâchez les boutons ; (2) maintenez enfoncé le bouton Bonus Assign jusqu'à ce que le voyant central de l'affichage de l'horloge clignote, puis relâchez le bouton ; (3) appuyez sur Bonus Assign – le voyant cesse de clignoter.

9. Attribution de fonctions aux boutons bonus

NOTE - *Chaque point de départ du style de jeu, en série ou en parallèle, peut avoir des affectations de boutons Bonus uniques.*

Maintenez le bouton Bonus Assign enfoncé jusqu'à ce que le voyant central de l'affichage de l'horloge clignote en vert (environ 2 secondes). Vous pouvez alors attribuer des fonctions aux boutons Bonus.

Le bouton rotatif vert « Maintien » permet de sélectionner la fonction activée lorsque le bouton Bonus vert est maintenu enfoncé. Un voyant vert faible indique la fonction sélectionnée. Le bouton rotatif vert « Appui » permet de sélectionner la fonction activée lorsque le bouton Bonus vert est appuyé brièvement. Un voyant vert vif indique la fonction sélectionnée.

Le bouton rotatif jaune « Maintien » permet de sélectionner la fonction activée lorsque le bouton Bonus jaune est maintenu enfoncé. Un voyant jaune faible indique la fonction sélectionnée. Le bouton rotatif jaune « Appui » permet de sélectionner la fonction activée lorsque le bouton Bonus

jaune est appuyé brièvement. Un voyant jaune vif indique la fonction sélectionnée.

Si un voyant de fonction est éteint, cette fonction n'est pas associée à un bouton Bonus et ne peut pas être utilisée.

Après avoir effectué vos sélections, appuyez sur le bouton Bonus Assign pour quitter le mode Assign. Le voyant central de l'horloge cesse de clignoter. Vos affectations seront conservées même lorsque votre Rang™ III sera éteint.

REMARQUE : Vous ne pouvez pas modifier l'affectation des fonctions lorsqu'une fonction est active ou lorsqu'une boucle est en cours d'enregistrement, en attente d'enregistrement ou en cours d'empilement. En revanche, vous pouvez modifier les affectations pendant la lecture des boucles.

10. Fonctions contrôlées par les boutons bonus–Série&Synchronisation sérieStyles de

jeuL'utilisation des boutons et le comportement lumineux décrits dans cette section concernent

les styles de lecture en série et en synchronisation série.

Les 11 fonctions suivantes peuvent être assignées et contrôlées par les deux boutons Bonus. Vous pouvez ainsi personnaliser le fonctionnement de votre Rang™ III. Pour activer une fonction, appuyez brièvement ou maintenez enfoncé le bouton Bonus correspondant.

NOTE - Leboucle Les boutons ne réagissent qu'aux appuis, mais les boutons Bonus peuvent réagir à un appui court ou long ; j'utiliserai donc le terme générique « pression » lorsque je parlerai des boutons Bonus.

10.1 Pile- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlé par une pression ou un appui long

REMARQUE - 1) Vous ne pouvez pas empiler sur une boucle qui s'estompe ou s'estompe.

2) Une partie empilée ne peut être supprimée que si la fonction Annuler est associée à un bouton Bonus.avant pour l'empilement. Voir Annuler (Rétablir) dans la section 10.9 pour plus de détails.

INSTALLATION Les boucles 1 à 3 ont été enregistrées et sont arrêtées. La boucle 3 n'est pas une boucle principale.**Empiler en boucle.**Lorsque la boucle 3 est en cours de lecture, appuyez sur Empiler pour lancer l'empilement sur la boucle 3. L'icône d'empilement clignote lentement. La boucle 3 reste allumée.

Arrêtez d'empiler - la boucle continue de jouer. Si la boucle 3 est en cours d'empilement, appuyez sur Empiler pour terminer l'empilement, la boucle 3 continue de jouer et le voyant Empiler cesse de clignoter. La boucle 3 reste allumée.**Appuyez sur le bouton de boucle pour terminer l'empilement et arrêter la lecture en boucle.**Si la boucle 3 est en cours d'empilement, elle est lumineuse et la pile clignote lentement. Touchez la boucle 3 : elle s'assombrit immédiatement, l'empilement se termine et la pile cesse de clignoter.

Appuyez sur un autre bouton de boucle pour passer à cette boucle avec l'empilement activé. Si la boucle 2 est en cours d'empilement et que l'on appuie sur la boucle 1, celle-ci clignote lentement et faiblement. Une fois la boucle 2 terminée, elle s'assombrit à nouveau, l'empilement s'achève et elle s'arrête. La boucle 1 s'allume alors intensément et l'empilement se poursuit. L'empilement continue de clignoter lentement.

Empiler immédiatement après l'enregistrement. Parfois, c'est sympa d'enregistrer une boucle et d'activer l'empilement dès la première lecture. Appuyez sur Boucle 2 pour commencer l'enregistrement. Appuyez ensuite sur Empiler : l'icône d'empilement clignote lentement. Appuyez une seconde fois sur Boucle 2 pour terminer l'enregistrement et lancer la lecture de

votre nouvelle boucle. L'empilement sera activé pendant la lecture.

REMARQUE – Il existe une autre façon d'empiler immédiatement une boucle lors de sa première lecture ; voir la section 13.

10.2 Effacer- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlé par un appui ou un maintien.

REMARQUE - Une boucle ne peut pas être effacée pendant qu'elle est en cours de lecture, d'empilement ou mise en file d'attente pour être lue ou empilée.

INSTALLATION Les boucles 1 à 3 ont été enregistrées mais ne sont pas lues. Elles sont toutes faiblement émises.

***Effacer Sélectionner*- Sélectionnez une boucle à effacer.**Supposons que la boucle 2 soit en cours de lecture. Appuyez sur Effacer : le bouton clignote rapidement. Les boucles 1 et 3 se mettent à clignoter faiblement et rapidement. Appuyez sur la boucle 1 : elle est effacée et s'arrête. Les boutons Boucle 3 et Effacer cessent de clignoter. La boucle 2 continue de jouer.

Annuler Effacer Sélectionner. Si, dans l'exemple précédent, on appuie sur Effacer plutôt que sur Boucle 1, les boucles 1 et 3 reviennent à l'état sombre et Effacer cesse de clignoter.

***Effacer tout*- Effacer plusieurs boucles simultanément.**Ceci s'applique uniquement lorsque toutes les boucles sont arrêtées. Maintenez la touche Effacer enfoncée pour effacer toutes les boucles et les désactiver.

***Effacer l'enregistrement*- Appuyez sur Effacer pendant l'enregistrement d'une boucle pour l'interrompre.**Si la boucle 1 est en cours d'enregistrement et que la touche Effacer est enfoncée, l'enregistrement s'arrête immédiatement et toutes les informations sont supprimées, la boucle 1 est donc vide.

**** La fonction Effacer fonctionne différemment selon la manière dont elle est attribuée. Il existe 3 options. ****

1) Si la fonction Effacer partage un bouton avec une autre fonction que Empiler, elle ne peut activer que la fonction Effacer sélectionné. La fonction Tout effacer est indisponible.

Ceci est valable que la fonction Effacer soit activée par un appui court ou long.

2) Si la fonction Effacer partage un bouton avec la fonction Empiler, son comportement est étendu. Si toutes les boucles sont arrêtées, Empiler est inutile ; maintenir le bouton enfoncé effacera donc toutes les boucles. Un appui court active la sélection d'effacement. Ce comportement est présent que la fonction Effacer soit contrôlée par un appui court ou long.
3) Si la fonction Effacer est attribuée au boutonet Maintenir le même bouton enfoncé permet ensuite d'appuyer brièvement ou de maintenir le bouton enfoncé à tout moment. Une simple pression active la fonction « Effacer la sélection », tandis qu'une pression prolongée efface toutes les boucles qui ne sont pas en cours de lecture.

