

# Nemesis Delay Manuel de l'utilisateur



## Bienvenue

Nous vous remercions pour l'achat de la Nemesis Delay. Cette puissante pédale d'effet stéréo réunit plusieurs effets de delay soigneusement réalisés. Sa gamme de sons couvre les delays analogiques, à bandes, le slapback multitap, les delays filtrés, pitch-shiftés et des effets de bit-crusher expérimentaux permettant d'explorer de nouveaux horizons. Avec ses réglages simples et intuitifs, la Nemesis peut générer de nombreuses sonorités musicales. Ses options de réglages MIDI et Neuro (iOS/Android) permettent d'accéder à beaucoup d'autres possibilités sonores.

La Nemesis dispose d'un boîtier en aluminium extrudé robuste. Elle concentre la puissance et la polyvalence d'un montage en rack au sein d'une pédale compacte et simple d'utilisation.

Le Guide de démarrage rapide vous indiquera les bases de fonctionnement. Pour plus d'informations concernant la Nemesis Delay, reportez-vous aux sections suivantes, en commençant par le module Connexions.

Amusez-vous bien !

- L'équipe Source Audio

## Vue d'ensemble

**24 moteurs de delay différents** – Vous avez la possibilité de choisir des sons de delays vintage tels qu'Analog Bucket Brigade, Tape, et Slapback ou bien de sculpter de textures uniques créées par le laboratoire Source Audio. 12 moteurs de delay sont disponibles par défaut. 12 moteurs supplémentaires peuvent être rappelés en MIDI ou chargés via l'application Neuro.

**Routage stéréo polyvalent** – La Nemesis permet de gérer une configuration mono ou stéréo avec la même aisance. Chaque moteur de delay fonctionne en mode multi-tap stéréo et de nombreux types de routage tels que Mono-to-Mono, Mono-to-Stereo, et External Loop permettent à la Nemesis d'exploiter toute la puissance d'une chaîne de signal stéréo.

**Delays Single, Dual et Multi-Tap** – Chaque moteur de delay de la Nemesis peut fonctionner en mode single et dual. Certains moteurs de delay font usage de l'architecture à 5 taps de la Nemesis pour créer des motifs rythmiques de delays multi-tap uniques.

**Design compact** – Son robuste boîtier en aluminium anodisé dispose d'un profil fin, d'une petite surface et d'équipements solides capables de résister la rudesse des tournées.

**Universal Bypass** – True bypass, bypass bufférisé, soft bypass avec delay trails (résonnance) ? Le choix vous appartient. La Nemesis est équipée de relais de signal haute-qualité pour le true bypass et de buffers transparents pour le bypass analogique. Un mode soft bypass permet également de conserver la résonnance du delay ou d'effectuer des routages stéréo complexes lorsque la pédale est bypassée.

**Presets** – Sauvegardez vos sons préférés en appuyant sur un simple bouton. 8 presets peuvent être sauvegardés et rappelés en utilisant les réglages physiques et un total de 128 presets peuvent être sauvegardés en interne et rappelés en utilisant un contrôleur MIDI.

**Edition des réglages en profondeur** – Au-delà de ses quatre boutons en façade, l'Aftershock dispose de nombreux réglages supplémentaires. L'application Neuro permet aux utilisateurs avancés d'accéder au fonctionnement interne de l'effet delay pour créer des sonorités signature uniques.

**L'Application Neuro** – L'application pour iOS et Android permet d'étendre considérablement les fonctionnalités de la pédale. Accédez à tous les paramètres éditables et sauvegardez vos presets sur votre appareil mobile. Éditez et partagez vos sons préférés avec la communauté Neuro directement depuis l'application.

**Neuro Hub** – Le Neuro Hub Source Audio peut connecter jusqu'à 5 pédales Source Audio compatibles et enregistre les réglages de chaque pédales dans une « scene ». Jusqu'à 128 « scenes » peuvent être sauvegardées et rappelées en utilisant le Neuro Hub qui combine la puissance d'un multi effets avec la flexibilité d'un pedalboard traditionnel.

**External Loop** – Configurez le mode external loop pour insérer des effets externes dans les lignes de delay de la Nemesis et les intégrer à la boucle de feedback.

**Implémentation MIDI totale** – Tous les paramètres de la Nemesis sont accessibles et pilotables en MIDI via le Neuro Hub ou le port USB. Sa compatibilité USB-MIDI lui permet de fonctionner en plug and play avec des logiciels d'enregistrement (sous Mac ou Windows). La Nemesis peut également se synchroniser avec votre station audionumérique ou autre appareil MIDI utilisant une horloge MIDI.

**Tap Tempo** – Le FOOTSWITCH TAP permet aux utilisateurs de régler la durée de delay en live, avec des options de divisions de temps.

**Pilotage externe** – La Nemesis est facilement configurable pour fonctionner avec des pédales d'expression et des footswitches et propose plusieurs options de contrôle externe.

**Mode Hold** – La fonction HOLD confère du sustain à vos sons de delay. La séquence audio retardée est répétée infiniment pour des effets de sustain ambiants.

## Guide de démarrage rapide

### Alimentation

Pour alimenter l'appareil, connectez l'adaptateur secteur 9 V CC inclus à la prise DC 9V qui se trouve sur le panneau arrière.

**Avertissement :** L'utilisation d'alimentations d'une autre marque que Source Audio, plus particulièrement d'alimentations non-stabilisées, peut endommager l'appareil. Soyez très prudent avec les alimentations tierces et consultez les exigences en matière d'alimentations imprimées au bas du boîtier de la Nemesis.

### Connexions Guitare / Audio

Utilisez un câble standard 6,35 mm pour relier votre guitare, basse ou autre instrument à l'entrée jack INPUT et votre ampli (ou le prochain appareil audio dans votre chaîne de signal) à la sortie jack OUTPUT 1. Si vous disposez d'un second ampli, connectez-le à la sortie OUTPUT 2.

Une fois que les connexions d'alimentation et audio ont été faites, la Nemesis est prête à fonctionner.



## Description brève des réglages, interrupteurs et footswitches

**Bouton Time** : Réglage de la durée de delay. Si un moteur d'effet utilise des delays multi-tap, il se réglera sur le tap de delay le plus long et les divisions de delay s'échelonneront automatiquement en fonction de celui-ci.

**Bouton Mix** : Réglage des niveaux relatifs du signal d'entrée « dry » et du signal traité « wet ». Réglé sur 12 h, les signaux wet et dry sont équilibrés. Entièrement tourné dans le sens antihoraire le signal est 100 % dry. Entièrement tourné dans le sens horaire, le signal est 100 % wet.

**Bouton Feedback** : Réglage du taux de signal wet redirigé vers l'effet delay. Avec un feedback minimum, l'effet s'appliquera une seule fois. Avec un feedback maximum, l'effet s'appliquera infiniment. Il est également possible de régler le feedback avec une valeur supérieure à 1 pour générer des effets d'auto-oscillation.

**Bouton Mod** : Réglage de l'amplitude de la modulation appliquée à l'effet. Il peut avoir différentes fonctions selon le moteur d'effet sélectionné. Certains moteurs d'effet utilisent des modulations appelées time (pitch), filter, tape (pleurage et scintillements) ou tremolo.

**Bouton Rate** : Réglage de la vitesse des modulations time (pitch), filter, tape, wow and flutter (pleurage et scintillements) ou tremolo. Avec les delays de type tape, il agit sur la vitesse de la bande.

**Bouton Intensity** : Le bouton INTENSITY peut avoir différentes fonctions selon le moteur d'effet sélectionné. La plupart des moteurs d'effet peuvent créer une gamme de sons différents : tantôt chaleureux ou brillants, clair ou distordus, épais ou discrets et ainsi de suite... Le bouton INTENSITY modifie le timbre ou le caractère des sons et permet de sculpter des caractéristiques uniques pour chaque moteur. Pour plus d'informations concernant le fonctionnement du bouton INTENSITY, consultez les descriptions individuelles de chaque moteur d'effet.

**Bouton de sélection du moteur** : Permet de sélectionner 12 moteurs. Pour accéder aux moteurs de delays supplémentaires, vous aurez besoin d'utiliser l'application Neuro ou le MIDI.

**Footswitch on/off** : Enclenche ou bypass l'effet delay. La LED ON/OFF correspondante s'allumera en vert lorsque le delay est actif.

**Fonction Tap Tempo** : Pressez ce footswitch deux fois ou plus pour régler la durée de delay de base. Assurez-vous que le SWITCH SUBDIVISION est réglé sur les noires pour une division de base en notes noire.

Pressez et maintenez le footswitch TAP pour activer le mode HOLD. Cela redirigera le signal audio vers la ligne de delay jusqu'à ce que le switch TAP soit relâché.

**Switch Tap Tempo Subdivision** : Il permet de sélectionner la division de temps pour le tap tempo et de créer des delays complexes avec des croches pointées et des triolets avec le FOOTSWITCH TAP. La LED TAP marquera toujours le temps que vous avez tapé avec le FOOTSWITCH TAP même si vous avez sélectionné une division de temps.

**Bouton Preset Select/Save** : Ce bouton permet de sélectionner et de charger un des quatre presets utilisateurs sauvegardés dans la Nemesis. Pour sauvegarder un preset à l'emplacement sélectionné, pressez et maintenez ce bouton.

**Détection stéréo automatique** : Lorsqu'un jack est inséré à la sortie stéréo, la Nemesis va automatiquement le détecter et générer un delay ping pong stéréo pour chacun des moteurs de delay. La Nemesis a la capacité de monitorer ses entrées et sorties et de se configurer avec le mode approprié. Il est également possible d'écraser ces réglages et de choisir des options de routage personnalisées en utilisant l'application Neuro ou le MIDI.

## Table des matières

Bienvenue .....	1
Vue d'ensemble .....	2
Guide de démarrage rapide .....	3
Connexions .....	6
Moteur de delay .....	10
Moteur de delay supplémentaires .....	15
Réglages .....	24
Enregistrement et rappel de presets .....	25
Universal Bypass .....	29
Fonctionnement stéréo .....	29
Pilotage externe .....	34
Application Neuro .....	35
Neuro Hub .....	41
MIDI .....	41
USB .....	43
Caractéristiques .....	43
Résolution des problèmes .....	44
Foire aux questions .....	46
Implémentation MIDI .....	48
Patins en caoutchouc .....	49
Instructions d'élimination .....	50
Garantie .....	51
Historique de version .....	52

## Connexions

### Prise d'entrée latérale



#### Input 1

L'entrée INPUT est l'entrée principale pour les guitares, basses et autres instruments. Elle peut également accepter les entrées de niveau ligne et être insérée dans la boucle d'effet de votre ampli. Reliez cette prise à votre instrument ou à une autre source audio en utilisant un câble mono TS 6,35 mm. Pour plus d'informations au sujet des niveaux de signal acceptés, consultez la rubrique [Caractéristiques](#)

#### Input 2

INPUT 2 est l'entrée audio secondaire pour les sources stéréo, les boucles de feedback externes ou les entrées de données en provenance de votre appareil mobile quand vous utilisez l'application Neuro.

##### *Input 2 en tant qu'entrée audio*

Sur l'entrée INPUT 2, le contacteur de la pointe du jack fonctionne comme une deuxième entrée pour guitare, basse ou autre instrument. Reliez votre instrument à cette entrée en utilisant un câble mono TS 6,35 mm. La Nemesis se configurera automatiquement en configuration audio stéréo. D'autres options de routage sont accessibles via l'application Neuro. Pour plus d'informations concernant le routage stéréo, référez-vous à la rubrique [Fonctionnement stéréo](#).

##### *Input 2 en tant que Return de boucle externe*

Si la Nemesis est configurée dans un mode de routage qui inclut une boucle externe, la sortie OUTPUT 2 est le send de la boucle et l'entrée INPUT 2 est le return. Reliez l'entrée INPUT 2 à la sortie de la boucle externe en utilisant un câble mono (TS) 6,35 mm.

##### *Entrée Input 2 en tant qu'entrée de données pour l'application Neuro*

Le contacteur de l'anneau sur l'entrée INPUT 2 fonctionne comme une entrée de données pour l'application Neuro. L'application Neuro envoie de données à la pédale en utilisant la prise casque de votre appareil mobile. Vous pouvez y connecter votre appareil mobile en utilisant le câble stéréo

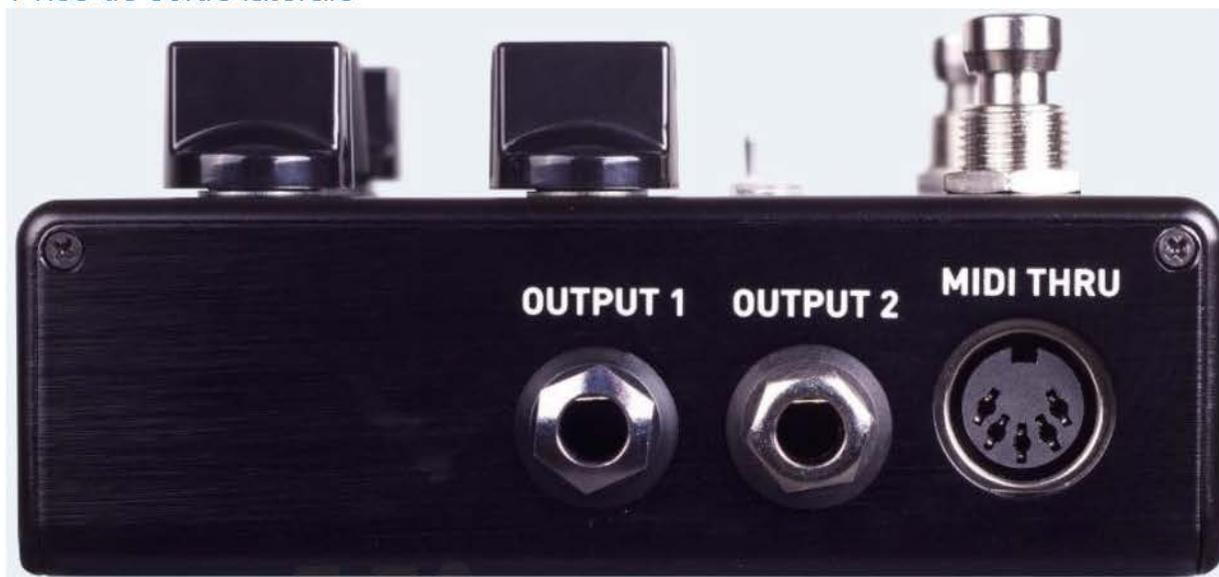
(TRS) 3,5 mm inclus. Lorsque vous utilisez un câble TRS, il peut également recevoir des données Neuro en provenance d'une autre pédale Neuro-compatible qui se trouve en série dans la chaîne de signal. Le signal audio (s'il y en a un) sera transmis par la pointe du connecteur jack et les données de l'application Neuro seront transmises par l'anneau. Cela permet de faire circuler l'audio et les données Neuro dans le même câble.



## Entrée MIDI

Il s'agit d'un connecteur DIN à 5 broches qui accepte les messages MIDI en provenance d'appareils externes, ce qui inclut les messages Program Change (PC), Continuous Control (CC) et MIDI clock. Consultez le document « Nemesis MIDI Implementation » pour plus d'informations.

## Prise de sortie latérale



### Output 1

C'est la sortie principale. Reliez-la à votre ampli, à votre interface d'enregistrement ou au prochain appareil dans votre chaîne de signal en utilisant un câble mono (TS) 6,35 mm.

### Output 2

La sortie OUTPUT 2 peut fonctionner soit comme une sortie audio, soit comme une sortie de données pour l'application Neuro ou bien les deux simultanément.

#### *Output 2 en tant que sortie audio*

Le contacteur de la pointe sur la sortie OUTPUT 2 fonctionne comme une sortie audio secondaire. Elle transmet un signal audio quand la Nemesis est configurée avec un routage de signal utilisant les sorties stéréo. Reliez-là à votre ampli, à votre interface d'enregistrement ou au prochain appareil dans votre chaîne de signal en utilisant un câble mono (TS) 6,35 mm.

#### *Input 2 en tant que Send de boucle externe*

Si la Nemesis est configurée dans un mode de routage qui inclut une boucle externe, la sortie OUTPUT 2 est le send de la boucle et l'entrée INPUT 2 est le return. Reliez l'entrée OUTPUT 2 à l'entrée de la boucle externe en utilisant un câble mono (TS) 6,35 mm.

#### *Output 2 en tant que sortie de données pour l'application Neuro*

Le contacteur de l'anneau sur la sortie OUTPUT 2 fonctionne comme une sortie de données pour l'application Neuro. Cela permet d'acheminer des données en provenance de la Nemesis vers le prochain effet Source Audio présent dans votre chaîne de signal. Vous pouvez connecter en série les données de l'application Neuro que la sortie OUTPUT 2 soit configurée en sortie audio ou non. Reliez la sortie OUTPUT 2 au prochain appareil audio doté d'une entrée de données Neuro (généralement l'entrée INPUT 2) en utilisant un câble stéréo (TRS) 6,35 mm. Le signal audio (s'il

y en a un) sera transmis par la pointe du connecteur jack et les données de l'application Neuro seront transmises par l'anneau. Cela permet de faire circuler l'audio et les données Neuro dans le même câble.

### MIDI Thru

Il s'agit d'un connecteur DIN standard à 5 broches qui répètent les messages MIDI de l'entrée jack MIDI INPUT vers d'autres appareils. La Nemesis ne générera pas ses propres données MIDI mais copiera et transmettra toutes les données qu'elle reçoit.

