

RP360

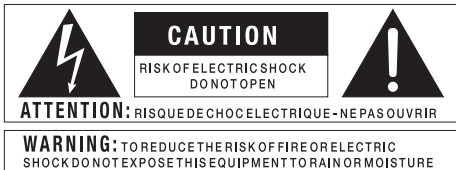
RP360 XP

PROCESSEURS GUITARE MULTI-EFFETS

MODE D'EMPLOI



CONSIGNES DE CONFORMITÉ ET DE SÉCURITÉ



Les symboles illustrés ci-dessus sont des symboles acceptés internationalement pour avertir des dangers potentiels relatifs à l'utilisation d'appareils électriques. L'éclair terminé par une flèche dans un triangle équilatéral indique la présence de tensions dangereuses dans l'appareil. Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral indique que l'utilisateur doit se référer au manuel d'utilisation.

Ces symboles indiquent que l'appareil ne contient aucune pièce pouvant être entretenue par l'utilisateur. Ne pas ouvrir l'appareil. Ne pas essayer de réparer soi-même l'appareil. Confier toute réparation à du personnel qualifié. Ouvrir le châssis de l'appareil pour quelque raison que ce soit annulerait la garantie du fabricant. Ne pas mouiller l'appareil. Si un liquide est renversé sur l'appareil, éteignez-le immédiatement et apportez-le chez un réparateur. Débranchez l'appareil pendant les orages, pour éviter tout risque de détérioration.

Les indications suivantes se rapportent à une utilisation à basse altitude ; ne pas utiliser ce produit au-dessus de 2 000 m.



COMPATIBILITÉ ÉLECTROMAGNÉTIQUE

Cet appareil est conforme au volet 15 des règles du FCC et aux spécifications techniques évoquées dans la **Déclaration de conformité**. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes :

- cet appareil ne doit pas causer d'interférences nuisibles et
- cet appareil doit accepter les interférences captées, y compris les interférences susceptibles de nuire à son fonctionnement.

L'utilisation de cet appareil à proximité de champs électromagnétiques puissants n'est pas recommandée.

- utiliser exclusivement des câbles d'interconnexion blindés.

AVERTISSEMENT : POUR VOTRE SÉCURITÉ, VEUILLEZ LIRE LES CONSIGNES SUIVANTES

CONSERVER CES CONSIGNES

RESPECTER TOUS LES AVERTISSEMENTS

SUIVEZ TOUTES LES CONSIGNES

L'appareil ne doit pas être exposé à des éclaboussures ou gouttes d'eau. Aucun objet rempli de liquide comme un vase ne doit être posé sur l'appareil.

NETTOYER UNIQUEMENT AVEC UN CHIFFON SEC.

POUR USAGE INTÉRIEUR UNIQUEMENT.

NE PAS OBSTRUER LES OUÏES D'AÉRATION. EFFECTUER L'INSTALLATION CONFORMÉMENT AUX INSTRUCTIONS DU FABRICANT.

NE PAS INSTALLER À PROXIMITÉ DE SOURCES DE CHALEUR TELLES QUE DES RADIATEURS, BOUCHES D'AÉRATION, PLAQUES CHAUFFANTES OU TOUT AUTRE APPAREIL (Y COMPRIS DES AMPLIFICATEURS) DÉGAGEANT DE LA CHALEUR.

UTILISER UNIQUEMENT LES PIÈCES/ACCESSOIRES PRÉCONISÉS PAR LE FABRICANT.

DÉBRANCHER L'APPAREIL AU COURS DES ORAGES OU EN CAS DE NON-UTILISATION PENDANT UNE DURÉE PROLONGÉE.

Ne pas aller à l'encontre de l'objectif de sécurité de la fiche polarisée ou de la fiche de terre. Les fiches polarisées sont équipées de deux bornes de largeurs différentes. Les fiches de terre comportent deux lames et une troisième broche de mise à la terre. La broche la plus large ou troisième broche de mise à la terre est prévue pour votre sécurité. Si la fiche fournie ne correspond pas à votre installation électrique, faire appel à un électricien pour remplacer la prise hors normes.

Protéger le cordon d'alimentation contre les risques de piétinement ou de pincement, notamment au niveau des fiches, des prises de courant et du point d'attache avec le matériel.

Utiliser uniquement le chariot, le support, le trépied ou la table spécifiés(es) par le fabricant ou vendus(es) avec le matériel.

Si vous utilisez un chariot pour déplacer l'appareil, soyez suffisamment prudent pour éviter une éventuelle blessure



consécutives au basculement du chariot et de sa charge.

Les réparations doivent être confiées à un technicien S.A.V. qualifié. Une réparation est nécessaire en cas de dommage quelconque et en particulier en cas d'endommagement du cordon d'alimentation ou de la fiche électrique, d'infiltration liquide, d'introduction involontaire d'un objet dans l'appareil, d'exposition de l'appareil à la pluie ou à un milieu humide, de fonctionnement anormal ou de chute de l'appareil.

INTERRUPTEUR MARCHÉ/ARRÊT : l'interrupteur d'alimentation de cet équipement NE coupe PAS la connexion secteur.

DÉBRANCHEMENT DE L'APPAREIL : la prise de courant doit rester facilement accessible. Pour un montage en rack ou une installation avec une prise inaccessible, un interrupteur omnipolaire à distance d'ouverture de contact d'au moins 3 mm doit être intégré à l'installation électrique du rack ou du local.

Si le matériel est relié à une alimentation de 240 V, utiliser impérativement un cordon d'alimentation adapté certifié CSA/UL pour ce branchement.

CONSIGNES DE CONFORMITÉ ET DE SÉCURITÉ

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Nom du fabricant :	DigiTech	Informations complémentaires :
Adresse du fabricant :	8760 S. Sandy Parkway Sandy, Utah 84070, États-Unis	Ce produit est conforme aux exigences suivantes :
Déclare le produit :		Directive basse tension 2006/95/CE Directive EMC 2004/108/CE (compatibilité électromagnétique) Directive RoHS 2011/65/CE Directive WEEE 2002/96/CE Réglementation CE 278/2009
Nom du produit :	RP360 et RP360XP	
Option du produit :	toutes (nécessite un adaptateur secteur de classe II conforme aux exigences des normes EN60065, EN60742, ou équivalentes).	Ce produit appartenant à la catégorie Matériel audio professionnel, il n'est pas concerné par la Directive 2005/32/CE ou par le règlement européen 1275/2008 du 17 décembre 2008.
conforme aux spécifications suivantes :		
Sécurité :	CEI 60065 -01 + Amd 1	Rex C. Reed Directeur, Ingénierie Traitement des signaux
EMC :	EN 55022:2006 EN 55024:1998 Partie 15 des FCC	8760 S. Sandy Parkway Sandy, Utah 84070, États-Unis Date : le 9 juillet 2013

Contact en Europe : Votre S.A.V. local DigiTech ou

Harman Signal Processing
8760 South Sandy Parkway
Sandy, Utah
84070 États-Unis
Tél. : (801) 566-8800
Fax : (801) 568-7583



If you want to dispose this product, do not mix it with general household waste. There is a separate collection system for used electronic products in accordance with legislation that requires proper treatment, recovery and recycling.

Private households in the 25 member states of the EU, in Switzerland and Norway may return their used electronic products free of charge to designated collection facilities or to a retailer (if you purchase a similar new one).

For Countries not mentioned above, please contact your local authorities for a correct method of disposal.

By doing so you will ensure that your disposed product undergoes the necessary treatment, recovery and recycling and thus prevent potential negative effects on the environment and human health.

GARANTIE

La société **DigiTech**[®] est fière de ses produits, dont tous sont couverts par la garantie suivante :

1. n'oubliez pas d'enregistrer votre produit sur www.digitech.com dans les dix jours consécutifs à l'achat, pour en valider la garantie. Cette garantie n'est valable qu'aux États-Unis.
2. DigiTech garantit ce produit, à condition qu'il ait été acheté neuf chez un revendeur DigiTech des États-Unis et utilisé aux États-Unis, contre tout défaut de pièces et de main-d'œuvre, dans des conditions normales d'utilisation. Non transférable, cette garantie n'est valable que pour l'acheteur d'origine.
3. La responsabilité de DigiTech se limite à la réparation ou à l'échange du matériel présentant des signes de défectuosité, à condition que le produit lui soit retourné ACCOMPAGNÉ DE L'AUTORISATION DE RETOUR, les pièces et la main-d'œuvre étant couverts pendant une période de un an. Un Numéro d'autorisation de retour peut être obtenu en contactant DigiTech. La société décline toute responsabilité en cas de dommages consécutifs à l'utilisation du produit, quels que soient les circuits ou assemblages concernés.
4. La fourniture de la « preuve d'achat » incombe au consommateur. Toute demande de réparation sous garantie doit s'accompagner d'une copie du ticket de caisse d'origine.
5. DigiTech se réserve le droit de modifier la présentation du produit, d'y apporter des compléments ou améliorations, sans aucune obligation d'installer ces mêmes modifications sur des versions antérieures du produit.
6. Le consommateur perd le privilège de cette garantie si le produit a été ouvert et modifié autrement que par un technicien agréé DigiTech, ou en cas d'utilisation du produit à une tension secteur ne correspondant pas aux consignes du fabricant.
7. Les présentes consignes remplacent toute autre garantie, exprimée ou implicite. DigiTech décline toute obligation ou responsabilité associées à la vente de ce produit, obligations et responsabilités qu'elle n'autorise personne à assumer en son nom. DigiTech ou ses revendeurs déclinent toute responsabilité afférente à d'éventuels dommages exceptionnels ou indirects ou à des délais d'application de cette garantie résultant de raisons indépendantes de leur volonté.

REMARQUE : l'information fournie dans ce mode d'emploi est susceptible d'être modifiée à n'importe quel moment, sans préavis. Certains détails de ce mode d'emploi peuvent être erronés suite à des modifications non documentées effectuées sur le produit, depuis la publication de cette version. L'information publiée dans ce mode d'emploi se substitue aux détails publiés dans les versions antérieures.

SERVICE & SUPPORT TECHNIQUE

Contactez le Support technique DigiTech pour tout problème nécessitant son intervention. Veillez à disposer de l'information nécessaire pour pouvoir décrire précisément le problème. Munissez-vous du numéro de série de votre appareil - vous le trouverez sur un autocollant collé au châssis. Si vous n'avez toujours pas pris le temps d'enregistrer votre produit, veillez à le faire dès maintenant à l'adresse www.digitech.com.

Nous vous recommandons de consulter ce mode d'emploi avant de renvoyer un produit à l'usine à des fins de réparation. Vérifiez que vous avez bien suivi les étapes de la procédure d'installation et d'utilisation de votre appareil. Pour une aide technique plus poussée ou une réparation, contactez nos services de support technique au (801) 566-8800 ou rendez-vous sur www.digitech.com. **N'OUBLIEZ PAS** avant de renvoyer un produit à l'usine à des fins de réparation, de contacter le Support technique pour demander un Numéro d'autorisation de retour.

Aucun produit ne peut être accepté par l'usine sans Numéro d'autorisation de retour.

Veillez consulter l'information relative à la garantie, qui concerne le premier utilisateur final du produit. Après expiration de la garantie, des frais d'un montant raisonnable sont pratiqués pour les pièces, la main-d'œuvre et l'emballage du produit, si vous choisissez de renvoyer votre produit à l'usine à des fins de réparation. Dans tous les cas, les frais de transport du produit jusqu'à l'usine sont à votre charge. DigiTech assume la prise en charge des frais de renvoi, si l'appareil est encore sous garantie.

Si vous les avez gardés, utilisez les matériaux d'emballage d'origine. Indiquez, sur l'emballage, le nom de l'expéditeur et les mots suivants en lettres rouges : **ATTENTION INSTRUMENT DÉLICAT - FRAGILE !** Assurez le colis à sa juste valeur. Veillez à ce que le colis soit envoyé en port prépayé et non en port dû. N'envoyez pas votre appareil par colis postal.

SOMMAIRE

APERÇU	2	CONFIGURATION SYSTÈME	41
Introduction	2	Modes Footswitch	41
Caractéristiques	3	Sortie vers	44
INTERFACE UTILISATEUR ET		Mode sortie.....	45
CONNECTEURS	4	Niveau d'enregistrement USB	46
Panneau supérieur	4	Mix de lecture USB.....	47
Panneau arrière.....	6	Contraste LCD	48
SCHÉMAS DE CONNEXION	8	Entrée commande.....	49
Amplificateur mono	8	Échantillonneur de phrase	51
Amplificateurs stéréo.....	9	Calibrer la pédale.....	52
Directement à la table de mixage/PA	10	Restauration des paramètres d'usine.....	54
Enregistrement sur ordinateur	11	Version du firmware.....	54
Répéter avec un casque	13	EFFETS & PARAMÈTRES	55
MODE D'EMPLOI	14	Icônes du menu Modification d'effet.....	55
Vue d'ensemble du fonctionnement de base	14	Modélisation d'ampli	56
État Interprétation.....	14	Modélisation d'enceinte	64
Modification des présélections.....	14	Compression.....	67
Paramètres système.....	14	Delay (Retard).....	69
Batterie.....	14	Distorsion.....	74
Gestion des présélections	15	EQ	83
Parcourir les présélections.....	15	Pédale d'expression.....	84
Stocker / copier / nommer les présélections	17	Générateur BF - LFO	84
Travailler avec des effets.....	19	Modulation.....	85
Modification des paramètres d'effet.....	19	Noise Gating (Suppression de bruit)	103
Modifier des effets.....	20	Reverb (Réverbération).....	104
Réorganiser des effets	21	Volume.....	106
Ajouter des effets	20	Wah.....	107
Supprimer des effets	21	LOGICIEL NEXUS EDITOR/LIBRARIAN	108
Affecter les effets aux Footswitches		Configuration système requise.....	108
(Mode Stomp uniquement)	24	LISTE DE PRÉSÉLECTIONS	109
Preset Level & Master Level.....	25	PARAMÈTRES AFFECTABLES DE PÉDALE	
Bypass de présélection (effets).....	26	D'EXPRESSION ET DE GÉNÉRATEUR LFO	110
Tuner	27	SPÉCIFICATIONS	114
Looper.....	28		
Sound Check.....			
Boîte à rythmes.....	30		
Entrée Aux.....	32		
Tap Tempo.....	33		
Commande de pédale d'expression.....	34		
Affectation du générateur LFO	36		
Utiliser un Footswitch FS3X en option.....	37		

Introduction

Les processeurs RP360 et RP360XP appartiennent à la nouvelle génération de processeurs d'effets de guitare conçus par DigiTech®. Dotés de 85 pédales Stompbox, de 54 modèles d'amplis et de 26 modèles d'enceintes, ces appareils repoussent à fond les frontières de votre créativité musicale ! Ils permettent d'utiliser jusqu'à 10 effets simultanément, configurés dans n'importe quel ordre, pour vous mettre entièrement aux commandes de la création de vos tonalités et effets.

Ses 99 présélections d'usine vous permettent de vous familiariser avec tous les effets des RP et vous donnent des points de départ pour créer vos propres sons en un tour de main ! Ses 99 emplacements de stockage de présélections utilisateur, vous permettent de stocker vos sons favoris pour pouvoir y revenir plus tard.

Utilisez le Looper de phrases intégré d'une capacité de 40 secondes, pour ajouter des solos à vos rythmes ou enrichir vos performances live. La fonctionnalité Sound Check vous permet d'enregistrer une boucle et de la rejouer à travers la chaîne d'effets internes. Écoutez et modifiez facilement vos effets, sans être obligé de gratter continuellement votre guitare.

Les sorties peuvent être configurées pour un fonctionnement mono ou stéréo. La sortie casque 1/8" vous permet de répéter quand et où vous voulez. Raccordez un lecteur de musique portable à l'entrée aux. 1/8" pour répéter en suivant un cours, apprendre vos chansons préférées ou suivre les rythmes de la boîte à rythmes intégrée et devenir champion de la synchro musicale.

Raccordez le port USB à un Mac® ou PC pour enregistrer directement sur votre DAW (Station de travail audionumérique) ou gérer les présélections à l'aide du logiciel gratuit téléchargeable Nexus Editor/Librarian.

Robustes, élégants, dotés d'une vaste bibliothèque d'amplis, d'enceintes et de pédales d'effet au choix associés à une souplesse extraordinaire et à une foule de fonctionnalités, les processeurs RP360 et RP360XP ont été conçus pour attirer les regards et les oreilles.

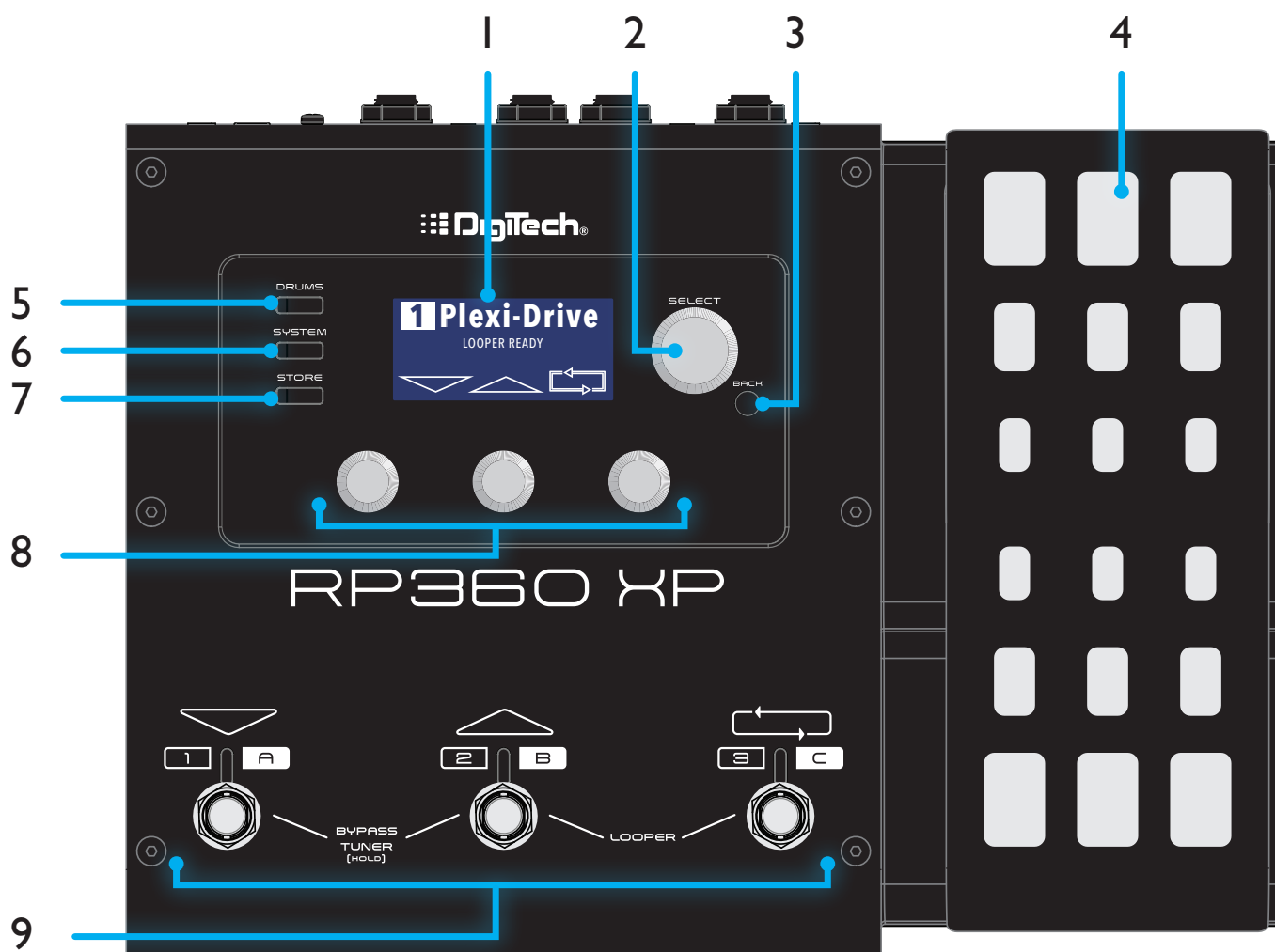
Merci d'avoir choisi DigiTech.

Caractéristiques

- Comprend 85 pédales Stompbox, 54 amplis et 26 enceintes
- Traite simultanément jusqu'à 10 effets
- 99 présélections utilisateur et 99 d'usine
- Routage flexible d'amplis et d'effets
- Looper de phrases à capacité de 40 secondes
- Reverbs Lexicon®
- Sorties mono ou stéréo
- Sound Check pour l'écoute et la modification faciles des effets
- Streaming audio USB
- Logiciel Nexus Editor/Librarian téléchargeable gratuitement sur Mac & PC
- Châssis et Footswitches en métal robustes
- Alimentation incluse

INTERFACE UTILISATEUR ET CONNECTEURS

Panneau supérieur



1. AFFICHAGE LCD

Cet affichage LCD rétroéclairé facile à lire permet de bénéficier des repères nécessaires pour bien utiliser les processeurs RP360/RP360XP.

2. BOUTON DE SÉLECTION

Appuyez sur ou faites tourner ce bouton pour exécuter différentes fonctions, selon l'état opérationnel défini. Dans l'état Interprétation, faites tourner ce bouton pour parcourir les présélections. Appuyez sur ce bouton pour accéder à la modification des effets et de leurs paramètres. En éditant des présélections, faire tourner ce bouton sélectionne l'effet à éditer et appuyer sur ce bouton fait défiler les diverses pages contenant les paramètres de l'effet sélectionné.

3. BOUTON RETOUR

Appuyez sur ce bouton pour revenir d'un cran pendant la consultation des menus. Appuyez plusieurs fois sur le bouton pour revenir à l'état Interprétation.

4. PÉDALE D'EXPRESSION (RP360XP UNIQUEMENT)

La pédale d'expression permet de modifier, en temps réel, les réglages de Volume, Wah ou d'un paramètre d'effet affecté. La pédale d'expression est équipée d'un commutateur V-Switch pour activer et désactiver le wah en appuyant davantage de l'avant du pied. Voir la rubrique **Commande de la pédale d'expression de la page 34** pour de plus détails sur l'affectation des paramètres d'effets à la pédale d'expression. Voir la rubrique **Paramètres affectables de pédale d'expression et de générateur LFO de la page 110** pour consulter la liste des paramètres affectables.

5. BOUTON DRUMS (Percussions)

Appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu Édition de la Boîte à rythmes et éditer les paramètres de la Boîte à rythmes (PATTERN (Rythme), TEMPO et LEVEL (Niveau)). Au menu Édition de la Boîte à rythmes, appuyer sur le bouton DRUMS permet d'activer et de désactiver la boîte à rythmes – vous obtiendrez le même effet en appuyant sur le bouton de SÉLECTION. Voir la rubrique **Boîte à rythmes de la page 30** pour de plus amples détails sur l'utilisation de la Boîte à rythmes.

REMARQUE : la boîte à rythmes ne peut pas être utilisée si le Looper est actif. Si vous avez enregistré une boucle à l'aide du Looper, vous devrez effacer la boucle avant d'activer la Boîte à rythmes. Pour effacer une boucle, arrêtez la lecture de la boucle puis appuyez longuement sur le **FOOTSWITCH 3**. Voir la rubrique **Looper de la page 28** pour de plus amples détails sur le fonctionnement du Looper.

6. BOUTON SYSTÈME

Appuyez sur ce bouton pour accéder au menu général des Paramètres système, où vous pouvez éditer les paramètres généraux du fonctionnement des processeurs RP360/RP360XP. Voir la rubrique **Configuration système de la page 41** pour de plus amples détails sur les options et paramètres de ce menu.

7. BOUTON STORE (Stockage)

Utilisez ce bouton pour enregistrer, renommer et copier les présélections. La LED du bouton de stockage STORE s'allume à chaque fois que les paramètres d'une présélection stockée sont modifiés, pour vous inviter à stocker les changements en vue d'une réutilisation ultérieure. Voir la rubrique **Gérer les présélections de la page 15** pour de plus amples détails sur les présélections.

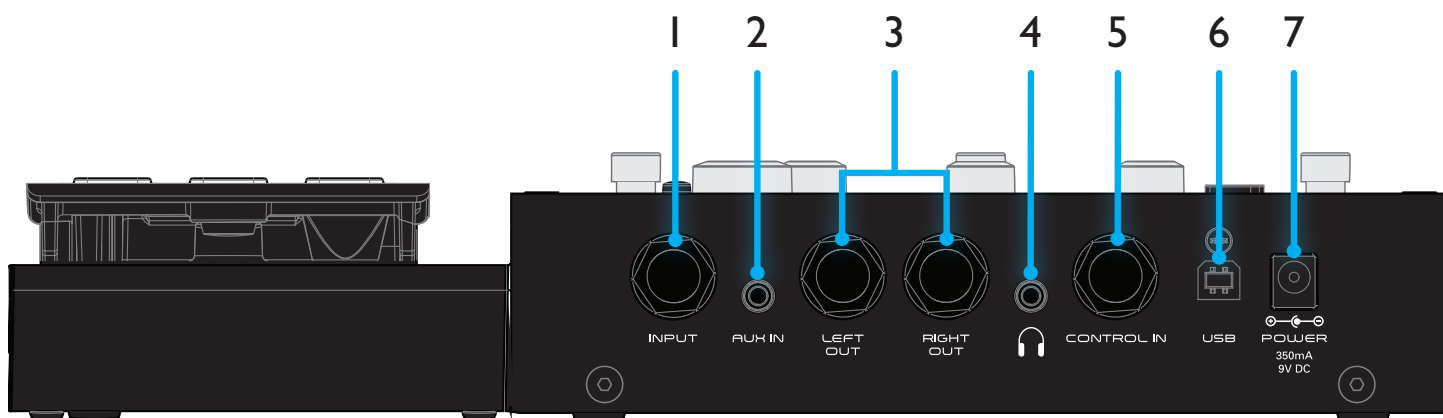
8. BOUTONS D'ÉDITION

Ce manuel fait référence à ces boutons comme suit : EDIT 1, EDIT 2 et EDIT 3 – de gauche à droite. Ces boutons servent à modifier les paramètres système et d'effet à l'écran. De l'état Interprétation, le bouton EDIT 1 permet d'ajuster le Preset Level (niveau de présélection - cet ajustement ne porte que sur le niveau de sortie de la présélection active) et le bouton EDIT 3 permet d'ajuster le Master Level (niveau principal - cet ajustement porte sur le niveau de sortie de toutes les présélections). Voir la rubrique **Preset Level et Master Level de la page 25** pour de plus amples détails sur ces commandes de niveau de sortie.

9. FOOTSWITCHES

Ces footswitches remplissent de multiples fonctions et peuvent être configurés pour fonctionner en Mode de présélection, Mode Stomp ou Mode Banque. Voir la rubrique **Modes Footswitch de la page 41**, pour de plus amples détails sur les modes Footswitch.

Panneau arrière



1. INPUT (Entrée)

Raccordez votre guitare à cette entrée d'instrument haute impédance, 1/4".

2. AUX IN (Entrée aux.)

Utilisez un câble stéréo 1/8" pour raccorder la sortie casque d'un lecteur de musique portable à ce connecteur TRS 1/8" et jouer en suivant vos morceaux favoris. Voir la rubrique **Entrée aux. de la page 32** pour de plus amples détails sur cette fonctionnalité.

3. LEFT OUT (Sortie gauche) / RIGHT OUT (Sortie droite)

Ces sorties TRS 1/4" peuvent être configurées pour une utilisation mono ou stéréo. Utilisez-les pour vous raccorder à un ampli guitare seul, une paire d'amplis guitare stéréo, directement aux entrées d'une table de mixage ou d'un appareil d'enregistrement.

CONSEIL : si vous raccordez ces connecteurs de sortie directement à une table de mixage ou à un enregistreur, nous vous recommandons de sélectionner l'option « MIXER » du menu Paramètres système pour activer la Speaker Cabinet Compensation (CSC - Compensation d'enceinte). Voir la rubrique **Sortie vers de la page 44** pour de plus amples détails sur l'option MIXER.

REMARQUE : le fonctionnement Mono/Stéréo se configure par l'intermédiaire du menu Paramètres système. Voir la rubrique **Mode de sortie de la page 45** pour de plus amples détails sur cette option de configuration.

4. SORTIE CASQUE

Raccordez votre casque à ce connecteur TRS 1/8" mini. Cette sortie est optimisée pour une utilisation avec un casque ayant une impédance de 60 Ohms ou moins.

REMARQUE : si seul un casque est connecté (rien n'est raccordé aux sorties 1/4"), les sorties sont optimisées pour des enceintes / casques large bande. Voir la rubrique **Sortie vers de la page 44** pour de plus amples détails.

5. ENTRÉE DE COMMANDE

Dans le cas du modèle RP360, ce connecteur accepte une pédale d'expression ou de volume externe pour une commande en temps réel des paramètres d'effet, ou un Footswitch FS3X DigiTech pour faire bénéficier l'utilisateur d'une commande supplémentaire par Footswitch. Dans le cas du modèle RP360XP, ce connecteur accepte un Footswitch FS3X pour faire bénéficier l'utilisateur d'une commande supplémentaire par Footswitch. Voir la rubrique **Commande de pédale d'expression de la page 34** et **Utiliser un Footswitch FS3X en option de la page 37** pour de plus amples détails.

6. USB

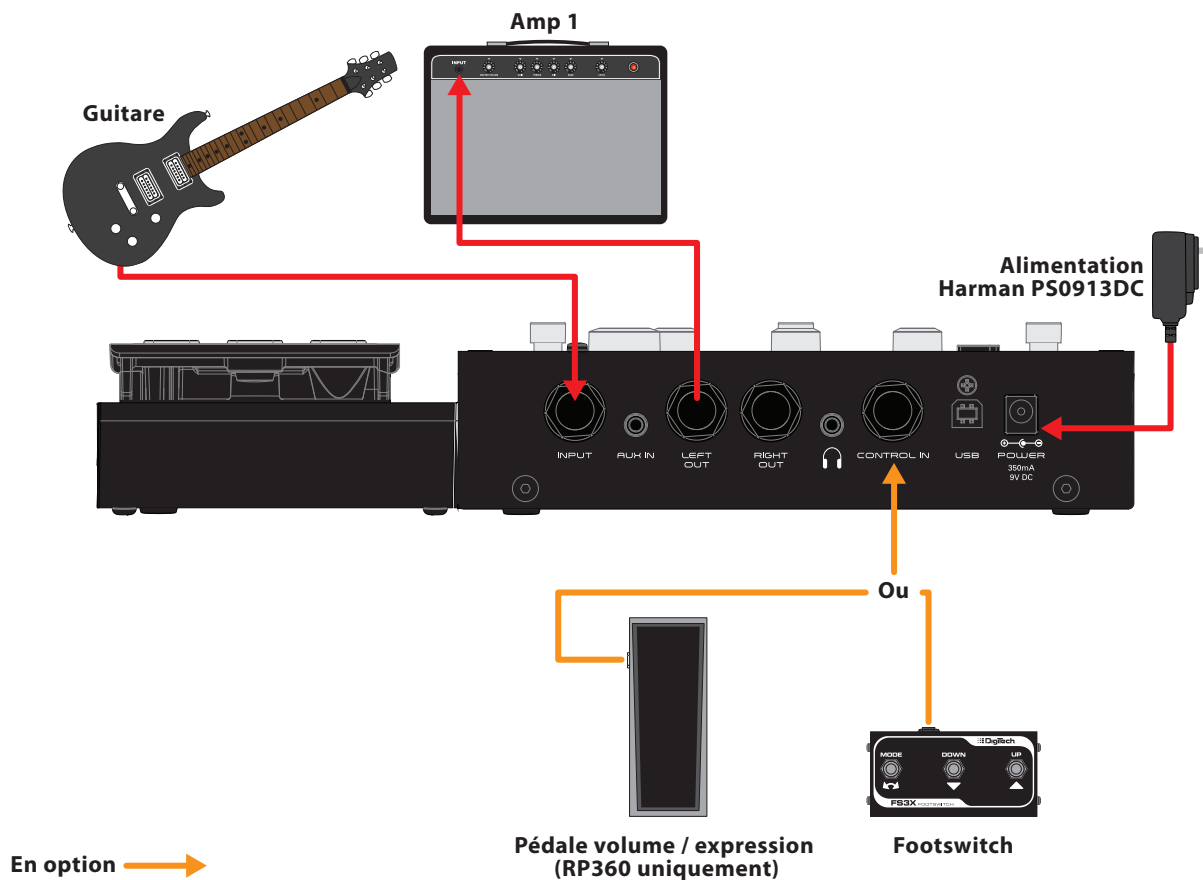
Ce connecteur USB permet de raccorder les processeurs RP360/RP360XP à un ordinateur, à des fins de gestion de présélections en utilisant le logiciel Nexus Editor/Librarian et/ou en streamant 4 canaux audio (2 canaux vers et deux canaux en provenance de l'ordinateur) pour l'enregistrement sur votre station de travail audionumérique favorite.