REMARQUE – La fonction Effacer tout n'est disponible que si Effacer est attribué à un bouton Bonus seul OU si elle partage un bouton Bonus avec Pile.

10.3 Une fois- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlé par une pression ou un appui long

La fonction Once possède des propriétés supplémentaires décrites dans la section 13, « Once et bégaiement ».

INSTALLATION - Les boucles 1 à 3 ont été enregistrées et sont faiblement sonnées. La boucle 3 n'est PAS une boucle principale.**Formez une boucle qui s'arrête lorsque son extrémité est atteinte.**Si la boucle 2 est en cours de lecture, appuyez sur « Once ». Les icônes « Loop 2 » et « Once » clignotent rapidement. Lorsque la boucle 2 arrive à son terme, elle s'arrête et son intensité diminue. L'icône « Once » cesse de clignoter.

Annuler la fonction unique.

1) Si la boucle 2 est activée pour s'arrêter et que l'on appuie sur « Une fois » avant la fin de la boucle 2, la fonction « Une fois » est annulée. Les voyants des boucles 2 et « Une fois » cessent de clignoter, et la boucle 2 continue de jouer.
2) Si la boucle 2 est armée pour s'arrêter et qu'on appuie dessus, elle s'arrête immédiatement et son intensité diminue. La fonction « Once » est annulée et le voyant « Once » cesse de clignoter.
3) Si la boucle 2 est armée pour s'arrêter et que l'on appuie sur la boucle 1, la fonction « Une fois » est annulée. Les boucles 2 et « Une fois » cessent de clignoter. La boucle 1 est mise en file d'attente et commence à clignoter lentement et faiblement.

Lecture en boucle unique - lecture « one-shot ». Appuyez une fois : le voyant se met à clignoter rapidement. Appuyez ensuite sur Boucle 2 : il clignote rapidement et intensément, puis se répète une seule fois. Une fois la boucle terminée, la lecture s'arrête et le voyant s'assombrit. Le voyant cesse alors de clignoter.

Enregistrement avec la fonction Once. Si vous souhaitez enregistrer une boucle sans la lire, c'est possible. Appuyez sur Boucle 1 : elle s'illumine et l'enregistrement commence. Appuyez une fois : elle clignote rapidement. Appuyez de nouveau sur Boucle 1 pour terminer l'enregistrement. La boucle est enregistrée, mais ne sera pas lue.

10,4 octaves- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlé par une pression ou un appui long

Modifier la vitesse de lecture en boucle. Pendant la lecture en boucle, appuyez sur Octave : la boucle est lue à demi-vitesse, la hauteur du son baisse d'une octave et Octave clignote lentement.

Retour à la lecture à vitesse normale. Appuyez sur Octave et la boucle reprend sa lecture à pleine vitesse ; Octave cesse de clignoter.

Jouez en boucle à demi-vitesse. Sans boucle en cours de lecture, appuyez sur Octave : le voyant clignote lentement. Appuyez sur Boucle 1 : la lecture se fait à demi-vitesse.

Enregistrement avec la fonction Octave.

1) Enregistrez une boucle à vitesse normale et faites-la lire à demi-vitesse. Appuyez sur Boucle 1 pour démarrer l'enregistrement ; le voyant s'allume. Appuyez sur Octave ; le voyant clignote. Appuyez de nouveau sur Boucle 1 pour terminer l'enregistrement ; votre boucle est lue à demi-vitesse et sonne une octave plus haut.inférieur.
2) Enregistrez une boucle à demi-vitesse et faites-la lire à vitesse normale. Appuyez sur Octave avant d'enregistrer une boucle ; le voyant clignote. Appuyez sur Boucle 1 pour démarrer l'enregistrement ; le voyant s'allume. Appuyez de nouveau sur Octave ; le voyant cesse de clignoter. Appuyez sur Boucle 1 pour terminer l'enregistrement ; la boucle 1 est lue à vitesse normale. Votre boucle est lue deux fois plus vite et sonne une octave plus haut.plus haut.

Doubler le temps record. Enregistrez et lisez avec Octave activé : votre durée d'enregistrement maximale sera doublée ! Appuyez sur Octave ; le voyant clignote. Enregistrez ensuite une boucle comme d'habitude.

10,5 Reverse- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlé par une

pression ou un appui long*REMARQUE - La fonction inverse ne peut pas*

être activée ou désactivée pendant l'empilage.

INSTALLATION - Les boucles 1 et 2 ont été enregistrées et sont peu visibles.

Changer le sens de lecture d'une boucle. Pendant la lecture de la boucle 1, appuyez sur Reverse pour inverser immédiatement le sens de lecture. Le voyant Reverse clignote lentement.

Retour à la lecture précédente. Appuyez de nouveau sur Reverse et la boucle 1 reprend sa lecture normale. Le voyant Reverse cesse de clignoter.

Jouer une boucle en sens inverse. Sans lecture en boucle, appuyez sur Reverse : le voyant clignote lentement. Appuyez sur Boucle 2 : le voyant s'allume en plein écran et la lecture se fait à l'envers. Reverse continue de clignoter.

Enregistrement avec la fonction Inverser. Supposons que la boucle 3 soit vide. Appuyez sur « Inverser » : elle clignote lentement. Appuyez de nouveau sur la boucle 3 : elle s'allume et l'enregistrement commence. Appuyez une seconde fois sur la boucle 3 : la nouvelle boucle est lue à l'envers.

Remarque : La fonction Inversion n'a pas d'effet immédiat lors de l'enregistrement d'une boucle. Elle ne prend effet que si elle est activée à la fin de l'enregistrement et au début de la lecture. Votre boucle sera alors lue à l'envers.

10.6 Solo inversé- Assignable uniquement au bouton Bonus vert et contrôlé par un simple toucher.

REMARQUE - La fonction Reverse Solo ne peut pas partager le bouton Bonus vert avec une autre fonction ; maintenir le bouton enfoncé ne produit donc aucun effet.

1) Appuyez sur Reverse Solo : le son de votre instrument est coupé, Reverse Solo clignote et le voyant Thru Mute s'allume faiblement. Toute boucle en cours de lecture ou de superposition continue. 2) Au deuxième appui, votre son est lu à l'envers. L'intervalle entre les appuis détermine la durée de la lecture.*tampon inverse*Il s'agit de la durée d'enregistrement de vos sons avant leur lecture à l'envers. Le voyant au-dessus de l'étiquette Reverse Solo clignote une fois à chaque passage dans la mémoire tampon. Votre Rang™ III continuera d'enregistrer et de lire simultanément à l'envers jusqu'à une troisième pression.
3) Au troisième appui, l'effet se désactive et le son de votre instrument est diffusé normalement. Le voyant Reverse Solo cesse de clignoter et le voyant Thru Mute reprend son état initial.

Lors de l'utilisation de cet effet, il est recommandé que la durée définie par deux tapotements soit liée au tempo de la musique. Une mesure est un bon point de départ.

REMARQUE - 1) Le tampon inverse (temps entre les clics) est limité à 8 secondes.

2) La fonction Reverse Solo ne permet pas de lire les boucles à l'envers. Utilisez Reverse pour lire vos boucles à l'envers.

10.7 Lecture/Arrêt- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlé par une pression ou un appui long

REMARQUE : La fonction Lecture/Arrêt simultané est conçue spécifiquement pour être utilisée lorsque la boucle 3 est la boucle principale. Elle permet de démarrer et d'arrêter deux boucles ou plus simultanément.

Arrêt de toutes les boucles simultanément. Lorsqu'une ou deux boucles sont en cours de lecture, appuyer sur Lecture-Arrêt tout arrête immédiatement toutes les boucles.