## Connexion d'alimentation et de pédalier de contrôle



### 9 V CC (Alimentation)

Connectez l'adaptateur secteur 9 V CC inclus. Si vous souhaitez utiliser une alimentation tierce, l'alimentation doit être stabilisée à 9 V CC (courant continu) et capable de fournir au moins 200 mA (milliampères) de courant. Sa fiche doit disposer d'une pointe négative et d'un anneau positif.

### USB

Connectez votre ordinateur (Mac ou Windows) au port USB de la Nemesis (désigné par l'icône

e) en utilisant un câble mini USB standard. La Nemesis est un appareil compatible USB qui ne nécessite aucun driver spécifique. Pour plus d'informations au sujet des possibilités USB de la Nemesis, reportez-vous à la rubrique [USB](#) du manuel de l'utilisateur.

### Entrée Control Input

L'entrée Control Input 3,5 mm permet de connecter des appareils de contrôle externes tels que les pédales Dual Expression, Reflex Universal Expression, le Neuro Hub et les contrôleurs Hot Hand Motion Controller. Pour plus d'informations, reportez-vous aux rubriques [Entrée pédale d'expression](#), [Entrée Hot Hand](#) et [Neuro Hub](#) du manuel de l'utilisateur.

### Entrée pour pédale/switch d'expression

Le jack PEDAL IN à l'arrière de la pédale peut accueillir une pédale passive ou un footswitch. Le SWITCH PEDAL IN permet à l'utilisateur de sélectionner le type de contrôleur externe utilisé. Choisissez EXP pour un contrôleur d'expression ou SWITCH pour un footswitch.

Reportez-vous à la rubrique [Pilotage externe](#) pour plus de précisions.

## Moteur de delay

La Nemesis inclus douze moteurs de delay basiques avec douze moteurs supplémentaires accessibles via l'application Neuro ou le MIDI. Alors que de nombreux types de sons et fonctionnalités sont fixes pour chaque moteur de delay, de nombreux paramètres et réglages peuvent être édités en utilisant l'application Neuro ou le MIDI afin de modifier les sons pour qu'ils s'adaptent à des usages spécifiques ou simplement à vos préférences. Les modifications apportées aux moteurs peuvent être sauvegardées en tant que preset utilisateur ou gravées (avec la fonction Burn) pour écraser les réglages d'usine des effets préréglés.

Chaque effet utilise les boutons MOD, RATE, et INTENSITY de façons différentes pour modifier les sonorités. Voici une description de chacun des moteurs d'effet et de la façon dont ils sont configurés respectivement :

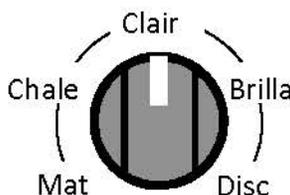
### DIGITAL (0)

Un delay numérique et clair avec une modulation time (pitch) en option. Le bouton INTENSITY contrôle le filtrage permettant des filtres low-cut (passe-haut - pour un son de delay plus discret) ou high cut (passe-bas - pour un son de delay plus chaleureux). Vous pouvez aussi régler le bouton INTENSITY sur 12 h pour un son de delay pur et non filtré. La Nemesis dispose d'un chemin de signal 56 bits avec une ligne de delay 24 bits pour des répétitions cristallines.

**Plage du bouton Time :** De 10 à 2,6 secondes

**Mod et Rate :** Réglage d'amplitude et de vitesse de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch).

**Intensity :** Réglage du filtrage sur les signaux retardés. Un filtre high-cut est disponible sur le côté gauche du bouton alors qu'un filtre **low-cut** est disponible sur le côté droit. La plage mid désactive les deux filtres.



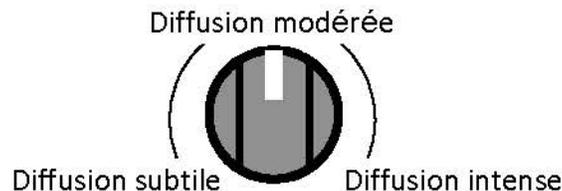
### DIGITAL (1)

Ce moteur dispose d'un effet de diffusion qui enveloppe l'attaque du signal répété, ce qui l'adoucit et lui permet de se mélanger plus facilement avec le signal dry non traité. Cela crée un son éthéré rappelant certains effets de réverb. Il dispose également de quelques filtrages subtils pour sculpter le son des répétitions.

**Plage du bouton Time :** De 30 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate :** Réglage d'amplitude et de vitesse de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch).

**Intensity :** Réglage l'intensité de l'effet de diffusion.



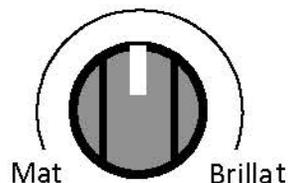
## ANALOG (2)

Ce moteur de delay reproduit le caractère sonore sombre des delays analogiques « point par point ». Les delays « point par point » traditionnels peuvent avoir des sonorités résonnantes ou chaleureuses. Ce moteur met l'accent sur la chaleur et a été inspiré par le delay classique EHX Deluxe Memory Man. Pour rester fidèle aux anciens delays « point par point », les fréquences aigues sont atténuées, même sur le signal (dry). Si vous préférez obtenir la totalité du signal dry, ce filtrage peut être désactivé en utilisant l'application Neuro ou le MIDI. Pour plus de résonnance, essayez le moteur RESONANT ANALOG.

**Plage du bouton Time :** De 40 millisecondes à 1,2 secondes

**Mod et Rate :** Réglage de l'amplitude et de la vitesse de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch).

**Intensity :** Mélange les sonorités de delay mats et brillantes.



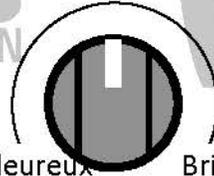
## TAPE (3)

Il s'agit d'une reproduction détaillée des delays à bandes classiques à tête mobiles. Les répétitions sont limitées en bande passante présentent les artefacts caractéristiques des delays à bande tels que le filtrage, la saturation du préampli, le bruit et les effets de pleurage et scintillement.

**Plage du bouton Time :** De 20 millisecondes à 1,2 secondes

**Mod et Rate :** Le réglage MOD agit sur l'amplitude de l'effet pleurage et scintillement et le réglage RATE agit sur la vitesse de la bande.

**Intensity :** Réglage du taux de filtrage, du bruit et de la distorsion appliquée aux répétitions.



Saturé, Chaleureux Brillant, Clair



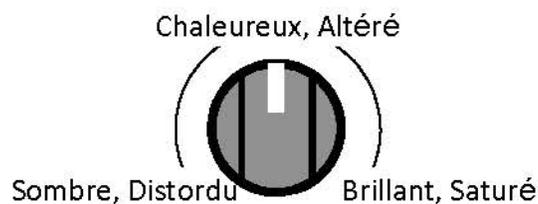
## NOISE TAPE (4)

Il s'agit d'une reproduction détaillée des delays à bandes à vitesse variable équipés d'une tête fixe. Les répétitions sont limitées en bande passante et présentent les artefacts caractéristiques des delays à bande tels que le filtrage, la distorsion, le bruit et les effets de pleurage et scintillement. Le moteur NOISE TAPE présente une sonorité plus sombre et plus acide que le moteur TAPE et produit des artefacts qui simulent une bande ancienne ou endommagée.

**Plage du bouton Time :** De 20 millisecondes à 1,2 secondes

**Mod et Rate :** Le réglage MOD agit sur l'amplitude de l'effet pleurage et scintillement et le réglage RATE agit sur la vitesse de la bande.

**Intensity :** Réglage du taux de filtrage, du bruit et de la distorsion appliquée aux répétitions.



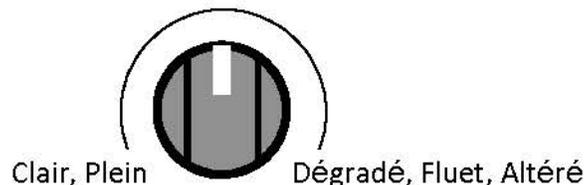
## DEGRADE (5)

Il s'agit d'un delay avec distorsion et réduction de l'échantillonnage. Cela produit un son lo-fi avec un taux de distorsion variable, du bruit et des artefacts de repliement. Pour une dégradation du signal et une réduction de l'échantillonnage plus extrême, essayez le moteur LO-FI RETRO.

**Plage du bouton Time :** De 10 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate :** Réglage d'amplitude et de vitesse de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch).

**Intensity :** Réglage du taux d'échantillonnage et de la distorsion appliquée aux répétitions.



## SHIFTER (6)

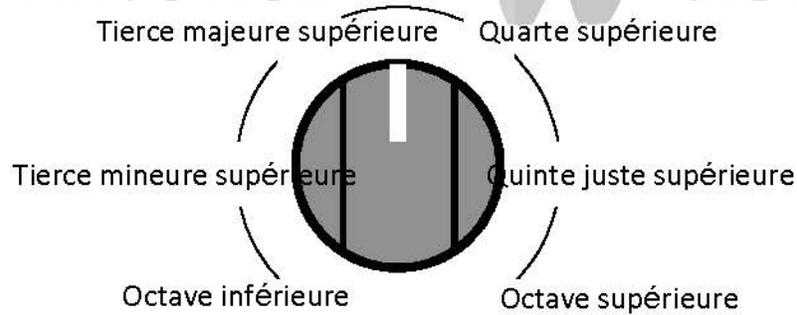
Il s'agit d'un delay dont les répétitions sont pitch-shiftées. La modulation de la note est statique. Elle ne s'applique pas aux répétitions successives.

**Plage du bouton Time :** De 1 à 2,6 secondes

**Mod et Rate :** Réglage d'amplitude et de vitesse de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch) pour obtenir un effet de vibrato.

**Intensity :** Réglage de l'intervalle de modulation des notes appliqué aux répétitions. Cet intervalle peut aller de l'octave inférieure à l'octave supérieure. Six modulations de pitch sont possibles : tierce supérieure, tierce majeure supérieure, quarte juste supérieure, quinte juste





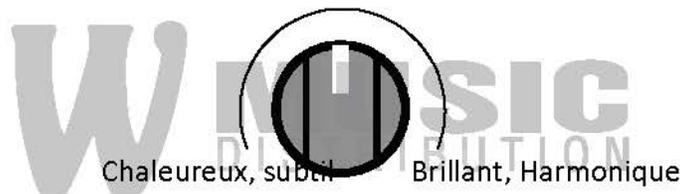
### HELIX (7)

Cet effet combine un delay reverse avec un pitch shifter à l'octave supérieure pour créer un delay d'ambiance scintillant qui disparaît dans les hautes fréquences.

**Plage du bouton Time :** De 200 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate :** Réglage d'amplitude et de vitesse de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch).

**Intensity :** Permet de passer progressivement d'un son chaleureux et subtil à un effet de premier plan, brillant et scintillant.



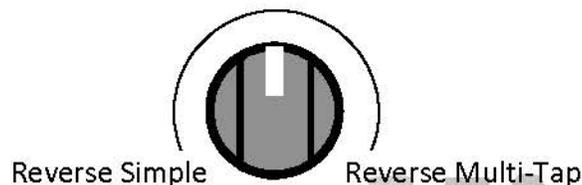
### REVERSE (8)

Effet classique de bande inversée (popularisé par le rock psychédélique des années 60). La Nemesis peut créer générer des delays inversés qui se chevauchent et qui s'estompent régulièrement pour créer un effet de tremolo pulsant. Le bouton INTENSITY mixe les têtes de delay supplémentaires pour ajouter de nouvelles couches au son inversé.

**Plage du bouton Time :** De 200 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate :** Réglage d'amplitude et de vitesse de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch).

**Intensity :** Pour une seule répétition de delay inversée, tournez le bouton INTENSITY à son minimum. Tournez le bouton INTENSITY pour mélanger les couches supplémentaires et créer un son reverse plus épais, plus complexe et plus ambient.



### SWEeper (9)

Un filtre de passe-bas résonnant balaye lentement le spectre sonore pour créer une ondulation similaire à celle d'un synthétiseur.

**Plage du bouton Time :** De 1 à 2,6 secondes

**Mod :** Réglage de l'amplitude du LFO (Low Frequency Oscillator) qui module le filtre passe-bas. En d'autres termes, ce bouton détermine la plage de mouvement du filtre.

**Rate :** Réglage de la vitesse du LFO qui module le filtre passe-bas.

**Intensity :** Réglage Q (ou résonnance) du filtre



Doux, Résonnance basse Acéré, Résonnance haute

### RHYTHMIC (10)

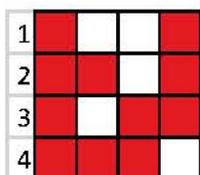
La Nemesis contient 5 taps de delay qui disposent de durée et de niveaux programmables. Cela permet de créer des motifs rythmiques dans l'effet de delay. L'effet Rythmic utilise 3 taps pour générer une large gamme de rythmes à 3 notes (plus une note posée sur la mesure suivante). Des rythmes plus complexes utilisant 4 notes sont possibles avec le moteur [Complex Rhythmic](#).

**Plage du bouton Time :** De 200 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate :** Réglage de l'amplitude et de la vitesse de modulation de largeur d'impulsion (pitch).

**Intensity :** Permet de sélectionner l'un des 8 rythmes préprogrammés. Les rythmes sont espacés de manière égale autour du bouton INTENSITY. Les rythmes sont décrits ci-dessous à la manière d'un séquenceur, avec des carrés rouges qui indiquent la position des taps dans le rythme.

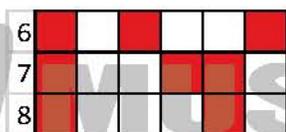
Les rythmes 1 à 4 sont des rythmes simples basés sur des divisions de 4 temps.



Le rythme 5 est un rythme syncopé basé sur des divisions de 8 temps.



Les rythmes 6 à 8 sont des rythmes swing basés sur des divisions de 6 temps.



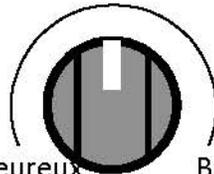
### SLAPBACK (11)

Il s'agit d'un effet d'écho court, popularisé par la musique rockabilly dans les années 50 et caractéristique de nombreux autres styles musicaux. Basé sur un delay à bande avec quelques légères modifications.

**Plage du bouton Time :** De 20 millisecondes à 220 secondes

**Mod et Rate :** Le réglage MOD agit sur l'amplitude de l'effet pleurage et scintillement et le réglage RATE agit sur la vitesse de la bande.

**Intensity :** Des réglages bas produisent un son chaleureux avec une saturation de la bande. Des réglages élevés produisent un son brillant et clair.



Saturé, Chaleureux

Brillant, Clair

## Moteur de delay supplémentaires

En supplément des 12 moteurs de delays accessibles en façade de la pédale, la Nemesis dispose également de 12 moteurs de delay supplémentaires pour un total de 24 moteurs en tout. Ces 12 moteurs d'effets supplémentaires offrent une large palette de sonorités et peuvent être sélectionnés via l'application Neuro ou le MIDI. Chacun de ces effets peut être utilisé pour écraser les moteurs installés par défaut dans la pédale ou peut être sauvegardé en tant que preset utilisateur.

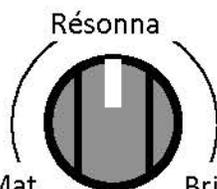
### RESONANT ANALOG (12)

Il produit le son d'un delay « point par point » classique avec une résonance dans les médiums. Les delays successifs sont chaleureux et lo-fi. Ce moteur a été inspiré par la MXR Carbon Copy et la Way Huge Aqua Puss qui ont été combinées pour produire un son de delay « point par point » capturant l'essence de ces appareils de delay classiques.

**Plage du bouton Time :** De 10 millisecondes à 1,2 secondes

**Mod et Rate :** Réglage d'amplitude et de vitesse de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch).

**Intensity :** Modifie le caractère du delay. Des réglages bas peuvent générer des sons analogiques mats, salis et lo-fi. Un réglage central produit un son plus équilibré et résonnant. Des réglages élevés donneront un son plus brillant et plus clair.



Mat

Brillat

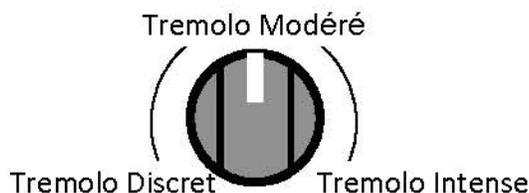
Les signaux retardés sont traités par des tremolos stéréo qui modulent leur volume sur la durée.



**Plage du bouton Time :** De 40 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate :** MOD détermine le taux de modulation sur la durée (vibrato) et RATE agit sur le taux de modulation et de tremolo.

**Intensity :** Réglage du volume des répétitions



## SEQUENCED FILTERS (14)

Il s'agit d'un delay à 4 taps avec un filtre fixe sur chaque tap. Ces filtres (un ensemble de filtres de passe-bas et de passe-bande) sont centrés sur différentes fréquences pour que l'effet global produise le rendu d'un filtre en mouvement contrôlé par un séquenceur. Etant donné que ce moteur de delay dispose de 4 taps régulièrement espacés sur le delay principal, vous devrez taper le tempo sur le quart de la durée désirée.

**Plage du bouton Time :** De 10 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate :** Réglage d'amplitude et de vitesse de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch).

**Intensity :** Réglage du taux de distorsion dans le signal wet retardé. Complètement tourné dans le sens antihoraire, il ne se produit pas de distorsion. Complètement tourné dans le sens horaire, on obtient une distorsion maximum.

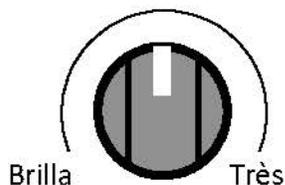
## DUB (15)

Il s'agit d'un delay diffusé traité par un filtre passe-haut qui trouvera sa place dans tous les morceaux de dub rasta.