7. ALIMENTATION

Ce jack PS0913DC est exclusivement réservé au branchement de l'alimentation secteur fournie.

SCHÉMAS DE CONNEXION

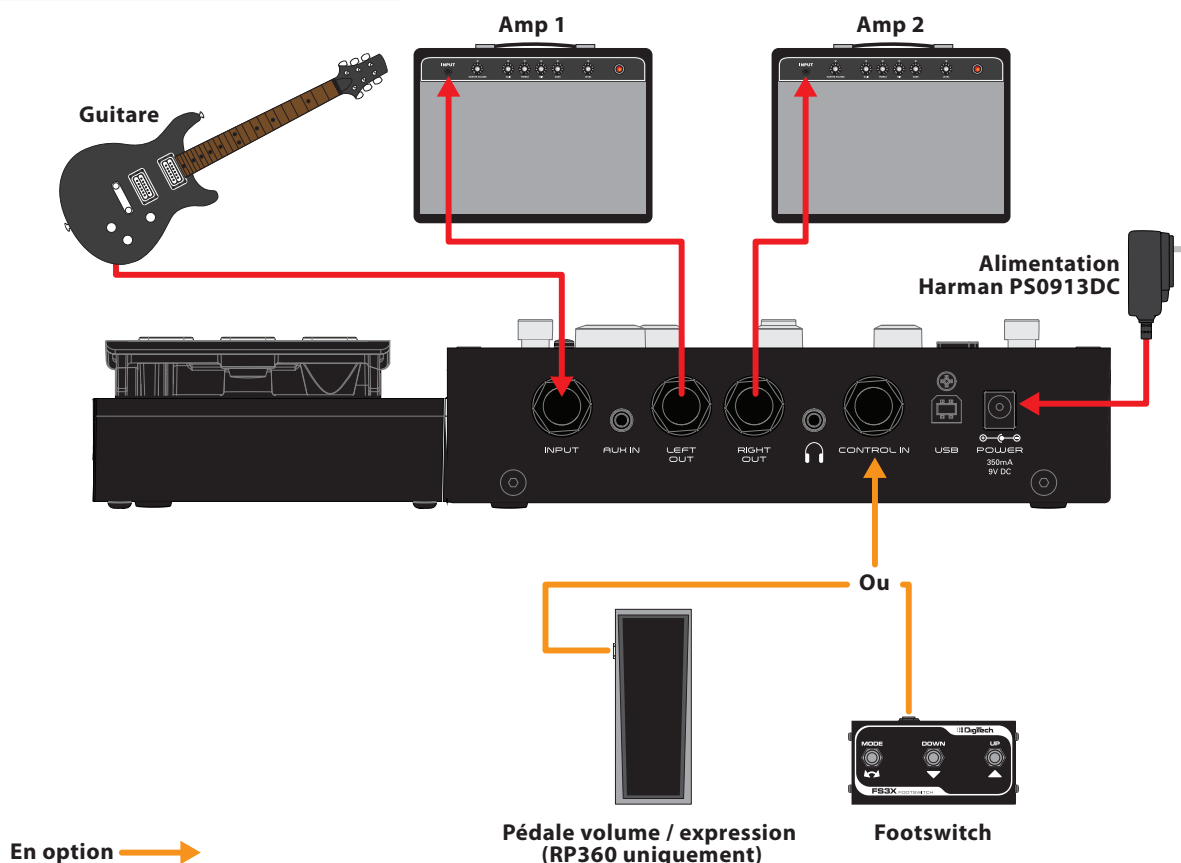
Amplificateur mono



Procédez comme suit pour utiliser les processeurs RP avec un amplificateur :

1. baissez la commande de volume principale de l'amplificateur et mettez l'ampli hors tension ;
2. procédez aux raccordements du processeur RP, conformément au schéma ;
3. allumez le processeur RP en reliant l'alimentation secteur fournie au connecteur d'entrée POWER (Alimentation) et l'autre extrémité à une prise de courant (C.A.) disponible ;
4. allumez votre amplificateur ; grattez votre guitare et augmentez progressivement la commande principale de votre amplificateur, jusqu'au volume souhaité.

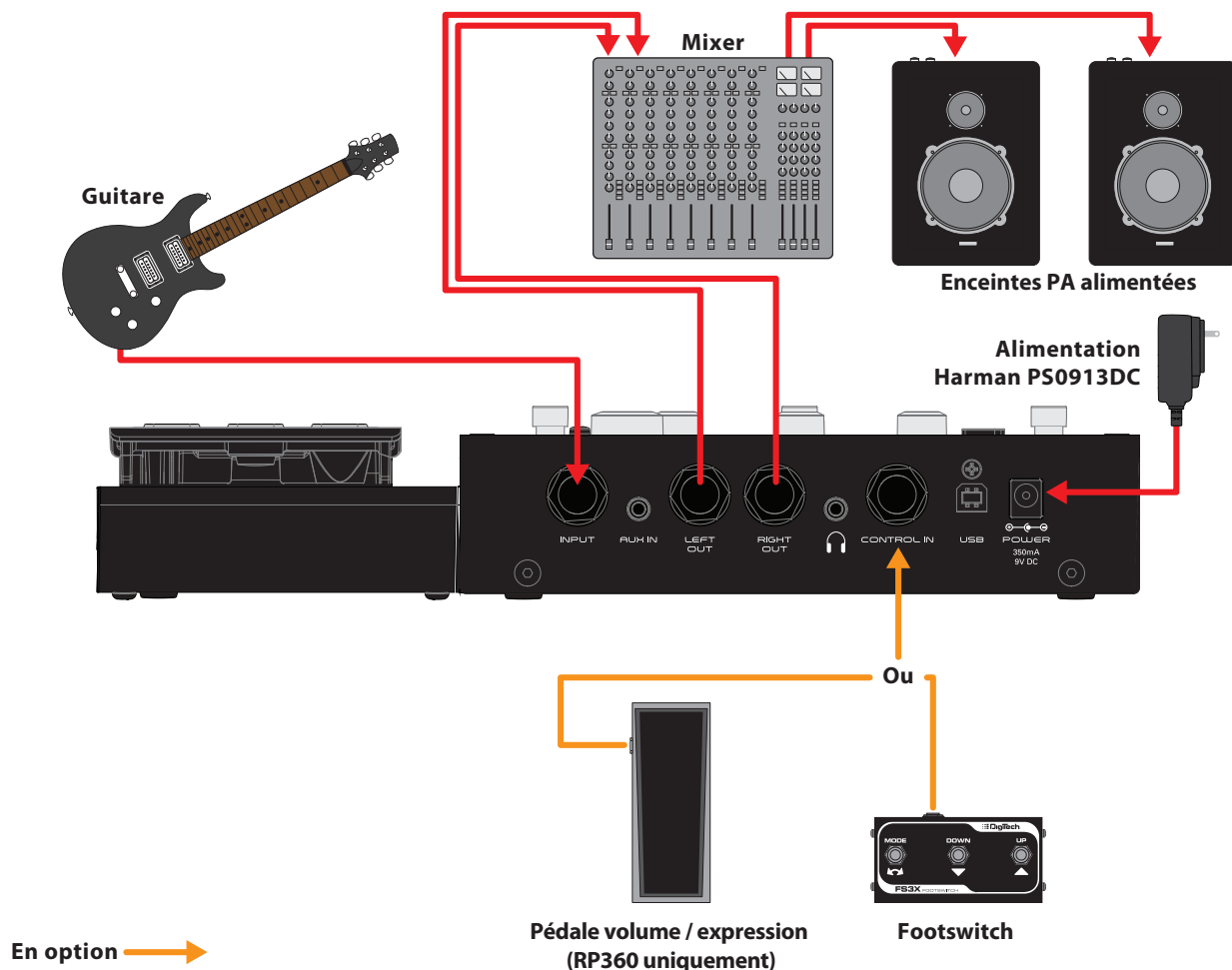
Amplificateurs stéréo



Procédez comme suit pour utiliser les processeurs RP avec une paire d'amplis :

1. baissez la commande de volume principale de l'amplificateur et mettez les amplis hors tension ;
2. procédez aux raccordements du processeur RP, conformément au schéma ;
3. allumez le processeur RP en reliant l'alimentation secteur fournie au connecteur d'entrée POWER (Alimentation) et l'autre extrémité à une prise de courant (C.A.) disponible ;
4. allumez vos amplificateurs ; grattez votre guitare et augmentez progressivement la commande principale de votre amplificateur, jusqu'au volume souhaité ;
5. pour une utilisation en stéréo, paramétrez OUTPUT MODE (Mode sortie) sur STÉRÉO. Voir la rubrique **Mode sortie de la page 45** pour de plus amples détails sur la configuration des processeurs RP pour un fonctionnement en stéréo.

Directement à la table de mixage/PA



Procédez comme suit pour utiliser les processeurs RP avec une table de mixage :

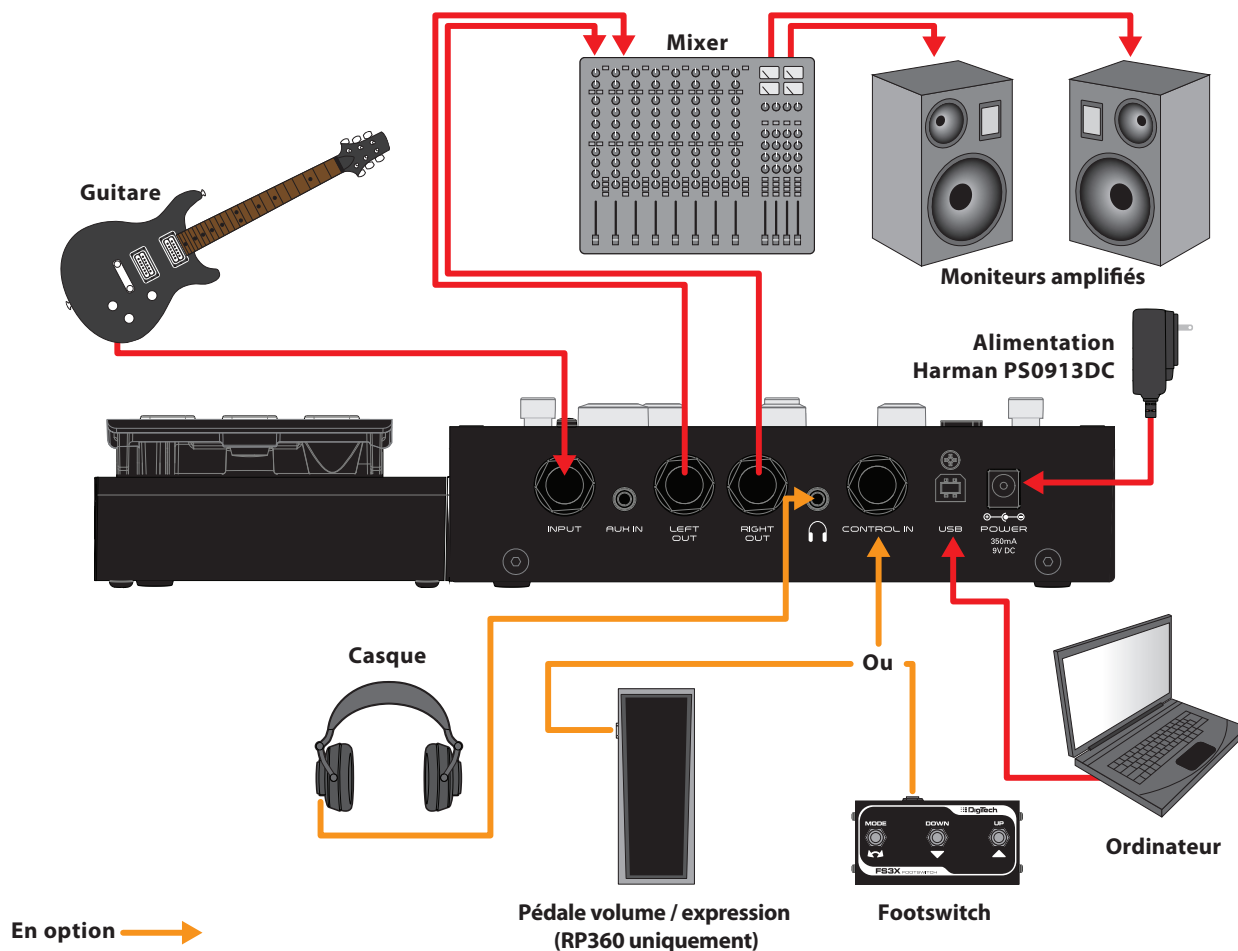
1. baissez les master faders de la table de mixage ;
2. procédez aux raccordements du processeur RP, conformément au schéma ; connectez le RP à deux canaux d'entrée de table de mixage ; sur ces deux canaux de mixage, baissez les gains d'entrée et faders et réglez le panoramique d'un canal à l'extrême gauche et l'autre à l'extrême droite ;
3. allumez le processeur RP en reliant l'alimentation secteur fournie au connecteur d'entrée POWER (Alimentation) et l'autre extrémité à une prise de courant (C.A.) disponible ;
4. grattez votre guitare et réglez les niveaux de mixage jusqu'au niveau souhaité. Utilisez correctement l'étagage de gain pour optimiser le rapport signal-bruit et éviter l'écroulement des entrées de table de mixage. Consultez la documentation de votre table de mixage pour de plus amples détails sur la procédure d'étagage de gain d'une table de mixage ;
5. remplacez le paramètre OUTPUT TO (Sortie vers) des Paramètres système par le paramètre MIXER. Cette manipulation vous permettra d'optimiser les sorties de haut-parleurs PA large bande. Voir la rubrique **Sortie vers de la page 44** pour de plus amples détails sur l'édition de ce paramètre ;
6. pour une utilisation en stéréo, paramétrez OUTPUT MODE (Mode sortie) sur STÉRÉO. Voir la rubrique **Mode sortie de la page 45** pour de plus amples détails sur la configuration des processeurs RP pour un fonctionnement en stéréo.

Enregistrement sur ordinateur

Les processeurs RP360 et RP360XP utilisent les pilotes standard fournis avec les systèmes d'exploitation Mac OS X et Windows. Il n'y a donc pas de pilotes supplémentaires à installer. Branchez le processeur RP et raccordez-le à votre ordinateur. C'est tout.

Les processeurs RP transmettent en continu 2 canaux audio vers et 2 canaux audio en provenance de l'ordinateur à un taux d'échantillonnage de 44,1 kHz compte tenu d'une résolution 16 ou 24-bits (la résolution en bits se définit habituellement sur votre station de travail audionumérique (DAW)). L'audio enregistrée via le port USB est tirée de l'audio alimentant les sorties GAUCHE et DROITE des processeurs.

Deux des paramètres des processeurs RP servent à commander vos volumes audio dans un contexte d'enregistrement, il s'agit de : **USB RECORD LVL (Niveau d'enregistrement USB)** et **USB PLAY MIX (Mix de lecture USB)**. Ces paramètres vous permettent de contrôler le niveau d'audio enregistré en provenance d'un processeur RP et le niveau de lecture audio provenant de la station de travail DAW. Voir la rubrique **USB Record Level (Niveau d'enregistrement USB)** et **USB Play Mix (Mix de lecture USB)** de la page 47 pour de plus amples détails sur ces paramètres.



Procédez comme suit pour utiliser les processeurs RP avec un système d'enregistrement sur ordinateur :

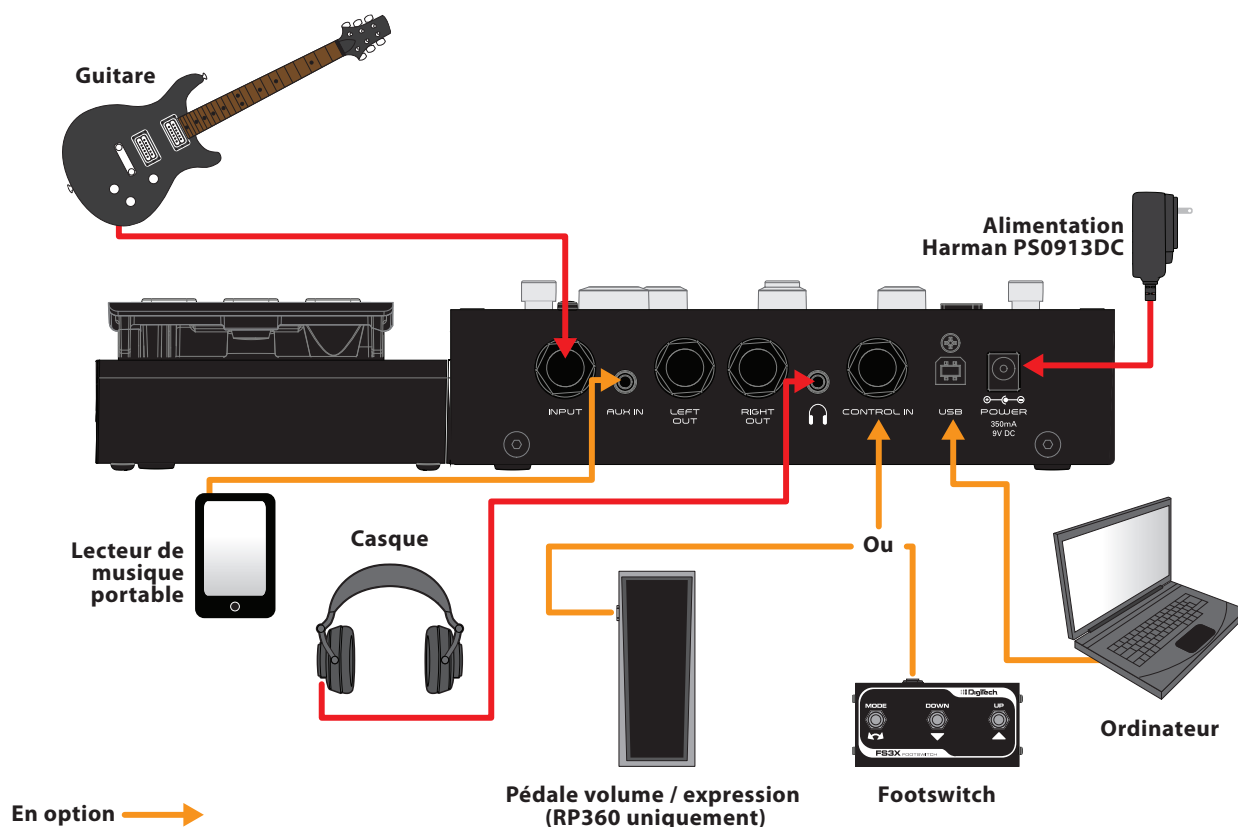
1. baissez les master faders de la table de mixage ;
2. procédez aux raccordements du processeur RP, conformément au schéma ; connectez le RP à deux

canaux d'entrée de table de mixage ; sur ces deux canaux de mixage, baissez les gains d'entrée et faders et réglez le panoramique d'un canal à l'extrême gauche et l'autre à l'extrême droite ;

3. allumez le processeur RP en reliant l'alimentation secteur fournie au connecteur d'entrée POWER (Alimentation) et l'autre extrémité à une prise de courant (C.A.) disponible ;
4. grattez votre guitare et réglez les niveaux de mixage jusqu'au niveau souhaité. Utilisez correctement l'étagage de gain pour optimiser le rapport signal-bruit et éviter l'écrêtage des entrées de table de mixage. Consultez la documentation de votre table de mixage pour de plus amples détails sur la procédure d'étagage de gain d'une table de mixage ;
5. remplacez le paramètre OUTPUT TO (Sortie vers) des Paramètres système par le paramètre MIXER. Cette manipulation vous permettra d'optimiser les sorties de haut-parleurs PA large bande. Voir la rubrique **Sortie vers de la page 44** pour de plus amples détails sur l'édition de ce paramètre ;
6. pour une utilisation en stéréo, paramétrez OUTPUT MODE (Mode sortie) sur STÉRÉO. Voir la rubrique **Mode sortie de la page 45** pour de plus amples détails sur la configuration des processeurs RP pour un fonctionnement en stéréo ;
7. sur votre DAW, sélectionnez le processeur RP comme périphérique d'entrée / de sortie. Consultez la documentation de votre DAW pour de plus amples détails.

CONSEIL : le logiciel DigiTech Nexus Editor/Librarian peut également servir dans cette application pour modifier et gérer les présélections. Voir la rubrique **logiciel Nexus Editor/Librarian de la page 108** pour de plus amples détails.

Répéter avec un casque



Procédez comme suit pour utiliser les processeurs RP avec un casque :

1. procédez aux raccordements du processeur RP, conformément au schéma ;
2. allumez le processeur RP en reliant l'alimentation secteur fournie au connecteur d'entrée POWER (Alimentation) et l'autre extrémité à une prise de courant (C.A.) disponible ;
3. faites tourner le bouton **EDIT 3** du processeur RP (bouton situé juste au-dessous du bouton de sélection **SELECT**) dans le sens anti-horaire, pour baisser la commande Master Level du RP jusqu'à 0 ;
4. grattez votre guitare et faites tourner le bouton **EDIT 3** du processeur RP dans le sens horaire jusqu'au niveau souhaité.

REMARQUE : lorsqu'une paire d'écouteurs est connectée au connecteur HEADPHONE (Casque) du RP et que les connecteurs 1/4" LEFT OUT (Sortie gauche) ou RIGHT OUT (Sortie droite) sont libres, le RP configure automatiquement les paramètres OUTPUT TO (Sortie vers) et OUTPUT MODE (Mode sortie) sur « HEADPHONES IN USE » (Casque actif). Ce paramétrage optimise les sorties pour l'écoute par casque ou écouteurs ; les effets stéréo sortent en stéréo. Ces paramètres reviennent à la configuration précédente dès que les connecteurs LEFT (Sortie gauche) ou RIGHT OUT (Sortie droite) sont utilisés. C'est aussi simple que de brancher votre casque pour répéter – sans reconfiguration !

REMARQUE : la sortie casque HEADPHONE est optimisée pour les casques d'une impédance maximale de 60 Ohms.

MODE D'EMPLOI

Survol du fonctionnement de base

État Interprétation

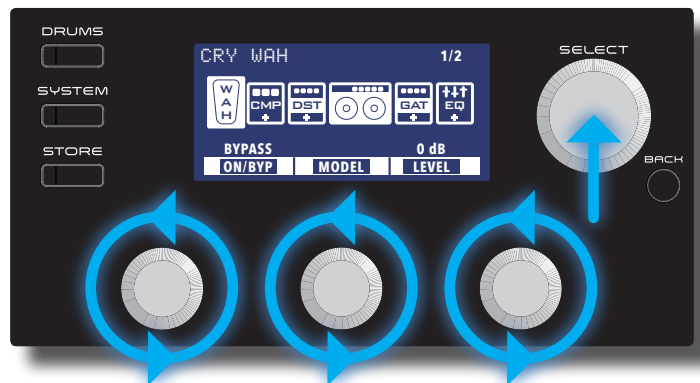
Après la mise sous tension, le processeur RP est prêt à servir dans un concert. Cet état est confirmé par le numéro et le nom de la présélection apparaissant à l'affichage LCD. L'état Interprétation permet de parcourir les présélections et de contrôler le Looper intégré.



Trois Modes Footswitch peuvent être utilisés dans l'état Interprétation : *Mode présélection*, *Mode Stomp* et *Mode Banque*. Voir la rubrique **Modes Footswitch de la page 41**, pour de plus amples détails sur les modes Footswitch. L'état Interprétation permet également de contrôler les paramètres Preset Level (Niveau de présélection) et Master Level (Niveau principal) à l'aide des boutons **EDIT 1** et **EDIT 3**. Voir la rubrique **Preset Level (Niveau de présélection) et Master Level (Niveau principal) de la page 25** pour de plus amples détails sur ces paramètres de niveau de sortie.

Modification des présélections

Appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour accéder aux menus d'édition des paramètres de présélections. Vous pouvez utiliser le bouton de sélection **SELECT** et les boutons **EDIT 1-3** pour parcourir les effets, les modifier et en modifier les paramètres, ajouter / supprimer / déplacer des effets sur la chaîne de signaux. Après l'édition, appuyez sur un des trois **FOOTSWITCHES** ou sur **BACK (Retour)** jusqu'à ce que le numéro et le nom de la présélection s'inscrivent à l'écran LCD. Voir la rubrique **Travailler avec des effets de la page 19** pour de plus amples détails sur la modification d'effets.



Paramètres système

Appuyer sur le bouton **SYSTEM** (Système) permet d'accéder au menu général des Paramètres système où vous pouvez modifier les modes Footswitch et sortie, les paramètres USB, calibrer une pédale d'expression ou réinitialiser les paramètres par défaut. Voir la rubrique **Configuration système de la page 41** pour de plus amples détails sur les paramètres système.

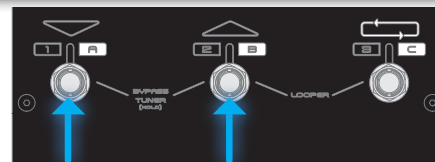
Drums (Percussions)

Appuyez sur le bouton **DRUMS** (Percussions) pour accéder à la Boîte à rythmes intégrée. Ce menu vous permet d'activer / de désactiver la Boîte à rythmes, de changer les commandes de rythmes, de tempo et de niveau. Voir la rubrique **Boîte à rythmes de la page 30** pour de plus amples détails sur l'utilisation de la Boîte à rythmes.

Gérer les présélections

Parcourir les présélections

Les processeurs RP360/RP360XP vous donnent un choix de 198 présélections. Ces présélections sont réparties sur deux banques, *Utilisateur* et *Usine* dont chacune en contient 99. Par défaut, les banques de présélections utilisateur et usine contiennent les mêmes présélections. Autrement dit, la présélection usine 45 est identique à la présélection utilisateur 45 et ainsi de suite. Les présélections utilisateur s'affichent à l'écran LCD sont numérotées de 1-99. Les présélections usine sont référencées de F1 à F99. En fin de liste, les banques de présélections renvoient à la première présélection. Autrement dit, dépasser la présélection utilisateur 99 entraîne la sélection de la présélection usine 1 (F1) de la banque de présélection usine. Parcourir les présélections en-deçà de la présélection utilisateur 1 entraîne la sélection de la présélection usine 99 (F99) de la banque de présélection usine. La consultation et la sélection des présélections ne sont possibles qu'en mode de fonctionnement Performance.



Pour parcourir les présélections à l'aide du bouton de sélection SELECT (Mode Footswitch réglé sur « PRESET » (Présélection) ou « STOMP ») :

1. le Mode Footswitch doit être réglé sur « PRESET » (Mode Footswitch par défaut) ou « STOMP ». Pour de plus amples détails sur les Modes Footswitch, voir la rubrique **Modes Footswitch de la page 41** ;
2. faites tourner le bouton **SELECT** (Sélection) dans le sens horaire pour faire défiler les présélections dans l'ordre croissant ou anti-horaire pour les faire défiler dans l'ordre décroissant.

Pour parcourir les présélections avec les Footswiches (Mode Footswitch réglé sur « PRESET » (Présélection) :

1. le Mode Footswitch doit être réglé sur « PRESET » (Mode Footswitch par défaut). Pour de plus amples détails sur les Modes Footswitch, voir la rubrique **Modes Footswitch de la page 41** ;
2. appuyez sur le **FOOTSWITCH HAUT** pour parcourir les présélections dans l'ordre croissant et sur le **FOOTSWITCH BAS** pour les parcourir dans l'ordre décroissant.

Pour parcourir les présélections avec les Footswiches (Mode Footswitch réglé sur « STOMP » :

1. le Mode Footswitch doit être réglé sur « STOMP ». Pour de plus amples détails sur les Modes Footswitch, voir la rubrique **Modes Footswitch de la page 41** ;
2. appuyez simultanément sur les **FOOTSWITCHES 2** et **3**. L'écran LCD change, pour afficher les icônes de navigation des présélections vers le haut / vers le bas et de Looper, ainsi que l'invite « LOOPER READY » (Looper prêt) ;
3. appuyez sur le **FOOTSWITCH HAUT** pour parcourir les présélections dans l'ordre croissant et sur le **FOOTSWITCH BAS** pour les parcourir dans l'ordre décroissant. Vous remarquerez que le RP fonctionne désormais comme s'il avait été configuré pour fonctionner en Mode présélection ;

4. après avoir parcouru les présélections, appuyez de nouveau simultanément sur les **FOOTSWITCHES 2** et **3**. L'écran LCD change, pour indiquer que vous êtes revenu au mode de fonctionnement Stomp.

Pour parcourir les présélections (Mode Footswitch réglé sur « BANK » (Banque)) :

1. le Mode Footswitch doit être réglé sur « BANK ». Pour de plus amples détails sur les Modes Footswitch, voir la rubrique **Modes Footswitch de la page 41** ;
2. pour sélectionner une présélection dans une autre banque, faites tourner le bouton de sélection **SELECT** dans le sens horaire pour parcourir la banque de présélections dans l'ordre croissant et anti-horaire pour la parcourir dans l'ordre décroissant – et si vous voulez profiter de la navigation mains libres, utilisez le Footswitch FS3X disponible en option. Vous disposez en tout de 66 banques (33 banques de présélections utilisateur (1 à 33) et 33 présélections usine (F1 à F33)). Quand une banque est sélectionnée, les trois LED de Footswitch clignotent, vous invitant à sélectionner une présélection et activer la banque ;
3. l'afficheur LCD affiche 3 présélections sélectionnables dans la banque choisie. Appuyez sur le **FOOTSWITCH** correspondant pour charger la présélection voulue ;

REMARQUE : si un footswitch n'est pas sollicité dans les 3 secondes environ, le délai d'attente du RP expire ; le RP revient alors à la dernière banque de présélections active.