Démarrer 2 boucles ou plus simultanément. Si la boucle 3 est active et qu'aucune boucle n'est en cours de lecture, la fonction Lecture/Arrêt simultané permet de démarrer une boucle esclave et la boucle principale. Par exemple, lorsqu'aucune boucle n'est en cours de lecture, appuyez sur Lecture/Arrêt simultané : le voyant clignote lentement. Appuyez ensuite sur la boucle 2 : les boucles 2 et 3 (la boucle principale) se lancent simultanément et s'allument. Le voyant Lecture/Arrêt simultané cesse alors de clignoter.

REMARQUE : La fonction Lecture/Arrêt simultané est indisponible pendant l'enregistrement d'une boucle. Si elle attend la sélection d'une boucle (indiquée par le clignotement de « Lecture/Arrêt simultané ») et que l'enregistrement démarre, la fonction est annulée et « Lecture/Arrêt simultané » se désactive.

10.8 Fade- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlé par une pression ou un appui long

REMARQUE - 1) L'effet de fondu ne peut pas être activé pendant l'empilement, l'enregistrement ou la mise en file d'attente d'une boucle. L'empilement et l'enregistrement ne peuvent pas être lancés pendant un fondu.

2) La durée du fondu se règle avec le bouton « Durée du fondu ». Elle peut être réglée

de 3 à 43 secondes. Il est impossible de modifier la durée du fondu pendant son déroulement.

INSTALLATION - La boucle 2 a été enregistrée.

Commencez par une transition en douceur<u>dehors</u>. Appuyez sur Fondu : la boucle en cours de lecture s'estompera progressivement jusqu'au silence selon la durée de fondu sélectionnée. Lorsque le niveau atteint zéro, la boucle s'arrête.
Supposons que la boucle 2 soit en cours de lecture. Appuyez sur Fondu. La boucle 2 clignote lentement et intensément, et Fondu clignote également lentement. Le volume de la boucle 2 diminue progressivement. Lorsqu'il atteint zéro, la lecture s'arrête et la boucle s'assombrit. Fondu cesse de clignoter.

Commencez par une transition en douceur<u>dans</u>. Si aucune boucle n'est en cours de lecture, Fade peut déclencher un fondu en entrée. Par exemple, appuyez sur Fade : le voyant clignote lentement. Appuyez ensuite sur Boucle 2 : le voyant clignote lentement et intensément, puis le volume augmente progressivement. Lorsque le volume de la Boucle 2 atteint son maximum, Fade et Fade cessent de clignoter.

Changement de direction du fondu. Si une boucle est en fondu, que ce soit à l'apparition ou à la disparition, appuyer sur Fondu inversera le sens du fondu. La vitesse de variation du volume de la boucle restera inchangée.**Annulation d'un fondu.**Appuyer sur le bouton de boucle de la boucle en fondu interrompt le fondu. Si la boucle s'éteint progressivement, la lecture s'arrête. Si elle monte progressivement, le volume atteint son maximum et la lecture reprend. Dans les deux cas, le voyant « Fade » cesse de clignoter.

10.9 Annuler (Rétablir)-Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlé par un appui ou un maintien.

Couper le son de la dernière partie empilée dans une boucle (Annuler). Après avoir empilé les sons, appuyez sur Annuler pour les supprimer de la boucle. Le voyant Annuler clignotera lentement. Les « derniers sons empilés » correspondent à tous les sons enregistrés entre deux pressions sur Empiler.

Rétablir une partie muette (Refaire). Appuyez sur Annuler pendant que le voyant clignote pour rétablir le passage audio et le faire réapparaître. Le voyant Annuler cesse alors de clignoter.

Quand les fonctions Annuler/Rétablir ne fonctionnent pas.

1) Si la fonction d'empilement est utilisée à nouveau, la partie précédemment empilée ne peut plus être désactivée ou activée.
   A) Si le voyant Annuler ne clignote PAS lorsque la pile est réutilisée, la partie précédemment empilée devient une partie permanente de sa boucle.
   B) Si le voyant Annuler clignote lors d'une nouvelle utilisation de la pile, la partie précédemment empilée est perdue et ne peut être récupérée. Le voyant Annuler cesse alors de clignoter.
2) Si l'empilement est actif et que vous passez d'une boucle à une autre, le contenu empilé sur la première boucle devient permanent et ne peut pas être « annulé ». La fonction Annuler s'applique désormais à ce que vous empilez sur la deuxième boucle.
3) Si une pièce est empilée alors que la fonction Annuler n'est pas associée à un bouton Bonus, la pièce ne répondra pas à la fonction Annuler si elle est associée ultérieurement.

*NOTE –La dernière partie empilée peut encore être activée ou désactivée après la lecture ou l'enregistrement d'autres boucles.***10.10 Copie**- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlée par une pression ou un maintien, la fonction Copie peut être utilisée de deux manières différentes.

<u>Boucle de copie</u>

Cette méthode permet de copier le contenu d'une boucle dans une autre, et ce, quasiment instantanément. Procédez comme suit :

1) Appuyez sur Copier et le voyant clignote rapidement.
2) appuyez sur le bouton d'unboucle qui n'est PAS videCeci est le*source* boucle.
3) Appuyez sur le bouton d'une boucle vide. C'est le*destination* Boucle. Voilà ! C'est terminé et la nouvelle boucle s'active en mode faible. Le voyant « Copie » cesse de clignoter.

Annuler la fonction de copie. Si l'on appuie sur Copier à un moment quelconque avant le bouton de boucle de destination, le voyant Copier cesse de clignoter et la fonction Copier est annulée.

Restrictions sur la boucle de copie Vous ne pouvez pas utiliser la fonction Copier la boucle pour dupliquer une boucle en cours d'empilement ou d'enregistrement, même si la boucle source est en cours de lecture ou inactive.

Copier en direct(Rééchantillonnage)

Cette fonction est facile à comprendre si vous la considérez comme un simple réacheminement de la sortie du Rang™ III vers la boucle vide de votre choix. Tout signal provenant de votre Rang™ III sera enregistré dans cette nouvelle boucle. Certains appellent cela un « rééchantillonnage ». Procédez comme suit :

1) Appuyez sur Copier et l'icône clignote rapidement
2) appuyez sur unboucle videAppuyez sur le bouton (destination) et la boucle commence immédiatement à enregistrer le flux vidéo provenant de votre Rang™ III. Le voyant « Copie » clignote lentement et le voyant de la boucle s'allume. 3) Appuyez sur le bouton de la même boucle pour arrêter l'enregistrement ; le voyant s'éteint alors. Le voyant « Copie » cesse de clignoter.

INSTALLATION - La boucle 1 est en cours de lecture et la boucle 3 est vide.

Copier une boucle de lecture.

1) Appuyez sur Copier : le voyant clignote rapidement en attendant la sélection d'une boucle. Appuyez sur Boucle 3 : le voyant s'allume et l'enregistrement commence. Copier clignote lentement.
2) Appuyez sur Boucle 3 pour terminer l'enregistrement ; l'icône s'assombrit. Le voyant « Copie » cesse de clignoter. La boucle 1 est lue en continu. La boucle 1 et tout ce que vous avez joué sont enregistrés sur la boucle 3.

INSTALLATION Les boucles 1 et 2 ont été enregistrées et sont faiblement éclairées. La boucle 3 est vide.

Fusion de deux boucles avec Copy Live. Lancez la boucle 2. Appuyez sur Copier, puis appuyez sur Boucle 3 juste au début de la boucle 2. Appuyez ensuite sur Boucle 1. Lorsque la boucle 2 arrive à son terme, elle s'arrête et la boucle 1 se lance. Appuyez sur Boucle 3 juste à la fin de la boucle 1 pour terminer l'enregistrement. La boucle 3 est maintenant composée de la boucle 2 suivie de la boucle 1.