**Plage du bouton Time :** De 10 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate :** Réglage d'amplitude et de vitesse de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch).

**Intensity :** Réglage du taux de filtre passe-haut appliqué aux répétitions. Cet effet rend les répétitions de plus en plus fluettes dans le temps. C'est un réglage typique de la musique dub.



## CHORUS (16)

Les répétitions sont envoyées dans un effet de chorus stéréo pour un son de modulation chaleureux.

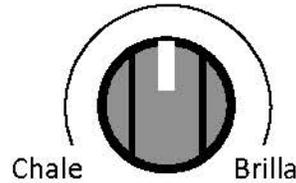


**Plage du bouton Time** : De 50 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate** : Réglage du taux et de la vitesse de modulation chorus.



**Intensity :** Modifie le son des répétitions qui passera de mat avec un réglage bas à brillant avec un réglage élevé.



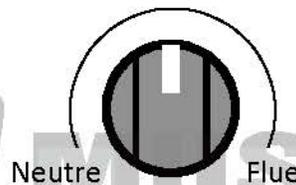
## FLANGER (17)

Les répétitions sont envoyées dans un effet de flanger stéréo pour un son de réacteur d'avion classique.

**Plage du bouton Time :** De 50 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate :** Réglage du taux et de la vitesse de modulation flanger.

**Intensity :** Modifie le son des répétitions en passant de neutre avec un réglage bas à fluet avec un réglage élevé.



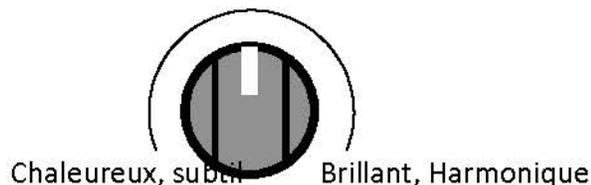
## DOUBLE HELIX (18)

Similaire au réglage Helix mais avec un mouvement supplémentaire et une répétition du signal original non traitée.

**Plage du bouton Time :** De 200 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate :** Le réglage MOD agit sur l'amplitude de l'effet pleurage et scintillement et le réglage RATE agit sur la vitesse de la bande.

**Intensity :** Permet de passer progressivement d'un son chaleureux et subtil à un effet de premier plan, brillant et scintillant.



## COMPLEX RHYTHMIC (19)

Similaire au réglage RYTHMIC en façade, ce moteur utilise 4 taps pour créer une large gamme de rythmes à 4 notes.

**Plage du bouton Time :** De 200 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate** : Réglage de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch).



**Intensity** : Permet de sélectionner l'un des 13 rythmes préprogrammés. Les rythmes sont espacés de manière égale autour du bouton INTENSITY.

Les rythmes sont décrits ci-dessous à la manière d'un séquenceur, avec des carrés rouges qui indiquent la position des taps dans le rythme.

Les rythmes 1 à 8 sont des rythmes simples et syncopés basés sur des divisions de 8 temps.

1	■	■	■	■	■	■	■
2	■	■	■	■	■	■	■
3	■	■	■	■	■	■	■
4	■	■	■	■	■	■	■
5	■	■	■	■	■	■	■
6	■	■	■	■	■	■	■
7	■	■	■	■	■	■	■
8	■	■	■	■	■	■	■

Les rythmes 9 à 13 sont des rythmes swing basés sur des divisions de 6 temps.

9	■	■	■	■	■	■
10	■	■	■	■	■	■
11	■	■	■	■	■	■
12	■	■	■	■	■	■
13	■	■	■	■	■	■

## Lo-Fi RETRO (20)

Retour vers les années 80 avec des sons de delays évoquant les jeux vidéo de l'époque : échantillonnage réduit, distorsion et artefacts.

**Plage du bouton Time** : De 1 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate** : Réglage d'amplitude et de vitesse de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch).

**Intensity** : Réglage de la réduction du taux d'échantillonnage et de la distorsion appliquée aux répétitions.

Dégradation légère



Relativement clair  
Artefacts

Réduction du taux d'échantillonnage,

## WARPED RECORD (21)

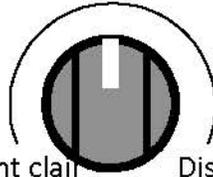
À la manière d'un disque vinyle qui aurait été laissé au soleil. Ce delay crée des ondulations et des oscillations qui génèrent des sonorités légèrement fausses et rappellent celles d'un vieux 33 T qui aurait connu des jours meilleurs.



**Plage du bouton Time** : De 10 millisecondes à 2,6 secondes

**Mod et Rate** : Réglage du taux et de la vitesse d'ondulation.





Relativement clair Distordu, Fluet

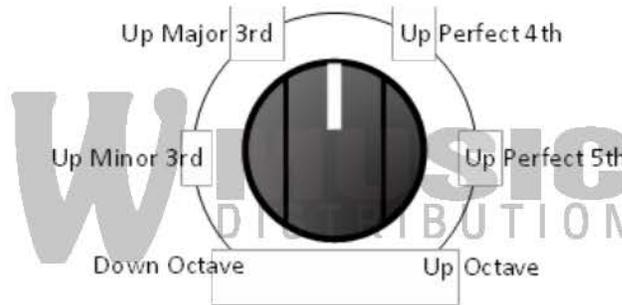
## COMPOUND SHIFTER (22)

Il s'agit d'un delay avec un effet de pitch shifting sur les répétitions. Chaque répétition est pitch shiftée davantage ce qui crée un effet de shift composé.

**Plage du bouton Time** : De 1 milliseconde à 2,6 secondes

**Mod et Rate** : Réglage d'amplitude et de vitesse de la modulation time (modulation de largeur d'impulsion agissant sur le pitch).

**Intensity** : Réglage de l'intervalle de modulation de la hauteur de note (comme indiqué dans le schéma ci-dessous).



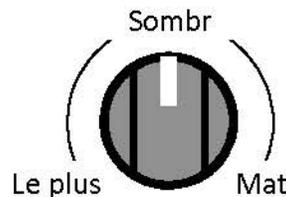
## OIL CAN (23)

Il s'agit d'un son de delay sombre, claquant, ondulant et distordu inspiré d'un vieux delay de type « oil can ».

**Plage du bouton Time** : De 20 millisecondes à 800 secondes

**Mod et Rate** : Réglage d'amplitude et de vitesse de la modulation de largeur d'impulsion (pitch).

**Intensity** : Modifie la couleur des répétitions de très sombre à moins sombre. Par nature, les delays « oil can » ne disposent pas de réglage « Bright ».



Réglages



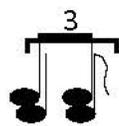
Boutons

Bouton Time

Réglage de la durée de delay du tap 1 qui est le delay principal. Si un moteur d'effet incluant des taps multiples est sélectionné, les taps supplémentaires s'échelonneront automatiquement. Tourner le bouton TIME pendant que le moteur de delay est actif fera dévier l'audio ce qui créera une modulation de la hauteur de note. Veuillez noter que les différents moteurs ont des plages de durée de delay différentes sur le bouton TIME. Par exemple, la plage de temps pour ANALOG est limitée de 40 ms à 1,2 s car il s'agit de la plage de temps caractéristiques des delays analogiques. SLAPBACK dispose d'une durée maximum de 220 ms. La durée de delay maximum pour chacun des moteurs est réglable via un paramètre de l'application Neuro.

*Contrôler la durée de delay du Tap 2 avec le bouton Time.*

Le bouton TIME peut également être utilisé pour régler la durée de delay du tap 2. Pour cela, tournez le bouton TIME en maintenant la pression sur le bouton CONTROL INPUT. Cela permet d'assigner une valeur limite au tap 2 - cette option ne nécessite pas l'utilisation de l'Application Neuro. Le tap 2 dispose de 4 durées de delay relatives à la durée du tap 1.



2/3

Croches swing

1/2

Croche



3/4

Croches pointées

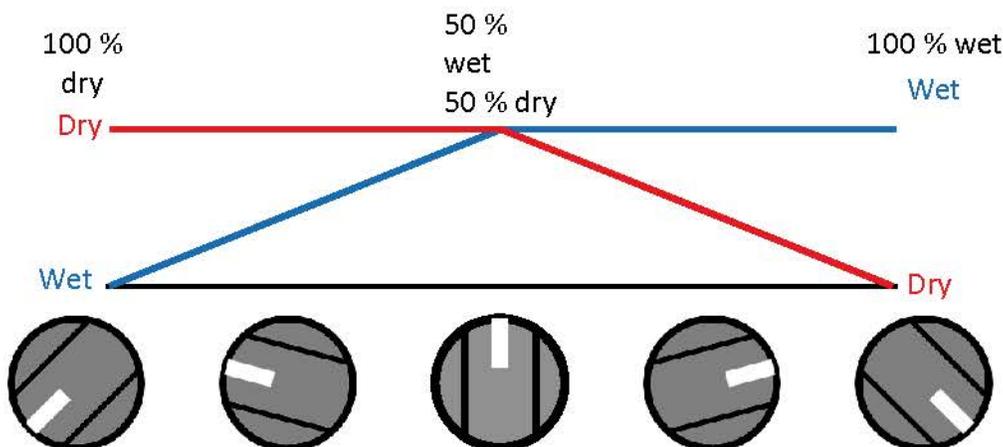
1

Noires



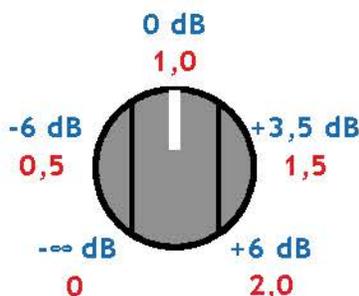
## Bouton Mix

Réglage des niveaux relatifs du signal d'entrée « dry » et du signal de chorus « wet ». Entièrement tourné dans le sens antihoraire le signal est 100 % dry. Entièrement tourné dans le sens horaire, le signal est 100 % wet. Au point central, le signal est 50 % wet, 50 % dry. Le mode Kill Dry est disponible dans les options générales du firmware version 1.12 (voir [Kill Dry / Dry Defeat](#)).



## Utilisation du bouton Mix pour régler le Niveau de sortie Master

Le niveau de volume général en sortie peut être réglé directement sur la pédale sans passer par l'application Neuro ou le MIDI. Pressez et maintenez le bouton CONTROL INPUT puis tournez le bouton MIX pour régler le niveau de sortie master qui affecte le signal wet et le signal dry en même temps. Un boost maximum de + 6 dB est possible. Le schéma suivant montre la plage des gains de sortie, en décibel (bleu) ou linéaire (rouge). Veuillez noter que lorsque le niveau de sortie est défini, il est conservé lors de chaque changement de moteur d'effet effectué à partir de la pédale. Charger un preset utilisateur écrasera le réglage de niveau défini par le bouton MIX.



## Bouton Feedback

Réglage du taux de signal wet redirigé vers la ligne de delay. Il détermine le nombre de répétitions. Complètement tourné dans le sens horaire, on obtient une répétition (il n'y a pas de feedback). Complètement tourné dans le sens antihoraire, le feedback est maximum. Veuillez noter que certains moteurs d'effet permettent une valeur plus grande que 1 (unité) pour le feedback. Cela génère des auto-oscillations et produit des sonorités très cools qui peuvent faire beaucoup de bruit ! Tourner le bouton MIX vers la position CLEAN est une bonne façon de maîtriser les sonorités d'oscillations. Le FEEDBACK MAXIMUM peut également être réglé en tant que paramètre Neuro. Ce bouton vous permettra d'éviter ou d'autoriser les oscillations lorsque le bouton FEEDBACK est poussé dans ses derniers retranchements.

Bouton Mod

Réglage de l'amplitude du LFO (Low Frequency Oscillator) de modulation. Il peut affecter différents aspects du son selon le moteur de delay sélectionné. La plupart du temps, il contrôle la vitesse de

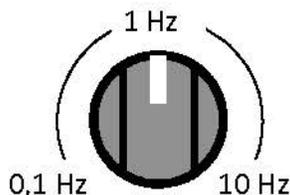


modulation de largeur d'impulsion (pitch) pour la durée de delay. On peut l'utiliser pour créer de beaux effets de vibrato et de chorus. Pour certains moteurs, le bouton MOD contrôle la modulation de bande, la modulation filtre ou l'amplitude du trémolo. Pour plus d'information, reportez-vous à la rubrique Moteur de Delay du manuel de l'utilisateur.

### Bouton Rate

Réglage de la vitesse du LFO de modulation. Il peut affecter différents aspects du son selon le moteur de delay sélectionné. La plupart du temps, il contrôle le taux de modulation de largeur d'impulsion (pitch), de modulation de bande, de modulation de filtre ou la vitesse du tremolo.

Pour la plupart des moteurs de delay, le bouton RATE va de 0,1 Hz à 10 Hz.



Pour les moteurs de delay qui simulent des machines à bandes, le bouton RATE définit la vitesse de la bande, ce qui affecte le son et l'effet pleurage et scintillement. La position centrale de ce bouton correspond à une vitesse de bande normale. Vous pouvez l'accélérer ou la ralentir en tournant le bouton RATE vers la droite ou la gauche.

Il est possible de verrouiller le taux du LFO sur la durée du delay. Cela crée un effet de modulation synchronisée intéressant. Pour ce faire, activez le paramètre « LFO Lock to Delay Time » en utilisant l'application Neuro ou un contrôleur MIDI.

### Bouton Intensity

Il s'agit d'un bouton unique qui permet de changer la couleur et le caractère du son. Il contrôle des paramètres différents en fonction du moteur de delay actif. Pour plus d'information sur le bouton INTENSITY, reportez-vous à la rubrique moteur de delay.

### Encodeur de sélection du moteur d'effet

Il s'agit du sélecteur de moteur de delay. Il détermine le moteur général et paramètre les fonctions d'autres boutons tels que MOD, RATE et INTENSITY.

### LEDs de sélection des moteurs d'effet

Les LEDs de sélection des moteurs d'effet qui entourent le sélecteur du moteur de delay désignent le moteur en cours d'activité. Elles fonctionnent avec les 12 premiers moteurs d'effet. Si un utilisateur a activé l'un des moteurs supplémentaires (allant du moteur 13 au moteur 24), aucune LED de sélection des moteurs d'effet ne s'allumera.

### Footswitch On/Off

Active ou bypass l'effet de delay en utilisant le mode Hardware Bypass. Si le mode Trails est sélectionné, le footswitch activera le soft bypass avec la résonance des répétitions. Le mode Hardware Bypass est pré-réglé dans le menu Options de matériel de l'application Neuro. Le mode Hardware Bypass est un paramètre **général**. On ne peut pas le sauvegarder avec chaque preset.

### LED On/Off

SA260

Ne-mesis Delay Manuel de

21

La LED On/Off au-dessus du footswitch indique si l'effet delay est actif (vert lumineux) ou  
bypassé (éteinte).



Si le mode Trails est actif, la LED On/Off s'allumera en vert quand le delay est actif. Quand l'effet est bypassé, elle s'allume en rouge.

### Mode Trail.

Le mode Trails est une option de bypass qui permettant aux répétitions de s'estomper naturellement après extinction du delay.

Le mode Trails peut être activé à partir du menu Option de matériel de l'application Neuro ou en utilisant la pédale (poussez le footswitch On/Off en pressant le bouton Control Input de façon continue). Cela permet d'activer ou désactiver le mode Trails et de sauvegarder de le réglage automatiquement. Le mode Trails est un réglage **général** et ne peut pas être sauvegardé avec chaque preset. Cependant, lorsque vous utilisez le mode Trail, les modes Trail et Hardware Bypass restent toujours accessibles :

Si le mode trails est actif, appuyez rapidement sur le footswitch On/Off pour effectuer un soft bypass (avec répétitions) et poussez le footswitch On/Off de façon continue pendant une demi-seconde effectuer un Hard Bypass (avec relais de signal ou bufférisé). Pour plus d'informations, consultez la rubrique [Universal Bypass™](#).

### Fonction Tap Tempo

Pressez le footswitch Tap deux fois ou plus pour définir la durée de delay. Le sélecteur SUBDIVISION permet de sélectionner les divisions de temps :

- Si le sélecteur SUBDIVISION est en position gauche (noire), la durée du delay sera égale à la durée définie par les pressions sur le footswitch TAP.
- Si le sélecteur SUBDIVISION est en position centrale (croche pointée), la durée du delay sera égale aux 3/4 de la durée définie par les pressions sur le footswitch TAP. Cela permet à l'utilisateur de taper les noires et d'obtenir une durée de delay qui correspond à une croche pointée relativement à cette durée.
- Si le sélecteur SUBDIVISION est en position droite (triolet), la durée du delay sera égale au 1/3 de la durée définie par les pressions sur le footswitch TAP. Cela permet à l'utilisateur de taper les noires et d'obtenir une durée de delay qui correspond à un triolet relativement à cette durée.

Le sélecteur SUBDIVISION peut également créer des divisions de note dans l'espace de la durée du delay conjointement au bouton TIME. Si une certaine durée de delay a été définie avec le sélecteur SUBDIVISION sur la position noire, vous pouvez passer en position croche pour multiplier la durée de delay par 3/4 ou passer en position triolet pour la multiplier par 1/3.

### LED Tempo

La LED TEMPO située au-dessus du footswitch TAP marque le tempo utilisé et clignote une fois par répétition. Elle clignotera une fois par répétition même si une division du temps tap a été sélectionnée à l'aide du sélecteur SUBDIVISION ; ainsi la LED TEMPO clignotera toujours à la même cadence que les frappes qui ont défini le tempo.