4. vous pouvez basculer du fonctionnement en mode Présélection au fonctionnement en mode Banque pour parcourir les présélections en mode banque. Il vous suffit d'appuyer simultanément sur les **FOOTSWITCHES 2** et **3**. L'écran LCD change, pour afficher les icônes de navigation des présélections vers le haut / vers le bas et de Looper, ainsi que l'invite « LOOPER READY » (Looper prêt) ;
5. appuyez sur le **FOOTSWITCH HAUT** pour parcourir les présélections dans l'ordre croissant et sur le **FOOTSWITCH BAS** pour les parcourir dans l'ordre décroissant. Vous remarquerez que le RP fonctionne désormais comme s'il avait été configuré pour fonctionner en Mode présélection ;
6. après avoir parcouru les présélections, appuyez de nouveau simultanément sur les **FOOTSWITCHES 2** et **3**. L'écran LCD change, pour indiquer que vous êtes revenu au mode de fonctionnement Banque.

Stocker / copier / nommer les présélections

Le bouton STORE (Stockage) sert à sauvegarder les modifications apportées aux paramètres d'une présélection. La LED du bouton STORE (Stockage) s'allume à chaque fois que les paramètres d'une présélection sont modifiés par rapport à leur valeur stockée. Toute modification de paramètre doit être stockée dans une présélection avant d'éteindre le processeur ou de modifier une présélection, pour être sauvegardée. Les modifications de présélection ne peuvent être stockées que dans un emplacement de mémoire de présélection utilisateur, dans la mesure où les présélections par défaut ne peuvent pas être écrasées. Les processeurs RP360 et RP360XP disposent de 99 emplacements de stockage de présélection utilisateur. Les présélections usine peuvent être modifiées puis stockées dans un emplacement de présélection utilisateur. Au stockage d'une présélection, vous avez la possibilité d'en changer le nom.



Pour stocker / copier / renommer une présélection :

1. appuyez sur le bouton **STORE** (Stockage) pour initialiser la procédure de stockage ;
2. si vous ne souhaitez pas changer le nom de la présélection, passez à l'étape 3. Pour modifier ou changer le nom, utilisez les 3 boutons d'édition **EDIT**. Faire tourner le bouton **EDIT 1 (LETTER)** (Lettre) modifie le caractère affiché à l'écran. Faire tourner le bouton **EDIT 2 (CURSOR)** (Curseur) sélectionne le caractère à éditer. Faire tourner le bouton **EDIT 3 (DEL/INS)** (Supprimer / insérer) dans le sens horaire insère un espace à gauche du caractère sélectionné ; le faire tourner dans le sens anti-horaire supprime les caractères situés à gauche du caractère sélectionné. Le nom de la présélection ne doit pas dépasser 16 caractères ;
3. si vous ne souhaitez pas changer l'emplacement de stockage de la présélection, passez à l'étape 4. Pour sélectionner un nouvel emplacement de stockage de présélection, faites tourner le bouton de sélection **SELECT** jusqu'à ce que l'emplacement de stockage de présélection utilisateur s'affiche sous le nom ;
4. appuyez sur le bouton **STORE** une seconde fois, ou appuyez sur le bouton de sélection **SELECT**, pour confirmer la procédure de stockage. L'écran LCD affiche brièvement « Storing... » (Stockage en cours) et stocke la présélection.

REMARQUE : appuyer sur le bouton BACK (Retour) à n'importe quel moment de la procédure ci-dessus provoque l'abandon de la procédure.

Pour stocker rapidement une présélection (stocker une présélection dans son emplacement de stockage actuel, sans en changer le nom) :

1. appuyez deux fois sur le bouton **STORE** (Stockage). L'affichage LCD affiche brièvement « Storing... » (Stockage en cours) ; la présélection est stockée à l'emplacement de stockage de présélection existant, sous le nom de présélection existant.

AVERTISSEMENT ! si vous effectuez la procédure de stockage rapide ci-dessus sur un préréglage d'usine, les modifications sont enregistrées à l'emplacement mémoire du préréglage utilisateur équivalent. Par exemple, si vous chargez le préréglage usine 5 (F5), effectuez des modifications et appuyez deux fois sur le bouton **STORE** (Stockage), vous écrasez le préréglage utilisateur 5 (5). Par conséquent, soyez prudent lorsque vous effectuez cette procédure sur les préréglages d'usine, afin de ne pas écraser accidentellement un de vos préréglages utilisateur existants.

Pour copier une présélection dans un autre emplacement de stockage de présélection, sans en changer le nom :

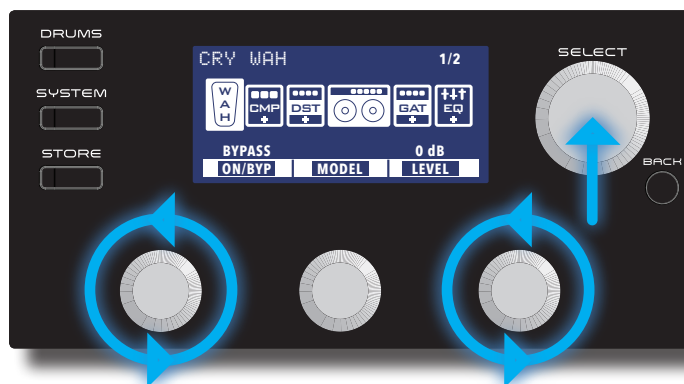
1. sélectionnez le préréglage à copier ;
2. appuyez sur le bouton **STORE** (Stockage) pour initialiser la procédure de stockage ;
3. faites tourner le bouton de sélection **SELECT** jusqu'à ce que l'emplacement de stockage de présélection utilisateur s'affiche sous le nom de la présélection ;
4. appuyez sur le bouton **STORE** (Stockage) une seconde fois pour confirmer la procédure de stockage. L'écran LCD affiche brièvement « Storing... » (Stockage en cours) et copie la présélection au nouvel emplacement de présélection utilisateur.

Travailler avec des effets

Les effets peuvent être modifiés, déplacés, supprimés et rajoutés à la chaîne d'effets. Lorsque le RP est configuré pour fonctionner en Mode Stomp, ils peuvent également être affectés aux trois Footswitches qui permettront alors de les activer / désactiver. La chaîne d'effets peut stocker jusqu'à 10 effets à la fois. Ce chapitre du mode d'emploi explique comment travailler avec les effets des processeurs RP360 et RP360XP.

Modification des paramètres d'effet

La création d'un nouveau son part d'une présélection existante. La meilleure façon de créer un nouveau son personnalisé est de commencer par charger une présélection dont le son est proche du son recherché. Les effets peuvent alors être modifiés à partir de cette présélection, qui peut alors être stockée dans l'un des 99 emplacements de présélection utilisateur prévus.

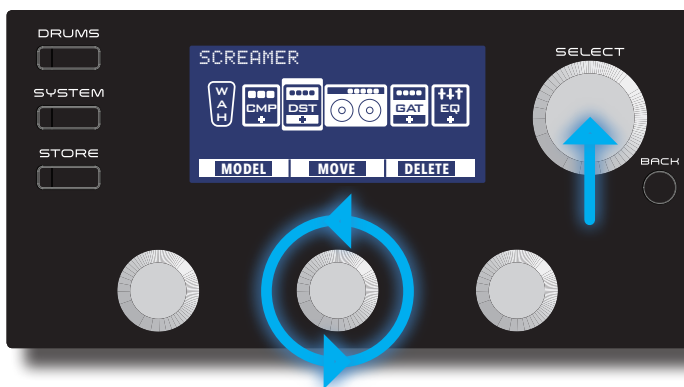


Pour éditer des paramètres d'effet :

1. à partir de l'état Interprétation, appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour accéder au menu Modification d'effet ;
2. faites tourner le bouton de sélection **SELECT** pour sélectionner l'effet à éditer ;
3. faites tourner le bouton d'édition **EDIT** pour ajuster les paramètres d'effet affichés correspondant. Certains effets sont associés à plus d'une page de paramètres. Si un effet est associé à plus d'une page de paramètres (désigné par l'indicateur de page I / X affiché dans le coin supérieur droit de l'écran LCD), appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour parcourir les différentes pages ;
4. après avoir fait votre choix, appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) pour revenir à l'état Interprétation ;
5. stockez les modifications dans une présélection utilisateur (voir la rubrique **Stocker / copier / nommer les présélections de la page 17**).

Réorganiser les effets

Chaque effet utilisé dans une présélection peut être déplacé vers un autre emplacement de la chaîne d'effets.

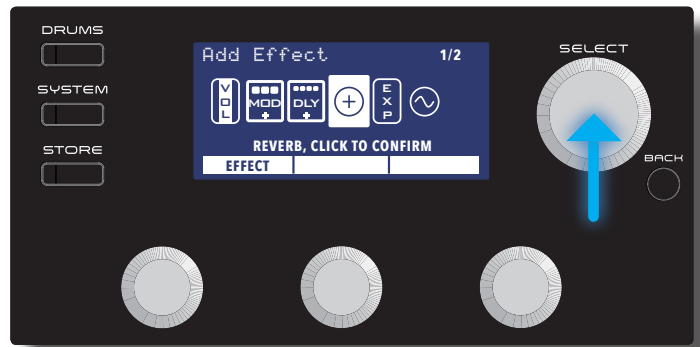


Pour déplacer un effet sur la chaîne d'effets :

1. à partir de l'état Interprétation, appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour accéder au menu **Modification d'effet** ;
2. faites tourner le bouton de sélection **SELECT** pour sélectionner l'effet à déplacer ;
3. appuyez longuement sur le bouton de sélection **SELECT** pour accéder au menu **Modification des options d'effet** ;
4. faites tourner le bouton d'édition **EDIT 2 (MOVE)** (Déplacer) pour déplacer l'effet sélectionné à gauche ou à droite sur la chaîne d'effets ;
5. appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour confirmer le nouvel emplacement. L'affichage retourne au menu **Modification d'effet** ;
6. répétez les étapes 2 à 5 pour déplacer d'autres effets ;
7. ensuite, appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) pour revenir à l'état **Interprétation** ;
8. stockez les modifications dans une présélection utilisateur (voir la rubrique **Stocker / copier / nommer les présélections de la page 17**).

Ajouter des effets

Chaque présélection peut être associée à jusqu'à 10 effets. Si une fente d'effet est disponible dans une présélection, l'icône ⊕ s'affiche près de la fin du menu Modification d'effet. Sélectionnez cette icône ⊕ pour ajouter un effet à la chaîne d'effets. Si les 10 fentes sont occupées par des effets, l'icône ⊕ ne s'affiche pas.



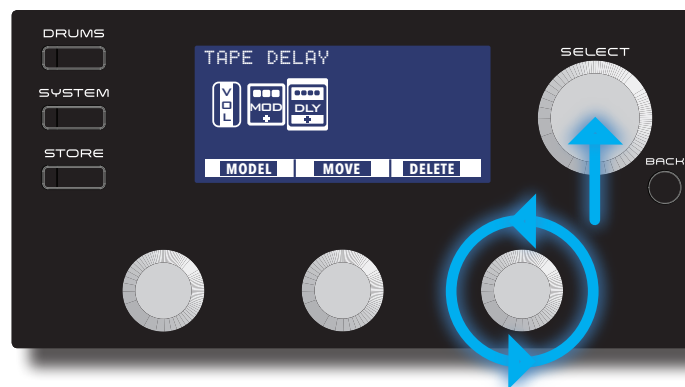
Pour ajouter un effet à la chaîne d'effets :

1. à partir de l'état Interprétation, appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour accéder au menu **Modification d'effet** ;
2. faites tourner le bouton de sélection **SELECT** jusqu'à l'affichage de l'icône ⊕ (Ajouter un effet) de la chaîne. Le message « Add Effect » (Ajouter un effet) s'affiche en haut de l'écran LCD ;
3. faites tourner le bouton d'édition **EDIT 1 (EFFECT)** (Effet) pour sélectionner la catégorie d'effets disponible (ex. compresseur, modulation, reverb, etc..) ;
4. appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour confirmer la sélection de catégorie ;
5. vous pouvez changer le type de l'effet ajouté en faisant tourner le bouton d'édition **EDIT 2 (MODEL)** (Modèle) ;
6. quand vous avez sélectionné l'effet souhaité, appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) pour revenir à l'état Interprétation ;
7. stockez les modifications dans une présélection utilisateur (voir la rubrique **Stocker / copier / nommer les présélections de la page 17**).

REMARQUE : un effet de chaque type d'effets (compresseur, distorsion, Modulation, etc.) peut être utilisé dans une présélection.

Supprimer des effets

Vous pouvez supprimer les effets inutilisés de la chaîne d'effets. Vous n'êtes pas obligé dans la mesure où les effets inutilisés peuvent être occultés, mais supprimer des effets inutilisés permet de nettoyer le menu Modification d'effet pour rationaliser et faciliter l'opération de modification des effets.

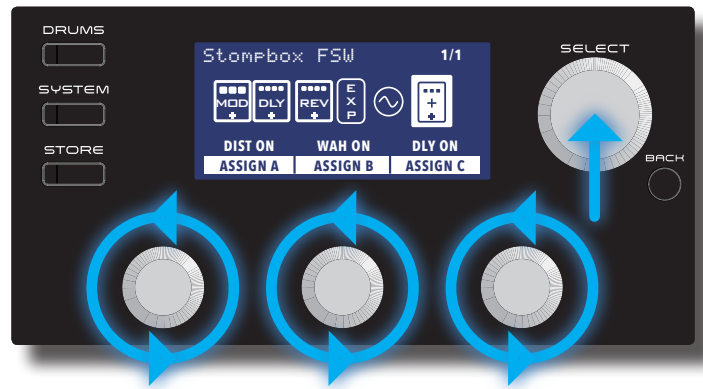


Pour supprimer un effet de la chaîne d'effets :


1. à partir de l'état Interprétation, appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour accéder au menu **Modification d'effet** ;
2. faites tourner le bouton de sélection **SELECT** pour sélectionner l'effet à supprimer ;
3. appuyez longuement sur le bouton de sélection **SELECT** pour accéder au menu Modification des options d'effet ;
4. faites tourner le bouton **DELETE** (Supprimer) pour initialiser la procédure de suppression. Le message « CLICK TO CONFIRM DELETE » (Cliquer pour confirmer la suppression) s'affiche à l'écran LCD. Si vous changez d'avis, appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) pour abandonner la suppression d'un effet ;
5. appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour confirmer la suppression. L'effet est supprimé de la chaîne d'effets et l'affichage revient au menu Modification des options d'effet ;
6. appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) pour revenir à l'état Interprétation ;
7. stockez les modifications dans une présélection utilisateur (voir la rubrique **Stocker / copier / nommer les présélections de la page 17**).

Affecter les effets aux Footswitches (Mode Stomp uniquement)

Quand les processeurs RP360/RP360XP sont configurés pour fonctionner en mode Stomp, les effets peuvent être affectés à l'un des trois Footswitches. Vous pouvez ensuite activer et désactiver les effets individuels d'une présélection en cours d'interprétation.



Pour affecter un effet à l'un des trois Footswitches :

1. le RP doit être configuré pour fonctionner en Mode « Stomp » ; voir la rubrique **Modes Footswitch de la page 41** pour de plus amples détails sur la configuration des processeurs RP utilisés en Mode Stomp ;
2. à partir de l'état Interprétation, appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour accéder au menu **Modification d'effet** ;
3. faites tourner le bouton de sélection **SELECT** et sélectionnez l'icône  (Affectation de Footswitch) située à l'extrémité de la chaîne d'effets ;
4. faites tourner le bouton d'édition **EDIT** correspondant pour sélectionner les effets à affecter aux Footswitches A, B et C ;
5. ensuite, appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) pour revenir à l'état Interprétation ;
6. stockez les modifications dans une présélection utilisateur (voir la rubrique **Stocker / copier / nommer les présélections de la page 17**).

Preset Level (Niveau de présélection) & Master Level (Niveau principal)

Les processeurs RP360 et RP360XP disposent de deux commandes de niveau de sortie : *Preset Level* (Niveau de présélection) & *Master Level* (Niveau principal)

Preset Level (Niveau de présélection)

Le paramètre *Preset Level* n'ajuste que le niveau de sortie de la présélection active. Par conséquent, toute modification du *Preset Level* doit être stockée dans la présélection pour être maintenue. Utilisez le paramètre *Preset Level* pour reproduire les niveaux de sortie de toutes vos présélections ou définir les niveaux, de manière à créer des effets dynamiques dans vos morceaux (par exemple, l'intervention d'une guitare solo peut exiger un léger coup de pouce pour figurer à l'avant du mix et l'intro un peu moins de volume, pour donner davantage d'importance aux premières phrases de la chanson interprétée).



Master Level (Niveau principal)

Le paramètre *Master Level* ajuste le niveau de sortie général et a une incidence égale sur le volume de toutes les présélections. Utilisez ce paramètre pour augmenter ou diminuer le niveau général de toutes les présélections.



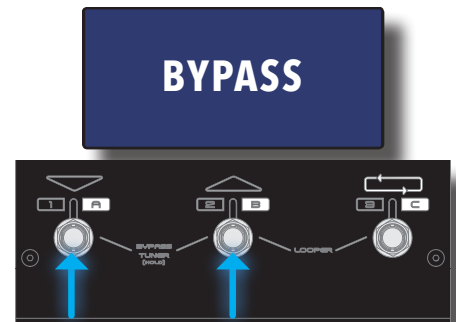
REMARQUE : les paramètres *Master Level* et *Preset Level* ont une incidence sur toutes les sorties.

Pour régler les paramètres *Preset Level* ou *Master Level* :

1. ces paramètres ne peuvent être modifiés qu'à l'état *Interprétation*. Le numéro et le nom de la présélection devraient s'afficher à l'écran LCD. Dans le cas contraire, appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) jusqu'à ce qu'ils s'affichent ;
2. faites tourner le bouton **EDIT 1** pour ajuster le niveau de présélection, *Preset Level*. Faites tourner le bouton **EDIT 3** pour ajuster le niveau principal, *Master Level*. Lors du réglage de chaque paramètre, l'écran LCD affiche provisoirement les valeurs de niveau en cours d'ajustement. Après environ 2 secondes d'inactivité, la fenêtre de paramètre de niveau disparaît automatiquement ;
3. si vous avez modifié le niveau de présélection, le bouton **STORE** (Stockage) s'allume, pour vous inviter à stocker les modifications dans une présélection utilisateur. Voir **la rubrique Stocker / copier / nommer les présélections de la page 17** pour de plus amples détails sur le stockage des présélections.

Bypass de présélection (effets)

La fonctionnalité Bypass de présélection contourne les effets de la présélection active et n'envoie que les signaux secs (non traités) aux sorties. Aucune autre fonction n'est disponible pour une présélection soumise au bypass. Le signal de guitare contourné remonte par l'USB quand le bypass est actif, mais les sons ne sortent pas de l'ordinateur par le biais de l'USB. Vous disposez de plusieurs voies d'accès au bypass, selon le Mode Footswitch sélectionné. Voir la rubrique **Modes Footswitch de la page 41**, pour de plus amples détails sur les modes Footswitch.



Pour contourner les effets d'une présélection (Mode Footswitch réglé sur « PRESET » (Présélection) ou « STOMP ») :

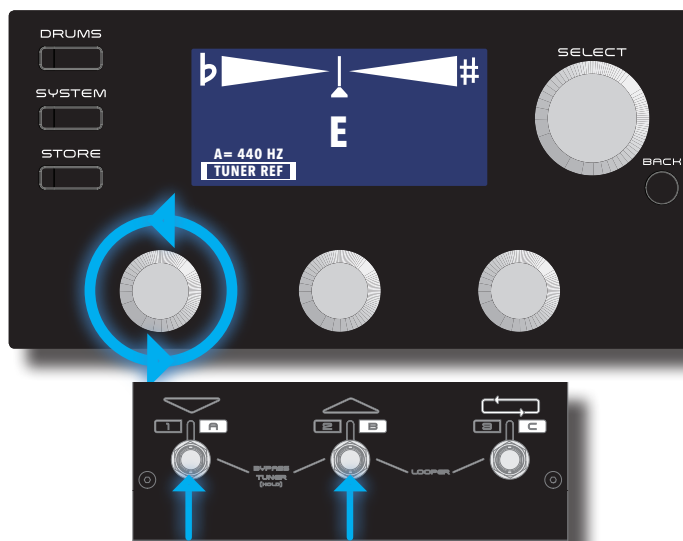
1. appuyez sur les **FOOTSWITCHES 1** et **2** simultanément pour activer le Bypass de présélection. Le message « **BYPASS** » s'affiche à l'écran LCD ;
2. ensuite, appuyez sur n'importe quel footswitch pour quitter le Bypass de présélection.

Pour contourner les effets d'une présélection (Mode Footswitch réglé sur « BANK » (Banque) :

1. appuyez sur le **FOOTSWITCH** de la présélection active (indiquée par la diode LED allumée au-dessus du contacteur). Le message « **BYPASS** » s'affiche à l'écran LCD ;
2. ensuite, appuyez sur n'importe quel footswitch pour quitter le Bypass de présélection.

Accordeur

L'accordeur intégré vous permet d'accorder rapidement votre guitare. Il est accessible de différentes manières selon le Mode Footswitch sélectionné. Voir la rubrique **Modes Footswitch de la page 41**, pour de plus amples détails sur les modes Footswitch.



Paramètres

NOM DU PARAMÈTRE	DESCRIPTION
TUNER REF (Référence d'accordeur)	Sélectionne la hauteur tonale utilisée par l'accordeur pour référencer la note A (La) au-dessus du C (Do) du milieu du clavier. Les références de réglage s'étendent de A (La) = G (Sol) \flat , A (La) = G (Sol), A (La) = A (La) \flat , et A (La) = 427 à 453Hz. Le paramètre par défaut est A (La) = 440 Hz – norme de référence en matière d'accord.

Pour utiliser l'accordeur (Mode Footswitch réglé sur « PRESET » (Présélection) ou « STOMP ») :

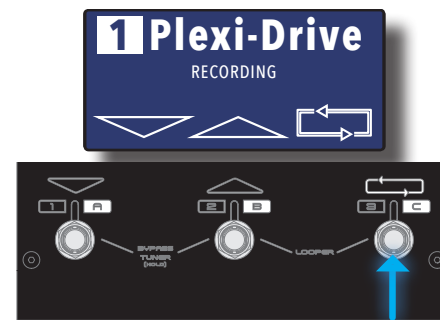
1. appuyez simultanément sur les **FOOTSWITCHES 1** et **2**, pendant environ deux secondes pour activer l'accordeur ;
2. pour changer les références d'accord, faites tourner le bouton d'édition **EDIT I (TUNE REF)** ;
3. jouez une corde ouverte sur votre guitare. La note détectée s'affiche au milieu de l'écran LCD et des indicateurs vous confirment le sens d'accord de la corde. Ajustez la hauteur tonale de la corde jusqu'à ce que la bonne note s'affiche et que la flèche tournée vers le haut soit orientée le plus près possible de la ligne centrale (voir l'illustration en haut de page). Accordez les cordes restantes de la même manière ;
4. Pour sortir de l'accordeur, appuyez sur un des **FOOTSWITCHES**.

Pour utiliser l'accordeur (Mode Footswitch réglé sur « BANK » (Banque)) :

1. appuyez sur le **FOOTSWITCH** de la présélection active (indiquée par la diode LED allumée au-dessus du footswitch) pendant environ deux secondes. L'accordeur s'affiche ;
2. pour changer les références d'accord, faites tourner le bouton d'édition **EDIT I (TUNE REF)** ;
3. jouez une corde ouverte sur votre guitare. La note détectée s'affiche au milieu de l'écran LCD et des indicateurs vous confirment le sens d'accord de la corde. Ajustez la hauteur tonale de la corde jusqu'à ce que la bonne note s'affiche et que la flèche tournée vers le haut soit orientée le plus près possible de la ligne centrale (voir l'illustration en haut de page). Accordez les cordes restantes de la même manière ;
4. pour sortir de l'accordeur, appuyez sur un des **FOOTSWITCHES**.

Looper

Les processeurs RP360 et RP360XP disposent d'un Looper de phrases d'une capacité de 40 secondes. Le Looper peut servir à créer des boucles pour vos morceaux de guitare. Utilisez le Looper pour écrire ou répéter un solo de guitare sur une phrase en boucle, ou encore, pour créer des couches de boucles au fur et à mesure et enrichir vos interprétations live. Les instructions suivantes expliquent le fonctionnement du Looper.



REMARQUE : le Looper et la Boîte à rythmes ne peuvent pas être utilisés simultanément. Si la boîte à rythmes est activée, vous devrez la désactiver avant de pouvoir utiliser le Looper. Appuyez deux fois sur le bouton **DRUMS** (Percussions) pour désactiver la boîte à rythmes.

Pour utiliser le Looper :

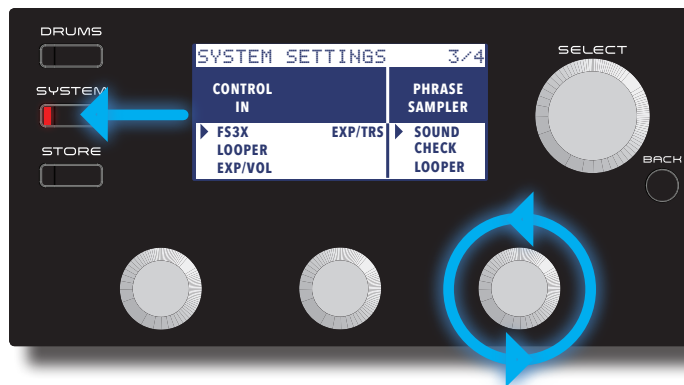
1. l'option Phrase Sampler (Échantillonneur de phrase) du menu Paramètres système doit être réglée sur **LOOPER** (paramètre par défaut des processeurs). Voir la rubrique **Échantillonneur de phrase de la page 51** pour de plus amples détails sur la procédure de modification de ce paramètre ;
2. si le processeur RP est réglé sur le Mode de présélection (Mode Footswitch par défaut), ignorez cette étape du processus. Si le processeur RP est réglé sur les Modes banque ou Stomp, appuyez sur les **FOOTSWITCHES 2** et **3** simultanément pour accéder au Looper. Voir la rubrique **Modes Footswitch de la page 41**, pour de plus amples détails sur les modes Footswitch ;
3. appuyez sur le **FOOTSWITCH 3** pour armer le Looper à des fins d'enregistrement. L'écran LCD affiche le message « **RECORDING ARMED** » (Enregistrement armé) ; le RP est maintenant prêt à enregistrer ;
4. commencez à jouer une phrase sur la guitare. Le Looper lance l'enregistrement et le message « **RECORDING** » (Enregistrement en cours) apparaît à l'écran LCD ;
5. après avoir enregistré la phrase, appuyez de nouveau sur le **FOOTSWITCH 3**, pour mettre un terme à l'enregistrement de la boucle. La lecture de la boucle se poursuit et vous pouvez l'accompagner de votre instrument ou lui ajouter des overdubs.

CONSEIL : vous pouvez parcourir les présélections à l'aide des footswitches **UP** (Haut) / **DOWN** (Bas) ou du bouton de sélection **SELECT**. Vous pouvez ainsi sélectionner différents sons présélectionnés et les jouer avec la boucle enregistrée ou les utiliser pour l'enregistrement d'overdubs. La modification des présélections ne modifie pas le son de la boucle enregistrée.

6. pour ajouter un overdub, appuyez une seule fois sur le **FOOTSWITCH 3**. Le message « **OVERDUBBING** » (Overdub en cours) s'affiche à l'écran LCD. Jouez le morceau de guitare overdubé ;
7. appuyez une seule fois sur le **FOOTSWITCH 3**, pour mettre un terme à l'enregistrement de l'overdub. La relecture de la boucle se poursuit, accompagnée de l'overdub enregistré. Pour enregistrer d'autres overdubs, répétez les étapes 6 et 7 ;
8. appuyez deux fois et rapidement sur le **FOOTSWITCH 3**, pour arrêter la relecture de la boucle ;
9. après avoir arrêté la relecture, appuyez sur le **FOOTSWITCH 3** pendant 2 secondes pour effacer la boucle enregistrée et préparer le processeur RP en vue de l'enregistrement d'une nouvelle boucle. L'écran LCD affiche de nouveau le message « **LOOPER READY** » (Looper prêt), pour vous inviter à répéter la procédure ci-dessus.

Sound Check

La fonction Sound Check place le Looper intégré au début de la chaîne d'effets. Elle vous permet d'enregistrer une boucle de guitare sèche à jouer à travers les effets. Elle vous libère également de la nécessité de gratter continuellement votre guitare lorsque vous écoutez des modifications d'effets. C'est un moyen plus efficace, plus pratique et plus fun de modifier vos présélections.

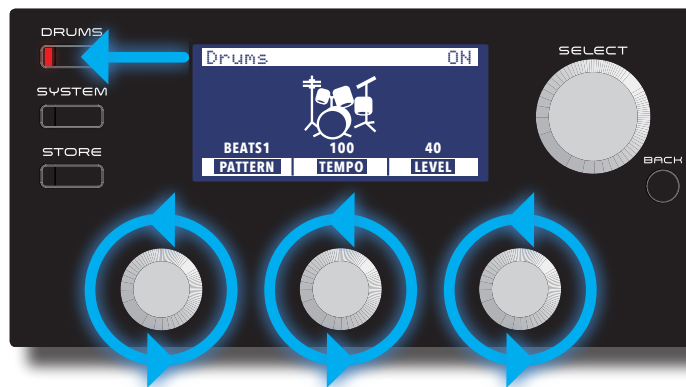


Pour utiliser la fonctionnalité Sound Check :

1. appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système) pour accéder au menu Paramètres système ;
2. appuyez plusieurs fois sur le bouton **SYSTEM**, jusqu'à ce que la page 3/4 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran LCD ;
3. faites tourner le bouton d'édition **EDIT 3** pour affecter le PHRASE SAMPLER (Échantillonneur de phrase) à l'option **SOUND CHECK** ;
4. appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) pour revenir à l'état Interprétation ;
5. si le processeur RP est réglé sur les Modes banque ou Stomp, appuyez simultanément sur les **FOOTSWITCHES 2** et **3** pour accéder au Looper. Si le processeur RP est réglé sur le Mode de présélection (mode par défaut), ignorez cette étape du processus ;
6. appuyez sur le **FOOTSWITCH 3** pour armer le Looper à des fins d'enregistrement, puis commencez à jouer ;
7. appuyez de nouveau sur le **FOOTSWITCH 3** pour définir le point de fin de boucle ;
8. La boucle est relue en continu ; vous pouvez parcourir les paramètres prédéfinis et modifier les effets tout en écoutant vos modifications. Voir la rubrique **Gérer les présélections de la page 15** et **Travailler avec des effets de la page 19** pour de plus amples détails sur l'exécution de ces fonctions ;
9. quand vous avez terminé d'utiliser la fonctionnalité Sound Check, appuyez sur le **FOOTSWITCH 3** à deux reprises pour arrêter la relecture de la boucle ;
10. pour désactiver la fonction Sound Check et réactiver le Looper, exécutez les étapes 1 à 3, mais cette fois, remettez le PHRASE SAMPLER (Échantillonneur de phrase) sur **LOOPER**.

Boîte à rythmes

La Boîte à rythmes intégrée vous offre un choix de 60 rythmes de batterie et cadences de métronome. C'est un outil très efficace pour développer votre sens du rythme et répétez vos riffs. Les paramètres de la Boîte à rythmes sont accessibles en appuyant sur le bouton **DRUMS** (Percussions).