Annuler la copie. Si vous changez d'avis après avoir lancé une copie, appuyez simplement sur Copier pour l'annuler. La copie s'arrête et la boucle de destination reste vide.

Possibilités offertes par Copy Live.

1) Vous pouvez faire une copie d'une boucle tout en ajoutant une nouvelle partie à la copie.
2) Une nouvelle boucle peut être créée et faire partie d'une autre boucle.
3) Une nouvelle boucle peut être créée qui consiste en plusieurs copies d'une autre boucle.
4) Une nouvelle boucle peut être créée en combinant d'autres boucles.
5) Alors, voyons voir… vous pouvez créer une nouvelle boucle deux fois plus longue que l'originale en la jouant à l'envers et ajouter une nouvelle partie, le tout en même temps ! Vous avez le tournis ?

Restrictions sur la copie en direct ou leur absence. Copy Live, contrairement à Copy Loop, ne présente aucune restriction, ce qui permet de laisser libre cours à toutes sortes de boucles. Pendant l'enregistrement d'une nouvelle boucle avec Copy Live, vous pouvez démarrer, arrêter, superposer et enregistrer d'autres boucles comme d'habitude. D'où la grande variété d'options. La liste ci-dessus ne présente que quelques exemples. N'hésitez pas à nous faire part de vos astuces particulièrement ingénieuses pour créer des boucles.

Enregistrement simultané sur 2 boucles. Dans la plupart des cas, vous ne pouvez enregistrer

ou superposer qu'une seule boucle à la fois. Cependant… voici une petite astuce : vous pouvez enregistrer une boucle et utiliser Copy Live simultanément. De même, vous pouvez superposer des pistes sur une boucle et utiliser Copy Live en même temps.

10.11 Boucle 4- Assignable uniquement au bouton Bonus jaune et contrôlé par un simple toucher.*REMARQUE - La boucle 4 ne peut pas partager le bouton avec une autre fonction, donc un maintien prolongé ne fait rien.*

Si la boucle 4 est sélectionnée, le bouton Bonus jaune contrôle une boucle 4ème La boucle 4 active le voyant central de l'affichage de l'horloge. Le fonctionnement de la boucle 4 est identique à celui des boucles 1 et 2.

11. Fonctions contrôlées par les boutons bonus–Synchronisation&Gratuit Styles de jeu

L'utilisation des boutons et le comportement lumineux décrits dans cette section concernent les modes de jeu Sync et Free Play, et diffèrent de l'effet des fonctions sur les modes Serial et Serial-Sync. Ces différences s'expliquent par la possibilité de lire jusqu'à 4 boucles simultanément. Yeoweeeeee.

Par exemple, si plusieurs boucles sont en cours de lecture et que vous appuyez sur « Empiler », sur quelle boucle souhaitez-vous les superposer ? Le III n'étant pas devin, vous devez le lui indiquer. Appuyez sur « Empiler », puis sur le bouton d'une boucle pour y ajouter des parties.

Les fonctions Octave et Reverse fonctionnent de la même manière : sélectionnez une fonction, puis appuyez sur le bouton de boucle pour l'appliquer. Par exemple, si une boucle est lue à l'envers, pour la lire normalement, appuyez sur Reverse, puis sur le bouton de boucle.

L'utilisation de Sync et Free ouvre de nouvelles perspectives créatives. Pendant la lecture de toutes les boucles, vous pouvez en faire jouer une normalement, une autre à l'envers, une autre à demi-vitesse (Octave), etc.

En raison du grand nombre de combinaisons de lecture et du risque de surcharge, nous avons ajouté une sorte debouton paniqueSon utilisation pourrait vous sortir d'une situation délicate. VoirArticle 12.

REMARQUE – La section 11 décriraseulement Les différences de comportement par rapport aux styles de lecture en série et en série synchronisée décrits dans la section 10. Effacer, Inverser Solo, Annuler et Copier se comportent exactement comme dans les styles de lecture en série et en série synchronisée.

Les 11 fonctions suivantes peuvent être assignées et contrôlées par les deux boutons Bonus. Vous pouvez ainsi personnaliser le fonctionnement de votre Rang™ III. Pour activer une fonction, appuyez brièvement ou maintenez enfoncé le bouton Bonus correspondant.

NOTE - Leboucle Les boutons ne réagissent qu'aux appuis, mais les boutons Bonus peuvent réagir à un appui court ou long ; j'utiliserai donc le terme générique « pression » lorsque je parlerai des boutons Bonus.

11.1 Pile- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlé par une pression ou un appui long

INSTALLATION Les boucles 2 et 3 ont été enregistrées et sont en cours de lecture ; elles sont donc bien éclairées. La boucle 1 est vide.

Empiler en boucle. Appuyez sur Empiler : le voyant clignote rapidement en attendant la sélection d'une boucle. Appuyez sur Boucle 2 pour lancer l'empilement. L'icône d'empilement clignote alors lentement. Cette procédure en deux étapes est nécessaire dans les modes Sync et Jeu libre, car plusieurs boucles peuvent être empilées ; vous devez donc en sélectionner une.

Arrêtez d'empiler. Appuyez sur Stack pour désactiver l'empilement. Le voyant Stack cesse de clignoter. Comme le III ne peut empiler que sur une seule boucle à la fois, la sélection de boucle est inutile.

Empiler immédiatement après l'enregistrement. Appuyez sur Boucle 1 pour démarrer

l'enregistrement. Appuyez sur Empiler : l'icône d'empilement clignote lentement. Appuyez de nouveau sur Boucle 1 pour la sélectionner : l'icône d'empilement clignote rapidement. Une fois l'enregistrement terminé, appuyez sur Boucle 1 pour l'arrêter et écouter votre nouvelle boucle avec l'empilement activé.

REMARQUE – Il existe une autre façon d'empiler immédiatement une boucle lors de sa première lecture ; voir la section 13.

11.2 Effacer- La fonction Effacer se comporte de la même manière dans tous les styles

de jeu et est décrite dans la section 10.2.11.3 Une fois- Assignable à l'un ou l'autre

bouton Bonus et contrôlé par une pression ou un appui long

L'Once peut avoir des propriétés supplémentaires comme décrit dans la section 13, « Once et le bégaiement ».

INSTALLATION - Les boucles 1 à 3 ont été enregistrées.

Les boucles pour bras doivent s'arrêter à leurs extrémités. Pendant la lecture des boucles 2 et 3, appuyez une fois sur le bouton « Once ». Ce bouton clignote lentement en attendant la sélection d'une boucle. Appuyez sur la boucle 2 : le bouton et le bouton clignotent rapidement. Lorsque la boucle 2 arrive à son terme, le bouton s'assombrit et la lecture s'arrête. Le bouton cesse alors de clignoter.*si aucune autre boucle n'est armée pour s'arrêter*La boucle 3 continue.

Annuler la fonction unique.

1) Si la boucle 2 est armée pour s'arrêter, elle et le voyant « Once » clignotent rapidement. Appuyez sur « Once » : le voyant clignote lentement en attendant la sélection d'une boucle. Appuyez sur « Boucle 2 » : la fonction « Once » est désactivée pour la boucle 2. Le voyant « Once » cesse de clignoter.*si aucune autre boucle n'est armée pour s'arrêter*La boucle 2 se répète en boucle...

2) Si la boucle 2 est armée pour s'arrêter et qu'on appuie dessus, elle s'arrête immédiatement et son intensité diminue. La fonction « Une fois » est annulée et le clignotement cesse.*si aucune autre boucle n'est armée pour s'arrêter*.**Lecture en boucle unique - lecture « one-shot ».**Appuyez une fois : « Once » clignote lentement. Appuyez ensuite sur « Loop 2 » : « Once » et « Once » clignotent rapidement et intensément. « Loop 2 » ne s'exécute qu'une seule fois. À la fin, « Loop 2 » s'arrête et son intensité diminue.*Si aucune autre boucle n'est armée pour s'arrêter*, Une fois cesse de clignoter ; mais si d'autres boucles sont armées pour s'arrêter, leurs lumières et Une fois continuent de clignoter rapidement et intensément.