### Mode Hold

La fonction HOLD de la Nemesis fixe les contenus en cours dans la ligne de delay et fait circuler cette séquence audio à l'infini tant que la fonction HOLD sera activée. Pour activer la fonction HOLD, poussez et maintenez le footswitch TAP quand l'effet est actif. Quand HOLD est activé, aucun

nouveau signal audio ne sera envoyé à l'effet delay. Le signal dry continuera à circuler normalement.  
Quand HOLD est actif, la LED



TAP restera allumée en continu. Relâchez le switch TAP pour désactiver le mode HOLD et revenir au fonctionnement normal de l'effet.

## Bouton Control Input

Il s'agit du petit bouton utilisé lors de la configuration du pilotage externe. Reportez-vous à la rubrique [Pilotage externe](#) pour plus de précisions.

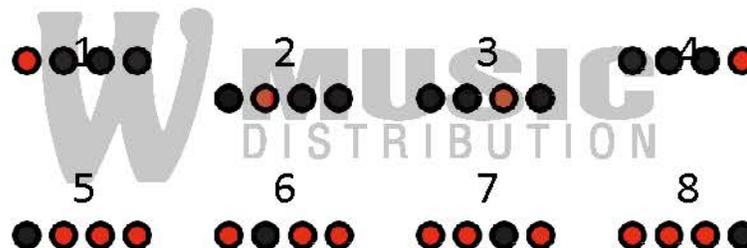
## LED de pilotage externe

La petite LED rouge située à gauche du bouton MIX est la LED CONTROL/ACTIVITY. Quand elle est allumée, elle indique qu'un mode de pilotage externe (expression ou MIDI) est actif ou bien qu'elle reçoit des données en provenance d'un système MIDI ou de la connexion Neuro. Pour plus d'informations, reportez-vous à la rubrique [Pilotage externe](#).

## LEDs et bouton de sélection des presets

Pressez le bouton SELECT pour rappeler un preset utilisateur sauvegardé. Les quatre LED PRESET situées à côté du bouton PRESET indiquent le preset actif (pour les presets allant de 1 à 4). Si un preset a été modifié, la LED PRESET correspondante clignotera lentement.

Le [Mode Presets Supplémentaires](#) permet d'accéder facilement à 8 presets au lieu de 4. Dans ce mode (pour les firmwares version 1.12 ou ultérieurs), les presets sont indiqués sous cette forme :



Si l'utilisateur utilise un contrôleur MIDI pour sélectionner un preset situé hors de la banque normale (preset 1 à 4) ou de la banque étendue (preset 5 à 8), les 4 LEDs PRESET s'allumeront pour indiquer qu'un preset situé entre les positions 9 et 128 est activé. Pour plus d'informations sur l'édition et la sauvegarde des presets, consultez la rubrique suivante.

## Enregistrement et rappel de presets

La Nemesis dispose de 128 presets utilisateurs. Les presets utilisateurs enregistrent tous les paramètres éditables par l'utilisateur. Cela inclut les positions des boutons, le moteur d'effet actif, la liste entière des paramètres accessibles via Neuro/MIDI et les réglages actifs pour le contrôleur externe. Après avoir rappelé un preset, vous pouvez toujours le modifier en tournant un bouton selon vos besoins du moment. Le bouton paramètre va ensuite rejoindre la position du bouton une fois que vous l'aurez modifiée.

## Rappel de presets

Par défaut, 4 à 128 preset sont accessibles via la pédale. Des presets peuvent être rappelés avec la pédale de trois façons différentes :

- Pressez le bouton SELECT pour faire défiler les presets utilisateur matériel.
- Lorsque l'effet est by-passé, vous pouvez presser et maintenir le footswitch TAP pour obtenir la même fonction que le bouton SELECT et faire défiler les presets.

- Connectez un footswitch externe au jack PEDAL IN et utilisez le SWITCH MODE pour incrémenter les presets.



4 presets utilisateur matériels supplémentaires sont accessibles en mode Presets Supplémentaires. Dans ce mode, le nombre de presets disponibles sur l'interface matérielle passe à un total de 8. Le bouton PRESET SELECT permettra désormais d'incrémenter 8 presets au lieu de 4. La seconde banque de quatre presets est désignée par la LED On/Off qui s'allume en rouge.

Les 120 presets qui restent sont accessibles en envoyant un message MIDI Program Change depuis un contrôleur MIDI externe vers l'entrée MIDI (vous pouvez également accéder aux 8 premiers presets via le MIDI de cette façon). Chaque preset d'utilisateur est mappé de façon matérielle en utilisant le numéro MIDI PC. Par exemple, MIDI PC 1 rappellera le preset 1 et ainsi de suite jusqu'à PC 128 pour le preset 128.

### Éditer et sauvegarder un preset

- Sélectionnez le preset que vous voulez éditer en pressant le bouton PRESET jusqu'à ce que la LED PRESET correspondante s'allume.
- Utilisez les boutons ou l'application Neuro/MIDI pour régler le son à votre convenance. La LED PRESET commencera à clignoter, ce qui indique que le preset a été édité
- Pressez et maintenez le bouton PRESET. Continuez de maintenir le bouton PRESET jusqu'à ce que la LED PRESET clignote rapidement puis lentement et reste allumée en continu. Cela indique que le preset a été sauvegardé. Pour copier un preset d'un endroit vers un autre, consultez la rubrique Copier un preset ci-dessous.

**Remarque :** Quand vous rappelez des presets avec des messages MIDI PC, vous pouvez souhaiter que la pédale soit bypassée avec certains numéros PC. Pour ce faire, bypasser simplement l'effet en utilisant le footswitch On/Off et sauvegarder les presets normalement. Lorsque vous rappelez un preset, la pédale chargera toujours les réglages utilisateur qui étaient actifs quand le preset a été sauvegardé. Il est également utile de rappeler un preset d'effet inactif et de l'avoir à disposition avec les réglages que vous désirez quand vous pressez le bouton footswitch On/Off.

### Copier un preset vers un nouvel emplacement en utilisant le bouton Preset

- Sélectionnez le preset que vous voulez copier en pressant le bouton PRESET jusqu'à ce que la LED PRESET correspondante s'allume.
- Pressez et maintenez le bouton PRESET pendant une seconde jusqu'à ce que la LED PRESET correspondante commence à clignoter rapidement. Relâchez rapidement le bouton PRESET. La LED PRESET devrait continuer à clignoter rapidement. Cela indique que la Nemesis est en mode Copie.
- Pressez le bouton PRESET pour incrémenter le preset. La LED PRESET correspondante devrait continuer à clignoter rapidement. Pressez le bouton PRESET à nouveau jusqu'à ce que vous arriviez sur l'emplacement de copie désiré.
- Pressez et maintenez le bouton PRESET jusqu'à ce que la LED PRESET clignote lentement et reste allumée en continu. Cela indique que le preset a été sauvegardé à un nouvel emplacement. L'emplacement d'origine ne sera ni modifié, ni écrasé.

### Copier un preset vers un nouvel emplacement en utilisant un contrôleur MIDI externe

- Sélectionnez le preset que vous souhaitez copier en envoyant un message MIDI Program Change vers la Nemesis.
- Pressez et maintenez le bouton PRESET pendant une seconde jusqu'à ce que la LED PRESET

correspondante commence à clignoter rapidement. Relâchez rapidement le bouton PRESET. La LED PRESET devrait continuer à clignoter rapidement. Cela indique que la Nemesis est en mode Copie.

- Envoyez le numéro MIDI Program Change pour indiquer l'emplacement de copie désiré pour le preset.

- La LED PRESET clignotera rapidement et s'allumera en continu. Cela indique que le preset a été sauvegardé à un nouvel emplacement.

## Copier un preset vers un nouvel emplacement en utilisant l'application Neuro

En utilisant la commande [Burn](#) de l'application Neuro, vous avez la possibilité de copier des presets vers n'importe quel emplacement de la mémoire.

## Effacer tous les presets

La totalité des 128 presets utilisateur peut être effacée en utilisant la procédure de retour aux paramètres d'usine. Veuillez noter que cette procédure effacera également tous les autres réglages utilisateur.

## Universal Bypass

La plupart des pédales d'effets proposent soit un true bypass soit un bypass bufférisé. La Nemesis contient deux circuits séparés pour le mode bypass. Cela vous permet de choisir la méthode que vous préférez. Le chemin true bypass utilise des relais de signal qui sont des switches électromécaniques. Cela génère un chemin de signal à très basse résistance entre les jacks d'entrée et les jacks de sortie, ce qui fonctionne exactement comme un fil. Le chemin de signal bufférisé utilise des buffers extrêmement silencieux qui génèrent une très basse impédance et qui seront très efficaces avec de grandes longueurs de câble ou de longues chaînes de signal depuis la sortie audio de la Nemesis.

Par défaut, la Nemesis fonctionne en mode true bypass. Pour passer en mode bufférisé, éditez les réglages généraux de la pédale en utilisant l'application Neuro.

Nous vous recommandons d'opter pour le bypass actif analogique (alias buffered bypass) et le true bypass basé sur les relais en fonction des besoins de votre chaîne de signal. Idéalement, la première pédale dans la chaîne de signal dispose d'une entrée bufférisée et sera suivie de pédales true bypass.

Les deux méthodes de bypass ont leurs avantages et leurs inconvénients. Les bypass bufférisés fournissent une impédance d'entrée constante. Ainsi, lorsque la source est susceptible de générer des variations de l'impédance d'entrée (comme les micros de guitare par exemple), on ne remarquera aucun changement de son. Le true bypass a l'avantage de fournir un chemin de signal physique dédié. La Nemesis dispose de petits relais de signal pour une commutation true bypass, qui garantissent une activation plus silencieuse que les autres méthodes de commutation true bypass traditionnelles utilisant un switch mécanique.

Le mode Trails utilise une méthode appelée soft bypass pour conserver la résonance des répétitions. Ce mode de bypass envoie le signal audio vers un DSP pour que la résonance s'effectue sur la durée nécessaire. Les utilisateurs peuvent forcer la Nemesis à effectuer un hard bypass (bypass physique) en mode Trails en pressant et maintenant le footswitch ON/OFF. Le soft bypass permet également au paramètre Input Filter (filtre d'entrée), lorsqu'il est utilisé avec certains moteurs d'effet (comme ANALOG par exemple), de rester actif lorsque l'effet est enclenché et bypassé. La Nemesis peut ainsi reproduire le son bypassé des anciens circuits tout en évitant des différences sonores significatives lorsque vous enclenchez / bypasses l'effet.

## Fonctionnement stéréo

Alors que la plupart des utilisateurs utiliseront la Nemesis en mono, ses entrées et sorties stéréo donnent accès à de nombreux modes de routage stéréo ainsi qu'à un routeur de signal très flexible. Les rubriques suivantes décrivent les nombreuses options de routage disponibles sur la Nemesis. Tous les moteurs d'effet utilisent par défaut l'option –Auto Detect. Cela génère une stéréo ping-pong vers les sorties. Pour sélectionner d'autres options de routage, utilisez l'application Neuro.



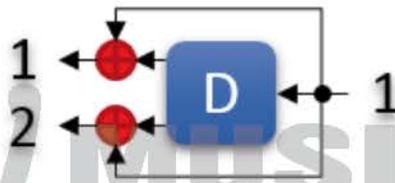
Pour régler la durée de delay sur la sortie OUTPUT 2, consultez la rubrique [Contrôler la durée de delay du Tap 2 avec le bouton Time](#).

## I/O Options de routage

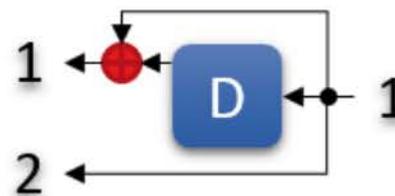
**Default - Auto Select** : Par défaut, la Nemesis détectera ce qui est relié à ses entrées et sorties pour configurer le mode de routage automatiquement.

Input 1	Input 2	Output 1	Output 2	Mode de routage sélectionné
Oui	Non	Oui	Non	Mono In - Mono/Stereo Out, Bypass
Oui	Non	Oui	Oui	Mono In - Mono/Stereo Out avec Soft Bypass
Oui	Oui	Oui	Oui	Mono In - Mono/Stereo Out avec Soft Bypass

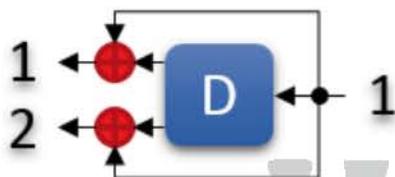
**Mono In - Mono/Stereo Out, Bypass physique** C'est le mode de fonctionnement le plus simple. On dispose d'un signal d'entrée mono qui est retardé, mélangé au signal non traité et ressort en mono. La sortie Output 2 reste active en tout temps sans nécessiter aucune utilisation. Lorsque l'effet est by-passé, les relais (true bypass) ou les buffers analogiques (bypass actif) seront utilisés comme chemin de bypass selon le mode de bypass sélectionné.



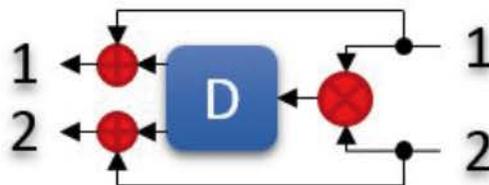
**Mono In, Mono Out + Entrée Input 1 Dry vers sortie Output 2** : Dans ce mode, l'entrée est mono et le mix wet + dry envoyé à la sortie Output 1 est mono alors qu'une copie du signal d'entrée est envoyée à la sortie Output 2. Ce mode est particulièrement utile lorsque le signal non-traité doit être conservé et réacheminé plus loin dans la chaîne de signal. Le Soft Bypass sera utilisé pour conserver le signal copié vers la sortie 2 lorsque l'effet est by-passé.



**Mono In - Mono/Stereo Out avec Soft Bypass** : Ce mode utilise une entrée mono et crée un effet de delay stéréo en divisant le signal d'entrée qui sera mixé avec le signal traité aux deux sorties. Un chemin Soft Bypass permettra de conserver le signal en sortie 2 lorsque l'effet est by-passé.

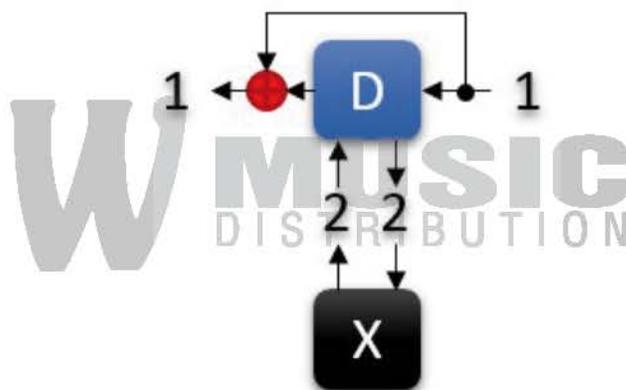


**Stereo In - Stereo Out :** Les sorties sont mixées et envoyées vers une ligne de delay contenant des taps répartis sur l'espace stéréo. Le signal d'entrée dry reste complètement stéréo sur tout le chemin de signal jusqu'à la sortie. Le signal stéréo retardé est incorporé juste avant la sortie. Le bypass physique sera utilisé en fonction du mode de bypass sélectionné.



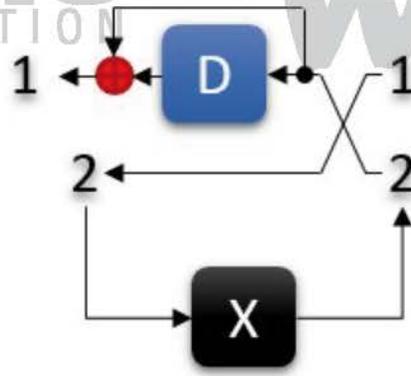
**Boucle externe - insertion Feedback :** Ce mode permet d'insérer des effets externes dans la ligne de delay de la Nemesis pour qu'ils fassent partie de la boucle de feedback. Ce mode utilise la sortie Output 2 comme effect send et l'entrée Input 2 comme return.

**Attention – soyez prudent lorsque vous sélectionnez un mode de routage avec une configuration de boucle externe. Si un autre mode de routage est sélectionné, une boucle de feedback infinie peut être générée accidentellement.**



**Boucle externe avant l'effet :** Dans ce mode, une pédale d'effet externe est insérée en série avant la ligne de delay. Elle ne sera activée que lorsque la Nemesis est activée. Connectez l'entrée de la pédale d'effet externe à la sortie Output 2 de la Nemesis et reliez la sortie de la pédale d'effet externe vers l'entrée Input 2 de la Nemesis.

**Attention – soyez prudent lorsque vous sélectionnez un mode de routage avec une configuration de boucle externe. Si un autre mode de routage est sélectionné, une boucle de feedback infinie peut être générée accidentellement.**



### Mode Multi-Feedback (« Stacked » Delays)

On utilise généralement un seul tap comme source de feedback pour créer des répétitions de rythme prévisibles dans les delays multi-tap. Il est toutefois possible de sélectionner des sources de feedback multiples pour créer des effets de delay combinés « stacked » qui peuvent vite devenir cacophoniques avec des réglages de feedback élevés. Ce mode peut être activé en utilisant l'application Neuro ou le MIDI.

### Mode Dual Delay (en Mono)

Il est possible de créer des delays mono doublés en sélectionnant le routage « Mono Input, Mono Output » et en activant le mode de sortie « Sum L+R to Mono ». Cette option peut être activée en utilisant l'application Neuro ou un contrôleur MIDI et peut être sauvegardée au sein d'un preset.