REMARQUE : le Looper et la Boîte à rythmes ne peuvent pas être utilisés simultanément. Si vous avez enregistré une boucle à l'aide du Looper, vous devrez effacer la boucle avant d'activer la Boîte à rythmes. Pour effacer la boucle, entrez dans l'état Interprétation et appuyez sur le **FOOTSWITCH 3** deux fois rapidement, pour arrêter la lecture de boucle. Après avoir arrêté la lecture, appuyez sur le **FOOTSWITCH 3** pendant 2 secondes pour effacer la boucle enregistrée.

Paramètres

NOM DU PARAMÈTRE	DESCRIPTION
RYTHME	Pour la sélection de divers rythmes de batterie et de métronome
TEMPO	Permet de régler le tempo de la boîte à rythmes (40 BPM à 120 BPM)
LEVEL (Niveau)	Permet de régler le niveau de la boîte à rythmes

Liste de rythmes de batterie

NOM DE L'AFFICHAGE	DESCRIPTION	NOM DE L'AFFICHAGE	DESCRIPTION
BATTEMENTS 1-5	8ème battement	JAZZ 1-4	Jazz
BATTEMENTS 6-8	16ème battement	HIPHP1-4	Hip Hop
ROCK 1-8	Rock	WORLD 1-4	World
HROCK 1-8	Hard Rock	MET4/4	Métronome avec accent et signature rythmique 4/4
METAL 1-8	METAL 2	MET3/4	Métronome avec accent et signature rythmique 3/4
BLUES 1-8	Blues	MET5/8	Métronome avec accent et signature rythmique 5/8
GROOV 1-4	Groove	MET7/8	Métronome avec accent et signature rythmique 7/8
CNTY 1-4	Country	MTRNOM	Métronome pur sans accent

Pour utiliser la boîte à rythmes :

1. appuyez sur le bouton **DRUMS** (Percussions). Vous accédez au menu Drum Edit (Édition de percussions) ;
2. appuyez de nouveau sur le bouton **DRUMS** (Percussions) ou sur le bouton de sélection **SELECT** pour activer la Boîte à rythmes. Le bouton **DRUMS** s'allume et le coin supérieur droit de l'écran LCD vous confirme que la Boîte à rythmes est « ON » (Active) ;

3. changez le rythme des percussions à l'aide du bouton **EDIT 1 (PATTERN)** (Rythme) ;
4. changez le tempo des percussions à l'aide du bouton **EDIT 2 (TEMPO)** (Rythme) ;
5. ajustez le niveau de la Boîte à rythmes à l'aide du bouton **EDIT 3 (LEVEL)** (Niveau) ;
6. ensuite, appuyez sur le bouton **DRUMS** (Percussions) pour désactiver la boîte à rythmes ;
7. appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) pour revenir à l'état Interprétation.

REMARQUE : les paramètres de la boîte à rythmes sont des paramètres généraux et ne sont pas enregistrés dans les présélections.

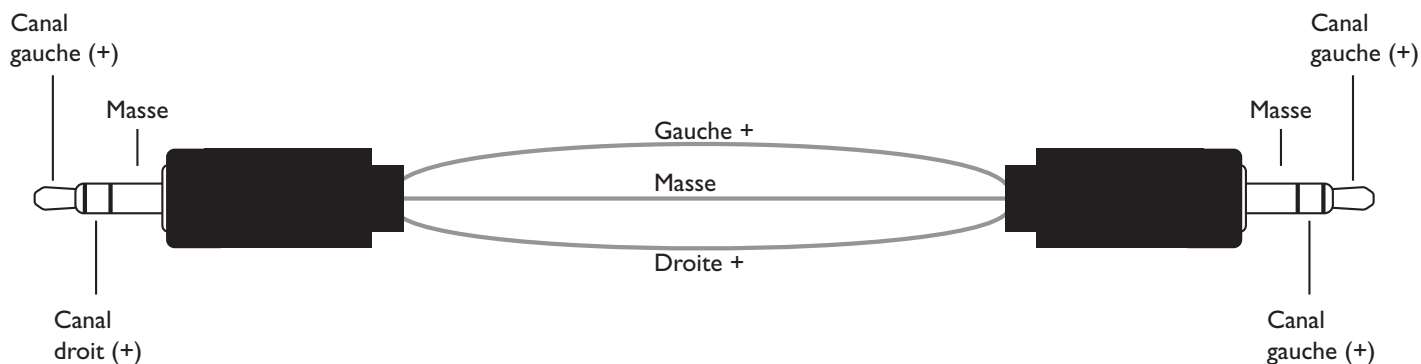
Entrée AUX.

Le connecteur AUX IN sert au raccordement d'un lecteur de musique portable ou d'autres périphériques de lecture de musique niveau ligne aux processeurs RP, pour vous permettre de répéter au son de vos morceaux favoris. Le signal provenant de votre appareil de lecture ne passe par aucun effet et sort par les connecteurs des processeurs RP LEFT OUT (Sortie gauche), RIGHT OUT (Sortie droite) et HEADPHONE (Casque).

Pour utiliser le connecteur d'entrée auxiliaire AUX IN :

1. branchez la sortie casque de votre appareil de lecture de musique au connecteur **AUX IN** du panneau arrière du processeur RP, à l'aide d'un câble stéréo 1/8", conformément au schéma ci-dessous ;
2. appuyez sur le bouton de lecture de votre lecteur de musique ;
3. réglez la commande de volume de votre lecteur et la commande de volume principale **Master Level** du processeur RP, pour équilibrer le mix selon vos besoins. Voir la rubrique **Preset Level (Niveau de présélection) et Master Level (Niveau principal) de la page 25** pour de plus amples détails sur le réglage du MASTER LEVEL.

Câble stéréo 1/8"



Tap Tempo

Tap Tempo vous permet de régler le temps de retard au cours d'une interprétation, en tapotant du pied sur un footswitch au rythme de la musique.

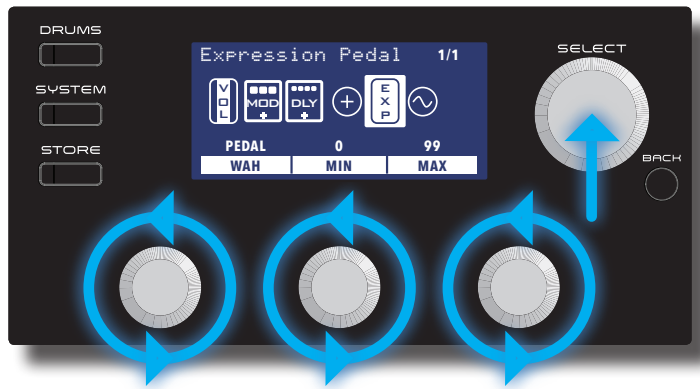
REMARQUE : vous devez configurer le RP pour un fonctionnement en Mode Stomp, la présélection chargée doit contenir un effet Delay (de retard) et l'effet de retard doit être affecté à un footswitch pour utiliser la fonctionnalité Tap Tempo.

Pour utiliser Tap Tempo :

1. configurez le RP pour un fonctionnement en MODE STOMP, par le biais du menu des Paramètres système. Voir la rubrique **Modes Footswitch de la page 41** pour ce qui concerne la configuration des processeurs RP pour un fonctionnement en Mode Stomp ;
2. chargez une présélection associée à un effet Delay actif ou ajoutez un effet Delay à votre choix de présélection. La plupart des présélections sont associées à un effet Delay déjà inséré dans la chaîne d'effets. Pour savoir comment ajouter et modifier les effets, voir la rubrique **Travailler avec des effets de la page 19** ;
3. affectez l'effet Delay à l'un des trois footswitches. Le footswitch affecté au Delay sera le même que pour la fonctionnalité Tap Tempo. L'effet Delay de la plupart des présélections du processeur RP aura déjà été affecté à l'un des trois footswitches. Voir la rubrique **Affecter des effets aux footswitches (Mode Stomp uniquement) de la page 24** pour de plus amples détails sur l'affectation de l'effet Delay à un footswitch ;
4. à l'état Interprétation, appuyez pendant environ deux secondes sur le **FOOTSWITCH** affecté au Delay. Au-dessus du footswitch, la LED clignote à la cadence du retard (Delay) effectivement paramétré ;
5. tapotez le **FOOTSWITCH** affecté au Delay à la cadence voulue, pour ajuster le retard. Le clignotement de la diode LED située au-dessus du footswitch est mis à jour, pour refléter le nouveau retard paramétré ;
6. il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le **FOOTSWITCH** affecté au Delay pendant environ deux secondes, pour quitter la fonctionnalité Tap Tempo. La diode LED située au-dessus de la pédale cesse de clignoter.

Commande de pédale d'expression

Le processeur RP360XP est livré avec une pédale d'expression intégrée pouvant être affectée aux commandes de Volume, Wah, Whammy™, YaYa™ du processeur ou de quasiment tous ses paramètres d'effet, en temps réel et avec le pied. Vous pouvez aussi contrôler le processeur RP360 sensiblement de manière similaire, en recourant à une pédale externe



ou d'expression reliée au connecteur CONTROL IN (Entrée de commande) du panneau arrière. Lorsqu'un paramètre est affecté pour commander une pédale d'expression, une valeur MIN. (pression arrière du pied) et une valeur MAX. (pression avant du pied) peuvent également être spécifiées. Cette particularité vous permet de poser les limites supérieure et inférieure des positions de pédale d'expression en pression arrière (MIN) et pression avant (MAX). Imaginons par exemple que vous contrôlez le volume et que vous ne souhaitez pas que la position de pression arrière de la pédale d'expression baisse complètement le volume. Vous pourriez ajuster le paramètre MIN. à un réglage supérieur à 0, disons 12. En conséquence, si la pédale d'expression est réglée sur la position de pression arrière du pied (minimum), le signal n'est pas complètement atténué dans la mesure où la pédale d'expression a été configurée pour ne pas baisser le volume au-delà de 12.


Et comme les paramètres de pédale d'expression peuvent être stockés dans des présélections utilisateur, chaque présélection utilisateur peut être associée à un paramètre de contrôle de pédale d'expression et à des paramètres de plage MIN. et MAX. différents. Voir la rubrique **Paramètres de pédale d'expression et de générateur LFO affectables de la page 110**, pour consulter la liste des paramètres affectables.

La pédale d'expression intégrée au processeur RP360XP est munie d'un commutateur V-Switch pour activer et désactiver l'effet Wah. Pour utiliser le commutateur V-Switch, placez la pédale d'expression dans sa position de pression avant, puis appuyez plus fort sur l'avant de la pédale – la sensibilité du commutateur V-Switch peut être réglée au moment de la calibration de la pédale d'expression. Le commutateur V-Switch n'est actif que si un effet Wah existe sur la chaîne d'effets. Par défaut, toutes les présélections du processeur RP360XP incluent un effet Wah sur la chaîne d'effets.

Vous pouvez également choisir d'affecter un LFO (Générateur BF) au paramètre d'un effet. Cela revient à affecter un paramètre d'effet à une pédale d'expression, à la différence toutefois qu'il crée un effet associé à un taux de modulation prédéterminé. Voir **Affecter le générateur BF de la page 36** pour de plus amples détails sur le recours aux LFO pour moduler le signal.

Pour lier un paramètre de commande de pédale d'expression et définir les valeurs des plages MIN. / MAX. :

1. si vous utilisez un processeur RP360, vous devrez commencer par activer le port CONTROL IN (Entrée de commande) pour contrôler la pédale d'expression. Voir la rubrique **Entrée de commande de la page 49** pour de plus amples détails sur la configuration du processeur RP360 à des fins d'utilisation d'une commande externe de pédale d'expression ;

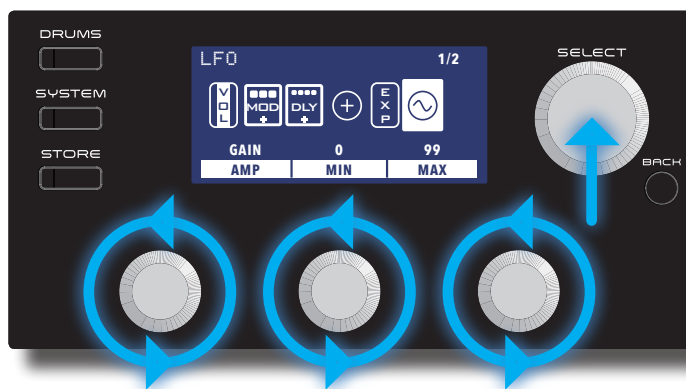
2. l'effet que vous souhaitez contrôler doit être inséré dans la chaîne d'effets pour pouvoir être affecté à une commande de pédale d'expression. Si ce n'est pas le cas, vous devrez l'ajouter. Voir la rubrique **Ajouter des effets de la page 22** pour en savoir plus sur l'ajout d'effets ;
3. nous vous recommandons d'activer l'effet que vous souhaitez affecter à la pédale d'expression en premier, pour pouvoir entendre la commande de la pédale d'expression en la paramétrant. Voir la rubrique **Modification des paramètres d'effet de la page 19** pour de plus amples détails sur l'activation et la désactivation des effets. Vous pouvez également activer la fonction Sound Check et enregistrer une boucle, que vous pourrez utiliser pour simplifier au maximum l'écoute des modifications de paramètres. Voir la rubrique **Sound Check de la page 29** pour de plus amples détails sur l'utilisation de la fonctionnalité Sound Check ;
4. à partir de l'état Interprétation, appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour accéder au menu Modification d'effet ;
5. faites tourner le bouton de sélection **SELECT** jusqu'à la sélection de l'icône  (pédale d'Expression). Le paramètre affecté à ce moment s'affiche au-dessus du bouton d'édition **EDIT 1** ;
6. faites tourner le bouton d'édition **EDIT 1** pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez commander. Pour écouter la commande, faites basculer la pédale d'expression d'arrière en avant ;
7. faites tourner le bouton **EDIT 2 (MIN)** pour ajuster la valeur minimale sélectionnable pour la position de pression arrière de la pédale d'expression. Pour écouter la commande, faites basculer la pédale d'expression d'arrière en avant ;
8. faites tourner le bouton **EDIT 2 (MIN)** pour ajuster la valeur minimale sélectionnable pour la position de pression avant de la pédale d'expression. Pour écouter la commande, faites basculer la pédale d'expression d'arrière en avant ;
9. ensuite, appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) pour revenir à l'état Interprétation ;
10. stockez les modifications dans une présélection utilisateur. Voir la rubrique « **Stocker / copier / nommer les présélections** » de la page 17, pour de plus amples détails sur le stockage des présélections.

REMARQUE : les pédales d'expression externes (RP360) et intégrées (RP360XP) doivent être calibrées correctement pour bien fonctionner. En cas de problème de pédale d'expression et si vous soupçonnez qu'une recalibration s'impose, consultez la rubrique **Calibrer la pédale de la page 52** pour de plus amples détails à ce sujet.


Affectation du générateur LFO

Comme pour lier un paramètre d'effet afin de le commander par le biais d'une pédale, vous pouvez aussi lier un paramètre d'effet pour le commander avec un LFO (Générateur BF). Cette solution peut servir pour créer des effets associés à un taux de modulation prédéterminé. Vous pouvez sélectionner le paramètre à contrôler, le type de forme d'onde, ajuster la vitesse et les limites de la plage de commande à l'aide des paramètres MIN. et MAX.

Voir la rubrique **LFO de la page 84** pour en savoir plus sur les paramètres de générateur LFO. Voir la rubrique **Paramètres affectables de pédale d'expression et de générateur LFO de la page 110** pour consulter la liste des paramètres affectables.



Pour lier un paramètre de contrôle LFO et ajuster les paramètres LFO :







1. à partir de l'état Interprétation, appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour accéder au menu Modification d'effet ;
2. faites tourner le bouton de sélection **SELECT** jusqu'à ce que l'icône  (LFO) soit sélectionnée. Le paramètre affecté à ce moment s'affiche au-dessus du bouton d'édition **EDIT 1** ;
3. faites tourner le bouton d'édition **EDIT 1** pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez commander ;
4. faites tourner le bouton **EDIT 2 (MIN)** pour ajuster la valeur minimale sélectionnable pour la plage LFO ;
5. faites tourner le bouton **EDIT 2 (MIN)** pour ajuster la valeur maximale sélectionnable pour la plage LFO ;
6. appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour consulter les autres paramètres LFO. Utilisez les boutons d'édition **EDIT** correspondant pour ajuster les paramètres SPEED (Vitesse) et WAVEFORM (Forme d'onde) – ces paramètres déterminent la vitesse et le comportement de la modulation ;
7. ensuite, appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) pour revenir à l'état Interprétation ;
8. stockez les modifications dans une présélection utilisateur (voir la rubrique **Stocker / copier / nommer les présélections de la page 17**).

Utilisation d'un Footswitch FS3X en option

Un Footswitch en option DigiTech FS3X peut être raccordé au connecteur CONTROL IN (Entrée de commande) du processeur RP, afin d'ajouter trois footswitches supplémentaires pour commander le processeur. Deux paramètres du menu des Paramètres système déterminent le fonctionnement de ces footswitches FS3X : les paramètres CONTROL IN (Entrée de commande) et MODE FOOTSWITCH. Pour accéder à ces paramètres, appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système). Voir la rubrique **Entrée de commande de la page 49** pour de plus amples détails sur la modification de l'option CONTROL IN (Entrée de commande). Voir la rubrique **Modes Footswitch de la page 41**, pour savoir comment changer le MODE FOOTSWITCH des processeurs RP.

Fonctions de Footswitch FS3X

La matrice ci-dessous illustre les fonctions exécutées par chaque footswitch FS3X, en fonction de la manière dont vous configurez les paramètres CONTROL IN (Entrée de commande) et MODE FOOTSWITCH.

	MODES FOOTSWITCH RÉGLÉ SUR « PRESET » (PRÉSÉLECTION)			MODE FOOTSWITCH RÉGLÉ SUR « STOMP »			MODE FOOTSWITCH RÉGLÉ SUR « BANK » (BANQUE)		
AFFICHAGE									
FS3X FOOTSWITCH									
ENTRÉE DE COMMANDE RÉGLÉ SUR « FS3X »	Bypass de présélection	Accordeur	-	* Multi boucle	Présélection vers le bas	Présélection vers le haut	* Multi boucle	Banque vers le bas	Banque vers le haut
ENTRÉE DE COMMANDE RÉGLÉ SUR « LOOPER »	* Multi boucle	Arrêt boucle	Effacer boucle	* Multi boucle	Arrêt boucle	Effacer boucle	* Multi boucle	Arrêt boucle	Effacer boucle

* Multi boucle signifie qu'un seul footswitch commande plusieurs fonctions du Looper. Voir les schémas des pages suivantes pour consulter les fonctions du Looper.

Fonctionnement du footswitch FS3X

(**CONTROL IN** (Entrée de commande) réglé sur « **FS3X** », **MODE FOOTSWITCH** réglé sur « **STOMP** »)

Lorsque les options « **FS3X** » **CONTROL IN** et **MODE FOOTSWITCH** « **STOMP** » sont sélectionnées, le footswitch FS3X peut servir pour contrôler à tout moment la navigation des présélections et du Looper. Le schéma ci-dessous illustre les fonctions disponibles.

Armer l'enregistrement de boucle

Appuyez une fois pour armer le Looper et enregistrer.

Enregistrement de boucle

Après avoir armé le Looper, commencez à jouer ou appuyez une deuxième fois pour faire démarrer l'enregistrement de boucle. À la fin de l'enregistrement, appuyez une fois de plus pour définir le point de fin de boucle.

Enregistrement de boucle Overdub

Quand une boucle est enregistrée et en cours de relecture, appuyez une fois pour lancer l'enregistrement de l'overdub. Appuyez de nouveau pour arrêter l'enregistrement de l'overdub.

Arrêter la lecture de la boucle

Quand une boucle est enregistrée et en cours de lecture, appuyez deux fois rapidement pour arrêter la lecture de la boucle.

Lecture de boucle

Quand une boucle est enregistrée et si la lecture est interrompue, appuyez une fois pour relancer la lecture de la boucle.

Effacement d'une boucle

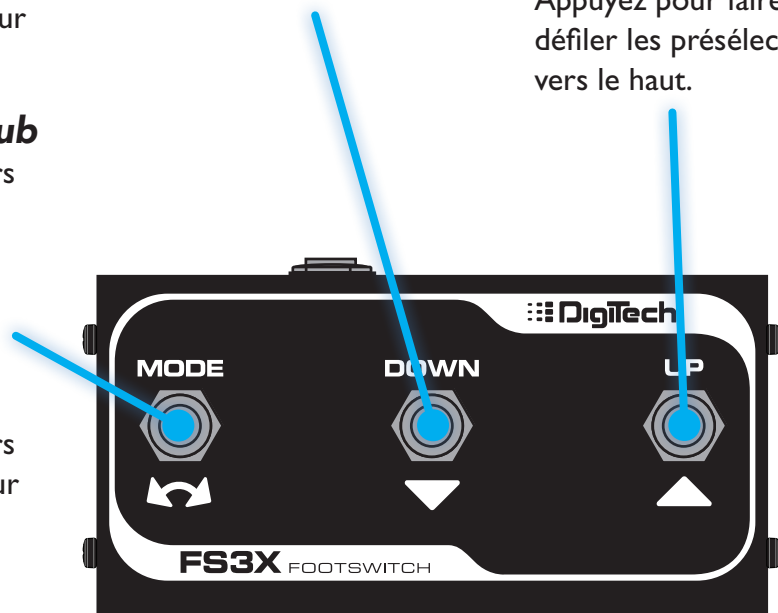
Quand une boucle est enregistrée et si la lecture est interrompue, appuyez longuement pour effacer la boucle.

Présélection vers le bas

Appuyez pour parcourir les présélections vers le bas.

Présélection vers le haut

Appuyez pour faire défiler les présélections vers le haut.



Fonctionnement du footswitch FS3X

(CONTROL IN (Entrée de commande) réglé sur « FS3X », MODE FOOTSWITCH réglé sur « BANK » (Banque))

Lorsque les options « FS3X » CONTROL IN et MODE FOOTSWITCH « BANK » sont sélectionnées, le footswitch FS3X peut servir pour contrôler à tout moment la navigation des banques et du Looper. Le schéma ci-dessous illustre les fonctions disponibles.

Armer l'enregistrement de boucle

Appuyez une fois pour armer le Looper et enregistrer.

Enregistrement de boucle

Après avoir armé le Looper, commencez à jouer ou appuyez une deuxième fois pour faire démarrer l'enregistrement de la boucle. À la fin de l'enregistrement, appuyez une fois de plus pour définir le point de fin de boucle.

Enregistrement de boucle Overdub

Quand une boucle est enregistrée et en cours de relecture, appuyez une fois pour lancer l'enregistrement de l'overdub. Appuyez de nouveau pour arrêter l'enregistrement de l'overdub.

Arrêter la relecture de la boucle

Quand une boucle est enregistrée et en cours de lecture, appuyez deux fois rapidement pour arrêter la lecture de la boucle.

Lecture de boucle

Quand une boucle est enregistrée et si la lecture est interrompue, appuyez une fois pour relancer la lecture de la boucle.

Effacement d'une boucle

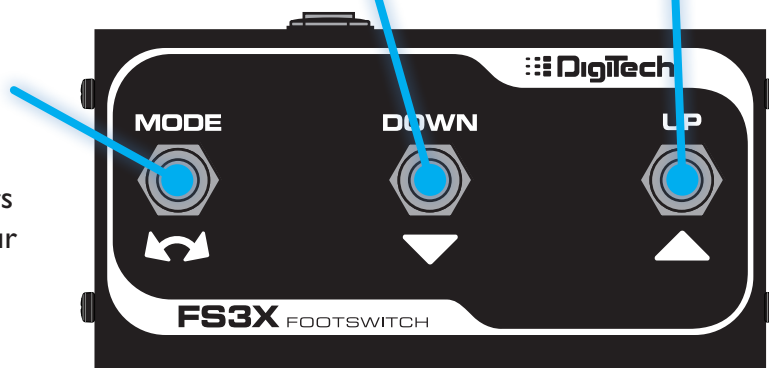
Quand une boucle est enregistrée et si la lecture est interrompue, appuyez longuement pour effacer la boucle.

Banque de présélection vers le bas

Appuyez pour faire défiler les banques de présélections vers le bas.

Banque de présélection vers le haut

Appuyez pour faire défiler les banques de présélections vers le haut.



Fonctionnement du footswitch FS3X

(CONTROL IN (Entrée de commande) réglé sur « LOOPER », FOOTSWITCH MODE sans objet)

Lorsque l'option CONTROL IN du « LOOPER » est sélectionnée, la pédale FS3X peut être utilisée pour ne commander que le Looper. Les fonctions du Looper sont alors réparties entre les trois footswitches du FS3X. Lorsque cette option est sélectionnée, le FS3X exécute les mêmes fonctions, quel que soit le Mode Footswitch choisi. Le schéma ci-dessous illustre les fonctions disponibles.

Armer l'enregistrement de boucle

Appuyez une fois pour armer le Looper et enregistrer.

Boucle d'enregistrement

Après avoir armé le Looper, commencez à jouer ou appuyez une deuxième fois pour faire démarrer l'enregistrement de boucle. À la fin de l'enregistrement, appuyez une fois de plus pour définir le point de fin de boucle.

Enregistrement de boucle Overdub

Quand une boucle est enregistrée et en cours de relecture, appuyez une fois pour lancer l'enregistrement de l'overdub. Appuyez de nouveau pour arrêter l'enregistrement de l'overdub.

Lecture de boucle

Quand une boucle est enregistrée et la lecture interrompue, appuyez une fois pour lancer la lecture de la boucle.

Effacement d'une boucle

Appuyez une fois pour effacer la boucle.



Arrêter la relecture de la boucle

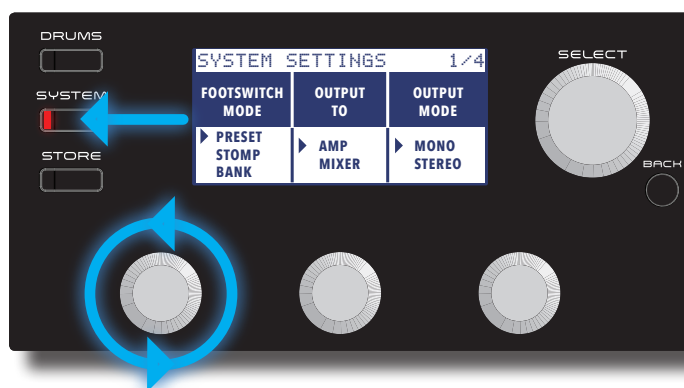
Quand une boucle est enregistrée et en cours de lecture, appuyez une fois pour arrêter la lecture de la boucle.

CONFIGURATION SYSTÈME

Le menu des Paramètres système sert à configurer les paramètres généraux des processeurs RP. Il est accessible en appuyant sur le bouton **SYSTEM** (Système). À partir du menu des Paramètres système, appuyer répétitivement sur le bouton **SYSTEM** ou sur le bouton de sélection **SELECT** fait défiler les différentes pages du menu (la page active est indiquée dans le coin supérieur droit de l'écran LCD). Les paramètres affichés peuvent être ajustés à l'aide des trois boutons d'édition **EDIT** situés sous l'écran LCD. Les paramètres de ce menu Paramètres système sont généraux (valables pour l'intégralité du système). Ils ne sont pas stockés dans des présélections individuelles, mais dans le processeur.

MODE Footswitch

Les Modes Footswitch vous permettent de déterminer le fonctionnement des footswitches des processeurs RP. Trois Modes footswitch au choix vous sont proposés : *MODE PRESET* (Présélection), *MODE STOMP* et *MODE BANK* (Banque). Les rubriques suivantes vous donnent des précisions sur chacun de ces modes.

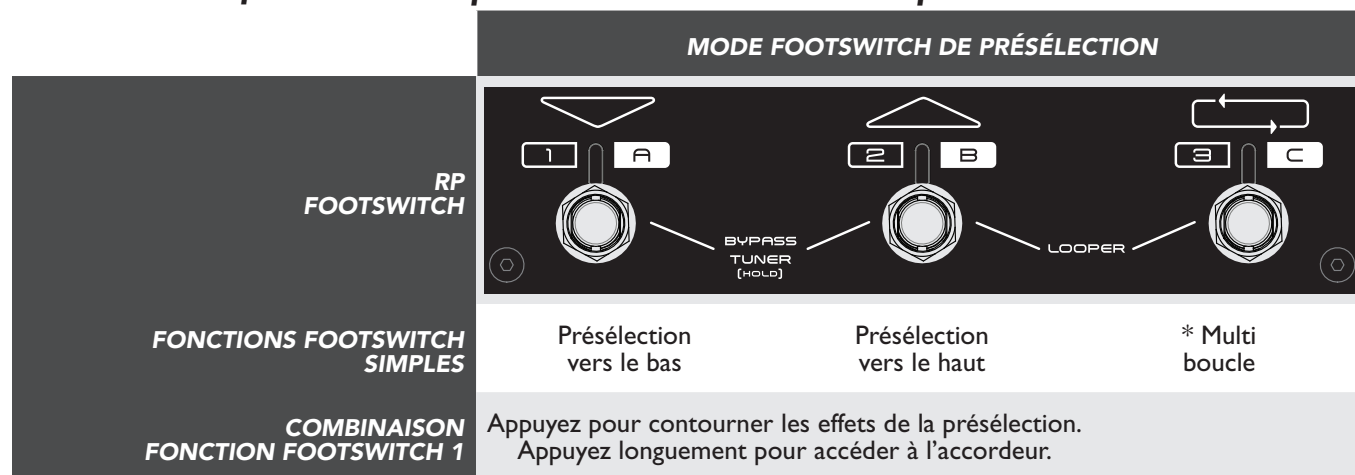


• Mode de présélection

Il s'agit du Mode Footswitch par défaut. Ce mode sert à parcourir les présélections et à accéder au Looper. Le tableau suivant illustre les fonctionnalités du footswitch de processeur RP en Mode de présélection.



Fonctions de footswitch de processeur RP en Mode de présélection



* Multi boucle signifie qu'un seul footswitch commande plusieurs fonctions du Looper (ex. enregistrement de boucle, overdub, lecture, arrêt et effacement).

• Mode Stomp

Ce mode sert à activer et désactiver des effets individuels à l'aide des footswitches. Il imite l'utilisation de stompboxes. Ce mode vous permet d'affecter n'importe quel effet d'une chaîne d'effets de présélection à l'un des trois footswitches. Cette affectation d'effet s'affiche à l'écran LCD à l'état Interprétation, sur lequel chaque tiers de l'écran LCD correspond à un footswitch (autrement dit la partie gauche = Footswitch 1, partie centrale = Footswitch 2 et partie droite = Footswitch 3). Voir la rubrique **Affecter des effets aux footswitches (Mode Stomp uniquement) de la page 24** pour de plus amples détails sur l'affectation des effets aux footswitches.



En Mode Stomp, appuyer sur les **FOOTSWITCHES 2 et 3** simultanément permet d'accéder au Looper et de retransformer les footswitches 1 et 2 en commutateurs de défilement vers le haut et vers le bas des présélections (le processeur RP fonctionne sensiblement de la même manière qu'en Mode de présélection). Appuyer de nouveau sur les **FOOTSWITCHES 2 et 3** simultanément renvoie à la fonctionnalité style stompbox du Mode Stomp. Le tableau suivant illustre les fonctionnalités du footswitch de processeur RP, en Mode Stomp.