Enregistrement avec la fonction Once. Si vous souhaitez enregistrer une boucle sans la lire, c'est possible. Appuyez sur Boucle 1 : l'enregistrement démarre et le voyant s'allume. Appuyez sur Une fois : le voyant clignote lentement. Appuyez de nouveau sur Boucle 1 pour appliquer la fonction Une fois. Enfin, appuyez sur Boucle 1 une fois l'enregistrement terminé. Votre boucle est enregistrée, mais ne sera pas lue.

11,4 octaves- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlé par un appui ou un maintien.

Jouez en boucle à demi-vitesse. Appuyez sur Octave : le voyant clignote rapidement en attendant la sélection d'une boucle. Appuyez sur Boucle 1 : le clignotement d'Octave ralentit. La Boucle 1 est lue à demi-vitesse et sonne une octave plus bas.**Retour à la lecture à vitesse normale.**Appuyez sur Octave : le voyant clignote rapidement. Appuyez sur Boucle 1 : la lecture reprend à vitesse normale. Octave cesse de clignoter.*si aucune autre boucle n'est configurée pour jouer à demi-vitesse*Cela peut se faire avec une boucle arrêtée ou en cours de lecture.

Enregistrement avec la fonction Octave. Appuyez sur Boucle 1 : elle s'allume et l'enregistrement commence. Appuyez sur Octave : elle clignote lentement. Appuyez de nouveau sur Boucle 1 pour la sélectionner : Octave clignote rapidement. Appuyez une dernière fois sur Boucle 1 pour terminer l'enregistrement. La Boucle 1 est lue à demi-vitesse et sonne une octave plus bas que l'enregistrement.

Création d'une partie de basse. Voir la section 13, Comportements optionnels,

numéro 3, Octave.11,5 Inversé- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et

contrôlé par un appui ou un maintien.*REMARQUE - 1) La fonction Reverse peut être activée et désactivée pendant l'empilage. À utiliser à vos propres risques.*

2) En mode Jeu libre, les boucles changent immédiatement de direction. En mode Synchronisé, elles attendent leur redémarrage pour changer de direction.

La principale différence avec les styles de lecture qui permettent à toutes les boucles de jouer simultanément réside dans le fait que chaque boucle est sélectionnée individuellement pour être lue à l'envers. Vous pouvez combiner n'importe quelle boucle pour qu'elle soit lue à l'envers ou à l'endroit.

11.6 Solo inversé– Le mode Solo inversé se comporte de la même manière dans tous les styles de jeu et est décrit dans la section 10.6.

11.7 Lecture/Arrêt- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlé par une pression ou un appui long

La différence entre Sync et Free esttous les jeuxLes boucles s'arrêtent lorsque vous appuyez sur Lecture-Arrêt. Lorsqu'aucune boucle n'est en cours de lecture,tous Les boucles démarrent immédiatement lorsque l'on appuie sur Lecture-Arrêt tout.

11.8 Fade- Assignable à l'un ou l'autre bouton Bonus et contrôlé par un appui ou un maintien.

La différence entre Sync et Free esttous les jeuxLes boucles commencent à s'estomper lorsque le bouton Fondu est enfoncé. Si aucune boucle n'est en cours de lecture,tous Les boucles commencent à apparaître progressivement lorsque le bouton Fondu est enfoncé.

11.9 Annuler (Rétablir)– La fonction Annuler (Rétablir) fonctionne de la même manière dans tous les styles de jeu et est décrite dans la section 10.9.

11.10 Copie- La fonction Copie se comporte de la même manière dans tous les styles de jeu

et est décrite dans la section 10.10.11.11 Boucle 4- La boucle 4 se comporte de la même

manière dans tous les styles de jeu et est décrite dans la section 10.11.

12. Bouton panique

En raison du grand nombre de combinaisons de lecture possibles et du risque de surcharge, nous avons ajouté une fonction d'arrêt d'urgence. Son utilisation interrompt l'enregistrement, l'empilement et la lecture, et annule toutes les fonctions actives : Effacer, Lecture unique, Octave, Inversion, Solo inversé, Fondu, Annuler et Copier. Vos boucles restent intactes.

Maintenez enfoncé le bouton Bonus Assign et appuyez sur le bouton Play Style, puis relâchez le bouton Bonus Assign.

13. Comportements optionnels

Suite aux demandes des propriétaires de Rang™ III, nous avons ajouté des fonctionnalités optionnelles. Celles-ci rendent votre Rang™ III encore plus personnalisable.

Activation et désactivation des comportements optionnels

UN *sous-mode* ajouté au mode d'attribution des bonus.

Maintenez le bouton Bonus Assign enfoncé jusqu'à ce que le voyant central de l'horloge clignote en vert (environ 2 secondes). La pédale est alors en mode Bonus Assign, comme vous le savez sans doute, avec le voyant central clignotant en vert. Appuyez ensuite sur le bouton Bonus jaune. La pédale III passe en mode Comportements optionnels et le voyant central clignote plus lentement. Le mode Reverse Solo s'affiche en vert vif ; les modes Stack, Once, Octave, Play-Stop All, Fade, Undo, Copy et Loop 4 s'affichent en jaune pâle. Les autres voyants de l'horloge sont

éteints. Les voyants jaunes représentent les huit comportements optionnels.

Tournez le bouton vert Tap (également marqué Vol 3) : le voyant vert se déplace. Vous pouvez ainsi activer ou désactiver une option. Par exemple, déplacez le voyant vert pour sélectionner « Une fois ». Appuyez sur le bouton vert Bonus : le voyant jaune « Une fois » s'allume ou s'éteint.

Après avoir effectué des modifications, revenez au fonctionnement normal en appuyant sur le bouton Bonus Assign. Le voyant central de l'horloge cesse de clignoter.

Indicateurs des comportements optionnels

#	Étiquette	Comportement	Description
0	Empiler	rampes de volume pendant l'empilage	Dim = les rampes de volume sont utilisées lors de l'empilement Lumineux = Aucune rampe de volume n'est utilisée pendant l'empilement
1	Effacer	-	*- inutilisé -*
2	Une fois	Bégayer	Dim = comportement normal Une fois Bright = Le comportement de bégaiement est actif
3	Octave	-	*- inutilisé -*
4	Inverse	-	*- inutilisé -*
5	Solo inversé	-	*- inutilisé -*
6	Lecture-Arrêt tout	Retransmettre les commandes MIDI	Faible = les commandes MIDI entrantes sont transmises. Fort = les commandes MIDI entrantes ne sont PAS retransmises.
7	Disparaître	Contrôle de la pédale d'expression	Dim = pédale d'expression connectée contrôle le volume global de la boucle. Bright = pédale d'expression connectée contrôle le taux de décroissance.
8	Annuler	Réponse à Pédale Side Car™	Faible = les commandes Side Car™ entrantes déclenchent une action. Fort = les commandes Side Car™ entrantes sont ignorées.
9	Copie	Réponse à Bro Sync	Dim = Le comportement Brother Sync est activé Bright = La synchronisation Brother est désactivée
10	Boucle 4	Maintenir jusqu'à la pile fonctionnalité	Dim = L'option « Maintenir pour empiler » est désactivée. Lumineux = Le mode Hold-to-Stack est activé

Empiler et bourdonner– Lumière 0, Empiler - La fonction Empiler permet d'ajouter du son à une boucle de deux manières différentes. Son comportement est identique à celui décrit dans les sections 10.1 et 11.1, que l'option Empiler soit activée ou non.