### Inversion de phase stéréo

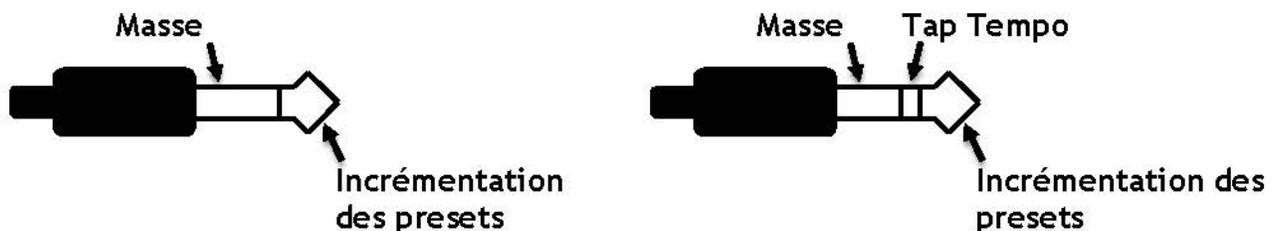
Chacun des signaux traités peut être inversé indépendamment pour créer des effets hors-phase. Les deux canaux gauche (output 1) et droite (output 2) disposent d'un réglage d'inversion de phase accessible par l'application Neuro et le MIDI. L'inversion de phase peut produire de superbes effets mais peut également être source de problème en créant une annulation de phase dans un mix mono. À n'utiliser qu'avec précaution. Par défaut, les sorties sont en phase.

### Pilotage externe

L'entrée CONTROL INPUT et le port PEDAL IN permettent d'accéder à un grand nombre d'options de contrôle pour de piloter directement de nombreux paramètres intégrés dans les algorithmes de delay de la Nemesis en utilisant une pédale d'expression ou un footswitch. Le port CONTROL INPUT peut également être utilisé comme un port de connexion pour le Neuro Hub.

### Switches externes

Les switches externes peuvent être utilisés pour plusieurs options de contrôle. Les footswitches permettent d'incrémenter facilement les presets et d'entrer un tempo en temps réel. Pour ce faire, connectez un footswitch passif simple ou double et configurez le switch PEDAL IN et les réglages SWITCH. Si vous utilisez un switch simple, connectez-le avec un câble mono standard (TS). Si vous utilisez un switch double, connectez-le avec un câble TRS.



En mode SWITCH, le jack PEDAL IN peut accepter des signaux de commutation sur les deux connecteurs TIP et RING. L'anneau (SLEEVE) du jack représente la masse. Le signal TIP est utilisé pour incrémenter le preset en cours d'utilisation comme avec le bouton SELECT. Ce sera l'unique fonction disponible si vous avez connecté un footswitch simple.

Si vous avez connecté un footswitch double, relié avec un câble stéréo, le signal TIP sera toujours utilisé pour la fonction d'incrémenter des presets. Le signal RING sera une entrée tap tempo à distance. Cela peut être utile lorsque vous utilisez une configuration de pedalboard qui ne permet

pas un accès direct au footswitch TAP.

Un footswitch Tap Tempo Source Audio peut également être connecté au jack CONTROL IN en utilisant un câble 3,5 mm. Si vous souhaitez utiliser cette fonction, vous devez l'activer de façon générale en utilisant



l'option de matériel « Enable External Tap Tempo Switch » dans l'application Neuro. Cette méthode ne donnera accès qu'à la fonction Tap Tempo.

Les footswitches Tap Tempo Source Audio peuvent être achetés directement sur la boutique en ligne Source Audio : [www.sourceaudiostore.net](http://www.sourceaudiostore.net)

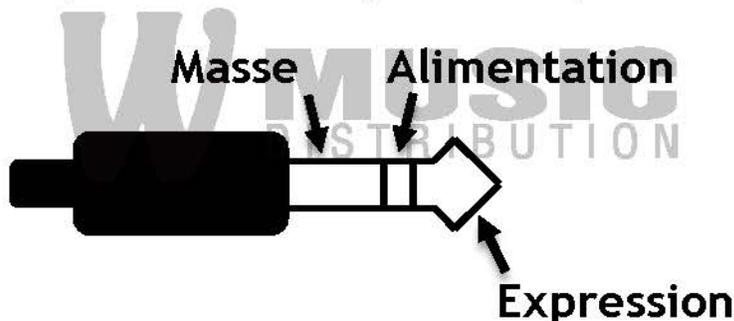
## Contrôle d'expression

De nombreux paramètres d'effet de la Nemesis peuvent être contrôlés par une pédale d'expression passive connectée soit à l'entrée PEDAL IN soit au port CONTROL INPUT. Par défaut, lorsqu'une pédale d'expression passive est connectée au jack PEDAL IN, la Nemesis l'utilisera comme une pédale de volume pour les signaux traités et non traités. On peut ainsi créer des effets de swell (de variation de volume). Les utilisateurs peuvent aussi, mapper la pédale d'expression pour contrôler au choix, chacun des boutons de réglage : TIME, MIX, FEEDBACK, MOD, RATE ou INTENSITY.

### Entrée pour pédale d'expression

#### Connecter une pédale d'expression à l'entrée d'expression 6,35 mm

Les pédales d'expression passives telles que la Dual Expression ou la Reflex Universal de Source Audio peuvent être directement connectées à l'entrée jack 6,35 mm PEDAL IN en utilisant un câble TRS. Les pédales d'expression tierces peuvent également être utilisées à condition qu'elles disposent d'une fiche TRS (Tip Ring Sleeve) avec l'alimentation sur l'anneau, l'expression (le curseur du potentiomètre) sur la pointe et la masse sur la gaine comme indiqué sur le schéma suivant.



Les pédales d'expression équipées de prises TS (Tip Sleeve) ne fonctionneront pas correctement avec l'entrée expression (jack PEDAL IN) de la Nemesis.

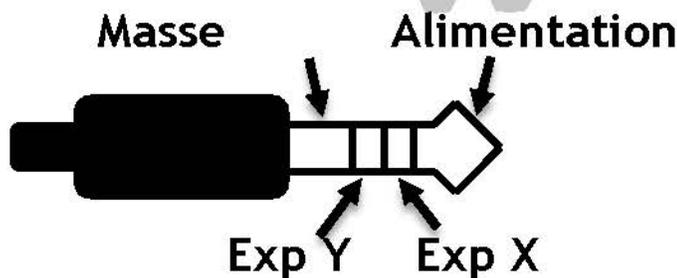
La résistance de la pédale d'expression n'a pas d'importance. Le calibrage de la pédale se fait automatiquement lorsqu'un nouveau mapping de réglage externe est créé.

Assurez-vous que le switch PEDAL IN est positionné sur EXP pour utiliser cette entrée comme entrée d'expression.

#### Connecter une pédale d'expression à l'entrée CONTROL INPUT 3,5 mm

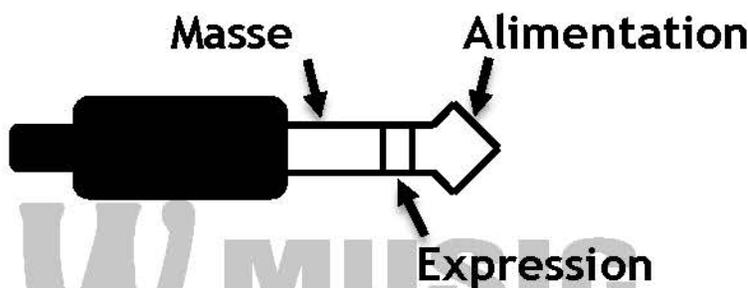
Les pédales Dual Expression ou Reflex Universal de Source Audio peuvent être directement connectées à l'entrée jack CONTROL INPUT en utilisant un câble TRRS 3,5 mm.

Dans le cas d'une pédale d'expression avec une fiche TRRS, comme les pédales Source Audio, la pointe du connecteur est l'alimentation, le premier anneau est l'axe Y du signal d'expression et la gaine correspond à la masse. La Nemesis utilise le signal d'expression X comme source d'expression dans cette configuration.



Les pédales d'expression tierces peuvent également être reliées à l'entrée CONTROL INPUT tant qu'elles disposent

3.5 d'une fiche TRS (Tip Ring Sleeve) 3,5 mm avec l'alimentation sur la pointe, l'expression (le curseur du potentiomètre) sur l'anneau et la masse sur la gaine comme indiqué sur le schéma suivant.



Les pédales d'expression avec des fiches TS (Tip Sleeve) ne fonctionneront pas correctement avec l'entrée CONTROL INPUT de la Nemesis.

### Configurer la pédale d'expression

Une fois que la pédale d'expression est connectée à la Nemesis, suivez ces étapes très simples qui vous permettront de la calibrer et d'effectuer le mapping pour contrôler les différents paramètres d'effets.

1. Pressez le bouton CONTROL INPUT pour activer le mode de pilotage externe. La LED témoin devrait s'allumer en rouge
2. Pressez et maintenez le bouton Control Input jusqu'à ce que la LED Control commence à clignoter lentement (environ un flash par seconde).
3. Faites pivoter la pédale d'expression sur la plage de mouvement que vous souhaiteriez exploiter pour piloter la Nemesis. Si vous souhaitez utiliser toute l'amplitude de mouvement de la pédale d'expression, assurez-vous d'actionner la pédale sur toute la longueur depuis sa position minimum jusqu'à sa position maximum. Veuillez remarquer que vous pouvez créer des « zones neutres » si vous le souhaitez. Il suffit simplement d'actionner la pédale sur une zone limitée de son amplitude de mouvement.
4. Bypassez la Nemesis en pressant le FOOTSWITCH ON/OFF une fois. Le calibrage est désormais complet et la LED Control clignotera plus rapidement (environ 2 flashes par seconde). Il est désormais temps de mapper la pédale d'expression sur les paramètres d'effets.
5. Mettez le(s) bouton(s) que vous souhaitez piloter avec la pédale d'expression sur leur

position minimum et cliquez sur le footswitch ON/OFF. La LED Control clignotera maintenant plus rapidement (environ 4 flashes par seconde). Veuillez noter que vous pouvez contrôler un ou plusieurs boutons avec la pédale d'expression (jusqu'à 6 au total).



6. Mettez le(s) bouton(s) que vous souhaitez piloter avec la pédale d'expression sur leur position maximum et cliquez sur le footswitch ON/OFF. La LED témoin devrait s'allumer en rouge de façon continue.
7. Après avoir réglé les positions minimum et maximum des boutons, le mapping des paramètres est terminé.

**Remarque :** L'amplitude des paramètres peut être inversée en échangeant les positions minimum et maximum des boutons pendant les étapes 5 et 6.

**Remarque :** Pour annuler l'assignation d'un réglage, pressez le bouton CONTROL INPUT à tout moment de la procédure décrite ci-dessus.

**Remarque :** Si vous calibrer la plage d'expression de la pédale tout en utilisant la fonction de contrôle de volume par défaut, suivez la procédure ci-dessus et annulez l'assignation à l'étape 4 en pressant le bouton CONTROL INPUT. Le calibrage de la pédale sera conservé sans mapper aucun bouton de réglage.

Une fois que le mapping est créé, il peut être sauvegardé comme élément d'un preset utilisateur. De cette façon, chaque preset peut être configuré pour disposer de son mapping spécifique.

La fonction de contrôle externe peut être activée/désactivée à tout moment en pressant le bouton CONTROL INPUT.

### Réinitialisation du mapping des contrôleurs d'expression

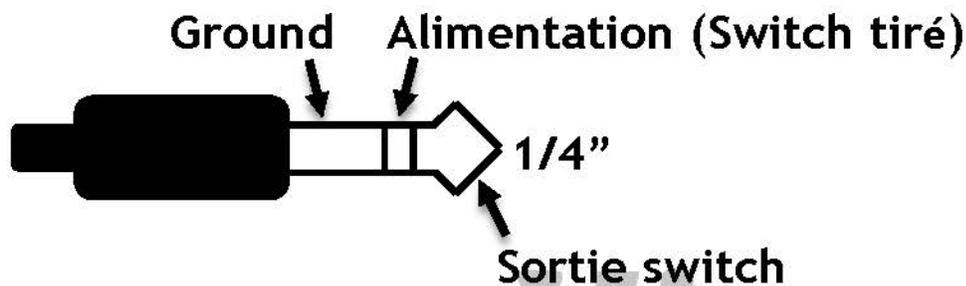
Pour remettre à zéro le mapping des contrôleurs d'expression (pédale d'expression ou Hot Hand), pressez d'abord le bouton Control Input désactivez le mode Control Input. La CONTROL devrait s'éteindre. Ensuite, pressez et maintenez le bouton CONTROL INPUT jusqu'à ce que la LED CONTROL clignote 3 fois. Cela efface tous les mappings d'expression ou Hot Hand et ramène le pilotage externe à ses valeurs par défaut.

### Switch externe utilisé comme entrée d'expression (Expression "Toggle")

Un switch externe peut également fonctionner à la façon d'une pédale d'expression qui n'aurait que deux positions : on et off. Le switch externe peut être momentané ou à verrouillage.

#### Sélecteur d'expression relié à l'entrée Pedal In

Pour utiliser ce mode, connectez un switch externe à l'entrée PEDAL IN et réglez le switch PEDAL IN sur la position EXP au lieu de position SWITCH. La configuration de branchement est la suivante :



Suivez ces étapes pour la configuration :

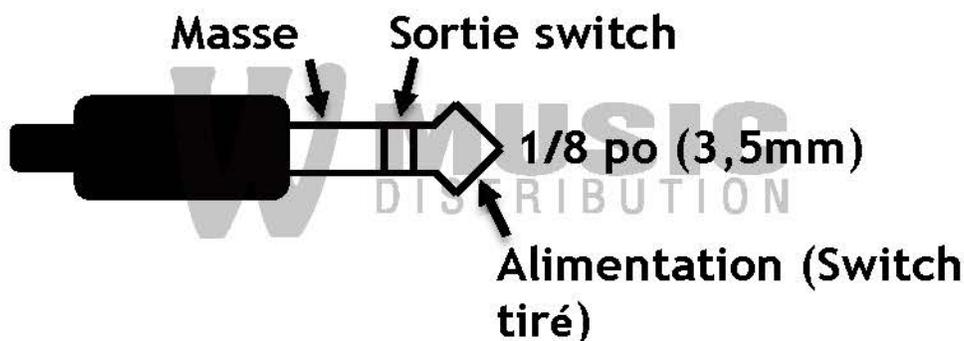
1. Pressez le bouton CONTROL INPUT pour activer le pilotage externe. La LED témoin devrait s'allumer en rouge
2. Pressez et maintenez le bouton Control Input jusqu'à ce que la LED Control commence à clignoter lentement (environ un flash par seconde).



3. Pressez le switch externe une fois
4. Cliquez sur le FOOTSWITCH ON/OFF une fois. La LED CONTROL clignotera plus vite (environ 2 flashes par secondes). Il est désormais temps de mapper le switch externe sur les paramètres d'effets.
5. Mettez le(s) bouton(s) que vous souhaitez piloter avec le switch externe sur leur position maximum et cliquez sur le footswitch ON/OFF. La LED Control clignotera maintenant plus rapidement (environ 4 flashes par seconde). Veuillez noter que vous pouvez contrôler un ou plusieurs boutons avec le switch externe (jusqu'à 6 au total).
6. Mettez le(s) bouton(s) que vous souhaitez piloter avec la pédale d'expression sur leur position minimum et cliquez sur le footswitch ON/OFF. La LED témoin devrait s'allumer en rouge de façon continue.
7. Après avoir réglé les positions minimum et maximum des boutons, le mapping des paramètres est terminé.

#### *Sélecteur d'expression relié à Control Input*

Pour utiliser ce mode, connectez un switch externe à l'entrée CONTROL INPUT et réglez le switch PEDAL IN sur la position EXP au lieu de position SWITCH. La configuration de branchement est la suivante :



Suivez ces étapes pour la configuration :

1. Pressez le bouton CONTROL INPUT pour activer le pilotage externe. La LED témoin devrait s'allumer en rouge
2. Pressez et maintenez le bouton Control Input jusqu'à ce que la LED Control commence à clignoter lentement (environ un flash par seconde).
3. Pressez le switch externe une fois
4. Cliquez sur le FOOTSWITCH ON/OFF une fois. La LED CONTROL clignotera plus vite (environ 2 flashes par secondes). Il est désormais temps de mapper le switch externe sur les paramètres d'effets.
5. Mettez le(s) bouton(s) que vous souhaitez piloter avec le switch externe sur leur position maximum et cliquez sur le footswitch ON/OFF. La LED Control clignotera maintenant plus rapidement (environ 4 flashes par seconde). Veuillez noter que vous pouvez contrôler un ou plusieurs boutons avec le switch externe (jusqu'à 6 au total).
6. Mettez le(s) bouton(s) que vous souhaitez piloter avec la pédale d'expression sur leur position minimum et cliquez sur le footswitch ON/OFF. La LED témoin devrait s'allumer en rouge de façon continue.
7. Après avoir réglé les positions minimum et maximum des boutons, le mapping des

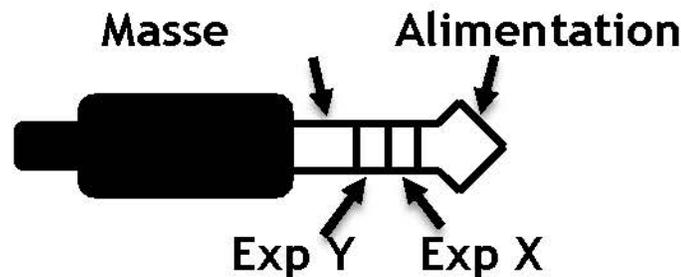
paramètres est terminé.

### Entrée Hot Hand

Le capteur de mouvements Hot Hand 3 Wireless peut être connecté directement à l'entrée CONTROL INPUT de la Nemesis pour contrôler ses paramètres d'effets avec vos mouvements. La Hot Hand dispose de deux axes d'



expression : X et Y. Ces signaux sont acheminés par les deux anneaux du câble TRRS relié au récepteur Hot Hand. La Nemesis utilise le signal d'expression X.