Fonctions de footswitch de processeur RP en Mode Stomp

MODE FOOTSWITCH STOMP			
<p>RP FOOTSWITCH</p> <p>FONCTIONS FOOTSWITCH SIMPLES</p> <p>COMBINAISON FONCTION FOOTSWITCH 1</p> <p>COMBINAISON FONCTION FOOTSWITCH 2</p>			
	Active / désactive l'effet 1.	Active / désactive l'effet 2.	Active / désactive l'effet 3.
	Appuyez pour contourner les effets de la présélection. Appuyez longuement pour accéder à l'accordeur.		
	Pour basculer entre la fonctionnalité Mode Stomp (activation / désactivation de stompbox) et la fonctionnalité Mode de présélection (défilement des présélections et commande du Looper).		

REMARQUE : lorsque l'effet Delay (Retard) est affecté à l'un des footswitches à des fins de commande en mode Stomp, appuyer longuement sur le footswitch affecté permet d'accéder à la fonctionnalité Tap Tempo. Voir la rubrique **Tap Tempo de la page 33** pour de plus amples détails sur l'utilisation de Tap Tempo.

• Mode Banque

Ce mode permet de parcourir les présélections, par banques de trois. Ce mode fonctionne bien si vous préférez basculer entre les présélections pendant une chanson et souhaitez créer des groupes de présélections à utiliser pour chaque chanson. Vous disposez en tout de 66 banques de présélections en Mode Banque (33 banques de présélections utilisateur et 33 banques de présélections usine, contenant chacune 3 présélections).

Pour sélectionner les banques, faites tourner le bouton de sélection **SELECT** ou utilisez un footswitch FS3X en option pour bénéficier d'une solution de commande mains-libres.



En Mode Banque, appuyer sur les **FOOTSWITCHES 2 et 3** simultanément permet d'accéder au Looper et de retransformer les footswitches 1 et 2 en commutateurs de défilement vers le haut et vers le bas des présélections (le processeur RP fonctionne sensiblement de la même manière qu'en Mode de présélection). Appuyer de nouveau sur les **FOOTSWITCHES 2 et 3** simultanément renvoie à la fonctionnalité style banque de présélections du Mode banque. Le tableau suivant illustre les fonctionnalités du footswitch de processeur RP, en Mode banque.

Fonctions de footswitch de processeur RP en Mode banque

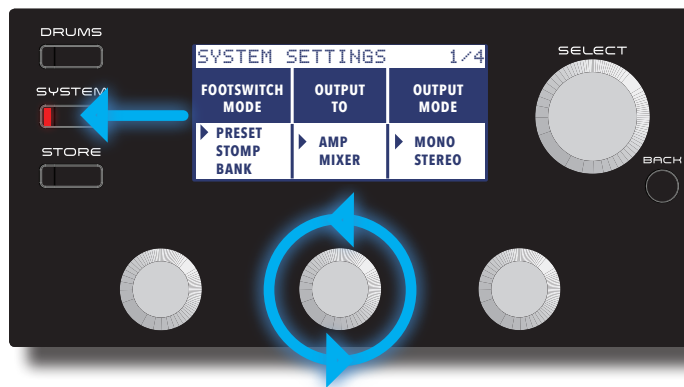
MODE FOOTSWITCH BANQUE				
<p>RP FOOTSWITCH</p> <p>FONCTIONS FOOTSWITCH SIMPLES</p> <p>COMBINAISON FONCTION FOOTSWITCH 1</p> <p>COMBINAISON FONCTION FOOTSWITCH 2</p>				
	<p>Appuyez pour sélectionner la 1ère présélection de la banque active. Appuyez de nouveau pour contourner la présélection ou appuyez longuement pour accéder à l'accordeur.</p>	<p>Appuyez pour sélectionner la 2ème présélection de la banque active. Appuyez de nouveau pour contourner la présélection ou appuyez longuement pour accéder à l'accordeur.</p>	<p>Appuyez pour sélectionner la 3ème présélection de la banque active. Appuyez de nouveau pour contourner la présélection ou appuyez longuement pour accéder à l'accordeur.</p>	
	<p>Appuyez pour contourner les effets de la présélection. Appuyez longuement pour accéder à l'accordeur.</p>			
	<p>Pour basculer entre la fonctionnalité Mode de présélection (défilement des présélections et commande de Looper) et la fonctionnalité Mode banque (sélection des présélections des banques).</p>			

Pour modifier le MODE FOOTSWITCH :

1. appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système). Vérifiez que vous êtes à la première page du menu des Paramètres système, indiquée par le repère 1/4 affiché dans le coin supérieur droit de l'écran LCD. Dans le cas contraire, appuyez répétitivement sur le bouton de sélection **SELECT** ou sur le bouton **SYSTEM** (Système) jusqu'à ce que le message 1/4 s'affiche à l'écran LCD ;
2. faites tourner le bouton **EDIT 1 (MODE FOOTSWITCH)** pour sélectionner le Mode Footswitch souhaité ;
3. appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) ou sur n'importe quel autre **FOOTSWITCH** pour quitter le menu des Paramètres système et revenir à l'état Interprétation.

Output To (Sortie vers)

Ce paramètre système vous donne deux choix : **AMP** et **MIXER** (Table de mixage). Il optimise les sorties pour le branchement d'un amplificateur ou d'une table de mixage. Il n'est disponible que lorsqu'une connexion a été établie aux connecteurs **LEFT OUT** (Sortie gauche) ou **RIGHT OUT** (Sortie droite).



• **AMP**

Sélectionnez cette option si vous vous connectez à un ampli guitare. Option par défaut, elle est sélectionnée à chaque fois qu'une connexion est établie aux connecteurs 1/4" **LEFT OUT** (Sortie gauche) ou **RIGHT OUT** (Sortie droite).

• **MIXER (Table de mixage)**

Sélectionnez cette option lorsque vous raccordez les connecteurs 1/4" **LEFT OUT** / **RIGHT OUT** directement à une table de mixage, à une interface d'enregistrement ou si vous enregistrez par le biais du connecteur **USB**. Lorsque cette option est sélectionnée, les sorties sont optimisées pour des haut-parleurs large bande. Le signal direct de votre guitare ressemble à un son transmis à travers une enceinte de haut-parleur de guitare.

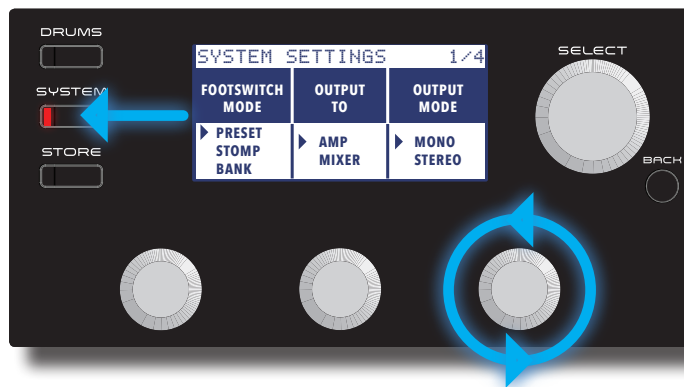
REMARQUE : lorsque les connecteurs 1/4" **LEFT OUT** (Sortie gauche) ou **RIGHT OUT** (Sortie droite) sont libres, l'option **MIXER** est automatiquement sélectionnée en arrière-plan, pour optimiser les sorties à utiliser avec les sorties casque 1/8" **HEADPHONE** ou **USB**.

Pour modifier l'option **OUTPUT TO** (Sortie vers) :

1. appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système). Vérifiez que vous êtes à la première page du menu des Paramètres système, indiquée par le repère 1/4 affiché dans le coin supérieur droit de l'écran LCD. Dans le cas contraire, appuyez répétitivement sur le bouton de sélection **SELECT** ou sur le bouton **SYSTEM** (Système) jusqu'à ce que le message 1/4 s'affiche à l'écran LCD ;
2. faites tourner le bouton **EDIT 2 (OUTPUT TO)** pour sélectionner l'option voulue ;
3. appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) ou sur n'importe quel autre **FOOTSWITCH** pour quitter le menu des Paramètres système et revenir à l'état Interprétation.

Mode sortie

Ce paramètre système vous donne deux choix : *MONO* et *STÉRÉO*. Ce paramètre détermine si les sorties sont configurées pour un fonctionnement en mono ou stéréo. Il n'est disponible que lorsqu'une connexion a été établie aux connecteurs LEFT OUT (Sortie gauche) ou RIGHT OUT (Sortie droite). La modification de ce paramètre porte sur toutes les sorties.



• **MONO**

Sélectionnez cette option si vous vous raccordez à un seul ampli ou canal de mixage.

• **STÉRÉO**

Sélectionnez cette option si vous vous raccordez à deux amplificateurs ou canaux de mixage complètement pannés à gauche et à droite.

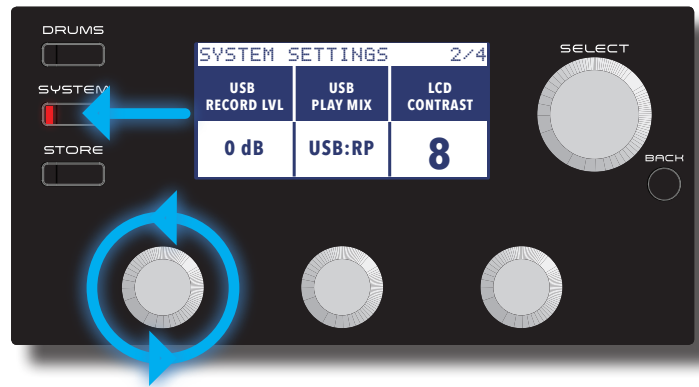
REMARQUE : si les connecteurs 1/4" LEFT OUT (Sortie gauche) ou RIGHT OUT (Sortie droite) sont libres, l'option **STÉRÉO** est automatiquement sélectionnée en arrière-plan, pour un fonctionnement en stéréo en cas d'utilisation de la sortie de casque 1/8" HEADPHONE ou d'enregistrement par la sortie USB.

Pour modifier l'option OUTPUT MODE (Mode sortie) :

1. appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système). Vérifiez que vous êtes à la première page du menu des Paramètres système, indiquée par le repère 1/4 affiché dans le coin supérieur droit de l'écran LCD. Dans le cas contraire, appuyez répétitivement sur le bouton de sélection **SELECT** ou sur le bouton **SYSTEM** (Système) jusqu'à ce que le message 1/4 s'affiche à l'écran LCD ;
2. faites tourner le bouton **EDIT 3 (OUTPUT MODE)** pour sélectionner l'option voulue ;
3. appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) ou sur n'importe quel autre **FOOTSWITCH** pour quitter le menu des Paramètres système et revenir à l'état Interprétation.

Niveau d'enregistrement USB

Ce paramètre système sert de commande numérique d'augmentation ou de réduction du niveau transmis par le port USB du processeur RP, vers l'application d'enregistrement de votre ordinateur. La gamme sélectionnable varie de -12 dB à 24 dB . Ce paramètre n'est disponible que lorsqu'une connexion USB a été établie avec le processeur RP.



Pour modifier le paramètre de niveau d'enregistrement USB :

1. raccordez le processeur RP à votre ordinateur via un câble USB standard ;
2. appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système) ;
3. appuyez répétitivement sur le bouton de sélection **SELECT** ou sur le bouton **SYSTEM** (Système) jusqu'à ce que le message 2/4 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran LCD ;
4. faites tourner le bouton **EDIT I (USB RECORD LVL)** pour ajuster le réglage ;
5. appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) ou sur n'importe quel autre **FOOTSWITCH** pour quitter le menu des Paramètres système et revenir à l'état Interprétation.

Mix de lecture USB

Ce paramètre système contrôle le mix de sortie du signal traité par le processeur RP et du signal de relecture USB (provenant de votre ordinateur). Configuré au centre de sa plage de commande, ce paramètre est indiqué par le message « USB:RP » – qui représente la répartition égale entre le signal du processeur RP et le signal de relecture USB. Ajuster la commande dans le sens anti-horaire vous permet de varier le niveau de relecture USB par rapport au niveau du processeur RP. Ajuster le contrôle dans le sens horaire varie le niveau de signal du processeur RP par rapport au niveau de relecture USB. Ce paramètre n'est disponible que lorsqu'une connexion USB a été établie avec le processeur RP.

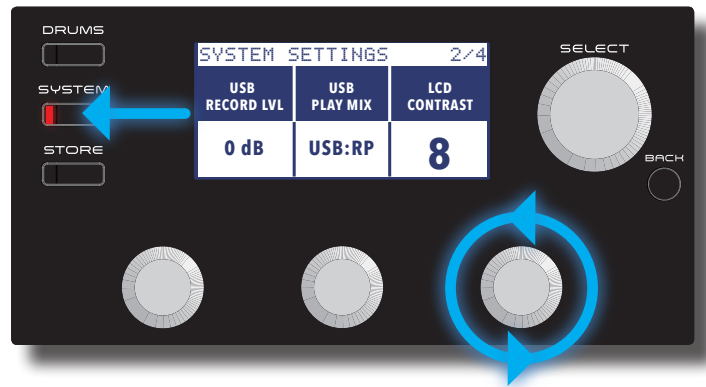


Pour modifier le paramètre USB PLAY MIX (Mix de lecture USB) :

1. raccordez le processeur RP à votre ordinateur via un câble USB standard ;
2. appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système) ;
3. appuyez répétitivement sur le bouton de sélection **SELECT** ou sur le bouton **SYSTEM** (Système) jusqu'à ce que le message 2/4 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran LCD ;
4. faites tourner le bouton **EDIT 2 (USB PLAY MIX)** pour ajuster le réglage ;
5. appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) ou sur n'importe quel autre **FOOTSWITCH** pour quitter le menu des Paramètres système et revenir à l'état Interprétation.

Contraste LCD

Ce paramètre système permet de modifier le contraste de l'écran LCD.

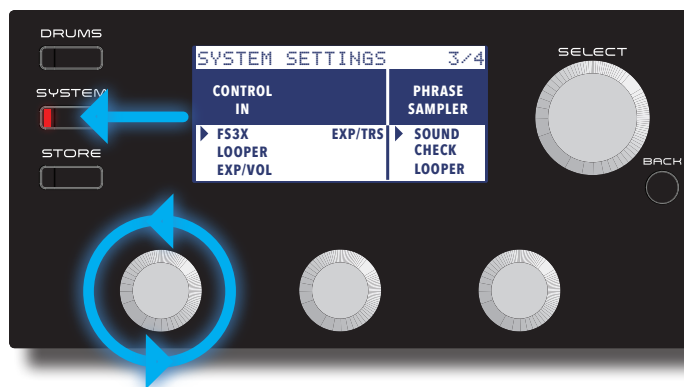


Pour modifier le contraste de l'écran LCD :

1. appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système) ;
2. appuyez répétitivement sur le bouton de sélection **SELECT** ou sur le bouton **SYSTEM** (Système) jusqu'à ce que le message 2/4 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran LCD ;
3. faites tourner le bouton **EDIT 3 (LCD CONTRAST)** pour sélectionner l'option voulue ;
4. appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) ou sur n'importe quel autre **FOOTSWITCH** pour quitter le menu des Paramètres système et revenir à l'état Interprétation.

Control In (Entrée de commande)

Cette option système configure le connecteur CONTROL IN (Entrée de commande) pour l'utilisation voulue. Dans le cas du modèle RP360, le connecteur CONTROL IN est compatible avec les pédales d'expression ou de volume externes dans un scénario de commande en temps réel des paramètres d'effet, ou avec un Footswitch FS3X DigiTech, pour faire bénéficier l'utilisateur d'une commande supplémentaire par Footswitch. Le connecteur CONTROL IN du modèle de processeur RP360XP est compatible avec un Footswitch FS3X et fait bénéficier l'utilisateur d'une commande supplémentaire par Footswitch. La rubrique suivante décrit les options Control In disponibles.



• **FS3X**

Sélectionnez cette option en cas de raccordement d'un Footswitch DigiTech FS3X en option, pour bénéficier d'une solution de commande supplémentaire par footswitch. Par exemple, si vous configurez le processeur RP360XP pour l'utiliser en Mode Stomp, vous pourriez utiliser ses trois footswitch pour activer / désactiver le stompbox et le footswitch FS3X connecté pour parcourir les présélections et commander le Looper. Voir la rubrique **Utilisation d'un Footswitch FS3X en option de la page 37** pour de plus amples détails sur l'utilisation d'un Footswitch FS3X en option.

• **LOOPER**

Il s'agit du paramètre par défaut. Sélectionnez cette option en cas de raccordement d'un Footswitch DigiTech FS3X en option, pour bénéficier d'une solution permanente de commande de Looper. Voir la rubrique **Utilisation d'un Footswitch FS3X en option de la page 37** pour de plus amples détails sur l'utilisation d'un Footswitch FS3X en option.

• **EXP / VOL (RP360 uniquement)**

Sélectionnez cette option pour utiliser une commande de volume externe, pour commander les paramètres d'effet du processeur RP360.

REMARQUE : pour commander le RP360 avec une pédale de volume, la pédale doit respecter les conditions suivantes :

- il doit s'agir d'une pédale de volume guitare passive ;
- elle doit être munie d'un jack TS 1/4" et être raccordée avec un câble TS ;
- elle doit utiliser un potentiomètre d'une résistance d'au moins 250 kOhms.

• **EXP / TRS (RP360 uniquement)**

Sélectionnez cette option pour utiliser une commande d'expression externe, pour commander les paramètres d'effet du processeur RP360.

REMARQUE : pour commander le RP360 avec une pédale d'expression externe, la pédale doit respecter les conditions suivantes :

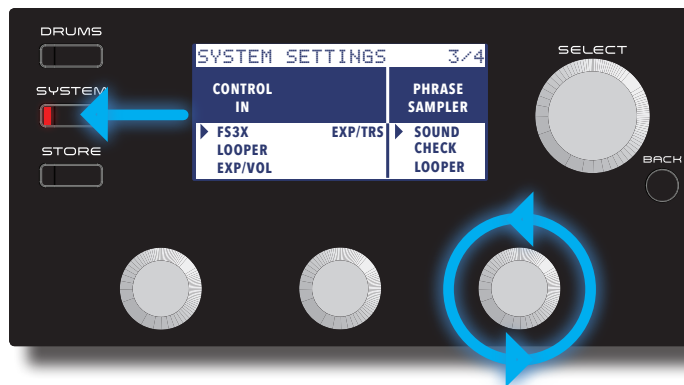
- il doit s'agir d'une pédale d'expression à résistance ;
- elle doit être munie d'un jack TS 1/4" et être raccordée avec un câble TS ;
- elle doit présenter une résistance d'au moins 10 kOhms.

Modification de l'option CONTROL IN (Entrée de commande) :

1. appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système) ;
2. appuyez répétitivement sur le bouton de sélection **SELECT** ou sur le bouton **SYSTEM** (Système) jusqu'à ce que le message 3/4 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran LCD ;
3. faites tourner le bouton **EDIT 1 (CONTROL IN)** pour sélectionner l'option voulue ;
4. appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) ou sur n'importe quel autre **FOOTSWITCH** pour quitter le menu des Paramètres système et revenir à l'état Interprétation.

Échantillonneur de phrase

Ce paramètre système vous propose deux manières d'utiliser l'échantillonneur de phrase intégré : **SOUND CHECK** et **LOOPER**.



• **SOUND CHECK**

Cette option place l'échantillonneur de phrase au début de la chaîne d'effets à des fins de Sound Check. Voir la rubrique **Sound Check de la page 29** pour de plus amples détails sur l'utilisation de la fonctionnalité Sound Check.

• **LOOPER**

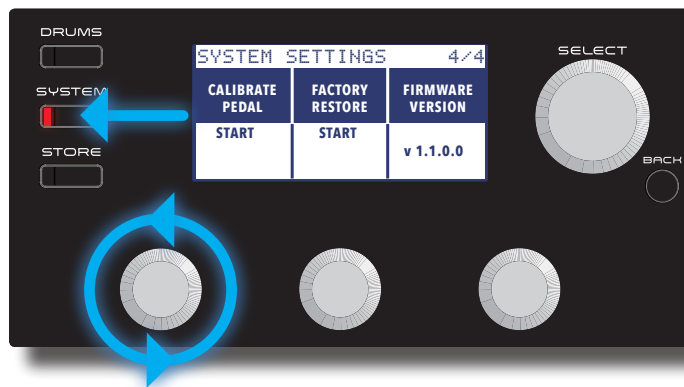
Cette option place l'échantillonneur de phrase à la fin de la chaîne d'effets, pour l'utilisation du Looper. Il s'agit du paramètre par défaut. Voir la rubrique **Looper de la page 28** pour de plus amples détails sur l'utilisation du Looper.

Pour modifier l'option PHRASE SAMPLER (Échantillonneur de phrase) :

1. appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système) ;
2. appuyez répétitivement sur le bouton de sélection **SELECT** ou sur le bouton **SYSTEM** (Système) jusqu'à ce que le message 3/4 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran LCD ;
3. faites tourner le bouton **EDIT 3 (PHRASE SAMPLER)** pour sélectionner l'option voulue ;
4. appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) ou sur n'importe quel autre **FOOTSWITCH** pour quitter le menu des Paramètres système et revenir à l'état Interprétation.

Calibrer la pédale

Sélectionner cette option système lance la procédure de calibration de la pédale d'expression. Cette procédure peut servir à calibrer la pédale d'expression intégrée du processeur RP360XP, ou un contrôleur expression externe connecté au processeur RP360, dans le cas où il ne fonctionnerait pas correctement.



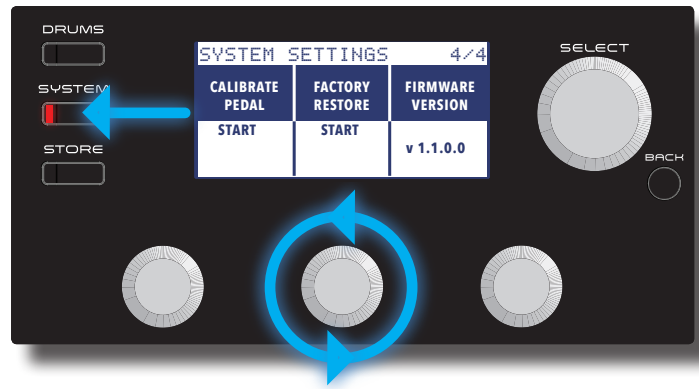
Pour calibrer la pédale d'expression du processeur RP360XP :

1. appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système) ;
2. appuyez répétitivement sur le bouton de sélection **SELECT** ou sur le bouton **SYSTEM** (Système) jusqu'à ce que le message 4/4 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran LCD ;
3. initialisez la procédure de calibration à l'aide du bouton **EDIT 1 (CALIBRATE PEDAL)** (Calibration de la pédale) ;
4. appuyez sur le bouton de sélection **SELECT** pour confirmer l'opération ;
5. l'écran devrait alors vous inviter à appuyer du pied sur l'avant de la pédale d'expression, puis sur le **FOOTSWITCH 3**.
6. l'écran devrait alors vous inviter à appuyer du pied sur l'arrière de la pédale d'expression, puis sur le **FOOTSWITCH 3** ;
7. vous êtes invité à régler la sensibilité du commutateur V-Switch de la pédale d'expression (RP360XP uniquement). Appuyez sur le **FOOTSWITCH 1** pour diminuer la sensibilité et sur le **FOOTSWITCH 2** pour l'augmenter. La sensibilité s'affiche à l'écran LCD, sous forme de valeur numérique ;
8. testez le commutateur V-Switch en appuyant sur l'avant de la pédale d'expression, puis en appuyant plus fort. Au déclenchement du commutateur V-Switch, l'écran LCD affiche le message « ON » (Activé) ou « OFF » (Désactivé), selon l'état du commutateur V-Switch. Répétez les étapes 7 et 8 pour procéder au réglage fin du commutateur V-Switch. L'objectif est de veiller à ce que le commutateur V-Switch se déclenche régulièrement, sans pour autant s'avérer sensible au point de provoquer des déclenchements intempestifs ;
9. ensuite, appuyez sur le **FOOTSWITCH 3** pour terminer la procédure de calibration et revenir à l'état de Performance.

REMARQUE : si le message « Calibration error! » (Erreur de calibration) s'affiche à l'écran LCD lors de l'exécution de la procédure de calibration de la pédale d'expression, répétez les étapes 5 à 8. Appuyer sur le bouton **BACK** (Retour) à n'importe quel moment provoque l'abandon de la procédure.

Restauration des paramètres d'usine

Cette option système permet de restaurer l'état par défaut des présélections et paramètres système du processeur RP.



AVERTISSEMENT ! Effectuer la procédure de restauration d'usine rétablit les présélections utilisateur d'origine. Toute modification effectuée et stockée dans les présélections utilisateur serait perdue ! Cette procédure est irréversible.

Pour procéder à une restauration des paramètres d'usine :

1. appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système) ;
2. appuyez répétitivement sur le bouton de sélection **SELECT** ou sur le bouton **SYSTEM** (Système) jusqu'à ce que le message 4/4 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran LCD ;
3. initialisez la procédure de restauration des paramètres par défaut à l'aide du bouton **EDIT 2 (FACTORY RESTORE)** (Restauration usine) ;
4. appuyez longuement sur le bouton de sélection **SELECT** pour confirmer l'opération ; La réinitialisation du dispositif est lancée, comme l'indique l'invite « Resetting... » (Réinitialisation en cours) de l'écran LCD. Attendez la fin de la procédure de restauration des paramètres d'usine ;
5. si vous utilisez un processeur RP360, la procédure est terminée. Si vous utilisez un processeur RP360XP, passez à l'étape suivante pour calibrer la pédale d'expression ;
6. à la fin de l'opération, l'écran vous invite à calibrer la pédale d'expression (RP360XP uniquement). Suivez les instructions affichées à l'écran. Voir la rubrique **Calibrer la pédale de la page 52** pour savoir comment exécuter cette procédure de calibration.

Version du firmware

Affiche la version du firmware installé sur le processeur RP.



Pour vérifier la version du firmware installé :

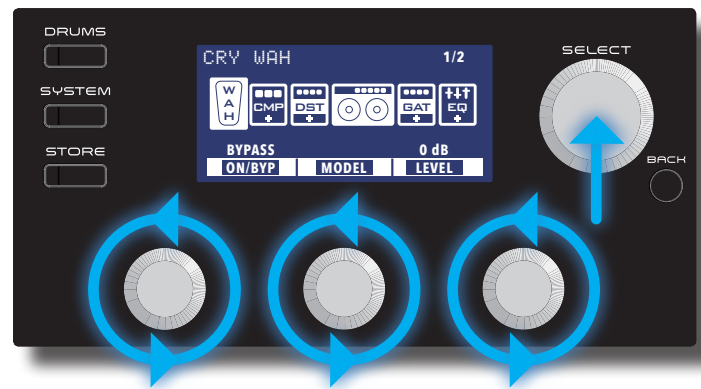
1. appuyez sur le bouton **SYSTEM** (Système) ;
2. appuyez répétitivement sur le bouton de sélection **SELECT** ou sur le bouton **SYSTEM** (Système) jusqu'à ce que le message 4/4 s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran LCD ;
3. la version du firmware apparaît dans la partie inférieure droite de l'écran LCD ;
4. appuyez sur le bouton **BACK** (Retour) pour quitter le menu des Paramètres système.

EFFETS ET PARAMÈTRES

En général, un arrangement de scène de guitares se compose de plusieurs stompboxes, d'un ampli guitare et d'une enceinte de haut-parleur. Les processeurs de guitare RP peuvent être considérés comme des stompboxes, amplis et enceintes de haut-parleur virtuels sélectionnables, regroupés en un tout programmable. L'ordre de connexion des stompboxes a une incidence sur le son dans sa globalité. Les processeurs RP360 et RP360XP vous permettent de changer l'ordre des effets et l'emplacement d'un ampli / d'une enceinte sur la chaîne d'effets, pour vous donner encore plus d'options de formulation de votre inspiration acoustique.

Chaque modèle d'ampli, d'enceinte et d'effet associé aux processeurs RP peut être programmé en fonction de vos goûts personnels et de vos applications. Comprendre la manière dont ces modèles modifient le son et l'incidence de chaque paramètre sur chaque modèle, vous aidera à réaliser l'objectif de votre recherche acoustique. Cette rubrique du manuel est consacrée à la liste des modèles d'amplis / d'enceintes / d'effets proposés par les processeurs RP360 et RP360XP ainsi qu'à la description des paramètres de chaque modèle.

Les effets sont accessibles à partir du menu Modification d'effet, en appuyant sur le bouton de sélection SELECT à l'état Interprétation. Voir la rubrique **Modification des paramètres d'effet de la page 19** pour de plus amples détails sur la modification des paramètres d'effet. Voici une liste et une description brève des icônes du menu Modification d'effet.



Icônes du menu de modification des effets



Icône Ampli / enceinte

Sélectionnez cette icône pour modifier les réglages d'ampli / enceinte.



Icône Compresseur

Sélectionnez cette icône pour modifier les réglages du compresseur.



Icône Delay

Sélectionnez cette icône pour modifier les réglages Delay.



Icône Distortion

Sélectionnez cette icône pour modifier les paramètres de Distorsion.



Icône EQ

Sélectionnez cette icône pour modifier les paramètres de l'égaliseur EQ.



Icône Modulation

Sélectionnez cette icône pour modifier les paramètres de modulation.



Icône Noise Gate

Sélectionnez cette icône pour modifier les paramètres du suppresseur Noise Gate.



Icône Reverb

Sélectionnez cette icône pour modifier les réglages d'effet Reverb.



Icône Volume

Sélectionnez cette icône pour modifier les réglages de volume.



Icône Wah

Sélectionnez cette icône pour modifier les réglages d'effet Wah.



Icône Pédale d'expression

Sélectionnez cette icône pour affecter un paramètre d'effet à contrôler avec une pédale d'expression.



Icône LFO

Sélectionnez cette icône pour affecter le LFO (générateur BF) à un paramètre d'effet pour la modulation d'effets.



Icône d'ajout d'effet

Sélectionnez cette icône pour ajouter un effet à la chaîne d'effets. Cette icône n'est pas visible si la chaîne d'effets en comprend déjà 10, chiffre correspondant au nombre maximum d'effets simultanés autorisés.



Icône d'affectation de Footswitch

Lors du fonctionnement en Mode Stomp, sélectionnez cette icône pour affecter jusqu'à trois effets aux trois Footswitches, pour activer/désactiver l'effet. Cette icône n'est visible qu'en cas de configuration en mode Stomp.

Modélisation d'ampli

La technologie de modélisation d'ampli applique la tonalité d'un amplificateur sélectionné au signal de votre guitare. Le processeur RP vous propose une série de modèles d'amplis célèbres, modernes et vintage ainsi que deux simulateurs de guitare acoustique. Remarquez que si vous sélectionnez un modèle d'ampli, le modèle d'enceinte par défaut est automatiquement sélectionné et affiché dans le coin inférieur droit de l'écran LCD.