Lorsque l'option « Pile » est désactivée, deux brèves montées de volume (10 millisecondes) sont ajoutées à la boucle à sa limite, au point de jonction entre la fin et le début. Ceci permet d'éviter les clics et les craquements pouvant survenir lors du redémarrage d'une boucle.

Mais si vous souhaitez enregistrer une note ou un accord continu et fluide, comme un orgue, la baisse de volume est audible. Ce n'est ni un craquement ni un clic, mais elle est perceptible. Il suffit d'activer l'option « Empiler ». Cela supprime les variations de volume ajoutées lors de l'empilement.

Une fois et bégaiement– Lumière 2, Une fois – La fonction Une fois peut se comporter de deux

manières différentes. Lorsque l'option Une fois est désactivée, la fonction Une fois fonctionne comme décrit dans les sections 10.3 et 11.3. En revanche, si l'option Une fois est activée, le comportement des boutons de boucle est légèrement modifié pour permettre*bégaiement*. Le mode « bégaiement » relance la boucle à chaque pression sur le bouton de boucle.

Si l'option « Une fois » est activée et que la boucle 1 est en cours de lecture, appuyer sur « Boucle 1 » relance la lecture en boucle. Contrairement à la lecture normale, appuyer sur « Boucle 1 » ne l'arrête pas. Pour arrêter la boucle 1, appuyez sur « Une fois » pour désactiver la fonction. Le voyant « Une fois » cesse de clignoter. Appuyez ensuite sur « Boucle 1 » pour arrêter la lecture.

Bien sûr, Once peut toujours être utilisé pour lire une boucle une seule fois ou pour armer une boucle en cours de lecture afin qu'elle s'arrête à sa fin.*REMARQUE – Le bégaiement ne fonctionne que lorsqu'il n'y a PAS de boucle principale, c'est-à-dire en modes de jeu séquentiel ou libre.*

Retransmission des commandes MIDI entrantes– lumière 6, Lecture-Arrêt Tout
Dans certaines configurations, comme l'utilisation de deux appareils Brother III avec deux câbles MIDI, il est préférable d'empêcher la transmission des commandes MIDI entrantes. Voir la section 18, « Brother Sync, Comportement en mode pair avec deux appareils Brother III ».

Contrôler le taux de décroissance avec une pédale d'expression– lumière 7, fondu
Une pédale d'expression connectée peut contrôler soit le volume global de lecture de la boucle, soit le taux de décroissance. Si cette option est désactivée, la pédale d'expression connectée contrôle le volume global de lecture. Si elle est activée, elle contrôle le taux de décroissance.

Réponse du contrôleur Side Car™– lumière 8, Annuler
Dans une configuration avec un contrôleur Side Car™ et plusieurs modules III, il peut être souhaitable que le contrôleur Side Car™ ne contrôle qu'un seul module III. Ce paramètre permet à un module III d'ignorer les commandes entrantes du contrôleur Side Car™.

Comportement de synchronisation Brother– lumière 9, Copie
Dans une configuration avec plusieurs appareils Brother III, il peut être souhaitable qu'un appareil III désactive la synchronisation Brother et reste toujours indépendant. Ce paramètre permet à un appareil III de ne pas participer à la synchronisation Brother. Toutes les commandes de synchronisation Brother entrantes sont ignorées et l'appareil III n'envoie aucune commande de synchronisation, mais ces commandes sont transmises aux autres appareils III connectés.

Fonction Hold-to-Stack– feu 10, boucle 4
L'appareil III a toujours permis d'enregistrer une nouvelle boucle et d'activer immédiatement la fonction Stack, mais cela nécessitait d'appuyer trois fois sur deux boutons différents. Cette procédure est décrite dans les sections 10.1 et 11.1. Nous reconnaissons que cela peut s'avérer fastidieux en concert, c'est pourquoi nous avons ajouté cette fonction pratique afin de réduire les manipulations répétitives.

Si vous appuyez brièvement sur le bouton de boucle, la prochaine pression mettra fin à l'enregistrement et lancera la lecture (comportement normal de l'iOS III). En revanche, si vous maintenez le bouton de boucle enfoncé pendant une seconde, le voyant Stack se met à clignoter. Relâchez le bouton de boucle : le voyant Stack continue de clignoter. Désormais, à la prochaine pression, l'iOS III mettra fin à l'enregistrement et lancera la lecture, le voyant Stack restant actif. Le voyant Stack continue de clignoter. Désactivez le voyant Stack à l'aide du bouton Bonus, à l'endroit où il est configuré sur le Side Car™.

14. Enregistrement des paramètres

À chaque activation et désactivation du mode Bonus Assign, tous les paramètres réglables par l'utilisateur sont enregistrés. Votre III redémarrera dans le même état jusqu'à ce que des paramètres soient modifiés et enregistrés à nouveau. Voici les paramètres enregistrés : affectations des boutons

Bonus, état des comportements optionnels, position de tous les potentiomètres (Decay, Volume, Vol 1, Vol 2, Vol 3 et Fade Time), état de la fonction Thru Mute et style de jeu.

REMARQUE - Les styles de jeu en série et en synchronisation sérielle peuvent avoir des affectations de boutons bonus différentes de celles des styles Sync et Free.

15. Taux d'échantillonnage

Votre Rang™ III propose deux fréquences d'échantillonnage : 48 kHz et 24 kHz. Chaque fréquence est indiquée par un voyant ; celui qui est allumé correspond à la fréquence d'échantillonnage actuelle. La fréquence la plus élevée, 48 kHz, capture les fréquences de 20 Hz à plus de 22 kHz. La fréquence d'échantillonnage de 24 kHz capture les fréquences de 20 Hz à environ 12 kHz, mais double la durée d'enregistrement disponible. Votre appareil est configuré en usine pour enregistrer à 48 kHz.

Le compromis se situe donc entre la qualité audio de la lecture en boucle et la durée d'enregistrement. La fidélité requise dépend de votre matériel. Les amplificateurs à lampes anciens ou traditionnels peuvent se limiter à la plage de fréquences de 100 Hz à 5 kHz, tandis que les amplificateurs pour claviers et guitares acoustiques couvrent une gamme beaucoup plus large. Si vous n'atteignez pas la limite de durée d'enregistrement en boucle lors d'une utilisation normale, laissez votre Rang™ III sur le réglage d'usine de 48 kHz.

Vous pouvez facilement modifier la fréquence d'échantillonnage. Maintenez enfoncés les boutons Loop 2 lors de la mise sous tension pour régler la fréquence d'échantillonnage sur 48 kHz. Maintenez enfoncé le bouton Loop 3 lors de la mise sous tension pour régler la fréquence d'échantillonnage sur 24 kHz. Votre looper mémorise la fréquence choisie et fonctionnera avec cette fréquence jusqu'à ce que vous la modifiiez.

Voir la section 24 pour connaître la durée d'enregistrement maximale avec chaque fréquence d'échantillonnage.

REMARQUE – Le signal de transmission est toujours échantillonné à 48 kHz avec des échantillons de 24 bits.

16. Coupure du signal de transmission - Coupure du signal de transmission

Il se peut que votre configuration nécessite la désactivation du signal direct, c'est-à-dire le son de votre instrument qui transite par le III. Pour ce faire, maintenez enfoncés les boutons Bonus Assign et Play Style pendant environ 2 secondes. Le voyant Thru Mute s'allume et le signal direct est coupé.

Pour rétablir le signal de transmission, maintenez enfoncés les boutons Assign et Play Style pendant environ 2 secondes. Le voyant Thru Mute s'éteint.

17. Horloge MIDI – Le III reçoit des commandes sur le canal MIDI 16

REMARQUE – Le Rang™ III ne peut fonctionner qu'en tant qu'esclave MIDI. Il ne peut pas être maître car il n'envoie aucune commande MIDI ni signal d'horloge MIDI.

