

En mode RECALL, ces footswitchs permettent de rappeler les paramètres enregistrés dans les emplacements PGM correspondants (1 à 5). La LED correspondante s'allume lorsqu'un programme

PGM est rappelé. En mode DIRECT, ces footswitchs permettent d'activer ou de désactiver individuellement chaque boucle.

3. Footswitch MUTE/TUNER OUT :

Ce footswitch permet simultanément de couper le son de la sortie OUT et transmettre le signal de l'entrée INPUT vers la sortie TUNER.

4. Boutons de programmation L1 à L5

En mode RECALL, ces boutons permettent d'activer/désactiver les boucles 1 à 5. Si le sélecteur UNLOCK/LOCK est en position LOCK, les boutons de programmation sont inactifs.

5. Sélecteur UNLOCK/LOCK

En mode RECALL, les boutons de programmation sont inactifs si ce sélecteur est en position LOCK.

6. 9V IN :

À utiliser avec une alimentation 9 V C.C. à centre négatif.

7. BUF IN :

Jack d'entrée associé au circuit interne de buffer BJT.

8. BUF OUT :

Le signal passe par le circuit de buffer BJT à partir du jack BUF IN et ressort au niveau du jack BUF OUT.

9. NBUF IN :

Jack d'entrée sans buffer BJT.

10. TUNER

Ce jack est directement connecté à l'entrée INPUT lorsque le footswitch MUTE/TUNER OUT est actionné.

11. Jacks S1 à S4 :

Ces connecteurs correspondent aux sorties des boucles 1 à 4. Ces sorties doivent être branchées en entrée de vos pédales d'effets.

12. Jacks R1 à R4 :

Ces connecteurs correspondent aux entrées de retour des boucles 1 à 4. Les sorties de vos pédales d'effets doivent être branchées sur ces entrées.

13. OUT :

Sortie des boucles 1 à 4 (reliées en série, le connecteur OUT est situé après la boucle 4).

14. 9V OUT :

Ces connecteurs sont reliés à l'entrée d'alimentation 9V IN.

15. IN 5 :

Jack d'entrée de la boucle d'effets séparée (5).

16. SEND 5 :

Jack de sortie de la boucle d'effets 5, à brancher sur l'entrée d'une pédale d'effet pour guitare. Ce jack fonctionne également comme un footswitch normalement fermé. Vous pouvez l'utiliser sur l'entrée FOOTSWITCH d'un ampli afin de basculer entre les canaux de l'ampli. La pointe et le corps du jack sont respectivement ouverts ou fermés lorsque la boucle est désactivée/activée.

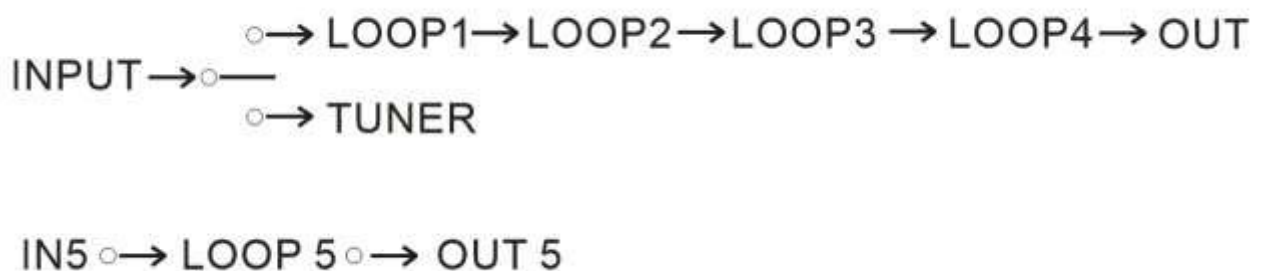
17. RETURN 5 :

Jack d'entrée de retour de la boucle 5, pour brancher la sortie d'une pédale d'effet pour guitare.

18. OUT 5 :

Sortie de la boucle 5. Ce jack fonctionne également comme un footswitch normalement ouvert. Vous pouvez l'utiliser sur l'entrée FOOTSWITCH d'un ampli afin de basculer entre les canaux de l'ampli. La pointe et le corps du jack sont respectivement fermés ou ouverts lorsque la boucle est désactivée/activée.

- Chaîne de signal



- Modes RECALL et DIRECT

En mode RECALL, l'utilisateur peut rappeler des programmes enregistrés en appuyant sur le footswitch PGM correspondant. Lorsqu'un programme PGM est actif, le témoin LED associé s'allume.

En mode DIRECT, le fait d'appuyer sur les footswitchs L1 à L5 permet d'activer ou désactiver indépendamment la boucle correspondante. Les boutons de programmation sont inactifs dans ce mode.

Si vous maintenez le footswitch BANK enfoncé pendant 2 secondes pour passer au mode DIRECT, le témoin LED de banque s'éteint. Vous pouvez revenir au mode RECALL en maintenant à nouveau le footswitch BANK enfoncé.

- *Programmation*

Les boutons de programmation sont inactifs lorsque le Chamaeleo Tail Loop MK2 est en mode DIRECT, ou lorsqu'il est en mode RECALL et que le sélecteur UNLOCK/LOCK est en position LOCK. Lorsque le sélecteur est en position UNLOCK, les boutons de programmation sont actifs. Il suffit alors d'appuyer sur les boutons 1 à 5 pour activer la boucle d'effets correspondante (le témoin LED correspondant s'allume pour confirmer l'état d'activation). Le preset est automatiquement enregistré dans la mémoire non-volatile.

- *Caractéristiques techniques*

Dimensions.....440 x 60 x 50 mm (L x l x H)

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

Consommation électrique..... 200 mA

Vp-p max. pour l'entrée avec buffer..... 5 V

Vp-p max. pour l'entrée sans buffer..... 30 V

Typical Setup - Connect 5 pedals

Typical Setup