### Configurer le capteur Hot Hand

Une fois que le capteur Hot Hand est connecté à la Nemesis, suivez ces étapes très simples. Elles vous permettront de le calibrer et d'effectuer le mapping pour contrôler les différents paramètres d'effets.

1. Pressez le bouton **CONTROL INPUT** pour activer le pilotage externe. La LED témoin devrait s'allumer en rouge
2. Pressez et maintenez le bouton **Control Input** jusqu'à ce que la LED Control commence à clignoter lentement (environ un flash par seconde).
3. Déplacez la bague Hot Hand sur la plage de mouvement que vous souhaiteriez utiliser pour piloter la Nemesis. La façon la plus simple d'effectuer ce réglage est de reproduire les mouvements que vous ferez en jouant. La Nemesis sélectionnera intelligemment l'axe X ou Y du capteur Hot Hand de façon automatique en se basant sur les mouvements de la bague.
4. Après avoir défini la plage de mouvement du capteur Hot Hand, pressez les footswitch on/off une fois. Le calibrage est désormais complet et la LED Control clignotera plus rapidement (environ 2 flashes par seconde). Il est désormais temps de mapper le capteur Hot Hand sur les paramètres d'effets.
5. Mettez le(s) bouton(s) que vous souhaitez piloter avec le capteur Hot Hand sur leur position minimum et cliquez sur le footswitch ON/OFF. La LED Control clignotera maintenant plus rapidement (environ 4 flashes par seconde). Veuillez noter que vous pouvez contrôler un ou plusieurs boutons avec le capteur Hot Hand (jusqu'à 4 au total).
6. Mettez le(s) bouton(s) que vous souhaitez piloter avec le capteur Hot Hand sur leur position maximum et cliquez sur le footswitch ON/OFF. La LED témoin devrait s'allumer en rouge de façon continue.
7. Après avoir réglé les positions minimum et maximum des boutons, le mapping des paramètres est terminé.

## Application Neuro

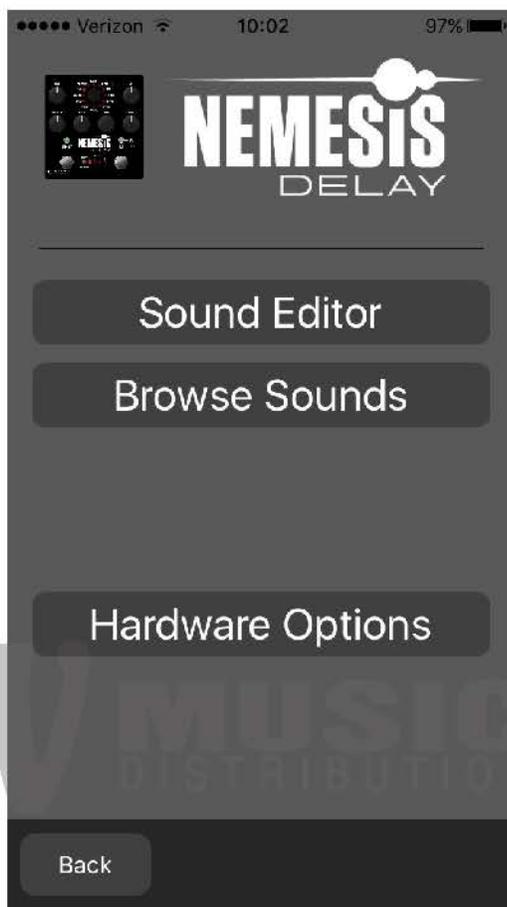
L'application Neuro est disponible en téléchargement gratuit pour les appareils iOS et Android. L'application Neuro donne accès à de nombreux paramètres qui ne sont pas accessibles par les boutons de réglages et à des moteurs d'effets supplémentaires, tels que le delay filtré. Pour utiliser l'application Neuro, utilisez le câble TRS 3,5 mm / 6,35 mm pour relier la prise casque de votre appareil mobile et l'entrée jack 2 de votre matériel. L'application Neuro utilise des signaux audio spéciaux envoyés par la prise casque de votre appareil mobile pour contrôler la pédale à distance.

Afin d'optimiser la communication entre l'appareil et la pédale, assurez-vous que le volume de la sortie casque de votre appareil mobile est au maximum lorsque vous utilisez l'application Neuro.



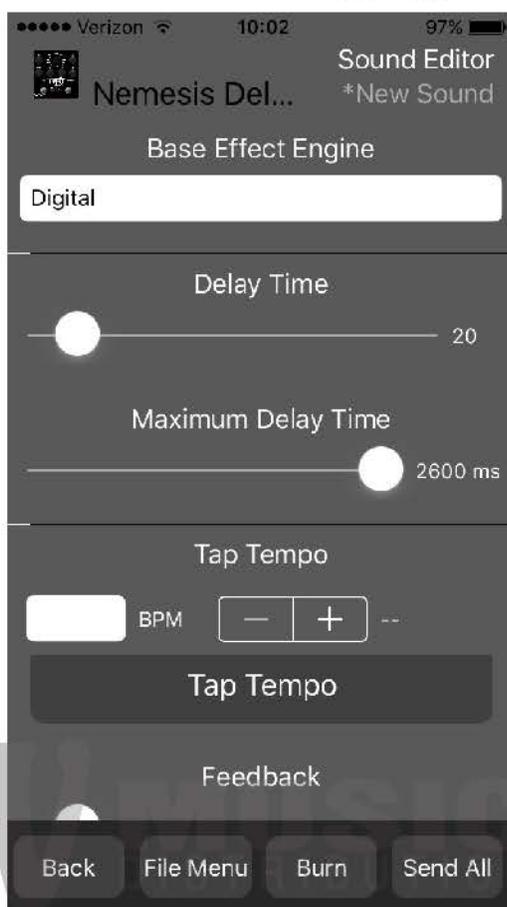
L'application Neuro permet de contrôler tous les paramètres de la Nemesis accessibles via MIDI. Pour plus d'informations, référez-vous à la rubrique [MIDI Implementation](#).

## Menu principal



Le menu principal inclut des liens vers les trois sections principales de l'application.

- L'« Éditeur de son » permet à l'utilisateur d'éditer les effets existants ou d'en créer de nouveaux en partant de zéro. Ces sons peuvent être « gravés » dans la mémoire interne de la Nemesis (incluant 128 presets utilisateur plus 12 sons d'usine de niveau supérieur), sauvegardés dans un fichier de preset dans l'application, envoyé à un ami par e-mail, postés sur le site de la communauté Neuro et bien plus.
- « Parcourir les sons » permet d'accéder à une bibliothèque de sons que vous pouvez sélectionner. Elle se compose des catégories suivantes : User, Factory, Published, et Web. Il s'agit d'un espace où vous pourrez organiser et partager vos réglages préférés. Vous pouvez également explorer des sons et des réglages qui ont été sauvegardés par d'autres utilisateurs.
- « Options de matériel » permet d'accéder aux options générales du matériel. Les options générales sont du type « set and forget ». Elles ne sont PAS sauvegardées par les presets.



L'« Éditeur de son » affiche une large gamme de paramètres qui peuvent être modifiés pour créer des sons différents. L'« Éditeur de son » fonctionne comme une télécommande de télé – seuls les paramètres que vous touchez à l'écran seront modifiés sur l'appareil. Tous les autres paramètres resteront inchangés.

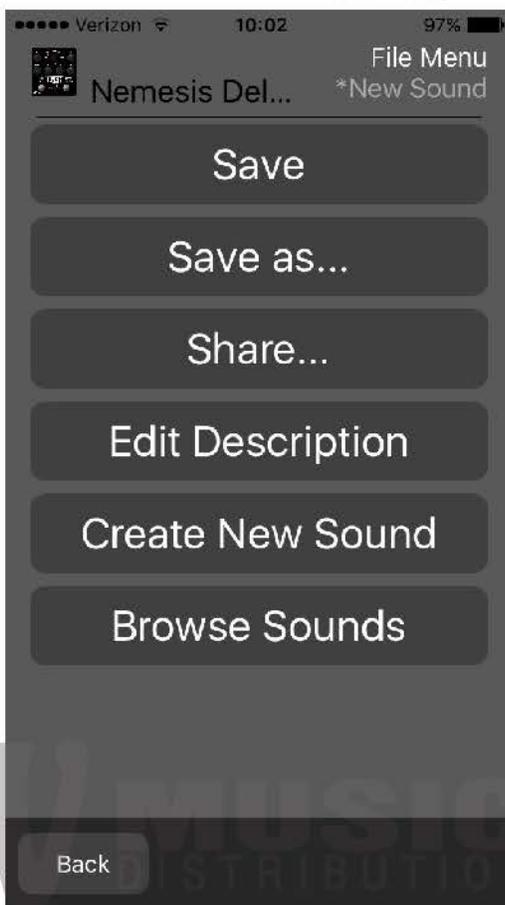
Les liens au bas de l'écran permettent d'accéder au « menu Fichier », à la commande « Burn » et à la commande « Envoyer tout ».

### Envoyer tout

Si vous désirez mettre à jour tous les paramètres de la pédale afin qu'ils correspondent à ce qui est affiché sur l'écran de l'« Éditeur de son », cliquez sur le bouton « Envoyer tout ». Cela envoie chaque réglage de paramètre vers la pédale et garantit que ces réglages correspondront exactement à ce qui est affiché dans l'application.

### Réassigner les fonctions des boutons Intensity, Mod et Rate

Chaque moteur utilise les boutons INTENSITY, MOD, et RATE pour contrôler différents paramètres qui affecte le son. L'application Neuro permet d'assigner d'autres réglages à ces boutons. Ces options apparaissent au bas de la liste de paramètres sur l'écran de l'« Éditeur de son ».



Le « menu Fichier » affiche différentes options pour le son que vous êtes en train d'éditer dans l'« Éditeur de son ».

#### *Enregistrer*

Cette fonction sauvegarde les réglages en cours d'utilisation à partir de l'« Éditeur de son ». Si vous n'avez pas encore fait de sauvegarde, elle agira comme la fonction « Enregistrer sous ».

#### *Enregistrer sous*

Cette fonction vous permet de sauvegarder les réglages en cours d'utilisation dans un nouveau fichier. Vous pouvez choisir le nom du dossier et sa description.

#### *Partager*

Cette fonction vous permet d'envoyer les réglages en cours à un ami, au format texte ou en pièce jointe d'un e-mail.

#### *Éditer la description*

Cette fonction permet de saisir la description qui désigne votre preset dans le menu de l'« Éditeur de son ».

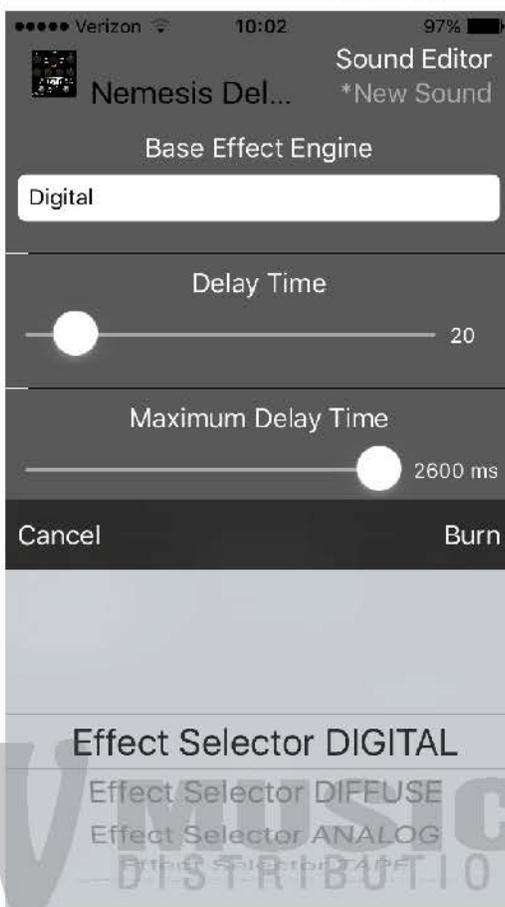
#### *Créer un nouveau son*

Cette fonction ferme le fichier de son en cours d'édition et ouvre un nouveau son à éditer avec des réglages par défaut.

#### *Parcourir les sons*

Cette fonction permet de revenir à l'écran « Parcourir les sons » qui affiche une liste d'utilisateurs et de presets web.





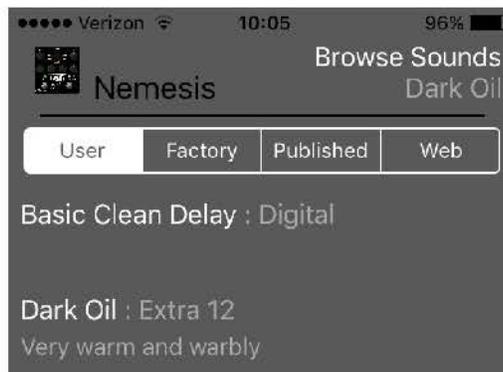
La commande « Burn » envoie le son qui est en cours d'utilisation vers la pédale et le « grave » dans sa mémoire interne pour une prochaine utilisation. La commande « Burn » est de type « what you hear is what you get » ; elle permettra de sauvegarder tous les réglages dans leur état actuel, tels que vous les entendez, et les gardera en mémoire. Ils ne correspondront pas forcément de manière exacte aux réglages que vous avez définis dans l'« éditeur de son » pour tous les paramètres à moins que vous ayez lancé une commande [Envoyer tout](#) en premier lieu.

Après avoir sélectionné la commande « Burn », s'affiche une liste d'emplacements cibles dans la mémoire. Il y a un total de 140 options : les douze slots d'usine correspondent au sélecteur de moteurs et les slot 128 correspondent à la mémoire des presets. Ces 128 slots sont accessibles par messages MIDI Program Change.

#### *Remplacer un moteur de niveau supérieur sur le bouton de sélection de moteurs d'effet*

Il est possible de remplacer l'un des principaux moteurs de delay (Digital, Diffuse, Analog, Tape, Noise Tape, Degrade, Shifter, Helix, Reverse, Sweeper, Rhythmic, ou Slapback) avec l'un des moteurs de delay supplémentaires ou avec un son créé par un utilisateur. Pour ce faire, procédez selon ces étapes :

- Chargez le son dans l'« Éditeur de son ».
- Appuyez sur le bouton « Envoyer tout ».
- Appuyez sur le bouton « Burn ».
- Sélectionnez l'une des positions du sélecteur d'effet pour l'écraser.



L'écran « Parcourir les sons » affiche une liste de presets qui peuvent être aisément chargés dans l'appareil. Il suffit d'appuyer sur le nom d'un preset pour l'envoyer vers l'appareil. Vous devriez l'entendre instantanément.

Les presets sont divisés en quatre catégories :

- **USER** : Ce sont les presets que vous avez créés et sauvegardés.
- **FACTORY** : Ce sont les presets qui ont été créés par Source Audio. De nouveaux presets seront automatiquement ajoutés à cette liste après que Source Audio les ait créés.
- **PUBLISHED** : Ce sont les presets que vous avez créés et uploadés sur la communauté Neuro pour les autres utilisateurs.
- **WEB** : Ce sont les presets créés et partagés par les autres utilisateurs.

### Ouvrir dans l'Éditeur de son

Le bouton « Ouvrir dans l'Éditeur de son » vous permet de prendre le preset sélectionné et de l'ouvrir dans « l'Éditeur de son » pour l'éditer et le customiser.

Options de



Cet écran montre quelques options avancées.

### Mode Bypass effet

Ce bouton permet de sélectionner quel chemin de bypass sera utilisé pour les presets qui utilisent le mode bypass physique.

- L'option true bypass (relais) utilise deux relais pour la sélection du true bypass.
- Le bypass actif analogique (bufferisé) utilise un buffer pour éviter les pertes de signal et les clics.

### Canal MIDI

Permet de choisir sur quel canal (de 1 à 16) l'appareil répondra au Hub ou aux entrées USB-MIDI.

### Activer un switch tap tempo externe

Permet au switch tap tempo de Source Audio d'être connecté au port Control Input.

### Mode Presets Supplémentaires

Permet d'accéder à 8 preset au lieu de 4 avec l'interface utilisateur matérielle de la Nemesis.

### Mode Delay Trails

Permet au signal wet (signal retardé) de persister même après que le Nemesis soit bypassé. Cela nécessite l'utilisation d'un soft bypass qui désactive le bypass physique.

### Conserver une durée de delay constante avec un nouveau preset

Avec cette option, la durée de delay devient un paramètre général. La Nemesis ignorera les durées de delay sauvegardées dans les presets et permettra de sélectionner des presets



### Kill Dry / Dry Defeat

Ce mode coupera le son du signal dry à toutes les sorties, que l'effet de delay soit enclenché ou by-passé. Ce mode est utile lorsque la Nemesis est utilisé comme élément d'une chaîne de signal parallèle ou comme send d'effet. Lorsque vous utilisez la Nemesis comme effet d'insertion, ce mode devrait être désactivé. Cette caractéristique a été ajoutée dans la version 1.12 du firmware. Lorsque le mode Kill Dry est actif, le mode Trails doit également être actif.

### Retour aux paramètres d'usine

Ce bouton amorce un retour aux paramètres d'usine et efface la mémoire de la Nemesis pour revenir à ses réglages d'usine. Cette procédure effacera tous les réglages et presets utilisateurs. À utiliser avec prudence !

### Exemple de connexions Neuro en série.

Chemin de signal audio mono avec données Neuro en série.

Dans le cas d'un chemin de signal purement mono, les données Neuro peuvent être envoyées vers le premier effet en direct de l'appareil mobile puis transmis au second via un câble TRS.