Connectez un câble MIDI standard au port Pedal Link™ IN pour recevoir un signal d'horloge MIDI. Le voyant Sync Play Style clignote à chaque noire MIDI reçue, indiquant visuellement que votre III détecte la présence de l'horloge MIDI.

Lorsqu'une horloge MIDI externe est présente, les boucles sont quantifiées à la noire la plus proche ; autrement dit, l'enregistrement commence et se termine sur la noire MIDI la plus proche de l'appui sur le bouton de boucle. Lors de la lecture d'une boucle arrêtée, celle-ci reprend à la noire suivant

l'appui sur le bouton de boucle.

REMARQUE – Il n'est pas nécessaire d'anticiper ou d'effectuer des actions particulières avec l'horloge MIDI, il suffit de taper directement sur la noire.

Lorsque la source d'horloge envoie une commande d'arrêt, le III répond en envoyant une commande interne de lecture/arrêt complet, ce qui interrompt la lecture de toutes les boucles. Lorsque la source d'horloge envoie une commande de démarrage, le III répond en reprenant la lecture de toutes les boucles qui étaient en cours lors de la dernière commande d'arrêt.

REMARQUE – Les fonctions Reverse et Octave ne fonctionnent correctement avec l'horloge MIDI que lorsque le style de lecture Sync est utilisé.

Les fonctions Reverse et Octave fonctionnent différemment selon les styles de jeu. En mode Série, Série-Sync et Jeu libre, les boucles s'inversent et se jouent immédiatement à demi-vitesse, ce qui entraîne une désynchronisation avec le rythme MIDI. En mode Sync, les boucles attendent le redémarrage de la boucle principale pour changer de direction ou de vitesse, garantissant ainsi leur synchronisation avec le rythme MIDI.

REMARQUE – Le III prend en charge les tempos d'horloge MIDI de 40 à 250 battements par minute. L'utilisation de tempos en dehors de cette plage peut entraîner un comportement inattendu.

18. Brother Sync

Brother Sync permet de faire jouer simultanément deux loopers Rang™ III ou plus, sans avoir besoin d'une horloge MIDI externe. Lors de nos tests, notre équipe a utilisé trois unités, chacune lisant quatre boucles. Les douze boucles ont fonctionné parfaitement ensemble pendant des durées raisonnables (de 30 minutes à 1 heure).

Notre système Brother Sync est simple. Au départ, aucune boucle n'est enregistrée sur aucune pédale. Lorsqu'une*amont*III enregistre une boucle principale 3,*en aval*Les III suivront le même chemin et enregistreront leur propre boucle master 3, d'une longueur identique à celle de la boucle master III. Les boucles master étant jouées simultanément, les esclaves
Il est possible d'enregistrer des boucles sur les différents appareils III, et elles seront lues de manière synchrone. De plus, une commande Lecture/Arrêt de tout, exécutée par un maître, démarrera ou arrêtera toutes les boucles sur tous les appareils III en aval. Ainsi, une simple pression sur le bouton Bonus peut lancer la lecture simultanée de 8 boucles, voire plus !

<u>Fonctionnement normal de la synchronisation entre frères avec 2 ou plusieurs III</u>(Connexion par un seul câble MIDI entre chaque III)

Dans cette configuration, un câble MIDI relie le connecteur Pedal Link™ Out d'un appareil III au connecteur Pedal Link™ In d'un autre appareil III. Plusieurs appareils III peuvent être connectés en série.

Voici un ensemble de règles qui décrivent le comportement de synchronisation entre frères de chaque Rang™ III.

1a) Lorsque toutes les boucles sont vides, si les boucles 1, 2 ou 4 sont enregistrées en premier, il n'y a pas de synchronisation entre boucles : les commandes de synchronisation entre boucles entrantes sont ignorées et aucune action locale n'est envoyée sous forme de commandes MIDI. Ce III devient une synchronisation entre boucles.*indépendant*.

1b) Lorsque toutes les boucles sont vides, si la boucle 3 est enregistrée en premier, une commande « enregistrement de la boucle principale 3 » est envoyée et les actions suivantes sur la boucle 3 entraînent la transmission de commandes MIDI. Les commandes de synchronisation frère entrantes sont ignorées. Ce III devient un périphérique de synchronisation frère.*maître*.

1c) Lorsque toutes les boucles sont vides et qu'une commande « record master loop 3 » est reçue, l'enregistrement de la boucle 3 commence immédiatement. Les commandes de synchronisation

entre frères reçues ultérieurement déclencheront les actions appropriées et aucune action locale ne sera envoyée sous forme de commandes MIDI. Cette boucle III devient une boucle de synchronisation entre frères.*esclave*.

2) Une fois toutes les boucles effacées, les pédales III sont prêtes pour une nouvelle session d'enregistrement. Le rôle des différentes pédales peut varier selon l'ordre d'enregistrement des boucles.

3) Lors de l'enregistrement de la boucle principale 3 sur un maître Brother Sync, si une fonction d'effacement est exécutée, elle sera envoyée sous forme de commande MIDI. C'est le seul cas où une fonction d'effacement est envoyée sous forme de commande MIDI. Ceci est nécessaire pour annuler l'enregistrement de la boucle principale 3 sur les esclaves III lorsque l'enregistrement est interrompu sur le maître III.

4) La commande Play-Stop All est envoyée en tant que commande MIDI par un III agissant comme maître de synchronisation frère, et un esclave de synchronisation frère répondra à la commande Play-Stop All et jouera ou arrêtera ses boucles en conséquence.

Comportement entre pairs avec deux III(connexion par double câble MIDI)

Dans cette configuration, deux câbles MIDI relient deux appareils III. Le connecteur Pedal Link™ Out de chaque appareil est connecté au connecteur Pedal Link™ In de l'autre.

L'idée est que l'un ou l'autre des éléments III peut initier une boucle.*session*Mais une fois la boucle lancée, l'un des III sera le maître et l'autre l'esclave. Effacer toutes les boucles permet aux joueurs de recommencer, et ainsi, eux et leurs III peuvent échanger leurs rôles pour le morceau suivant.

REMARQUE : Pour que cela fonctionne, la retransmission des commandes MIDI doit être désactivée sur les deux pédales. Voir la section 13, Comportements optionnels, Retransmission des commandes MIDI entrantes.

19. Panneau arrière

Prises d'entrée et de sortie- Prises jack pour smartphones ¼"

Il y a deux prises d'entrée et deux prises de sortie. Le fonctionnement du III variera selon les prises utilisées.

Pour une utilisation de base, branchez votre instrument à l'entrée gauche (mono) et votre ampli à la sortie gauche (mono). Si vous branchez votre instrument aux deux entrées et aux deux sorties, votre Rang™ III enregistrera en véritable stéréo. Le tableau ci-dessous présente toutes les connexions possibles.

« X » = un câble est branché «**-**« = pas de câble »

Schéma	Saisir		Sortir		Comportement
	L	R	L	R	
1	**-**	X	X	**-**	Sortie Instrument et Boucle L
2	X	**-**	X	**-**	Sortie Instrument et Boucle L
3	X	**-**	X	X	Sortie instrument et boucle à gauche, sortie boucle uniquement à droite
4	**-**	X	X	X	Sortie instrument uniquement à gauche, sortie boucle uniquement à droite.
5	X	X	X	**-**	Les entrées gauche et droite sont additionnées et la sortie est générée avec la boucle sur L.
6	X	X	X	X	Entrée L et sortie boucle L, entrée R et sortie boucle R (stéréo)

REMARQUE – NE JAMAIS connecter la sortie d'un amplificateur de puissance à l'une des prises d'entrée du Boomerang, car cela pourrait endommager votre pédale de façon permanente.