Après avoir sélectionné un modèle d'ampli, vous pouvez changer le modèle d'enceinte par le biais du bouton d'édition **EDIT 3 (CABINET)** (Enceinte). Appuyer sur le bouton de sélection **SELECT** fait défiler les différentes pages et permet d'accéder aux autres paramètres disponibles pour le modèle d'ampli sélectionné (c'est-à-dire Gain, Amp Level et EQ). La rubrique suivante décrit les modèles d'ampli des processeurs RP et leurs paramètres associés. Notez que tous les modèles d'amplis présentent les mêmes paramètres, comme le montre le tableau ci-dessous.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Active et désactive le modèle d'ampli.
ENCEINTE	Diverses sélections	Sélectionne le modèle d'enceinte.
GAIN	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
AMP LEVEL (Niveau ampli)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie du modèle d'ampli.
BASS	1.0 - 10.0	Pour régler le niveau des basses fréquences (basse). 5.5 = flat, 1.0 = full cut, and 10.0 = full boost.
MID	1.0 - 10.0	Pour régler le niveau des moyennes fréquences (mids). 5.5 = flat, 1.0 = full cut, and 10.0 = full boost.
TREBLE (Aigu)	1.0 - 10.0	Pour régler le niveau des hautes fréquences moyennes (aigus). 5.5 = flat, 1.0 = full cut, and 10.0 = full boost.

AMP MODELS (Modèles d'ampli)

- **57 Champion**

(Basé sur un Fender 57[®] Tweed Champ[®])

Le Tweed Champ est un ampli sans fioritures, grogneur particulièrement bien adapté au blues et à la musique garage. Sa tonalité quelque peu nasillarde se déforme facilement à cause des basses tensions, mais n'a aucun mal à s'imposer !

- **57 D-Luxe**

(Basé sur une '57 Fender Tweed Deluxe[®])

Les des amplis les plus convoités au monde jamais construits, cette merveille vous donne une tonalité dont vous ne pourrez plus vous passer. Poussez-le à ces limites et vous comprendrez tout.

- **59 Bass Man**

(Basé sur un Fender 59 Tweed Bassman[®])

Ce classique hurle vraiment et grogne comme un ours. Idéal pour les riffs de blues mais tout aussi exceptionnel pour mettre en exergue les morceaux de rock'n roll à la guitare rythmique.

- **62 Bass Man**

(Basé sur un Fender '62® pour Brownface Bassman)

De l'époque des premiers amplis Fender recouverts de tolex, c'est l'ampli utilisé par le grand Hendrix pour son classique « Voodoo Child ».

- **65 Fraternal**

(Basé sur un '65 Fender Blackface Twin Reverb®)

La référence des combos d'enceintes jumelées. Cet ampli exceptionnel est à l'origine des tonalités les plus propres et les plus distinctives des enregistrements de ces quatre dernières décennies.

- **65 D-Luxe Reverb**

(Basé sur un Fender 65 Blackface Deluxe Reverb®)

Version à un seul haut-parleur de son grand frère, cet ampli est aussi à l'aise avec les joueurs de blues, de country et de rock.

- **45 JTM**

(Basé sur un 65 Marshall® JTM-45)

Point tournant du blues et du rock'n roll, cet ampli donne un avant-goût de ce qu'allait être la carrière des prochains amplis Marshall. Point de départ de la révolution « crunch », vous le retrouverez dans des classiques du groupe AC/DC et, plus particulièrement, sur l'album Blues breakers dit « Beano », avec Eric Clapton.

- **68 Plexi**

(Basé sur un '68 Marshall 100 Watt Super Lead (plexi))

C'est, sans aucun doute, l'ampli qui a révolutionné le rock'n roll. C'est la référence d'une multitude de sons de guitare figurant parmi les plus grands de toute l'histoire de la musique pop. De Hendrix à Van Halen, cet ampli a tout pour plaire.

- **Jump Panel**

(Basé sur un '68 Marshall Jump Panel)

Cet effet se base sur la méthode utilisée pour obtenir le plus haut degré de saturation d'un plexi classique – le passage du canal 1 au canal 2 booste les fréquences supérieures.

- **Master Volume**

(Basé sur un '77 Marshall Master Volume)

Cet ampli était le King of rock'n roll dans les années 70. Ce JMP 100W était doté de quatre tubes de sortie 6550 - idéal pour mettre le feu aux titres de rock comme de musique punk.

- **800 JCM**

(Basé sur un '83 Marshall JCM800)

Ampli à la base d'une foule de tubes metal des années 80, c'est encore aujourd'hui l'un des amplis les plus respectés jamais sortis des ateliers Marshall.

- **900 JCM**

(Basé sur un '93 Marshall® JCM900)

Intégrant un étage de clipping à diode, cet ampli vous donne des réserves de gain dignes des coffres d'une banque suisse.

- **2000 JCM**

(Basé sur un '01 Marshall JCM2000 (Solo Channel))

Le TSL100 donne une tonalité superbe et des tonnes de sustain, pour les riffs écorcheurs ou les solos vocaux.

- **British 15**

(Basé sur un a '62 Vox® AC15)

Premier grand ampli Vox. Version unique 12" de son plus célèbre big brother de 30 watts, cet ampli a hérité du même caractère.

- **British 30**

(Basé sur un '63 Vox AC30 Top Boost)

Summum de l'ampli, il a servi de base au son de Brian May et de The Edge. Faites chauffer la caisse et vous en tirerez des grognements d'enfer que peu d'amplis peuvent se vanter de produire.

- **Hi Wattage**

(Basé sur un '69 Hiwatt® Custom 100 DRI03)

Superbe ampli de rock'n roll particulièrement apprécié par Pete Townshend au début des années 70. Ce monstre aux réserves supérieures machiavéliques donne le meilleur de lui même à fond et accompagné d'une enceinte Fane 4 x 12.

- **Mark IIC**

(Basé sur un '81 Mesa/Boogie® Mark II C™)

Base d'origine des amplis Fender hot-rodded, ce classique possède des rythmes et tonalités solos figurant parmi les meilleurs du genre. Porte-étendard de Mesa/Boogie à l'époque du construit sur mesure, sur commande.

- **Mark 4**

(Basé sur un '94 Mesa/Boogie Mark IV™)

Vous cherchez du gain à gogo ? Ce bébé est pour vous. Cet ampli fait autant d'adeptes aujourd'hui qu'à sa sortie il y a plus d'une décennie.

- **Duo Rectified**

(Basé sur un '01 Mesa/Boogie Dual Rectifier®)

Nouvelle référence des guitares metal, cette série de Rectifier a déclenché une nouvelle ère de folie pour les amplis high gain.

- **Tri Rectified**
(Basé sur un '04 Mesa/Boogie® Triple Rectifier®)
Autre joyau des gars de Petaluma, grand frère du Dual Rectifier, il vous offre en cadeau 50 watts de puissance en plus.
- **Caliber 22**
(Basé sur un '86 Mesa/Boogie .22 Caliber)
Petit combo monstrueux doté de la tonalité classique de référence Boogie Mark.
- **Heritage**
(Basé sur un '99 Carvin® Legacy VL-100)
Ampli chéri de Steve Vai qu'il utilise depuis 1999. Tonalité customisée conformément aux spécifications de Steve et doté d'un étage tube de sortie EL-34. Fluidité parfaite pour les solos.
- **Matched 30**
(Basé sur un '96 Matchless™ HC30)
Tonalité crunch Class A par excellence, aux basses fréquences serrées et réactives. Parfait pour la country, le blues et le rock.
- **Chief**
(Basé sur un '95 Matchless Chieftain)
Magnifique ampli pleine tonalité et bourré de caractère. Le Chief est un ampli vraiment exceptionnel si vous voulez mettre des couleurs un peu différentes sur votre palette musicale.
- **Solo 100**
(Basé sur un '88 Soldano® SLO100)
Le SLO100 est l'ultime rêve des pousseurs de gain, proposé par l'une des premières sociétés « boutique » d'amplis. Distorsion fluide et sustain incroyable. Cet ampli est véritablement étonnant.
- **Super Group**
(Basé sur un '69 Laney™ Supergroup)
Le Supergroup a notamment séduit Tony Iommi et fut l'un des éléments moteurs du son des premiers albums de Black Sabbath.
- **GA-40**
(Basé sur un '59 Gibson® GA-40)
Ampli de blues/rock très cool rivalisant avec les Deluxes, avec en plus une personnalité bien à lui.
- **Citris 120**
(Basé sur un '74 Orange™ OR 120)
Cet ampli souvent négligé produit par un grand fabricant britannique d'amplis, a séduit des grands noms de la musique comme Jimmy et Frank Zappa. Pas étonnant que le grand Orange soit de retour.

- **PV 5150**

(Basé sur un '99 Peavey® 5150® II)

Conçu en collaboration avec Eddie Van Halen par Peavey®, cet ampli a plusieurs jours de réserves de gain.

- **RG100**

(Basé sur un '88 Randall® RG-100)

L'ampli vintage solid state chef de file d'une nouvelle générations de groupes metal. C'est l'ampli du guitariste Darrell « Dimebag » Abbott au début de l'époque de Pantera.

- **Jazz 120**

(Basé sur le '84 Roland® JC-120)

Ce combo état solide était synonyme du son pétillant et propre des années 80.

- **Solar 100**

(Basé sur un '67 Sunn® 100S)

Utilisés par Pete Townshend à l'occasion de la tournée des États-Unis, à la fin des années 60, ces amplis offraient de grosses réserves de headroom à l'origine des niveaux de pression acoustique SPL dont les Who étaient particulièrement friands.

- **Solo**

Tonalité déclenchée idéale pour les solos de country, rock, jazz, blues et même metal. Ajoutez un peu de retard et de reverb et vous disposez du son adapté à n'importe quels licks.

- **Metal**

Une tonalité indiscutablement metal adaptée aux styles de metal classique ou moderne, avec du bottom end bien trapu. Combiné avec les commandes EQ et de gain, cet effet permet de réaliser diverses tonalités metal.

- **Bright Combo**

Structure d'ampli combo clean, irréprochable. Cet ampli est vif et pourtant encore plus propre qu'un tas d'autres. Idéal pour le jazz, le surf, la country, le rock clean et le métal.

- **Chunk**

Plus dense qu'un Marshall, le Chunk vous donne beaucoup de gain et des basses fréquences généreuses sans interférence.

- **Clean Tube**

Cet ampli offre une tonalité de tube combo très propre avec la quantité pile-poil d'harmoniques du second ordre.

- **High Gain**

Pour le joueur de rock ou de hard rock qui aime démarrer avec beaucoup de distorsion. Cet effet donne une tonalité très punchy pour le travail de rythme et de solo ; il rappelle un album minutieusement produit.

- **Blues**

Le mélange parfait de clarté et de son graveleux. L'amplificateur de Blues s'en sort sans perte de clarté trop nuisible en cas d'augmentation du gain.

- **Fuzz**

La tonalité DigiTech Fuzz est basée sur la tonalité fuzz des groupes anglais de la fin des années 60, à laquelle nous avons ajouté notre empreinte. Résultat, le DigiTech Fuzz convient parfaitement à toutes sortes de musiques, du grunge des années 90 aux mix modernes.

- **Spank**

Son vif et percutant qui peut être poussé pour montrer ses particularités. À l'aise dans le funk ou n'importe quelle tonalité cinglante.

- **2101 Clean**

Le DigiTech GSP2101™ fait désormais partie des préamplis / processeurs iconiques de nombreux musiciens. Succombant aux multiples requêtes de musiciens reçus depuis plusieurs années, nous avons fini par recréer les sons de leur époque de gloire. Le 2101 Clean en reproduit la chaleur et la luminosité, sans oublier de pousser à l'extrême pour produire un son chaleureux, clean, aux qualités graveleuses.

- **2101 Saturated**

Le son du préampli GSP2101 donne un gain moyen à surboosté, sans tomber dans le son trop « muddy ». Un réglage de tonalité parfait pour tous types de musique.

- **Crunch**

Le Crunch, c'est comme son nom l'indique, une tête de tube qui crunch plus que les autres. Le Crunch dispose de davantage de gain et sait s'imposer. Parfait pour les rythmes comme pour les solos.

- **Monster**

Le Monster DigiTech a été créé sur une table d'opération dans un château européen, avec une seule idée en tête – gain total, non atténué, style métal en fusion. La scène est plantée pour le death metal ou à la « Norvégienne ».

- **Tweedface**

(Basé sur un préampli Tweed et amplificateur de puissance Blackface)

Imaginez la fusion de deux des plus grands amplis Fender® en une seule bête délirante. C'est ce que nous avons fait avec le Tweedface. Prenez le préampli du classique Tweed Deluxe™ et associez-le à l'étage de sortie du Blackface Twin Reverb® et vous obtenez cet hybride diabolique.

- **Black Bass**

(Basé sur un préampli '65 Blackface avec amplificateur de puissance Bassman®)

Quel est le résultat de l'association de l'étage d'entrée clean du Blackface et de l'amplificateur de puissance graveleux d'un Bassman ? Vous obtenez un ampli expérimental qui fonctionne parfaitement pour les blues, le rock-a-billy, la country et le rock. Vous aurez envie de lui faire subir toutes sortes de tortures.

- **Stoner Rock**

Le Stoner Rock produit des tonalités rendues célèbres par les groupes de So-Cal. Les basses fréquences molles et les hautes fréquences chaleureuses de l'ampli Stoner Rock vous donneront envie de saisir le micro de votre guitare, de mettre à zéro le bouton de tonalité et de jouer à Godzilla toute la nuit.

- **DarkMetal**

À l'origine d'une tonalité serrée, concentrée, l'ampli DarkMetal se caractérise par un gain important, mais qui toutefois ne brouille en rien les tonalités de votre guitare – la solution parfaite pour jouer des morceaux de metal compliqués.

- **Transistor**

L'effet DigiTech Transistor imite le son graveleux, de bande EQ étroite d'un amplificateur à transistor état solide basse fidélité. Idéal pour créer de l'effet ou une ambiance particulière.

- **Brown Sound**

(Basé sur la tonalité d'une chaîne hot-rodded des années 80)

Le Brown est une tonalité hot-rodded Marshall® du début des années 80, rendue célèbre par un guitariste sauvage, adepte du finger-tapping.

- **Mosh**

Ce son a été créé sur la base des tonalités NYC et Bay Area du milieu des années 80. Vous aurez l'impression de prendre une raclée au fond d'une fosse. Son metal indiscutable, avec une pointe de grésillement.

- **Dread Acoustic**

Simulation acoustique de cuirassé aux fréquences supérieures articulées. Convient tout particulièrement aux micros chevalets et manches.

REMARQUE : les modèles d'enceintes ne sont pas disponibles lorsque cette option est sélectionnée.

- **Jumbo Acoustic**

Comparé à la simulation par Dread Acoustic, cet effet a plus en commun avec les modèles acoustiques plus chaleureux, plus orientés vers les fréquences moyennes.

REMARQUE : les modèles d'enceintes ne sont pas disponibles lorsque cette option est sélectionnée.

- **Direct**

Passer le signal directement (le signal ne passe pas par la modélisation d'ampli). La sélection du modèle d'enceinte est toujours possible lorsque cette option est sélectionnée. Sélectionnez cette option si vous souhaitez utiliser la modélisation d'enceinte sans la modélisation d'ampli.

Modélisation d'enceinte



La technologie de modélisation d'enceinte applique la tonalité d'une enceinte sélectionnée au signal de votre guitare. Les processeurs RP intègrent une série de divers modèles d'enceintes vintage et modernes plébiscitées. Notez que lorsque vous sélectionnez un modèle d'ampli, le modèle d'enceinte par défaut est automatiquement sélectionné et affiché dans le coin inférieur droit de l'écran LCD. Vous pouvez néanmoins changer le modèle d'enceinte après avoir choisi un modèle d'ampli, pour obtenir des tonalités différentes. La rubrique suivante décrit les modèles d'enceintes des processeurs RP. Notez que les modèles d'enceintes ne sont associés à aucun paramètre et que par conséquent, la description n'en évoque aucun.

MODÈLES D'ENCEINTES

- **1 x 8 : Champ**
(Basé sur une Fender 57[®] Tweed Champ[®])
Petit haut-parleur, mais non moins excellent pour ressortir du mix.
- **1 x 12 : D-Luxe**
(Basé sur une 1x12 '57 Fender Tweed Deluxe[®])
Le délice du bluesman. Réactivité hors pair et tonalité classique, si vous l'associez à son modèle d'ampli éponyme.
- **1 x 12 : LuxRev**
(Basé sur une a 1x12 '65 Fender Blackface Deluxe Reverb[®])
Tonalité robuste à combiner avec n'importe quel ampli, pour obtenir une excellente tonalité rythmique.
- **1 x 12 : AC British**
(Basé sur une 1x12 '62 Vox[®] AC15)
Un bonne petite enceinte, idéale pour le rock et le blues.
- **1 x 12 : Gib-GA**
(Basé sur une 1x12 '59 Gibson[®] GA-40)
Ressemble à la version d'enceinte Deluxe. Il fait la part belle aux hautes fréquences, pour une acoustique plus incisive.
- **2 x 12 : Bass Man**
(Basé sur une 2x12 '57 Fender Blonde Bassman[®])
Combo de haut-parleurs jumelés, chaleureux. Idéal pour jouer les rythmes dominants ou les compositions d'accords clean.
- **2 x 12 : Twin**
(Basé sur une 2x12 '65 Fender Blackface Twin Reverb[®])
La référence souvent imitée. Tonalité classique, clean, par excellence.
- **2 x 12 : AC British**
(Basé sur une 2x12 '63 Vox AC30 Top Boost w/Jensen[®] Blue Backs)
Incroyable côté basses fréquences. Nos haut-parleurs favoris du début de l'époque des Vox/Jensen.

- **2 x 12 : Jazz**
(Basé sur une 2x12 '84 Roland® JC-120)
Génial pour obtenir des notes d'une clarté époustouflante et des hautes fréquences enrichies.
- **2 x 15 : JBL**
(Basé sur une 2x15 '68 Sunn® 200S w/JBL®-Lansings)
Basses fréquences puissantes issues d'un chef de file de la conception de haut-parleurs. Tonalités classiques de la fin des années 60.
- **4 x 10 : Bass Man**
(Basé sur une 4x10 '59 Fender® Tweed Bassman®)
Puissante, rauque. En un mot, du pur cool. Cette enceinte associée à l'ampli assorti vous donne des tonalités aussi cool qu'un rappeur déjanté.
- **4 x 12 : Classic**
(Basé sur une 4x12 Marshall® 1969 Straight w/Celestion® G12-T70)
Les haut-parleurs à grande capacité de traitement acoustique vous donnent l'attaque et le volume des grands classiques Marshall. Il faut vraiment insister pour casser ces monstres.
- **4 x 12 : Green**
(Basé sur une 4x12 Marshall 1969 Slant w/Celestion® 25W Green backs)
Ce concept de super haut-parleur est à l'origine d'une sonorisation aussi reconnaissable que son nom. Compagnon de jeu parfait du Plexi.
- **4 x 12 : Fane**
(Basé sur une 4x12 Hiwatt® Custom w/Fane® Speakers)
Tonalité chaude incomparable en adéquation parfaite avec les caractéristiques de la tête avec laquelle il est normalement associé.
- **4 x 12 : Boutique**
(Basé sur une 4x12 '96 VHT® Slant w/Celestion Vintage 30s)
Une équivalence rare de la part des cracks de VHT. Attaque incisive capable de traverser des murailles.
- **4 x 12 : V30**
(Basé sur une 4x12 Johnson® Straight w/Celestion Vintage 30s)
Cette tonalité convient tout particulièrement aux sons rock, hard rock et metal. Les basses fréquences se compressent pile-poil, grâce à l'association du Celestion Vintage 30's et de la taille de l'enceinte.
- **4 x 12 : Recto**
(Basé sur une 4x12 '07 Mesa/Boogie® Rectifier w/Celestion Vintage 30s)
L'ultime 4 x 12 pour les tonalités les plus lourdes. Basses fréquences d'enfer et fréquences moyennes percutantes.
- **4 x 12 : Solo**
Les solos doivent pouvoir ressortir du mix, sans écraser le son. L'enceinte Solo a été formulée pour fournir une tonalité claire avec un maximum de distorsion, pour éviter à la guitare de se laisser noyer.

- **2 x 12 : Bright**

Enceinte combo particulièrement vive, au son riche. Idéal pour un son clean.

- **4 x 12 : Metal**

L'enceinte Metal se caractérise par une réponse plus profonde et des basses fréquences serrées. Parfaite pour les amplis qui nécessitent un peu de concentration.

- **4 x 12 : Rock**

Prenez une enceinte 4 x 12 standard et ajoutez-lui un poil de 600 Hz pour ressortir du mix. L'enceinte Rock donne un son fabuleux aux morceaux de rock. Elle ne fait aucun complexe dans un contexte de hard rock et redonne vie aux combos distordus.

- **4 x 12 : Alternative**

L'enceinte DigiTech Alternative est une enceinte plus coquine, aux grésillements plus prononcés qu'une enceinte 4 x 12 standard. Pour ceux qui veulent pousser leur tonalité vers de nouveaux horizons.

- **4 x 12 : Vintage**

Une enceinte vintage avec cette tonalité chaude « rodée ».

- **4 x 12 : Chunk**

Plus dense, l'enceinte Chunk convient au hard rock et aux solos. Elle aide n'importe quel ampli à ressortir du mix.

- **4 x 12 : Spank**

Vous cherchez des hautes fréquences cliquetantes et funk ? Le Spank est faite pour le funk.

- **2101 Speaker**

Cette compensation de haut-parleur est issue du GSP2101, passé référence standard du micro direct dans toutes sortes de musique.

- **Direct**

Passer le signal directement (sans modélisation d'enceinte). Sélectionnez cette option si vous souhaitez utiliser le modèle d'ampli sélectionné, sans modélisation d'enceinte.

Compression

Un compresseur sert à augmenter le sustain et donner du corps à votre tonalité. Il procède en augmentant les signaux les plus faibles et en atténuant les signaux les plus forts. La rubrique suivante décrit les modèles de compresseurs des processeurs RP et leurs paramètres associés.

MODÈLES DE COMPRESSEUR

• Main Squeeze (Compresseur DigiTech)

Le compresseur DigiTech Main Squeeze compresse les signaux high-input et renforce les signaux low-input, pour vous donner un sustain fluide et long sans nuire à la qualité du son d'origine. Il est également muni d'une commande permettant d'ajuster la tonalité du signal compressé.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SUSTAIN	0 - 99	Règle le degré de compression. Plus la valeur est élevée, plus la compression est importante.
TONALITÉ	0 - 99	Pour régler la tonalité de l'effet, après application de la compression.
ATTAQUE	0 - 99	Pour régler le délai de réaction et d'application de la compression par le compresseur. Les valeurs plus élevées correspondent à une attaque initiale de signal plus importante avant compression.

• Blue Compressor (Basé sur un Boss® CS-2 Compressor/Sustainer)

Le compresseur CS-2 compresse les signaux high-input et renforce les signaux low-input, pour vous donner un sustain fluide et long sans nuire à la qualité du son d'origine.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SUSTAIN	0 - 99	Règle le degré de compression. Plus la valeur est élevée, plus la compression est importante.
ATTAQUE	0 - 99	Pour régler le délai de réaction et d'application de la compression par le compresseur. Les valeurs plus élevées correspondent à une attaque initiale de signal plus importante avant compression.

• Red Compressor**(Basé sur un MXR® Dyna Comp™)**

Le compresseur MXR Dyna Comp compresse les signaux high-input et renforce les signaux low-input, qu'il associe à une sonorité unique plébiscitée par de nombreux musiciens pour les solos, le chicken picking et les boosts simples.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SORTIE	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SENSIBILITÉ	0 - 99	Règle le degré de compression.

Delay (Retard)



Le Delay est un effet obtenu en enregistrant une partie du signal entrant et en le rejouant un peu plus tard. L'enregistrement peut être répété une seule ou plusieurs fois, en fonction du modèle de delay et des paramètres sélectionnés.

Les processeurs RP disposent d'une fonctionnalité Tap Tempo qui met à jour le temps de delay en cours d'interprétation, quand vous tapez du pied sur un footswitch à la cadence du tempo recherché. Voir la rubrique **Tap Tempo de la page 33** pour de plus amples détails sur l'utilisation de la fonctionnalité Tap Tempo.

La rubrique suivante décrit les modèles de delays des processeurs RP et leurs paramètres associés.

MODÈLES DE DELAY

• Delay analogique

Le delay analogique produit des retards dérivés des puces de retards analogiques « BBD ». La puce BBD était la première façon de produire des delays, hormis les delays produits à partir d'un magnéto à bandes onéreux. Il ne s'agissait pas d'un son en delay haute fidélité, mais qui rappelait le signal d'origine et dont les qualités chaleureuses en firent très vite la pierre angulaire des sonorités de guitare modernes.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
TIME (Délai)	0 - 5,000 SEC	Configure la durée du retard.
REPEATS (Répétitions)	0 - 99, HOLD (Maintenu)	Configure le nombre d'occurrences du retard. La valeur la plus basse correspond à une répétition. Des valeurs plus élevées correspondent à davantage de répétitions et la valeur la plus élevée correspond au maintien de la répétition (répétition à l'infini).
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
TAP DIV	3 QUARTS, HUIT, POINT HUIT, QUART, DEMI	Définit la valeur de division des prises de delay ou de la note à laquelle le delay se produit.

• **DM Delay**

(Basé sur un Boss® DM-2 Analog Delay (Delay analogique))

Le DM-2 est un delay analogique BBD à la fois classique et standard utilisant 4 096 phases de retard. La réponse en fréquence et le bruit dépendaient de la durée du delay. Le signal se dégrade progressivement à chaque répétition. Lorsque les répétitions sont multipliées, le signal devient de moins en moins reconnaissable et prend plus la forme d'un effet que d'un delay.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
REPEATS (Répétitions)	0,024 - 0,310 SEC	Configure la durée du retard.
INTENSITY (Intensité)	0 - 99	Configure le nombre d'occurrences du retard. La valeur la plus basse correspond à une répétition. Les valeurs plus élevées correspondent à davantage de répétitions.
ÉCHO	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• **Digital Delay (Retard numérique)**

Le retard numérique peut être considéré comme la représentation parfaite du signal de votre guitare. Apprécies pour leurs qualités exceptionnelles, les delays numériques sont pratiquement exempts de bruit et se caractérisent pas une réponse en fréquence intégrale.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
TIME (Délai)	0 - 5,000 SEC	Configure la durée du retard.
REPEATS (Répétitions)	0 - 99, HOLD (Maintenu)	Configure le nombre d'occurrences du retard. La valeur la plus basse correspond à une répétition. Des valeurs plus élevées correspondent à davantage de répétitions et la valeur la plus élevée correspond au maintien de la répétition (répétition à l'infini).
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
TAP DIV	3 QUARTS, HUIT, POINT HUIT, QUART, DEMI	Définit la valeur de division des prises de delay ou de la note à laquelle le delay se produit.
DUCKTHRSH	0 - 99	Ajoute un effet ducking supplémentaire au signal retardé. Ce paramètre ajuste le seuil de l'effet ducking. Les valeurs plus faibles augmentent l'effet et les valeurs plus élevées le diminuent.
DUCKLEVEL	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet ducking.

• Modulated Delay (Retard modulé)

Un retard modulé est un retard numérique auquel un chorus a été ajouté, pour obtenir un delay stéréo élargi.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
TIME (Délai)	0,010 - 5,000 SEC	Configure la durée du retard.
REPEATS (Répétitions)	0 - 99, HOLD (Maintenu)	Configure le nombre d'occurrences du retard. La valeur la plus basse correspond à une répétition. Des valeurs plus élevées correspondent à davantage de répétitions et la valeur la plus élevée correspond au maintien de la répétition (répétition à l'infini).
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Ajuste l'intensité de la partie modulée de l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
TAP DIV	3 QUARTS, HUIT, POINT HUIT, QUART, DEMI	Définit la valeur de division des prises de delay ou de la note à laquelle le delay se produit.

• Delay Ping Pong

Les répétitions du delay ping pong sautent d'un côté à l'autre et ne s'entendent vraiment qu'avec une installation stéréo.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
TIME (Délai)	0 - 5,000 SEC	Configure la durée du retard.
REPEATS (Répétitions)	0 - 99, HOLD (Maintenu)	Configure le nombre d'occurrences du retard. La valeur la plus basse correspond à une répétition. Des valeurs plus élevées correspondent à davantage de répétitions et la valeur la plus élevée correspond au maintien de la répétition (répétition à l'infini).
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
TAP DIV	3 QUARTS, HUIT, POINT HUIT, QUART, DEMI	Définit la valeur de division des prises de delay ou de la note à laquelle le delay se produit.
DUCKTHRSH	0 - 99	Ajoute un effet ducking supplémentaire au signal retardé. Ce paramètre ajuste le seuil de l'effet ducking. Les valeurs plus faibles augmentent l'effet et les valeurs plus élevées le diminuent.
DUCKLEVEL	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet ducking.

• Delay à bande

L'effet delay à bande produit une tonalité chaude en limitant la réponse en fréquence et en ajoutant la distorsion d'un delay à bande.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
TIME (Délai)	0,010 - 5,000 SEC	Configure la durée du retard.
REPEATS (Répétitions)	0 - 99, HOLD (Maintenu)	Configure le nombre d'occurrences du retard. La valeur la plus basse correspond à une répétition. Des valeurs plus élevées correspondent à davantage de répétitions et la valeur la plus élevée correspond au maintien de la répétition (répétition à l'infini).
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
WOW	0 - 99	Simule la lente variation de vitesse des machines à bande vintage, appelée wow.
FLUTTER	0 - 99	Simule la variation de vitesse rapide des machines à bande vintage, appelée flutter.
TAP DIV	3 QUARTS, HUIT, POINT HUIT, QUART, DEMI	Définit la valeur de division des prises de delay ou de la note à laquelle le delay se produit.

• Echo Flex

(Basé sur un Maestro™ EP-2 Tube Echoplex™)

L'Echoplex est la norme de référence par rapport à laquelle tous les delays analogiques sont évalués. L'Echoplex fut le premier delay à bande massivement utilisé et se caractérise par une tonalité bien à lui. L'Echoplex figure sur de nombreux morceaux de rockabilly, surf, country et rock.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
TIME (Délai)	0,110 - 0,870 SEC	Configure la durée du retard.
REPEATS (Répétitions)	0 - 99, HOLD (Maintenu)	Configure le nombre d'occurrences du retard. La valeur la plus basse correspond à une répétition. Des valeurs plus élevées correspondent à davantage de répétitions et la valeur la plus élevée correspond au maintien de la répétition (répétition à l'infini).
VOLUME	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
TAP DIV	3 QUARTS, HUIT, POINT HUIT, QUART, DEMI	Définit la valeur de division des prises de delay ou de la note à laquelle le delay se produit.

• Delay Lo Fi

Le delay Lo Fi est un delay analogique dont la réponse en fréquence est très limitée. Il en résulte un effet delay encore plus grunge.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
TIME (Délai)	0 - 5,000 SEC	Configure la durée du retard.
REPEATS (Répétitions)	0 - 99, HOLD (Maintenu)	Configure le nombre d'occurrences du retard. La valeur la plus basse correspond à une répétition. Des valeurs plus élevées correspondent à davantage de répétitions et la valeur la plus élevée correspond au maintien de la répétition (répétition à l'infini).
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
TAP DIV	3 QUARTS, HUIT, POINT HUIT, QUART, DEMI	Définit la valeur de division des prises de delay ou de la note à laquelle le delay se produit.