**Neuro en  
série  
(données sur  
l'anneau)**

Source Audio fabrique des coupleurs spécifiquement conçus pour la connexion en série de plusieurs produits One Series. Ces coupleurs sont disponibles sur la [Boutique en ligne Source Audio](#).

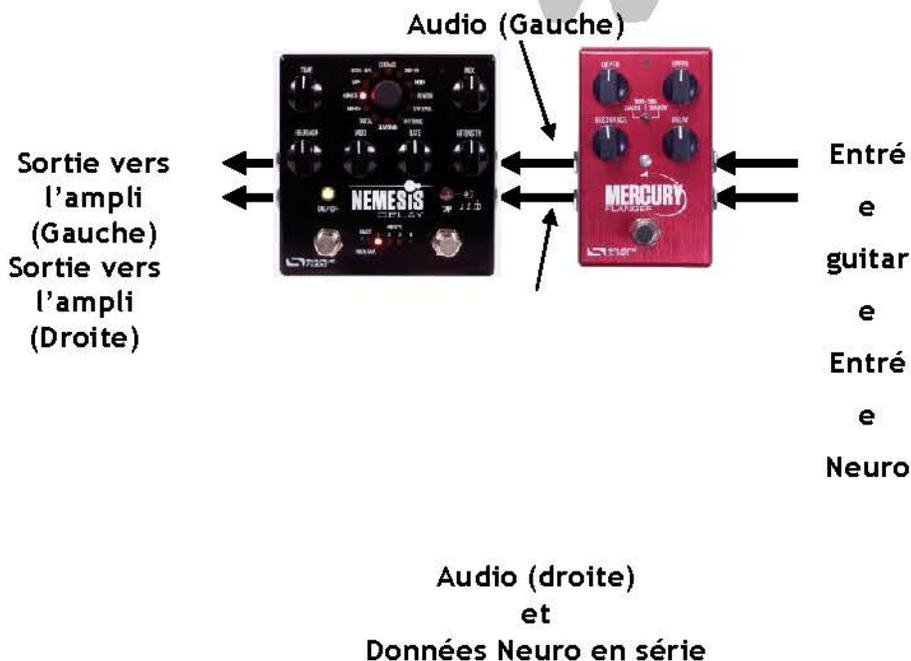


W MUSIC DISTRIBUTION W MUSIC DISTRIBUTION SOURCE AUDIO

Chemin de signal audio mono vers stéréo avec données Neuro en série.

Dans le cas d'un chemin de signal qui divise un signal d'entrée mono vers des sorties stéréo, les données Neuro peuvent être directement transmises au premier effet de la chaîne depuis votre appareil mobile. Le signal audio est transmis par le même câble. Sur le schéma suivant, la Mercury Flanger reçoit un signal de guitare mono et le divise vers une sortie stéréo, avec le Nemesis fonctionnant en mode True Stereo.





### Données Neuro en mode Boucle externe (External Loop)

Lorsque la Nemesis est configurée en mode External Loop, elle enverra des données Neuro dans la boucle d'effet mais ne l'enverra pas au prochain appareil dans la chaîne.

### Neuro Hub

Le Neuro Hub de Source Audio (vendu séparément) peut réunir toutes les pédales Source Audio allant des « Soundblox 2 » aux « One Series » pour créer un système unique et obtenir un système prêt à l'utilisation sur scène. Il dispose d'une entrée partagée pour le MIDI et les pédales d'expression passives, d'une connectivité Hot Hand et USB et peut connecter jusqu'à 5 pédales Source Audio. Le Neuro Hub dispose d'une fonctionnalité « scene saving » qui permet de créer jusqu'à 128 presets multi-pédales appelés « scenes ». Chacun pouvant être rappelé par un message MIDI de changement de programme. Connectez le Neuro Hub à votre ordinateur en USB pour toute mise à jour, sauvegarde, édition de presets multi-pédales et plus. Pour connecter la Nemesis au Neuro Hub, utilisez un câble TRRS 3,5 mm et reliez le jack Control Input de la Nemesis à l'une des sorties multifonctions du Neuro Hub. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation du Neuro Hub présente sur le site de Source Audio.

### MIDI

En utilisant une connexion USB ou le connecteur MIDI INPUT, la Nemesis peut être contrôlée par des messages MIDI Continuous Controller (CC) et Program Change (PC). Plusieurs des paramètres de la Nemesis (même ceux qui ne sont pas assignés à un bouton de réglage) sont directement accessibles par messages MIDI CC.

### Canal MIDI

Par défaut, la Nemesis répond au canal MIDI 1. La Nemesis ignore tous les messages MIDI qui lui sont envoyés et qui ne sont pas sur son canal (exception faite des messages d'horloge MIDI). Le

canal d'entrée MIDI de la Nemesis peut être modifié dans le menu « Option de matériel » de l'application Neuro. Veuillez noter que le canal d'entrée MIDI est en réglage **général** qui ne peut pas être sauvegardé dans un preset.

### Sélectionner des presets avec des messages de Program Change

Les 128 presets utilisateurs de la Nemesis peuvent être rappelés avec des messages Program Change. Les presets 1 à 128 sont mappés sur les messages MIDI Program Change de 1 à 128.



Il est possible de sauvegarder des presets quand la Nemesis est bypassée. Cela signifie que le preset peut être rappelé sans activer le moteur d'effet. L'effet de delay peut ensuite être enclenché en pressant le footswitch ON/OFF ou en envoyant des messages MIDI CC adéquat.

De nombreux paramètres de la Nemesis peuvent être contrôlés par MIDI. Pour plus d'information, consultez la rubrique [Implémentation MIDI](#).

## Horloge MIDI

La Nemesis se synchronise à l'horloge MIDI (également appelée MIDI timing clock ou MIDI beat clock). L'horloge MIDI est dépendante du tempo. On l'utilise lorsque plusieurs appareils MIDI sont connectés ensemble afin qu'ils restent en synchronisation. Une utilisation courante de l'horloge MIDI peut être faite avec la Nemesis lorsque l'on enregistre sur un clic depuis une station audionumérique connectée à un ordinateur. L'horloge MIDI peut être envoyée à la pédale directement par USB-MIDI ou via le port Control du Neuro Hub.

La Nemesis ne se synchronise pas sur les messages MIDI timecode contenant des horodatages.

## USB

Le port USB de la Nemesis est plug-and-play pour les ordinateurs Windows et Mac. La Nemesis utilise des drivers compatibles nativement. De ce fait aucun driver spécial n'est nécessaire. Mettez la pédale sous tension puis connectez-la à un ordinateur en utilisant un câble USB. L'ordinateur devrait automatiquement reconnaître la Nemesis qui sera identifiée en tant que « One Series Nemesis Delay » par le système d'exploitation.

La connectivité USB comporte de nombreux avantages. Elle permet de mettre à jour le firmware de la Nemesis, de configurer les paramètres avancés, d'accéder à de nouveaux moteurs d'effets créés par Source Audio et de bénéficier d'une connectivité MIDI avec des logiciels de production audio sur ordinateur.

## USB-MIDI

La Nemesis apparaîtra en tant qu'appareil MIDI dans le système d'exploitation de votre ordinateur. De ce fait, la pédale peut communiquer avec des logiciels de production audio qui utilisent le MIDI, tels que Pro Tool, Ableton Live, Logic Pro et bien d'autres. Les messages MIDI peuvent être envoyés directement à la pédale en utilisant la connexion USB. Ceci permet une automatisation complète de la Nemesis au sein d'une interface de communication telle qu'une station audionumérique. Par exemple, la vitesse ou l'amplitude du LFO peut être automatisée en faisant sortir des messages MIDI CC en provenance du logiciel d'interface vers la Nemesis via sa connexion USB. Pour plus d'information, consultez la rubrique [Implémentation MIDI](#).

## Caractéristiques

### Dimensions :

- Longueur : 11,63 cm (4.58 po)
- Largeur : 11,17 cm (24 po)
- Hauteur (boutons et footswitches exclus) : 3,71 cm (1.46 po)
- Hauteur (boutons et footswitches inclus) : 5,61 cm (2.21 po)

### Poids

- 450 grammes (1 livre)

## Alimentation

- 200 mA @ 9 V DC
- Centre négatif, anneau positif, diamètre intérieur 2,1 mm, diamètre extérieur 5,5 mm.

## Performances audio

- Niveau d'entrée maximum : +6,54 dBV = 8,76 dBu = 2,12 V RMS = 6,0 V p-p
- Niveau de sortie intégral : +6,54 dBV = 8,76 dBu = 2,12 V RMS = 6,0 V p-p
- Impédance d'entrée : 1 mégohm (1 MΩ)
- Impédance de sortie : 600 mégohms (600 MΩ)
- Plage dynamique (chemin de signal audio) : 110 dB
- Conversion audio : 24 bits
- Chemin de signal numérique : 56 bits
- Universal Bypass TM (true bypass basé sur des relais et bypass analogique bufférisé)

## Résolution des problèmes

### Réinitialisation des paramètres d'usine :

Pour faire revenir la Nemesis aux paramètres d'usine, nettoyer toutes les données utilisateurs, les presets, les mappings d'expression et les moteurs d'effets custom, utilisez l'application Neuro et choisissez l'option Retour aux paramètres d'usine. Il est également possible d'effectuer un retour aux paramètres d'usine sans l'application Neuro en suivant les étapes ci-dessous :

- Pressez et maintenez le FOOTSWITCH TAP.
- Connectez l'alimentation.
- La LED CONTROL clignotera rapidement une fois que la réinitialisation a été effectuée. Vous pouvez arrêter de maintenir le FOOTSWITCH TAP une fois que la LED CONTROL commence à clignoter.

### Bruit

**Source d'énergie :** Assurez-vous d'utiliser une source d'alimentation appropriée.

**Source sonore proche :** Éloignez la pédale des alimentations et autres

équipements. **Autres équipements :** Enlevez tous les autres effets de la chaîne

de signal et voyez si le bruit persiste. **Mauvais câbles :** Changez de câble audio.

**Boucle de masse USB :** Lorsque la pédale est connectée à un ordinateur à l'aide d'un câble USB, un bruit peut apparaître dans le signal audio. Cela est souvent dû à une boucle de masse en raison du fait que la Nemesis et l'ordinateur fonctionnent avec des alimentations séparées. Dans le cas d'un ordinateur portable, le bruit peut souvent être atténué en déconnectant l'alimentation de l'ordinateur pour qu'il fonctionne sur batterie. Les écrans externes sont souvent la première source de bruit ; les mettre hors tension peut souvent résoudre les problèmes de bruit.

**Boucle de masse avec l'ampli :** Assurez-vous que la Nemesis fonctionne sur le même circuit d'alimentation que votre ampli de guitare.

### Le capteur Hot Hand ne fonctionne pas

**Faible puissance :** Assurez-vous d'utiliser une source d'alimentation appropriée.



**Calibrage incorrect :** Calibrez le capteur Hot Hand. Reportez-vous à la rubrique [Entrée Hot Hand](#) pour plus de détails.



**Connexion incorrecte** : Vérifiez les connexions Hot Hand.

## L'appareil ne semble pas fonctionner / Aucune LED ne s'allume

**Alimentation incorrecte** : Utilisez une alimentation appropriée. Reportez-vous à la rubrique [9V CC \(Alimentation\)](#) pour plus de détails.

## Hard Reset du Firmware

**Hard Reset - réinstallation du firmware d'origine** : Dans le cas peu probable où la Nemesis cesse de fonctionner et qu'aucune autre méthode de réinitialisation ne fonctionne, il peut être utile de faire un hard reset. Cette procédure ramène l'appareil à son firmware original, c'est pourquoi elle ne doit être utilisée que lorsque toutes les autres méthodes ont échoué. Un hard reset va annuler toutes les mises à jour du firmware que vous avez fait sur la Nemesis depuis que vous l'avez achetée.

**Remarque** : un Hard Reset n'effacera pas tous les presets utilisateur. Utilisez le retour aux paramètres d'usine pour cela. Suivez les instructions suivantes pour procéder à un hard reset :

- Déconnectez l'alimentation de la Nemesis. Déconnectez tous les câbles audio reliés aux entrées et sorties.
- Pressez et maintenez le bouton Control Input et le footswitch d'activation/bypass simultanément.
- Tout en pressant et maintenant le bouton Control Input et le footswitch d'activation/bypass simultanément, branchez l'alimentation.
- Attendez que la LED On/Off s'allume en rouge. À cet instant, vous pouvez arrêter de presser le bouton Control Input et le footswitch on/off.
- Positionnez le switch SUBDIVISION dans chacune de ses positions.
- La LED TEMPO devrait maintenant s'allumer.
- Pour finir, pressez le footswitch on/off. L'opération de hard reset commencera. Lorsque le hard reset est terminé, la Nemesis devrait se remettre à zéro et redémarrer dans son mode d'usine par défaut.
- Pour nettoyer la mémoire utilisateur, effectuez un retour aux paramètres d'usine (Factory Reset) à cette étape de la procédure.

## Foire aux questions

### Quel type d'instrument puis-je connecter aux entrées de la Nemesis ?

Les entrées audio de la Nemesis disposent d'une haute impédance ( $\sim 1 \text{ M}\Omega$ ) et peuvent accepter des sources de signal à haute impédance telles que des guitares/basses à micros passifs mais aussi des sources à basse impédance telles que des circuits audio de niveau ligne, des guitares/basses à micros actifs, des claviers électroniques ou des sorties de table de mixage. Le circuit d'entrée peut gérer des signaux allant jusqu'à 6,0 V.

### Puis-je alimenter la Nemesis directement en USB sans passer par l'alimentation 9 volts.

Non. L'USB ne fournit que 5 volts alors que la Nemesis nécessite 9 volts. De ce fait, la Nemesis ne peut pas être directement alimentée par USB. Assurez-vous que vous avez branché l'alimentation 9 V CC incluse lorsque vous connectez le port USB de la Nemesis.

### Lorsque je connecte la Nemesis à une interface d'enregistrement ou à une table de mixage, dois-je utiliser une entrée Lo Z (microphone) ou Hi Z

(ligne/instrument)?

La sortie de la Nemesis fonctionnera sous basse impédance lorsque l'effet est actif ou en mode bypass bufférisé. Elle fonctionnera aussi sous haute impédance lorsque vous utilisez le mode true bypass et une guitare à micros passifs.

C'est pour cela qu'il est recommandé d'utiliser une entrée à haute impédance (Hi-Z) sur votre interface d'enregistrement ou console de mixage pour éviter toute perte de signal.



## Pourquoi la Nemesis er ne répond-elle pas aux messages MIDI qui lui sont envoyés ?

Par défaut, la Nemesis devrait répondre aux messages MIDI CC sur le canal 1 (en termes techniques, cela signifie que les 4 bits inférieurs de l'octet de commande des messages MIDI devraient être 0000 ou 0 en hexadécimal) Le canal MIDI de la Nemesis peut être configuré en utilisant l'application Neuro. Les numéros de canaux en MIDI sont comptés sur une base 0. Ainsi, le canal MIDI 1 correspond à 0 en hexadécimal, le canal MIDI 2 est correspond à 1 et ainsi de suite avec un canal MIDI 16 qui correspond à F en hexadécimal. Un message CC commence avec un hexadécimal B et se poursuit par le numéro du canal (de 0 à F).

Ainsi l'octet de commande en provenance de votre contrôleur MIDI devrait être formaté comme indiqué dans le tableau suivant :

Canal MIDI (décimal)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Octet de commande	B0	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	BA	BB	BC	BD	BE	BF

Chaque octet de commande CC est suivi de deux octets, du numéro CC et de la valeur. Ainsi, chaque message CC se compose d'un total de trois octets. Si la Nemesis ne répond pas à un message MIDI, assurez-vous que votre contrôleur MIDI est correctement configuré et envoie des messages au format décrit ci-dessus.

## Implémentation MIDI Message Program Change

Par défaut, la Nemesis répond aux messages Program Change comme indiqué dans ce tableau :

Paramètre	Type de message	Valeur des
Activer le Preset 1	Message Program	000
Activer le Preset 2	Message Program	001
Activer le Preset 3	Message Program	002
Activer le Preset 4	Message Program	003
Activer le Preset 5	Message Program	004
Activer le Preset 6	Message Program	005
Activer le Preset 7	Message Program	006
Activer le Preset 8	Message Program	007
Activer les Presets 9 à	Message Program	De 008 à 127

Pour bypasser la Nemesis en utilisant des messages Program Change, assignez simplement l'un des 128 presets à l'effet bypassé et rappelez ce preset lorsque vous en avez besoin.

## Message d'horloge

La Nemesis répond aux messages MIDI beat clock (decimal 248, hex 0xF8) qui doivent être envoyés à une vitesse de 24 pulsations par note noire. La Nemesis ne répond pas aux messages clock start (0xFA), clock continue (0xFB), ou clock stop (0xFC). La Nemesis ne répond pas aux messages MIDI timecode.

## Messages de contrôleurs continus

De nombreux paramètres peuvent être contrôlés par MIDI. Le listing complet serait trop long pour l'inclure dans ce manuel. Consultez la rubrique [Manuals and Documentation](#) sur le site web de Source Audio pour accéder à la documentation MIDI complète de la Nemesis.

## Mapping CC personnalisé

Le mapping MIDI par défaut permet de contrôler des paramètres en utilisant des messages de contrôleurs continus (décrits dans le document Nemesis MIDI Implementation disponible sur le site de Source Audio.) Il est cependant possible d'écraser le mapping par défaut et de créer un mapping personnalisé. Il y a plusieurs points importants à prendre en compte lorsque vous effectuez un mapping CC personnalisé :

- Les mapping MIDI CC personnalisés sont généraux, ce qui signifie qu'ils ne peuvent pas être uniques pour chaque preset. Le mapping CC s'applique en toute situation, quel que soit le preset actif.
- **Important !** En créant un mapping MIDI CC personnalisé, le mapping CC décrit dans le document MIDI Implementation sera effacé et pourra seulement être restaurée en procédant à un retour aux paramètres d'usine. Vous ne devez créer un mapping MIDI personnalisé seulement si vous savez ce que vous êtes en train de faire. Si vous n'êtes pas sûr de ce que vous faites, nous vous recommandons d'utiliser le mapping par défaut.