Connecteur d'alimentation

L'alimentation fournie se branche ici. Les spécifications d'alimentation valides sont : 9 V CA, 9 V CC (pointe positive ou négative), 500-1000 mA. Le connecteur mesure 5,5 mm de diamètre extérieur et 2,5 mm de diamètre intérieur ; ces dimensions diffèrent des prises d'alimentation standard de 2,1 mm utilisées pour les pédales d'effet.

Connecteurs Pedal Link™

Dans les versions 1.0 et 2.0 du logiciel, ces connecteurs ont une seule fonction : le connecteur « In » sert à téléverser de nouveaux logiciels sur votre Rang™ III. À partir de la version 2.1, le connecteur « In » permet de recevoir les commandes d'un contrôleur Side Car™ connecté. À partir de la version 3.0, le connecteur « In » peut recevoir un signal d'horloge MIDI provenant d'une source externe. En présence d'un tel signal, les boucles sont quantifiées à la noire la plus proche, ce qui permet de les synchroniser avec un périphérique MIDI externe, comme une boîte à rythmes.

Pédale d'expression Jack

Branchez votre pédale d'expression, comme la pédale de volume/expression Rang™ Wholly Roller™, ici à l'aide d'un câble stéréo muni de fiches jack 6,35 mm (1/4") à chaque extrémité. Consultez les sections 13 et 20 pour plus d'informations.

20. Pédale d'expression

Volume de la boucle de contrôle ou taux de décroissance

Branchez une pédale d'expression et c'est parti ! Sans aucune configuration supplémentaire, la pédale contrôle le niveau de vos boucles pendant leur lecture. Vous pouvez choisir d'utiliser la pédale d'expression pour contrôler le taux de décroissance. Voir la section 13, « Contrôle du taux de décroissance ».

Pédales d'expression compatibles

Achetez une pédale d'expression utilisant un câble stéréo (TRS), comme les Korg EXP2, Mission XPB et EP1-R, Roland EV5 et EV7, ou BOSS FV-300L, FV-500L et FV-500H. Si la pédale n'est pas fournie avec un câble stéréo, vous devrez en acheter un avec une prise TRS (tip/ring/sleeve) aux deux extrémités.

REMARQUE - Les pédales d'expression utilisant un câble mono (TS) ne fonctionneront pas avec votre Rang™ III.

Utiliser une pédale de volume comme pédale d'expression

Pratiquement n'importe quelle pédale de volume passive peut être utilisée comme pédale d'expression avec votre Rang™ III.*REMARQUE – Un « câble d'insertion » est nécessaire si vous utilisez une pédale de volume comme pédale d'expression.*

Les câbles d'insertion possèdent une fiche TRS à une extrémité et deux prises mono (fiches ou jacks) à l'autre. La fiche TRS se connecte à votre Rang™ III et les deux prises mono à votre pédale de volume. Parmi les câbles d'insertion compatibles, on trouve notamment le Hosa STP201RT, le Horizon HYS-P ¼", le Live Wire TRS(M)-Dual ¼" et le Pro Co IPBQ2Q3 ou IPBQ2Q5.

REMARQUE – *Si votre pédale de volume ne fonctionne pas correctement, inversez les 2 prises au niveau de la pédale de volume.*

21. Lampe à pince

Indicateur de niveau d'entrée

Le voyant à droite du logo Boomerang® indique le niveau du signal d'entrée. S'il s'allume occasionnellement, c'est normal, mais s'il reste allumé en permanence, cela signifie que votre signal d'entrée est trop fort. La pédale ne sera pas endommagée, mais une distorsion indésirable risque d'apparaître. Si le son vous convient, ne vous en préoccupez pas. Fiez-vous à vos oreilles.

Indicateur d'utilisation de la mémoire

Le voyant de saturation indique également l'état de la mémoire. Un clignotement lent et faible signifie qu'il reste 10 secondes ou moins d'enregistrement. Un clignotement rapide et faible signifie que la mémoire est pleine et qu'aucun enregistrement ni empilement supplémentaire n'est possible tant que de la mémoire n'est pas libérée par la suppression d'une boucle.

Si vous enregistrez une boucle et que la mémoire est saturée, l'enregistrement s'arrête immédiatement et la boucle continue de jouer. Si votre utilisation habituelle entraîne un remplissage fréquent de la mémoire, essayez la fréquence d'échantillonnage de 24 kHz.

22. Ce qu'il faut faire et ne pas faire

- Ne connectez pas la sortie d'un amplificateur de puissance à cette pédale ni à aucune autre.
- N'utilisez pas cette pédale comme un palet de hockey. Vous risqueriez d'endommager votre bâton.
- N'ouvrez en aucun cas le boîtier extérieur du Boomerang III. Toute ouverture annulera automatiquement la garantie du fabricant.
- Utilisez cette pédale pour devenir le plus grand homme-orchestre de tous les temps.
- N'hésitez pas à nous contacter pour toute question.

e-mail: support@boomerang.comTél. : 760-607-2207

23. Problèmes

Problème	Solution
Aucun son ne sort de votre pédale	1) Déplacez la connexion de l'amplificateur vers la prise de sortie gauche. 2) Désactivez la fonction Thru Mute si le voyant correspondant est allumé. Voir la section 16.
Lors de l'empilage, les nouvelles pièces remplacent complètement parties précédemment enregistrées	1) Le taux de décroissance est réglé trop haut. Réglez-le sur 0 à l'aide du bouton de taux de décroissance. 2) L'option de contrôle de la pédale d'expression est réglée sur « Taux de décroissance », mais aucune pédale d'expression n'est connectée. Voir les sections 20 et 13. Configurez cette option pour qu'une pédale d'expression contrôle le volume de lecture de la boucle, qu'elle soit connectée ou non.

24. Spécifications

Tous les signaux audio, à l'exception des boucles, sont échantillonnés à 48 kHz avec une résolution de 24 bits. Cela inclut les signaux Through et Reverse Solo.

Signal d'entrée maximal·2V (crête), 4V (crête à crête)
Impédance d'entrée : env. 1 MΩ (mono), env. 2 MΩ (stéréo, chaque entrée) ; impédance de sortie : env. 600 Ω (chaque sortie).
Niveau sonore approximatif de -104 dB (20 Hz - 20 kHz) non pondéré
Plage dynamique d'environ 107 dB (20 Hz - 20 kHz) non pondérée
Plage de volume de lecture : -22,4 dB à +9,6 dB (« 7 » sur le potentiomètre correspond à 0 dB ou gain unitaire) Amplification maximale du niveau : 9,6 dB (augmentation maximale du niveau pour les boucles enregistrées)
Boucle audio 48 ou 24 kHz, 20 bits

Audio 48 kHz, 24 bits
Alimentation 9 V CA ou CC, polarité positive ou négative, 500 mA ou plus.
Connecteur d'alimentation : diamètre extérieur 5,5 mm, diamètre intérieur 2,1 mm, longueur 9,0 mm.
Temps d’enregistrement maximal

Fréquence d'échantillonnage d'enregistrement, kHz	Mono	Stéréo
48	8 min 46 s	4 min 23 s
48 mais enregistrement et lecture à demi-vitesse (24)	17 min 32 s	8 min 46 s
24	17 minutes 32 secondes	8 min 46 s
24 mais enregistrement et lecture à demi-vitesse (12)	35 minutes et 4 secondes	17 minutes 32 secondes

25. Garantie

Votre échantillonneur Boomerang Phrase III est couvert par une garantie constructeur de 12 mois. Pour plus d'informations sur la garantie, veuillez consulter la section « Politiques » de notre site web.
https://boomeranglooper.com/pages/policiesPour vérifier si votre Boomerang III est éligible à une réparation sous garantie, vous pouvez contacter notre service client. Consultez la section « Contact ».

26. Contactez le service client de Boomerang

E-mail: support!@boomeranglooper.comTéléphone (États-Unis) 760-607-2207