• Delay 2-Tap

Alors que la plupart des delays sont dérivés d'un delay de signal avec une seule prise, le Delay 2-Tap utilise une seule ligne de retard, mais deux points d'arrêt espacés différemment. Utilisez cet effet pour augmenter la qualité rythmique de vos delays.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
TIME (Délai)	0 - 5,000 SEC	Configure la durée du retard.
REPEATS (Répétitions)	0 - 99, HOLD (Maintenu)	Configure le nombre d'occurrences du retard. La valeur la plus basse correspond à une répétition. Des valeurs plus élevées correspondent à davantage de répétitions et la valeur la plus élevée correspond au maintien de la répétition (répétition à l'infini).
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
RATIO	0 - 99	Règle la distance entre les deux prises de delay. Les valeurs plus élevées augmentent la distance entre les prises.
TAP DIV	3 QUARTS, HUIT, POINT HUIT, QUART, DEMI	Définit la valeur de division des prises de delay ou de la note à laquelle le delay se produit.

Distorsion

Les pédales de distorsion et overdrive ont été conçues pour donner du gain à la tonalité de votre guitare, avant d'arriver à l'ampli. Beaucoup de pédales fortement distordues comme la DigiTech Grunge™ ont été conçues pour fournir la plupart ou la totalité du gain et traverser un ampli plus propre. Les overdrives sont excellentes pour booster le gain de votre son de guitare, piloter un ampli déjà distordu, donner à votre tonalité globale davantage de gain et une sensation plus lourde. Les overdrives utilisés avec des amplis propres fournissent une tonalité rappelant le blues. La rubrique suivante décrit les modèles de distorsion des processeurs RP et leurs paramètres associés.

MODÈLES DE DISTORSION

• Screamer

(Basé sur une Ibanez® TS-9 Tube Screamer™)

Comptant parmi les pédales les plus célèbres jamais créés, la TS-9 a résisté à l'épreuve du temps et se retrouve sur presque tous les pedalboards.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
DRIVE	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
TONALITÉ	0 - 99	Permet de régler le timbre de l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• Eight-Oh-Eight

(Basé sur une Ibanez TS-808 Tube Screamer™)

Prédécesseur de la célèbre TS-9, la TS-808 a donné naissance à un boutique market autour des modifications apportées à ce design classique. Si vous voulez une des incontournables de l'overdrive, ne cherchez pas plus loin.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
OVERDRIVE	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
TONALITÉ	0 - 99	Permet de régler le timbre de l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• TS Modded

(Basé sur une Ibanez® TS-9 Tube Screamer™ modifiée)

Prenez un TS-9, ajoutez du gain et modifiez les basses fréquences pour produire un overdrive plus dense, plus blues.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
DRIVE	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
TONALITÉ	0 - 99	Permet de régler la tonalité de l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• Supreme Drive

(Basé sur une Boss® SD-1 Overdrive)

Avec un peu plus de gain que l'OD-1, la SD-1 entraîne n'importe quel ampli vers d'autres horizons acoustiques. Si vous cherchez tout simplement un bon son rock classique, n'allez pas plus loin.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
DRIVE	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
TONALITÉ	0 - 99	Permet de régler la tonalité de l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• Over Drive

(Basé sur une Boss OD-1 Overdrive)

L'OD-1 est idéal pour juste ajouter un peu de gain à votre timbre, quel que soit votre ampli. Pour produire un timbre blues, utilisez-le avec un combo clean. Vous voulez mettre la chaîne à l'épreuve ? Augmentez le gain et le niveau.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
DRIVE	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• **Who Do Drive**

(Basé sur une **Voodoo Lab® Sparkle Drive™**)

Le Sparkle Drive mêle une tonalité 808 à une tonalité clean boostée et donne un appareil parfait pour piloter les amplis.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
GAIN	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
TONALITÉ	0 - 99	Permet de régler la tonalité de l'effet.
CLEAN	0 - 99	Mélange le signal clean (non transformé) au signal overdrivé. Plus la valeur est élevée, plus le niveau de signal clean remélangé est important.
VOLUME	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• **Driven Over**

(Basé sur une **Guyatone® Overdrive OD-2**)

L'OD-2 est un type d'overdrive à part. L'OD-2 est transparent et ne gêne pas quand vous jouez des notes ou accords uniques.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
GAIN	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• **DOD® 250**

Le DOD 250 fait aussi partie des classiques de l'overdrive. Sans commande de tonalité potentiellement gênante, la vraie beauté de la 250 réside dans la pureté de son overdrive.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
GAIN	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• Redline

Overdrive plutôt hors du commun, le Redline transporte l'overdrive vers des endroits totalement imaginaires. Le circuit Redline suralimente le signal de la guitare, en le clippant de manière irrégulière - rappelant la distorsion d'un ampli à tubes. Ajoutez du gain et des basses fréquences plus denses et vous obtenez le Redline.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
GAIN	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
BASSE	0 - 99	Permet de régler les basses fréquences de l'effet.
HAUTE	0 - 99	Permet de régler les hautes fréquences de l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• Amp Driver

La distorsion Amp Driver a été conçue pour faire d'un amp ordinaire distordu un véritable monstre. Non seulement Amp Driver déforme le signal de la guitare, mais il booste les fréquences aux environs de 600Hz. Enrichir les fréquences aux alentours de 600Hz permet d'en demander encore plus aux amplis et d'en sortir une tonalité plus metal. Un « son d'enfer » ne dépend pas seulement du gain imposé à l'ampli, mais aussi de la manière dont vous le pilotez et à quelles fréquences.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
DRIVE	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
MIDBOOST	0 - 99	Pour ajuster les fréquences moyennes de l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• Anxiety Disorder
(Basé sur un Fulltone® OCD Overdrive)

À cheval entre overdrive et distorsion, l'OCD produit des harmoniques étonnantes et envoie n'importe quel ampli aux frontières de l'oubli. L'overdrive est plus dense que d'ordinaire, mais reste néanmoins clair, pour que chaque corde, chaque note ressorte.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
DRIVE	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
TONE (Tonalité)	0 - 99	Permet de régler la tonalité de l'effet.
HP/LP	HP, LP	L'option HP (High Peak) augmente le volume, booste légèrement le haut des fréquences moyennes, augmente les basses fréquences et la distorsion sur toute la gamme de commande DRIVE, pour un son plus « british ». L'option LP (Low Peak) atténue la couleur et convient plus aux recherches de clean boost.
VOLUME	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• Rodent
(Basé sur un Pro Co® RAT™)

Vous voulez du gain ? Vous en voulez encore plus ? Le Rat fut l'une des premières pédales à transporter le gain vers de nouveaux horizons. Le contrôle de filtre donne au Rat ses tonalités et sa flexibilité incomparables. Les premiers groupes de « Bay area thrash » californien l'auraient, dit-on, utilisé avec une Marshall JCM800 pour obtenir leurs tonalités pesantes.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
DIST	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
FILTER	0 - 99	Il s'agit de la commande de tonalité. Elle ajuste un filtre coupe haut. Plus les valeurs sont faibles, plus l'aigu est faible.
VOLUME	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• Distorsion MX
(Basé sur un MXR® Distortion +)

Une pédale classique en raison de sa simplicité – branchez et jouez, point barre. La Distortion + produit une bonne distorsion franche, parfaite pour piloter un ampli distordu.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
DIST	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
SORTIE	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• Orange Distortion
(Basé sur une distorsion Boss® DS-1™)

Une distorsion vraiment classique. Distorsion convenable sous tous les angles, courante, dont la tonalité s'étend du rock au metal pas trop hard. Utilisez-la pour piloter un ampli distordu !

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
DIST	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
TONE (Tonalité)	0 - 99	Permet de régler la tonalité de l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• Grunge®

Fin 1991, la musique grunge prend les ondes radio par surprise et un ingénieur invente la pédale DOD FX69 Grunge. Amateur de musique punk, il décide de la commercialiser pour évaluer l'effet de ce nouveau genre musical. La pédale DOD FX69 Grunge se hisse au top des ventes et restera parmi les valeurs sûres des magasins de musique pendant plus d'une décennie. Le Grunge produit des tonalités variant des premiers sons célèbres de Seattle au quasi-metal.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
GRUNGE	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
BUTT	0 - 99	Permet de régler les basses fréquences de l'effet.
FACE	0 - 99	Permet de régler les fréquences aiguës de l'effet.
LOUD	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• **Zone**

(Basé sur un Boss® MT-2 Metal Zone®)

La Metal Zone est capable de produire quasiment toutes les tonalités metal, serrées percutantes, du Bay area thrash au grindcore radicalement extrême.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
GAIN	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
BASSE	0 - 99	Permet de régler les basses fréquences de l'effet.
MID	0 - 99	Pour ajuster les fréquences moyennes de l'effet.
MID FREQ (Moyenne fréquence)	0 - 99	Permet de régler la fréquence centrale du filtre MID.
HAUTE	0 - 99	Permet de régler les fréquences aiguës de l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• **Death Metal**

Conçu en 1992 pour donner un mur de sons aux musiciens du genre death metal, la pédale DigiTech Death Metal™ remplit parfaitement sa mission. Que vous jouiez du grindcore du début des années 90 ou du death metal moderne, les commandes de tonalité de la pédale Death Metal vous donnent une multitude d'options acoustiques.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
BASSE	0 - 99	Permet de régler les basses fréquences de l'effet.
MID	0 - 99	Pour ajuster les fréquences moyennes de l'effet.
HAUTE	0 - 99	Permet de régler les fréquences aiguës de l'effet.

• Gonkulator

Conçu pour répondre aux besoins de nombreux guitaristes expérimentaux, la pédale DOD Gonkulator eut un succès discret. Le Gonkulator est un mélange de pédale Grunge et de modulateur en anneau, produisant une distorsion et des mélanges sonnante comme des cloches. Première pédale munie d'un bouton « suck ».

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
GUNK	0 - 99	Règle le gain de distorsion.
SMEAR	0 - 99	Commande le niveau de sortie du circuit de modulation en anneau. Mettez la sauce pour une tonalité plus gonk ! Allez-y mollo pour une distorsion Grunge™.
SUCK	0 - 99	Commande le niveau de sortie de distorsion.
HEAVE	0 - 99	Commande le niveau de sortie global de l'effet.

• 8tavia

(basée sur une Roger Mayer Octavia™)

Conçue en 1967, l'Octavia a figuré dans les titres « Purple Haze » et « Fire » de Jimi.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
DRIVE	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
VOLUME	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• Later Fuzz

(Basée sur une Demeter™ Fuzzulator)

Renforçant les bonnes fréquences grâce à un circuit de pré-enrichissement des tonalités, le Fuzzulator produit une distorsion unique, sans s'assoupir en cas d'augmentation du Fuzz.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
FUZZ	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
tone (Tonalité)	0 - 99	Permet de régler la tonalité de l'effet.
LOOSENESS (Amplitude)	AMPLE, SERRÉ	Permet de basculer entre un son serré, légèrement plus fort et un son ample, plus classique fuzz avec un volume de sortie plus faible.
VOLUME	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• **DOD Classic Fuzz**

Membre de la famille d'origine des DOD FX, la Classic Fuzz a fait des adeptes grâce à des capacités de sonorisation plus claire que beaucoup de pédales fuzz.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
FUZZ	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
STONE (Tonalité)	0 - 99	Permet de régler la tonalité de l'effet.
VOLUME	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• **Face Fuzz**

(Basée sur une Arbiter® Fuzz Face™)

La Dallas Arbiter Fuzz Face est apparue en 1966. Elle tire son son unique et trouble de transistors au germanium. Elle a inspiré de nombreuses autres pédales fuzz sorties depuis. La Fuzz Face produit un mur dense de distorsion aiguë et une gamme de basses fréquences très complète. Parfaite pour créer les tonalités des années 60 ou stoner rock modernes.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
FUZZ	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
VOLUME	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.

• **Big Pi**

(Basée sur une Electro-Harmonix® Big Muff Pi®)

Le Must pour n'importe quel musicien alternatif, le fuzz dense de la pédale Big Muff Pi est incontournable dans des tubes de grunge, new wave et un tas de hits punk.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SUSTAIN	0 - 99	Règle le degré de saturation. Plus la valeur est élevée, plus la saturation est importante.
STONE (Tonalité)	0 - 99	Permet de régler la tonalité de l'effet.
VOLUME	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.



L'égaliseur semi-paramétrique à trois bandes influence également la morphologie de votre tonalité et permet non seulement de commander les fréquences basses, moyennes et hautes, mais aussi d'en régler la fréquence et la bande passante.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LOW LEVEL	-12 dB à + 12 dB	Pour régler le niveau des basses fréquences (basse).
LOW FREQ	60 Hz - 500 Hz	Définit la fréquence centrale du filtre passe-bas.
LOW BW	LARGE, MOYEN, ÉTROIT	Définit la largeur du filtre passe-bas.
MID LEVEL	-12 dB à + 12 dB	Pour régler le niveau des moyennes fréquences (mids).
MID FREQ (Moyenne fréquence)	300 Hz, 4 kHz	Définit la fréquence centrale du filtre moyen.
MID BW	LARGE, MOYEN, ÉTROIT	Définit la largeur du filtre moyen.
HIGH LEVEL	-12 dB à + 12 dB	Pour régler le niveau des hautes fréquences (aigus).
HIGH FREQ	2 Hz, 8 kHz	Définit la fréquence centrale du filtre passe-haut.
HIGH BW	LARGE, MOYEN, ÉTROIT	Définit la largeur du filtre passe-haut.

Pédale d'expression

Sélectionner l'icône Pédale d'Expression permet d'accéder aux paramètres d'affectation de commande de pédale d'expression et de définir les valeurs limites de commande minimales (pression arrière) et maximales (pression avant). Voir la rubrique **Commande de pédale d'expression de la page 34** pour de plus amples détails sur la configuration et l'utilisation de la pédale d'Expression intégrée au processeur RP360XP ou d'une pédale d'expression / de volume externe raccordée au processeur RP360.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
PARAMETER SELECT (Sélection de paramètres)	Variable	Permet de sélectionner le paramètre à commander.
MIN.	Variable	Définit la valeur minimale possible lorsque la pédale d'expression est dans sa position de pression arrière.
MAX.	Variable	Définit la valeur maximale possible lorsque la pédale d'expression est dans sa position de pression avant.

LFO (Générateur BF)

Sélectionner l'icône LFO permet d'accéder aux paramètres d'affectation d'un paramètre de commande LFO. Vous pouvez également définir les plages limites de commande minimale et maximale, réglez la vitesse et sélectionner le type de forme d'onde. Voir la rubrique **Affectation du générateur LFO de la page 36** pour de plus amples détail sur la configuration et l'utilisation du générateur LFO pour moduler les paramètres des effets.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
PARAMÈTRE CONTRÔLÉ	Varie en fonction de la sélection.	Sélectionne le paramètre que vous souhaitez voir commander par le générateur LFO.
MIN.	Varie en fonction de la sélection.	Ajuste la valeur minimale à laquelle le LFO définit le paramètre, en atteignant la limite inférieure de sa forme d'onde.
MAX.	Varie en fonction de la sélection.	Ajuste la valeur maximale à laquelle le LFO définit le paramètre, en atteignant la limite supérieure de sa forme d'onde.
SPEED (Vitesse)	0.05 Hz - 10.00 Hz	Permet de régler la vitesse à laquelle le LFO module le paramètre affecté.
WAVEFRM	TRIANGULAIRE, SINUSOÏDALE, CARRÉE	Sélectionne la morphologie de la forme d'onde LFO modifiant les caractéristiques de synchronisation de la modulation LFO.

Modulation

Le module d'effets Modulation sélectionne des effets tels que chorus, flanger, phaser, vibrato/rotary, vibrato, panner (auto-panner), filtres et pitch shifting. Les rubriques suivantes décrivent individuellement ces différents types d'effets.

Chorus

L'effet Chorus ajoute un bref retard à votre signal. Le signal retardé est désaccordé par cycle, puis remixé au signal initial pour créer un son plus dense, plus riche avec un mouvement mineur. La rubrique suivante décrit les modèles de chorus des processeurs RP et leurs paramètres associés.

MODULATION – MODÈLES DE CHORUS

• Chorus CE

(Basé sur un Chorus Boss® CE-2)

Pédale chorus très simple, mais populaire. Sa conception simpliste à deux boutons en fait une pédale facile à utiliser.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Pour régler l'intensité de l'effet.

• Danish Chorus

(basé sur une TC Electronics® Chorus)

Pédale de chorus faite pour la guitare mais également utilisée par les bassistes et claviéristes. De nombreux claviéristes l'utilisent pour améliorer leur son de piano électrique Rhodes. Le bouton vitesse contrôle la vitesse des balayages de chorus et de flanger. Le bouton largeur contrôle l'étendue de changement de fréquence de l'effet. L'intensité contrôle la quantité d'effet utilisée.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
INTENSITY (Intensité)	0 - 99	Pour régler l'intensité de l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
LARGEUR	0 - 99	Ajuste la largeur stéréo de l'effet.

• **Pearl Chorus**

Un chœur d'instrument chaud avec commande de vitesse, de profondeur, de niveau et de forme d'onde.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Pour régler l'intensité de l'effet.
WAVEFORM (Forme d'onde)	TRIANGULAIRE, SINUSOÏDALE, CARRÉE	Sélectionne la morphologie de la forme d'onde LFO modifiant les caractéristiques de synchronisation de la modulation LFO.

• **Glisten Chorus**

Un chœur d'instrument plus simpliste qui vous donne un ton chaleureux comme le CE-2, mais en y ajoutant un 3ème bouton vous permettant également d'en ajuster le niveau globalement.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Pour régler l'intensité de l'effet.

• **Multi Chorus**

Le célèbre multi-chorus de DigiTech se caractérise par une tonalité de chœur d'instrument incroyablement chaude à 16 voix, interagissant les unes avec les autres en mode Stéréo, pour vous donner le plus étonnant et le plus unique des chorus imaginables.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Pour régler l'intensité de l'effet.
WAVEFORM (Forme d'onde)	TRIANGULAIRE, SINUSOÏDALE, CARRÉE	Sélectionne la morphologie de la forme d'onde LFO modifiant les caractéristiques de synchronisation de la modulation LFO.

• **Who Doo Chorus**

(Basé sur une **Voodoo Lab® Analog Chorus**)

Une pédale de chorus remarquablement vocale à la tonalité organique distincte. Capable d'une large gamme de sons du doublage analogique dense au chorus ultra riche, voire même au haut-parleur rotatif Leslie.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
INTENSITY (Intensité)	0 - 99	Pour régler l'intensité de l'effet.

• **Clone Chorus**

(Basé sur une **Electro Harmonix® Small Clone™**)

Un chorus particulièrement riche, humide, notamment présent sur des hits de groupes comme Nirvana. Cette tonalité de chorus « truculente » vous permet d'explorer de nouvelles régions acoustiques.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
RATE (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Pour régler l'intensité de l'effet.

Flanger

Le flanger est basé sur le même principe que l'effet chorus, mais il utilise un temps de retard plus court et ajoute la régénération (ou des répétitions) au delay de modulation. Il en résulte un mouvement exagéré de balayage vers le haut et vers le bas. La rubrique suivante décrit les modèles de flanger des processeurs RP et leurs paramètres associés.

MODULATION – MODÈLES DE FLANGER

• Flanger

Le Flanger DigiTech, associé aux commandes de vitesse, de profondeur, de régénération et de niveau.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Pour régler l'intensité de l'effet.
REGEN	0 - 99	Agit sur la quantité de signal affecté renvoyée via l'effet et commande l'intensité globale de l'effet.
WAVEFORM (Forme d'onde)	TRIANGULAIRE, SINUSOÏDALE, CARRÉE	Sélectionne la morphologie de la forme d'onde LFO modifiant les caractéristiques de synchronisation de la modulation LFO.

• Triggered Flanger (Flanger déclenché)

Triggered Flanger vous permet de déclencher le balayage du flanger en fonction de la puissance à laquelle vous jouez. Définissez le paramètre de sensibilité pour déterminer à quelle puissance le flanger doit se déclencher. Définissez le paramètre LFO START pour déterminer la fréquence à laquelle le balayage de flanger doit démarrer après le déclenchement.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
SENSITIVITY (Sensibilité)	0 - 99	Ajuste la sensibilité de déclenchement. Plus la valeur est élevée, pour le déclencheur est sensible.
LFO START (Démarrage LFO)	0 - 99	Définit la fréquence de démarrage de la modulation LFO consécutivement au déclenchement.

• **Filter Flanger**

L'équipe de DigiTech a développé le flanger traditionnel en ajoutant un filtre passe-bande sur la voie de feedback de l'effet. Grâce à ce filtre, le feedback du filtre de Flanger ne porte que sur un nombre défini de fréquences, pour produire un effet flanger résonant différemment.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Pour régler l'intensité de l'effet.
REGEN	0 - 99	Agit sur la quantité de signal affecté renvoyée via l'effet et commande l'intensité globale de l'effet.
FREQ	0 - 99	Ajuste la fréquence du filtre passe bande.

• **MX Flanger**

(Basé sur un Flanger MXR® M-117)

Une tonalité de flanger généreuse, riche et organique popularisée par des musiciens comme Eddie Van Halen. Le flanger MXR® crée divers sons sauvages, de l'avion à réaction et des effets spaciaux cool aux delays, chorus et vibrato courts.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
LARGEUR	0 - 99	Pour régler l'intensité du retard.
REGEN	0 - 99	Agit sur la quantité de signal affecté renvoyée via l'effet et commande l'intensité globale de l'effet.
MANUAL (Manuel)	0 - 99	Règle le degré de phase shifting.

• **EH Flanger**

(Basé sur un Electro Harmonix® Electric Mistress™)

La tonalité de ce flanger est unique et se caractérise par un mélange de chorus / flanger qui en fait un effet moins sec que certains autres flangers (compte tenu toutefois d'un balayage plus prononcé). Simple d'utilisation et doté de trois boutons seulement (couleur, gamme et vitesse), il facilite votre réglage de tonalité.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
RATE (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
PLAGE	0 - 99	Pour régler l'intensité du retard.
COULEUR	0 - 99	Agit sur la quantité de signal affecté renvoyée via l'effet et commande l'intensité globale de l'effet.

• **AD Flanger**

(Basé sur le Flanger an A/DA™)

Un flanger très discret avec des réserves de headroom. Popularisé par sa capacité d'obtenir des tons denses et juteux grâce aux boutons standards également présents sur la plupart des flangers, mais aussi au bouton Harmonic permettant à l'utilisateur d'en tirer un timbre légèrement différent, des harmoniques paires aux harmoniques impaires.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
ENHANCE	0 - 99	Agit sur la quantité de signal affecté renvoyée via l'effet et commande l'intensité globale de l'effet.
GAMME	0 - 99	Définit la profondeur du balayage et détermine si le délai est une fonction du paramètre MANUAL (Manuel), du paramètre SPEED (Vitesse) ou d'un mélange des deux.
MANUAL (Manuel)	0 - 99	Définit le temps de retard ; désactivé lorsque le paramètre RANGE (Gamme) est réglé à fond.
HARMONIC	0 - 99	Définit les crêtes de bande passante des relations harmoniques paires ou impaires.

Phaser

L'effet phaser divise le signal entrant, puis modifie la phase du signal. Le signal est ensuite mis successivement en phase et en opposition de phase, avant d'être remixé au signal d'origine. Au gré des changements de phase, diverses fréquences sont annulées, créant un son chaud et torsadé. La rubrique suivante décrit les modèles de phaser des processeurs RP et leurs paramètres associés.

MODULATION – MODÈLES PHASER

• Phaser Beam

Ce phaser vous donne la tonalité de phaser standard et tous les paramètres dont vous avez besoin pour le commander.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Pour régler l'intensité de l'effet.
REGEN	0 - 99	Agit sur la quantité de signal affecté renvoyée via l'effet et commande l'intensité globale de l'effet.
WAVEFORM (Forme d'onde)	TRIANGULAIRE, SINUSOÏDALE, CARRÉE	Sélectionne la morphologie de la forme d'onde LFO modifiant les caractéristiques de synchronisation de la modulation LFO.

• Triggered Phaser (Phaser déclenché)

Le Triggered Phaser vous permet de déclencher le balayage du phaser en fonction de la puissance à laquelle vous jouez. Définissez le paramètre SENSITIVITY (Sensibilité) pour déterminer la puissance que doit atteindre le signal pour déclencher le phaser. Définissez le paramètre LFO START pour déterminer la fréquence à laquelle le balayage de phaser doit démarrer après le déclenchement.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
SENSITIVITY (Sensibilité)	0 - 99	Ajuste la sensibilité de déclenchement. Plus la valeur est élevée, plus le déclencheur est sensible.
LFO START (Démarrage LFO)	0 - 99	Définit la fréquence de démarrage de la modulation LFO consécutivement au déclenchement.

• **MX Phaser**

(Basé sur un Flanger MXR® Phase 100)

Autre référence standard de l'industrie, cette pédale phase produit des tonalités uniques. Son panneau de commande simpliste ne se compose que de deux boutons (intensité et vitesse). Parallèlement à la commande Speed qui commande la vitesse de balayage, le bouton Intensity donne le choix de quatre intensités appelées « schémas de forme d'onde présélectionnée ». Les réglages d'intensité et de vitesse vous donneront une bonne réserve de sons excellents !

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
INTENSITY (Intensité)	1 - 4	Ajuste la puissance de l'effet. Quatre réglages d'intensité au choix.

• **Stone Phase**

(Basé sur un Electro-Harmonix® Small Stone™)

Le phasing robuste, tridimensionnel du Small Stone dote n'importe quel style musical d'un tourbillon très spécial. Les joueurs de blues apprécient son effet de haut-parleur à rotation rapide. Les joueurs de country l'utilisent pour accompagner leur chichen' pickin'. Les Metalheads et Industrialists aiment le woosh d'avion à réaction de l'effet Stone. Son panneau de commande simpliste à deux boutons (Vitesse et Couleur) facilite la commutation d'une tonalité phaser instantanée faites sur mesure pour vous.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
RATE (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
COULEUR	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Activé, ce paramètre augmente l'intensité de l'effet.

Vibrato/Rotary

L'effet Vibrato module la hauteur tonale du signal entrant à une vitesse régulière désaccordant et réaccordant légèrement le signal à un rythme soutenu. Un effet rotatif émule un dispositif muni d'une trompe rotative et d'un woofer. La rotation de ces deux enceintes produisait un effet intéressant de panoramique sonore ou panning transversal. Il en résultait également un léger changement de hauteur tonale dans la mesure où le son s'approchait, puis s'éloignait de l'auditeur (effet Doppler). La rubrique suivante décrit les modèles rotary/vibrato des processeurs RP et leurs paramètres associés.

MODÈLES MODULATION – VIBRATO/ROTARY

• Vibrato

L'effet Vibrato produit différentes variations de hauteur tonale. Vous retrouverez cet effet sur une multitude de classiques surf et country.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
INTENSITY (Intensité)	0 - 99	Ajuste la puissance de l'effet.

• Rotator

L'effet Rotator simule l'effet Doppler et les fluctuations de volume d'un haut-parleur rotatif. Il s'agit d'un effet riche et complet.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Permet d'ajuster la vitesse du haut-parleur rotatif / de la trompe.
INTENSITY (Intensité)	0 - 99	Ajuste la puissance de l'effet.
DOPPLER	0 - 99	Ajuste le degré de variation de la hauteur tonale. Plus la valeur est élevée, plus le pitch shifting est important.
X OVER	0 - 99	Sélectionne la fréquence crossover entre la trompe et le rotor ; change la tonalité de l'effet.

• **Vibro-Pan**

Le Vibro-Pan ne change pas seulement la hauteur tonale, mais incorpore également un panner automatique avec un effet vibrato dont la finalité est un son riche aux échos de chœur d'instruments. Cet effet est particulièrement adapté aux installations en stéréo.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
INTENSITY (Intensité)	0 - 99	Ajuste la puissance de l'effet.
VIBPAN	0 - 99	Ajuste la largeur stéréo de l'auto-panning.
WAVEFORM (Forme d'onde)	TRIANGULAIRE, SINUSOÏDALE, CARRÉE	Sélectionne le type de forme d'onde LFO utilisé pour moduler l'effet.

• **Uno-Vibe**

(Basé sur un Unicord™ Uni-Vibe™)

Basé sur la pédale Unicord Uni-Vibe, l'Uno-Vibe crée un effet de type haut-parleur rotatif parallèlement à un effet chorus ou vibrato, pour un résultat riche et tourbillonnant.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
VOLUME	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
INTENSITY (Intensité)	0 - 99	Ajuste la puissance de l'effet.
CHO VIBE	CHORUS,VIBRATO	Sélectionne le type d'effet modulé utilisé.

Tremolo / Panner

L'effet trémolo module le volume du signal dans des proportions égales. Cet effet vous rappellera peut-être les amplis de guitare combo vintage à trémolo intégré (parfois incorrectement appelé « vibrato »).

Un effet panoramique module la commande pan. Le signal fait la navette entre les haut-parleurs gauche et droit. La rubrique suivante décrit les modèles de trémolo / panner des processeurs RP et leurs paramètres associés.

MODULATION – MODÈLES TREMOLO / PANNER

• Tremolo

Effet trémolo standard. Utilisez-le pour créer des effets obsédants, sinistres ou ajouter du vibe à un riff. Utilisez les paramètres vitesse, profondeur et forme d'onde pour créer l'ambiance désirée.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Pour régler l'intensité de la modulation de l'effet.
WAVEFORM (Forme d'onde)	TRIANGULAIRE, SINUSOÏDALE, CARRÉE	Sélectionne le type de forme d'onde LFO utilisé pour moduler l'effet.

• Scatter Tremolo

Le Scatter Tremolo combine deux trémolos désynchronisés pour produire un trémolo aux dispersions imprévisibles.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Pour régler l'intensité de la modulation de l'effet.

• Opto Tremolo

(Basée sur une Fender® Opto Tremolo)

Le son du Fender Tremolo Opto est aussi classique que les amplis du même fabricant. Les deux effets de transposition de tonalité et de volume servent à créer cette tonalité unique.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
INTENSITY (Intensité)	0 - 99	Ajuste la puissance de l'effet.

• **Bias Tremolo**

(Basée sur un Bias Tremolo Vox®)

Une autre façon de réaliser un effet trémolo consiste à modifier la polarisation des tubes d'amplificateur de puissance. L'effet Bias Tremolo imite cette modification, pour produire les effets de volume et de tonalité rappelant de nombreux morceaux britanniques célèbres.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Pour régler l'intensité de la modulation de l'effet.

• **Panner**

Effet panoramique transversal. Les paramètres vitesse et profondeur déterminent respectivement la fréquence d'occurrence du panning et la quantité du signal soumise à l'effet.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
DEPTH (Profondeur)	0 - 99	Pour régler l'intensité de la modulation de l'effet.
WAVEFORM (Forme d'onde)	TRIANGULAIRE, SINUSOÏDALE, CARRÉE	Sélectionne le type de forme d'onde LFO utilisé pour moduler l'effet.

Envelope Filter (Filtre d'enveloppe)

L'effet filtre d'enveloppe est un effet wah dynamique. Plus vous jouez dur, plus le son est modifié. La rubrique suivante décrit les modèles de trémolo / panner des processeurs RP et leurs paramètres associés.