Pour créer un mapping MIDI CC personnalisé, suivez ces étapes :

- Si nécessaire, pressez le bouton CONTROL INPUT pour que la LED CONTROL s'allume.
- Ensuite, pressez et maintenez le bouton CONTROL INPUT jusqu'à ce que la LED CONTROL commence à clignoter.
- Envoyez les messages MIDI CC (quelles que soient leurs valeurs) que vous souhaitez utiliser vers la Nemesis via le jack d'entrée MIDI INPUT ou l'USB. La LED CONTROL commencera à clignoter rapidement en recevant les messages MIDI CC.
- **Important !** Si vous effectuez cette opération pour la première fois, la prochaine étape va effacer le mapping MIDI par défaut. Si vous souhaitez faire marche arrière, c'est votre dernière occasion. Vous pouvez presser le bouton CONTROL INPUT pour sortir du mapping et laisser le mapping MIDI CC par défaut intact.
- Si vous souhaitez mapper ce CC sur un bouton, tournez le bouton désiré. Si le mapping a fonctionné, la LED CONTROL s'allumera en continu pour indiquer que le mapping a été effectué.
- Si vous souhaitez mapper ce message CC sur un paramètre Neuro, actionnez le réglage correspondant dans l'application Neuro pour envoyer cette donnée de paramètre à la Nemesis. Si le mapping a fonctionné, la LED CONTROL s'allumera en continu pour indiquer que le mapping a été effectué.

## Patins en caoutchouc

La Nemesis dispose d'un boîtier en aluminium plat qui simplifie l'application de velcro et le montage sur pedalboard. De plus, des patins adhésifs en caoutchouc sont inclus dans la boîte de la Nemesis.

Appliquer les patins en caoutchouc sur la Nemesis peut lui éviter de glisser sur les surfaces plates telles que des parquets.

# Annexe A : Motifs rythmiques en notation musicale standard

Les motifs pour les moteurs Rhythmic et Complex Rhythmic sont ici désignés par une notation musicale standard. Chaque motif est noté sous forme d'une mesure simple avec un temps signature associé. La durée de cette mesure représente l'intervalle de temps entre chaque pression sur le footswitch tap tempo. Bien que nombreuses représentations soient possibles pour chaque motif, le temps signature de chaque motif a été sélectionné pour une lisibilité et une simplicité de présentation optimale. Lorsque plus d'une notation est pertinente, sa représentation alternative avec une signature de temps différente sera indiquée.

## Motifs du moteur Rhythmic

Rhythmic Pattern 1:



Rhythmic Pattern 2:



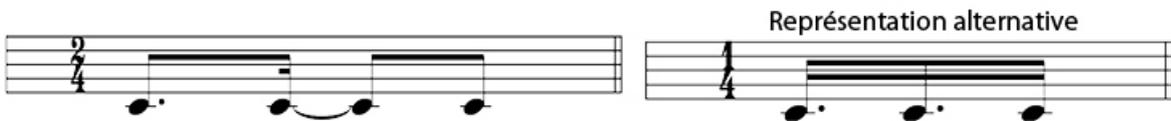
Rhythmic Pattern 3:



Rhythmic Pattern 4:



Rhythmic Pattern 5:



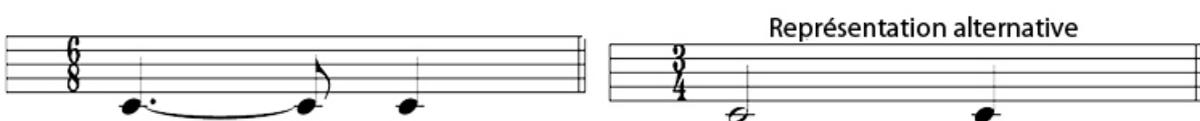
Rhythmic Pattern 6:



Rhythmic Pattern 7:



Rhythmic Pattern 8:



Alternative Schreibweise

Complex Rhythmic Pattern 1:



Complex Rhythmic Pattern 2:



Complex Rhythmic Pattern 3:



Complex Rhythmic Pattern 4:



Complex Rhythmic Pattern 5:



Complex Rhythmic Pattern 6:



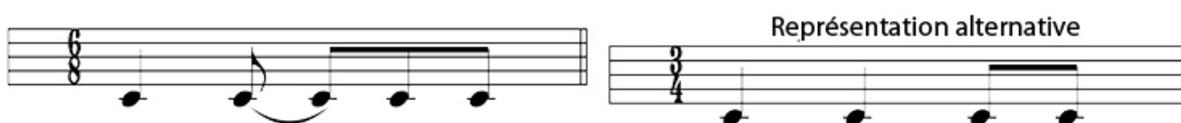
Complex Rhythmic Pattern 7:



Complex Rhythmic Pattern 8:



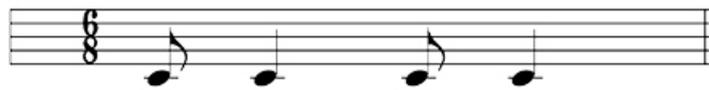
Complex Rhythmic Pattern 9:



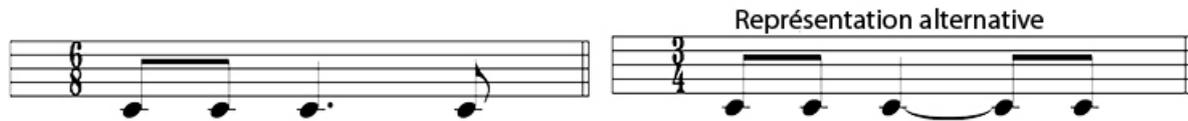
Complex Rhythmic Pattern 10:



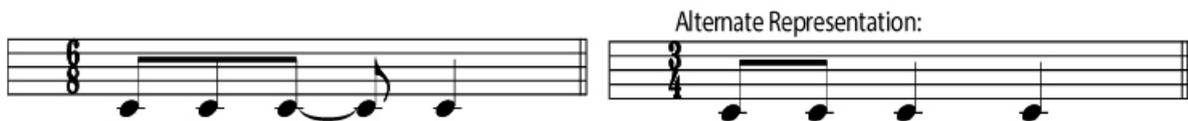
Complex Rhythmic Pattern 11:



Complex Rhythmic Pattern 12:



Complex Rhythmic Pattern 13:



## ANNEXE B :

### Écrasements des paramètres Neuro avec le bouton Intensity.

Le bouton Intensity (et par extension, le paramètre Neuro Intensity et MIDI) agit automatiquement sur plusieurs autres paramètres selon le moteur d'effet activé. Si la valeur du réglage Intensity est modifiée, le réglage de ces paramètres est écrasé. Le(s) paramètre(s) écrasé(s) par les paramètres Intensity de chaque moteur sont indiqués dans le tableau ci-dessous.

Paramètres Neuro écrasés par le bouton Intensity

Moteur	Nom	Paramètre 1	Paramètre 2	Paramètre 3
0	Digital	Filtre de feedback high cut	Filtre de feedback low cut	
1	Diffuse	Diffusion	Filtre de feedback high cut	
2	Analog	Feedback high cut		
3	Tape	Distorsion	Filtre de feedback high cut	
4	Noise Tape	Filtre de feedback high cut		
5	Degrade	Distorsion	Filtre de feedback low cut	Réduction du taux d'échantillonnage
6	Shifter	Intervalle de modulation de pitch		
7	Helix	Filtre de feedback high cut		
8	Reverse	Niveau du Tap 2		
9	Sweeper	Balayage du filtre Q		
10	Rhythmic	Durée de delay du Tap 2		
11	Slapback	Filtre de feedback high cut	Distorsion	
12	Resonant Analog	Filtre de feedback high cut	Filtre de feedback low cut	
13	Tremolo	Tremolo		
14	Sequenced Filter	Distorsion		
15	Dub	Filtre de feedback low cut		
16	Chorus	Filtre de feedback high cut		
17	Flanger	Filtre de feedback low cut		
18	Double Helix	Filtre de feedback high cut	Diffusion	
19	Complex Rhythmic	Durée de delay du Tap 2		
20	Lo-Fi Retro	Réduction du taux d'échantillonnage	Filtre de feedback low cut du niveau de bruit « pleurage et scintillement »	
21	Warped Record	Distorsion	Filtre de feedback low cut d	
22	Compound Shifter	ntervalle de modulation de pitch		
23	Oil Can	Filtre de feedback high cut		

## Annexe C : Résumé du pilotage externe

La Nemesis peut être pilotée par des appareils externes tels que des switches tap tempo, des footswitches doubles, des pédales d'expression et des contrôleurs MIDI. Ces contrôleurs externes peuvent être utilisés pour piloter différentes fonctions de la Nemesis, telles que le tap tempo, l'incrémentement des presets, l'auto-oscillation et les effets hold/freeze infinis. Le tableau suivant décrit les types de contrôleurs externes qui peuvent être utilisés pour piloter ces fonctions.

	Tap Tempo	Preset suivant	Preset précédent	Auto-oscillation / Runaway	Réglage des paramètres	Infinite Hold / Freeze
Switch tap interne	Oui	Yes (maintenez le switch lorsque le delay est bypassé)	Non	Non	Non	Oui (maintenez le switch lorsque le delay est actif)
Double footswitch externe (TRS 6,35 mm)	Réglages externes vers mode SWITCH. Câble TRS Switch sur le contact de l'anneau	Réglage externes vers mode SWITCH Câble TRS ou TS. Switch sur le contact de la pointe.	Non. Prévu lors d'une future mise à jour.	Non	Non	Non
Footswitch externe simple (TRS ou TS 6,35 mm)	Réglage externes vers mode SWITCH Câble TRS. Fonctionne uniquement si le switch est sur le contact de l'anneau ce qui est inhabituel sur un switch simple.	Non	Non	Réglage externe vers mode EXP. Mappage de la pédale d'expression vers réglage du bouton feedback	Réglage externe vers mode EXP. Mappage de la pédale d'expression sur tout bouton de réglage.	Non
Switch tap Source Audio (TRRS 3,5 mm)	À relier au à l'entrée Control avec un câble TRRS. Active un tap externe dans l'application Neuro.	Non	Non	À relier au à l'entrée Control avec un câble TRRS. Activation avec le bouton Control. Mappage du bouton feedback.	À relier au à l'entrée Control avec un câble TRRS. Activation avec le bouton Control. Mappage vers le bouton réglage et control.	Non
Pédale d'expression (6,35 mm)	Non	Non	Non	Réglage externe vers mode EXP. Mappage de la pédale d'expression pour contrôler le bouton feedback.	Réglage externe vers mode EXP. Mappage de la pédale d'expression sur tout bouton de réglage.	Non
Pédale d'expression Source Audio (TRRS 3,5 mm)	Non	Non	Non	À relier à l'entrée Control avec un câble TRRS. Activation avec le bouton Control. Mappage du bouton feedback	À relier à l'entrée Control avec un câble TRRS. Activation avec le bouton Control. Mappage vers le bouton réglage et control.	Non
Contrôleur MIDI Soleman	Oui. Possibilité d'utiliser une horloge MIDI ou un contrôleur CC tap tempo (93).	Oui. MIDI CC 82.	Oui. MIDI CC 80.	Oui. MIDI CC 5.	Oui. Vérifiez le tableau MIDI	Oui. MIDI CC 97.



Si vous en avez la possibilité, veuillez déposer l'appareil dans un centre de recyclage pour appareils électroniques. Ne jetez pas cet appareil avec les ordures ménagères.



Pour une conformité totale avec la norme EN 61000-4-6, le câble d'entrée doit mesurer moins de 3 m.

## Garantie

### Garantie limitée transférable

Source Audio, LLC (ci-après « Source Audio ») garantit que votre Nemesis Delay Source Audio One Series, lorsqu'elle a été achetée auprès d'un revendeur Source Audio agréé aux États-Unis d'Amérique (« USA »), devrait être exempte de défaut matériel ou de fabrication pour une utilisation normale sur une durée de deux (2) ans à partir de la date d'achat par l'acheteur d'origine. Veuillez contacter votre revendeur pour toute information concernant la garantie et le service après-vente en dehors des États-Unis.

En vertu de cette garantie limitée, la seule obligation de Source Audio et le seul recours de l'acheteur est une réparation, un remplacement ou une mise à jour à la seule discrétion de Source Audio dans le cas où tout produit correctement utilisé et entretenu s'avérerait défectueux sur inspection de Source Audio. Source Audio se réserve le droit de mettre à jour tout appareil retourné pour réparation et de modifier ou de mettre à jour le design d'un produit à tout moment et sans préavis. Source Audio se réserve le droit d'utiliser des pièces détachées ou assemblées reconditionnées en tant que remplacements de garantie pour les réparateurs agréés. Tout produit réparé, remplacé ou mis à jour dans le cadre de cette garantie limitée sera garanti pour le reste de la durée de la garantie d'origine.

Cette garantie limitée est étendue à l'acheteur au détail initial. Cette garantie limitée peut être transférée à toute personne qui pourrait avoir acheté ce produit ultérieurement, à condition que le transfert de propriété ait été fait pendant la période de garantie et que soient fournies à Source Audio toutes les informations suivantes : (i) toutes les informations d'enregistrement de garantie (comme indiquées dans la carte d'enregistrement) pour le nouveau propriétaire, (ii) la preuve de transfert de propriété, sous trente (30) jours à partir du transfert et (iii) une photocopie du reçu de vente original. La couverture de garantie sera déterminée par et laissée à la seule discrétion de Source Audio. Il s'agit de votre seule garantie. Source Audio n'autorise aucune tierce partie, ce qui inclut tous les revendeurs ou représentants commerciaux, à endosser toute responsabilité ou à accorder toute garantie pour le compte de Source Audio.

### Informations de garantie

Source Audio peut, à sa discrétion, exiger la date de la preuve d'achat originale sous la forme d'une copie de la facture ou du reçu de vente datée par le revendeur agréé d'origine. L'entretien et les réparations des produits Source Audio ne peuvent être effectués que par l'usine Source Audio ou par un centre de service agréé par Source Audio. Avant tout entretien ou réparation pris en charge par cette garantie limitée, l'acheteur doit demander une autorisation de retour de la part de Source Audio à l'adresse suivante :

Source Audio LLC  
120 Cummings Park, Woburn, MA 01801  
00 1 (781) 932-8080 ou sur [www.sourceaudio.net](http://www.sourceaudio.net)

Un entretien, une réparation, ou une modification non autorisée annulera cette garantie.

### Clause de non responsabilité et limitation de garantie

N'ouvrez cette pédale d'effet en aucune circonstance. Cela annulera la garantie.

La précédente garantie limitée est l'unique garantie accordée par Source Audio et tient lieu de toutes les autres garanties. Toutes les autres garanties implicites, y compris les garanties de commercialisation et d'adéquation à un usage particulier, allant au-delà des dispositions particulières de cette garantie limitée, sont par la présente désavouées et exclues de cette garantie limitée. À l'expiration de cette période de garantie expresse applicable, Source Audio se dégage tout type d'obligation de garantie supplémentaire, expresse ou implicite. Source Audio ne peut en aucun cas être tenu pour responsable d'aucun dommage spécifique, accidentel ou indirect dont l'acheteur ou une tierce partie pourrait être victime. Cela inclut sans limitation les dommages de pertes de profit ou d'activité ou les dommages résultant d'une utilisation ou du fonctionnement du produit sur le plan contractuel ou délictuel. Source Audio ne peut pas être tenu pour responsable de toutes les dépenses, réclamations ou poursuites qui résulteraient ou serait en lien avec ce qui précède. Certains États n'autorisent pas les exclusions ou limitations de garanties implicites. De ce fait, certaines limitations ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à votre cas. Cette garantie limitée peut vous donner des droits spécifiques. Vous pouvez également disposer de droits supplémentaires qui diffèrent selon les États. Cette garantie limitée s'applique aux produits vendus et utilisés aux États-Unis. Source Audio ne peut être tenu responsable des dommages ou pertes résultant d'une négligence ou d'actes intentionnels de l'expéditeur ou de ses partenaires contractuels. Vous devez contacter l'expéditeur pour toute procédure de réclamation légitime en cas de dommages ou de pertes résultant d'une expédition.

## Historique de version

Le mardi 29 décembre 2015 Version initiale

Le vendredi 15 janvier 2016 Correction de plusieurs typos.

Mise à jour de la rubrique [control layout image](#).

Ajout de la description [engine overwrite](#) pour l'application Neuro.

Le vendredi 29 janvier 2016 Parution du firmware version 1.12. Ajout du mode [Kill Dry](#). Mise à jour des descriptions [LED Preset](#). Mise à jour de la description [LED On/Off](#) pour le mode Trails. Ajout de la description [TRS expression](#) pour l'entrée Control Input. Ajoute de [min and max delay times](#) pour chaque moteur. Ajout de la rubrique [Mapping CC personnalisé](#). Ajout de la description [Intensity/Mod/Rate knob reassignment](#).

Le lundi 1 février 2016 Les rubriques ajoutées décrivent comment connecter un switch externe tel qu'un sélecteur d'expression pour le [port Pedal In](#) ou le [port Control Input](#). Ajout des descriptions [One Series Neuro Couplers](#).



©Source Audio LLC | 120 Cummings Park, Woburn, MA 01801 | États-Unis [www.sourceaudio.net](http://www.sourceaudio.net)