MODULATION – MODÈLES FILTRE D'ENVELOPPE

• Envelope Filter (Filtre d'enveloppe)

Un filtre d'enveloppe est aussi appelé un « auto-wah » pour son effet wah. La quantité de wah dépend directement du volume de sortie de votre guitare – plus vous jouez dur, plus vous obtenez du wah.

Tonalité de bande sonore B-Movie assurée.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SENSITIVITY (Sensibilité)	0 - 99	Règle la quantité de niveau d'entrée requise pour déclencher l'effet.
GAMME	0 - 99	Commande la gamme de fréquences affectées et modifie le mouvement du balayage de l'enveloppe.

• Filtre d'enveloppe DOD

Le DOD FX25 est un filtre d'enveloppe analogique classique, utilisé sur de nombreux morceaux de musique funk et alternative. Plaît autant aux guitaristes qu'aux bassistes. Essayez-le clean, pour un son littéralement funky.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SENSITIVITY (Sensibilité)	0 - 99	Règle la quantité de niveau d'entrée requise pour déclencher l'effet.
GAMME	0 - 99	Commande la gamme de fréquences affectées et modifie le mouvement du balayage de l'enveloppe.
BLEND (Mélange)	0 - 99	Ajuste l'équilibre entre le signal d'effet et le signal sec.

• Auto Yah™

L'Auto Ya associe les caractéristiques du wah et du flanger. Il en résulte un son en voyelle presque humain, comme si la guitare disait « Yah ». L'Auto Ya fournit automatiquement cette animation à une cadence régulière.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
INTENSITY (Intensité)	0 - 99	Ajuste la puissance de l'effet.
GAMME	0 - 49	Commande la gamme de fréquences affectées et modifie le mouvement du balayage de l'enveloppe.

• **Ya Ya™**

Le Ya Ya est une exclusivité réservée aux produits DigiTech. Il combine les caractéristiques du wah et du flanger, fournissant un type unique d'effet talk-box commandé par une pédale d'expression.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
PÉDALE	0 - 99	Affectez une pédale d'expression à ce paramètre pour commander le Ya Ya.
INTENSITY (Intensité)	0 - 99	Ajuste la puissance de l'effet.
GAMME	0 - 49	Commande la gamme de fréquences affectées et modifie le mouvement du balayage de l'enveloppe.

• **Synth Talk™**

Autre première DigiTech, le Synth Talk fait « parler » votre guitare (en lui donnant la capacité de donner l'impression d'émettre des voyelles), en fonction des qualités dynamiques de votre style d'interprétation.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
ATTAQUE	0 - 99	Ajuste le temps nécessaire pour faire démarrer l'effet d'une voix synthétisée après la détection du signal. Plus la valeur est faible, plus le temps d'attaque est court.
RETOUR	0 - 99	Ajuste le délai de retour de l'effet d'une voix synthétisée, quand le signal retombe en-deçà du seuil de compression. Plus la valeur est faible, plus le délai de retour est court.
VOX	0 - 99	Modifie les caractéristiques de la voix de synthé.
SENSITIVITY (Sensibilité)	0 - 99	Règle la quantité de niveau d'entrée requise pour déclencher l'effet.
BALANCE	GAUCHE 99 - GAUCHE I, CENTRE, DROITE I - DROITE 99	Permet d'ajuster le positionnement du signal humide (effet) dans le champ stéréo.

• **Step Filter**

Le Step Filter change la fréquence de patterns connexes et ressemble à l'effet d'échantillonnage avec maintien (sample and hold). Imaginez un « wah aléatoire » automatique, avec une forme d'onde carrée.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SPEED (Vitesse)	0 - 99	Pour régler la vitesse de modulation.
INTENSITY (Intensité)	0 - 99	Ajuste la puissance de l'effet.

Pitch Shift (Transposition de hauteur tonale)

La transposition pitch shifting peut être utilisée pour ajouter un signal pitché ou des harmonies à un riff ou désaccorder votre guitare pour obtenir des effets d'accords riches. La rubrique suivante décrit les modèles de pitch des processeurs RP et leurs paramètres associés.

MODULATION – MODÈLES DE PITCH SHIFT

• Whammy™

L'effet DigiTech Whammy se caractérise par un effet pitch shifting et d'harmonie dynamique, conçu pour être utilisé conjointement avec une pédale d'expression. Lorsque la pédale est déplacée, la note oscille vers le haut ou vers le bas – la hauteur tonale de la note dépend de l'option sélectionnée pour le paramètre AMOUNT (Quantité).

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
QUANTITÉ	1 OCT AU-DESSUS 2 OCT AU-DESSUS 2ème DESCENDANTE REV 2 4ème DESCENDANTE - 1 OCT - 2 OCT DIVEBOMB MN3 > MAJ3 2ème > MAJ3 3ème -> 4ème 4ème -> 5ème 5ème OCT ASC H OCTAVE ASCENDANTE H OCTAVE DESC OCTASC/DESC	Sélectionne l'(les) intervalle(s) et l'orientation de l'effet hauteur tonale / harmonie.
MIX.	0 - 99	Ajuste l'équilibre entre les signaux sec et humide.
POSITION	0 - 99	Affectez une pédale d'expression à ce paramètre pour commander la Whammy.

• Pitch (Hauteur tonale)

Le pitch shifter copie le signal entrant, puis transpose la hauteur tonale de la copie sur une autre note. La note transposée est ensuite remixée avec le signal d'origine. L'effet sonne comme si deux guitares jouaient des notes différentes.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
MIX.	0 - 99	Ajuste l'équilibre entre les signaux sec et humide.
SHIFT (Transposition)	-24 à + 24	Règle la quantité de pitch shift. Varie entre -24 (2 octaves au-dessous) et 24 (2 octaves au-dessus).

• Detune (Désaccordeur)

Un detuner fait une copie de votre signal entrant, désaccorde légèrement le signal copié par rapport à l'original, puis remélange les deux signaux l'un dans l'autre. Il en résulte un type d'effet riche, dédoublé, comme si deux guitares jouaient le même morceau en même temps.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SHIFT (Transposition)	-24 à + 24	Règle la quantité de pitch shift entre -24 et 24 centièmes.

• Harmonie

Le pitch shifting Harmony produit une copie de signal d'entrée, modifie la hauteur tonale de la note copiée en fonction d'un intervalle correct du point de vue diatonique, spécifié par le paramètre SHIFT. Harmony Pitch Shifter affûte ou aplatit la hauteur tonale transposée, afin de conserver l'intervalle spécifié dans la clé et la gamme sélectionnées, créant une vraie harmonie.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
SHIFT (Transposition)	OCT DOWN (Octave inférieure) 7ème DESCENDANTE 6ème DESCENDANTE 5ème DESCENDANTE 4ème DESCENDANTE 3ème DESCENDANTE 2ème DESCENDANTE 2ème ASCENDANTE 3ème ASCENDANTE 4ème ASCENDANTE 5ème ASCENDANTE 6ème ASCENDANTE 7ème ASCENDANTE OCTAVE ASCENDANTE	Sélectionne l'intervalle et l'orientation de l'harmonie.
CLÉ	CLÉ E (mi) CLÉ F (fa) CLÉ G (sol) ^b CLÉ G (sol) CLÉ A (la) ^b CLÉ A (la) CLÉ B (si) ^b CLÉ B (si) CLÉ C (do) CLÉ D (ré) ^b CLÉ D (ré) CLÉ E (mi) ^b	Sélectionne la clé de référence sur laquelle se base le Harmony Pitch Shifter pour créer son harmonie.
GAMME	MAJEUR MINEUR DORIAN MIXOLYDIEN LYDIEN HARMMINR (Mineur harmonique)	Sélectionne la gamme sur laquelle se base le Harmony Pitch Shifter pour créer son harmonie. Les choix incluent : Majeur, Mineur, Dorien, Mixolydien, Lydien et mineure harmonique.

• Octave**(Basée sur une Chorus Boss® OC-2 Octaver)**

Basée sur la Boss OC-2 Octaver, cette pédale ajoute deux signaux au signal d'origine provenant de votre guitare. Le premier est à une octave au-dessous et le second, à deux octaves au-dessous du signal de votre guitare. Chaque signal ajouté a sa propre commande de volume.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
OCTAVE 1	0 - 99	Ajuste le niveau du signal d'effet à une octave en-dessous du signal d'entrée.
OCTAVE 2	0 - 99	Ajuste le niveau du signal d'effet à deux octaves en-dessous du signal d'entrée.
DRY LEVEL (Niveau sec)	0 - 99	Ajuste le niveau du signal sec (non traité).

Noise Gating

Le noise gate sert à commander le volume d'un signal audio. Dans sa forme la plus simple, le noise gate ne laisse passer un signal qu'au dépassement d'un certain seuil dit « threshold ». À ce moment, la gate (porte) « s'ouvre ». Si le signal tombe en deçà du threshold, il ne passe plus (ou sous une forme considérablement atténuée) et la gate se « ferme ». La rubrique suivante décrit les modèles de gate des processeurs RP et leurs paramètres associés.

MODÈLES DE NOISE GATE (Suppresseur de bruit)

• Silencer Gate

Ce supprimeur noise gate réduit le bruit de ligne lorsque le signal tombe au-dessous du threshold défini.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
THRESHOLD (Seuil)	0 - 99	Définit le point d'ouverture du supprimeur de bruit noise gate. Dans le cas de valeurs plus élevées, l'ouverture du supprimeur demande un signal plus fort.
ATTENUATE (Atténuer)	0 - 99	Définit le degré d'atténuation du signal à la fermeture du supprimeur. Les valeurs plus élevées appliquent une atténuation plus prononcées.
ATTACK (Attaque)	0 - 99	Définit la rapidité avec laquelle le supprimeur s'ouvre lorsque le signal dépasse le threshold. Les valeurs plus élevées correspondent à une ouverture plus lente du supprimeur.
RELEASE (Retour)	0 - 99	Définit la rapidité avec laquelle le supprimeur se referme lorsque le signal tombe en deçà du threshold. Les valeurs plus élevées correspondent à une fermeture plus lente du supprimeur.

• Swell

Ce noise gate vous permet également de définir le threshold du noise floor, mais au lieu d'une sensation pure d'ouverture et de fermeture du supprimeur, vous obtenez un effet de volume automatique ondulé et de transition plus fluide entre les positions ouverte et fermée.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
SENSITIVITY (Sensibilité)	0 - 99	Définit le point d'ouverture du supprimeur de bruit noise gate. Dans le cas de valeurs plus élevées, l'ouverture du supprimeur demande un signal plus fort.
ATTENUATE (Atténuer)	0 - 99	Définit le degré d'atténuation du signal à la fermeture du supprimeur. Les valeurs plus élevées appliquent une atténuation plus prononcées.
ATTACK (Attaque)	0 - 99	Définit la rapidité avec laquelle le supprimeur s'ouvre lorsque le signal dépasse le threshold. Les valeurs plus élevées correspondent à une ouverture plus lente du supprimeur.
RELEASE (Retour)	0 - 99	Définit la rapidité avec laquelle le supprimeur se referme lorsque le signal tombe en deçà du threshold. Les valeurs plus élevées correspondent à une fermeture plus lente du supprimeur.

Reverb



La reverb peut servir à intensifier votre tonalité, allonger vos notes et créer de riches paysages acoustiques. Les processeurs RP proposent des reverbs Lexicon® dont les réverbérations riches et chaudes ont figuré dans une multitude de chansons, bandes sonores et spectacles live au fil de plusieurs décennies. La rubrique suivante décrit les modèles de reverbs des processeurs RP et leurs paramètres associés.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	0 - 99	Pour régler le niveau de sortie de l'effet.
PREDELAY	0 - 15	Retarde le démarrage de l'effet reverb. Cet effet sert à créer une légère séparation entre les signaux secs et humides, pour davantage de clarté.
DECAY	0 - 99	Ajuste le délai de decay de la queue de reverb.
LIVELINESS	0 - 99	Ajuste la réponse en haute fréquence du signal de l'effet reverb. Les valeurs plus élevées donnent une réverbération plus vive et les valeurs plus faibles donnent une réverbération plus chaude.

MODÈLES DE REVERB (Réverbération)

• Spring Reverb

(Basée sur une Fender® Twin Reverb™)

La tonalité et la réactivité de la spring reverb sont dans la boîte ! La Spring reverb consiste à faire passer le signal audio à travers un ressort. Compacts et bon marché, les réverbérateurs à ressort sont souvent incorporés aux amplis guitare. Ces types de reverb produisent un son très distinctif et apparaissent depuis plusieurs décennies sur les guitares, voix, etc. Si vous cherchez la sonorité surf capable de vous transporter à la plage, ne cherchez pas plus loin. Sautez sur vos planches !

• Lexicon Ambience

Solide, chaude et subtile, cette réverbération crée un petit espace (pensez à la chambre d'isolement d'un petit studio d'enregistrement). Utilisez-la pour intensifier, améliorer votre tonalité et ajouter de la profondeur à votre son.

• Lexicon Studio

Cette réverbération produit un espace légèrement plus grand que l'effet Ambience Lexicon (pensez à un petit studio d'enregistrement, avec un peu d'animation). Cet effet reverb fournit une queue de réverbération convenable à decay rapide. Utilisez-le pour rallonger votre son et enrichir votre tonalité.

• Lexicon Room

Cette réverbération simule un grand studio d'enregistrement live (pensez à la salle équipée d'une batterie d'un studio professionnel). Utilisez cet effet pour donner du piquant à vos belles ballades en fingerpicking.

• Lexicon Hall

C'est la plus large des réverbérations Lexicon. La réverbération Lexicon Hall produit des reverbs à decay lente, riches, tourbillonnantes comme aucune autre réverbération disponible aujourd'hui. Utilisez-la pour créer des paysages sonores riches, dans les chansons aux arrangements sommaires.

- **Vintage Plate (Plaque vintage)**

(Basée sur une reverb EMT® 240)

Réverbération de référence, la Reverb EMT 240 sert de point de comparaison à toutes les autres reverbs de studio. Les Plate reverbs fonctionnent comme des spring reverbs, mais font passer le signal audio à travers une plaque au lieu d'un ressort. Elles sont connues pour leurs qualités de vivacité et leur capacité à bien se mélanger au son non traité. Utilisez-la quand vous cherchez une réverbération vive avec beaucoup de decay de reverb et de caractère.

Volume

Le module Volume ajuste le volume du signal, à chaque fois que l'icône Volume est placée sur la chaîne de signal. Le module Volume peut être affecté à la pédale d'expression intégrée des processeurs RP360XP (ou à une pédale d'expression externe si vous utilisez le processeur RP360), pour commander du pied le volume de votre guitare.

L'icône Volume du menu Modifier les effets représente l'endroit de la chaîne d'effets où le module Volume sera ajusté. Cette information est importante, dans la mesure où le placement de cette icône à des endroits différents de l'effet donne des résultats différents. Par exemple, le placer devant un compresseur ou une gate peut provoquer un comportement inattendu. En effet, ces types de processeurs se basent sur un seuil prédéterminé pour fonctionner correctement. Placer l'icône de Volume devant un effet de distorsion entraîne la diminution de la quantité de saturation lorsque vous réduisez la pré-distorsion du volume et pourrait ne pas réduire efficacement les niveaux de bruit. Autre exemple : reverbs (réverbérations) et delays (retards). Placer l'icône de Volume avant un effet de réverbération ou de retard permet aux queues de réverbération ou de retard de s'estomper naturellement. En revanche, placer l'icône de Volume après un effet de réverbération ou de retard entraîne l'atténuation des queues de l'effet parallèlement au signal. Essayez de réfléchir logiquement à l'ordre de la chaîne d'effets et essayez différentes positions de chaîne d'effet, jusqu'à obtention des résultats voulus. Voir la rubrique **Réorganisation des effets de la page 21** pour de plus amples détails sur la réorganisation de la chaîne d'effets.

Paramètre disponible

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
VOLUME	0 - 99	Commande le volume du module Volume. Notez que lorsque le module de Volume doit servir à commander une pédale d'expression, ce paramètre est ignoré si la pédale d'expression est sollicitée.

Wah

Le Wah est un effet contrôlé par une pédale d'expression, qui donne l'impression que la guitare dit « Wah ». La rubrique suivante décrit les modèles wah des processeurs RP et leurs paramètres associés. Notez que tous les modèles de wah présentent les mêmes paramètres, comme le montre le tableau ci-dessous.

Paramètres

NOM	OPTIONS OU GAMME	DESCRIPTION
ON/BYP (Actif / bypass)	ON (Actif), BYPASS (Contournement)	Pour activer (on) et désactiver (off) l'effet.
LEVEL (Niveau)	-6 dB - +12 dB	Pour régler le niveau de sortie post-Wah.
PÉDALE	0 - 99	Fournit un ajustement manuel de la position de la pédale pour l'effet Wah.
MIN.	0 - 99	Définit la limite de valeur minimale de l'effet Wah, par rapport à la position de pression arrière minimale de la pédale.
MAX.	0 - 99	Définit la limite de valeur maximale de l'effet Wah, par rapport à la position de pression avant minimale de la pédale.

MODÈLES DE WAH

• Cry Wah

(Basée sur une Wah Dunlop® Crybaby™)

Cette pédale wah est la pédale au son plus traditionnel des solos de guitare des années 60 à 80. Elle balaye les fréquences basses à moyennes.

• Clyde Wah

(Basée sur une Wah Vox® Clyde McCoy™)

Mère de toutes les wah, cette pédale a été conçue pour imiter le son d'une trompette bouchée. Le trompettiste Clyde McCoy avait demandé à Vox de lui inventer un dispositif conçu pour qu'un instrument sonne comme sa trompette bouchée. La tonalité de cette wah est plus fine et balaye une plus grande part du haut du spectre des fréquences audibles.

• Full Range

La pédale Full Range Wah Digitech balaye l'intégralité du spectre de fréquences audibles pour vous faire bénéficier de la plage tonale la plus généreuse.

LOGICIEL NEXUS EDITOR/LIBRARIAN

Le logiciel gratuit Nexus Editor/Librarian pour Mac et PC permet de se connecter aux processeurs RP360 et RP360XP pour modifier des effets, de les réorganiser à l'aide de la fonctionnalité glisser-déposer ou de sauvegarder et gérer les présélections.



Configuration système requise

Pour télécharger Nexus et obtenir les dernières informations sur la configuration requise, visitez la rubrique téléchargements des sites www.digitech.com/fr-U.S./produits/rp360 ou www.digitech.com/fr-U.S./produits/rp360-xp.

LISTE DE PRÉSELECTIONS

PRÉSELECTION N°	NOM DE LA PRÉSELECTION
1	Plexi-Drive
2	Clear Sky
3	Retard Voxx
4	Fuzz Royal
5	Solo Dude
6	Brit Force
7	Clean Funk
8	Rumble
9	Hazy
10	Fazed Out
11	Echo Head
12	CC/CA
13	Jump Panel
14	Slider
15	Rock Stack
16	Undone
17	Citrus
18	Legacy
19	U2 Streets
20	Swell
21	Mudd Money
22	Sabbath Void
23	15 IPS D-Lux
24	Black Label
25	BeamMeUp
26	Smashing Muffins
27	Airbag
28	The Crowing
29	Dark Room
30	Spankers
31	DualPetaluma
32	Clyde McWah
33	Black Stripes

PRÉSELECTION N°	NOM DE LA PRÉSELECTION
34	Satisfactory
35	PlayYerBass
36	Sad But True
37	FuzzyBottom
38	Front Phase
39	ThroatCoat
40	Chimey
41	TouchOPhase
42	Funk 49
43	Slayed
44	NewYearEdge
45	Rocket Skates
46	BaseManEcho
47	Arcadium
48	Foxy Gal
49	Baby Devil
50	Gilmour
51	Brown Sucrose
52	La Grange
53	De-Loused
54	TremYourOD
55	A Perfect Oval
56	WhiteKeys
57	Rhapsody
58	Dover
59	Silver Walls
60	Wipe Clean
61	Lotta Jimmy
62	Stray Kat
63	Morning View
64	Dist Bass
65	Bass Solo
66	Bass Harmonics

PRÉSELECTION N°	NOM DE LA PRÉSELECTION
67	70 s Bass
68	SkinnyFunk
69	MysteryWhey
70	UberBlakhole
71	No One Nos
72	My Curse
73	Juturna
74	Menos El Oso
75	Carnavas
76	The West
77	Rooster
78	Visitors
79	Saltines
80	Dustbloom
81	Phobia
82	Eons
83	WalkTheMoon
84	Huldra
85	Poor Ophelia
86	Buster
87	Tighten Up
88	Harmonics
89	Lift Me Up
90	White Limo
91	Amsterdam
92	Wildfire
93	Methenyish
94	Luxury
95	WoccaWocca
96	Whammy Lead
97	Fretless Gtr
98	Ethereal
99	Best Solo

PARAMÈTRES AFFECTABLES DE PÉDALE D'EXPRESSION ET DE GÉNÉRATEUR LFO

Wah

MODÈLE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3
Cry Wah	On/Bypass	Niveau	Pédale
Clyde Wah	On/Bypass	Niveau	Pédale
Full Range	On/Bypass	Niveau	Pédale

Compressor

MODÈLE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3	PARAMÈTRE 4	PARAMÈTRE 5
Main Squeeze	On/Bypass	Niveau	Sustain	Tonalité	Attaque
Blue Compressor	On/Bypass	Niveau	Sustain	Tonalité	Attaque
Red Compressor	On/Bypass	Sortie	Sensibilité		

Distorsion

MODÈLE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3	PARAMÈTRE 4	PARAMÈTRE 5	PARAMÈTRE 6	PARAMÈTRE 7
Screamer	On/Bypass	Drive	Tonalité	Niveau			
Eight-Oh-Eight	On/Bypass	Overdrive	Tonalité	Niveau			
TS Modded	On/Bypass	Drive	Tonalité	Niveau			
Supreme Drive	On/Bypass	Drive	Tonalité	Niveau			
Over Drive	On/Bypass	Drive	Niveau				
Who Do Drive	On/Bypass	Gain	Tonalité	Clean	Volume		
Driven Over	On/Bypass	Gain	Niveau				
DOD 250	On/Bypass	Gain	Niveau				
Redline	On/Bypass	Gain	Basse	Haute	Niveau		
Amp Driver	On/Bypass	Drive	Midboost	Niveau			
Anxiety Disorder	On/Bypass	Drive	Tonalité	HP/LP	Volume		
Rodent	On/Bypass	Dist	Filtre	Volume			
Distorsion MX	On/Bypass	Dist	Sortie				
Orange Distortion	On/Bypass	Dist	Tonalité	Niveau			
Grunge	On/Bypass	Grunge	Butt	Face	Loud		
Zone	On/Bypass	Gain	Basse	Moyenne	Moyenne fréq.	Haute	Niveau
Death Metal	On/Bypass	Niveau	Basse	Moyenne	Haute		
Gonkulator	On/Bypass	Gonk	Smear	Suck	Heave		
8Tavia	On/Bypass	Drive	Volume				
Later Fuzz	On/Bypass	Fuzz	Tonalité	Amplitude	Volume		
DOD Classic Fuzz	On/Bypass	Fuzz	Tonalité	Volume			
Face Fuzz	On/Bypass	Fuzz	Volume				
Big Pi	On/Bypass	Sustain	Tonalité	Volume			

Amp

MODÈLE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3	PARAMÈTRE 4	PARAMÈTRE 5	PARAMÈTRE 6
Dread & Jumbo Acoustic	On/Bypass	Niveau	Basse	Moyenne	Aigu	
Direct	On/Bypass	Niveau				
Tous autres modèles d'amplis	On/Bypass	Gain	Niveau ampli	Basse	Moyenne	Aigu

EQ

MODÈLE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3	PARAMÈTRE 4	PARAMÈTRE 5	PARAMÈTRE 6	PARAMÈTRE 7
Sans objet	On/Bypass	Basse fréq.	Niveau bas	Moyenne fréq.	Niveau moyen	Haute fréq.	Niveau haute

Gate

MODÈLE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3	PARAMÈTRE 4	PARAMÈTRE 5
Silencer Gate	On/Bypass	Seuil	Atténuation	Attaque	Retour
Swell	On/Bypass	Sensibilité	Atténuation	Attaque	Retour

Volume

MODÈLE	PARAMÈTRE 1
Sans objet	Volume

FX

MODÈLE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3	PARAMÈTRE 4	PARAMÈTRE 5	PARAMÈTRE 6
Chorus CE	On/Bypass	Vitesse	Profondeur			
Danish Chorus	On/Bypass	Intensité	Vitesse	Largeur		
Pearl Chorus	On/Bypass	Niveau	Vitesse	Profondeur	Forme d'onde	
Glisten Chorus	On/Bypass	Niveau	Vitesse	Profondeur		
Multi Chorus	On/Bypass	Niveau	Vitesse	Profondeur	Forme d'onde	
Who Doo Chorus	On/Bypass	Vitesse	Intensité			
Clone Chorus	On/Bypass	Taux	Profondeur			
Flanger	On/Bypass	Niveau	Vitesse	Profondeur	Regen	Forme d'onde
Triggered Flanger	On/Bypass	Niveau	Vitesse	Sensibilité	Démarrage LFO	
Filter Flanger	On/Bypass	Vitesse	Profondeur	Regen	Fréq.	
MX Flanger	On/Bypass	Vitesse	Largeur	Regen	Manuel	
EH Flanger	On/Bypass	Taux	Gamme	Couleur		
AD Flanger	On/Bypass	Vitesse	Améliorer	Gamme	Manuel	Harmonique
Phaser Beam	On/Bypass	Niveau	Vitesse	Profondeur	Regen	Forme d'onde
Triggered Phaser (Phaser déclenché)	On/Bypass	Niveau	Vitesse	Sensibilité	Démarrage LFO	

FX

MODÈLE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3	PARAMÈTRE 4	PARAMÈTRE 5	PARAMÈTRE 6
MX Phaser	On/Bypass	Vitesse	Intensité			
Stone Phase	On/Bypass	Taux	Couleur			
Vibrato	On/Bypass	Vitesse	Intensité			
Rotator	On/Bypass	Vitesse	Intensité	Doppler	X Over	
Vibro-Pan	On/Bypass	Vitesse	Intensité	Vibpan	Forme d'onde	
Uno-Vibe	On/Bypass	Volume	Vitesse	Intensité	Chorus/ Vibrato	
Tremolo	On/Bypass	Vitesse	Profondeur	Forme d'onde		
Scatter Tremolo	On/Bypass	Vitesse	Profondeur			
Opto Tremolo	On/Bypass	Vitesse	Intensité			
Bias Tremolo	On/Bypass	Vitesse	Profondeur			
Panner	On/Bypass	Vitesse	Profondeur	Forme d'onde		
Envelope Filter	On/Bypass	Sensibilité	Gamme			
Filtre d'enveloppe DOD	On/Bypass	Sensibilité	Gamme	Mélange		
Auto Ya	On/Bypass	Vitesse	Intensité	Gamme		
Ya Ya	On/Bypass	Pédale	Intensité	Gamme		
Synth Talk	On/Bypass	Attaque	Retour	Vox	Sensibilité	Balance
Step Filter	On/Bypass	Vitesse	Intensité			
Whammy	On/Bypass	Quantité	Mix	Position		
Pitch (Hauteur tonale)	On/Bypass	Mix	Shift			
Detune	On/Bypass	Niveau	Shift			
Harmonie	On/Bypass	Niveau	Shift	Clé	Échelle	
Octaver	On/Bypass	Octave 1	Octave 2	Dry Level		

Delay (Retard)

MODÈLE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3	PARAMÈTRE 4	PARAMÈTRE 5	PARAMÈTRE 6
Delay analogique	On/Bypass	Répétitions	Niveau	Mult		
DM Delay	On/Bypass	Intensité	Écho			
Digital Delay	On/Bypass	Répétitions	Niveau	Mult	DuckThrsh	DuckLevel
Modulated Delay	On/Bypass	Répétitions	Profondeur	Niveau	Mult	
Delay Ping Pong	On/Bypass	Répétitions	Niveau	Mult	DuckThrsh	DuckLevel
Delay à bande	On/Bypass	Répétitions	Niveau	Wow	Flutter	Mult
Echo Flex	On/Bypass	Répétitions	Volume	Mult		
Delay Lo Fi	On/Bypass	Répétitions	Niveau	Mult		
Delay 2-Tap	On/Bypass	Répétitions	Niveau	Rapport	Mult	

Reverb

MODÈLE	PARAMÈTRE 1	PARAMÈTRE 2	PARAMÈTRE 3	PARAMÈTRE 4	PARAMÈTRE 5
Spring Reverb	On/Bypass	Reverb			
Lexicon Ambience	On/Bypass	Niveau	PreDelay	Decay	Amplitude
Lexicon Studio	On/Bypass	Niveau	PreDelay	Decay	Amplitude
Lexicon Room	On/Bypass	Niveau	PreDelay	Decay	Amplitude
Lexicon Hall	On/Bypass	Niveau	PreDelay	Decay	Amplitude
Vintage Plate (Plaque vintage)	On/Bypass	Niveau	PreDelay	Decay	Amplitude

SPÉCIFICATIONS

Spécifications générales

Convertisseur A / N / A :	audio 24 bits haute performance
Fréquence d'échantillonnage :	44,1 kHz
Section DSP :	Processeur DSP AudioDNA2™
Effets simultanés :	10
Mémoire préréglages :	99 préréglages utilisateur / 99 préréglages usine
Échantillonneur de phrase :	40 secondes d'enregistrement
Boîte à rythmes :	60 patterns (rythmes)

Connexions d'entrée analogique

Entrée guitare :	Asymétrique 1/4" (TS)
Impédance d'entrée :	1 MOhm
Entrée maximale :	+ 10 dBu
Entrée AUX :	TRS stéréo 1/8"

Connecteurs d'entrée analogiques

Sorties 1/4"	
Sorties gauche/droite :	Impédance asymétrique 1/4"
Impédance de sortie gauche/droite :	500 Ω par côté
Sortie maximum :	+ 8.5 dBu
Sortie casque :	1/8" Stéréo (TRS) – 118 mW par canal @ 50 Ohms Sortie optimisée pour une utilisation avec un casque ayant une impédance de 60 Ohms ou moins

Connexions numériques

Bus série universel (USB) :	Type B, prend en charge USB 1.1 pleine vitesse (compatible 12 Mbits/s de bande passante USB 2.0)
-----------------------------	--

Spécifications d'enregistrement USB RP360/RP360XP

Fréquence d'échantillonnage :	44,1 kHz
Profondeur de bits :	Prend en charge 16 bits ou 24 bits (en fonction de la configuration du logiciel d'enregistrement)

Physique

Dimensions :	RP360 : 7.5"(Long.) x 8.5"(Larg.) x 2"(Haut.) RP360XP : 11.5"(Long.) x 8.5"(Larg.) x 2"(Haut.)
Poids :	RP360 : 2,84 lbs. RP360XP : 4,12 lbs

Alimentation

Alimentation :	9VCC, 300mA, 2,7 W, broche centrale MASSE, corps extérieur positif
Adaptateur secteur :	PS0913DC-01 (US, JA, EU) PS0913DC-02 (AU, UK)

Les spécifications du produit peuvent changer sans préavis.



TÉLÉPHONE : (801) 566-8800

WEB : www.digitech.com

SUPPORT : www.digitech.com/en-US/support

DigiTech est une marque déposée de Harman.

© 2014 Harman.

Tous droits réservés.

Mode d'emploi RP360/RP360XP

RÉF : 5041674-B