



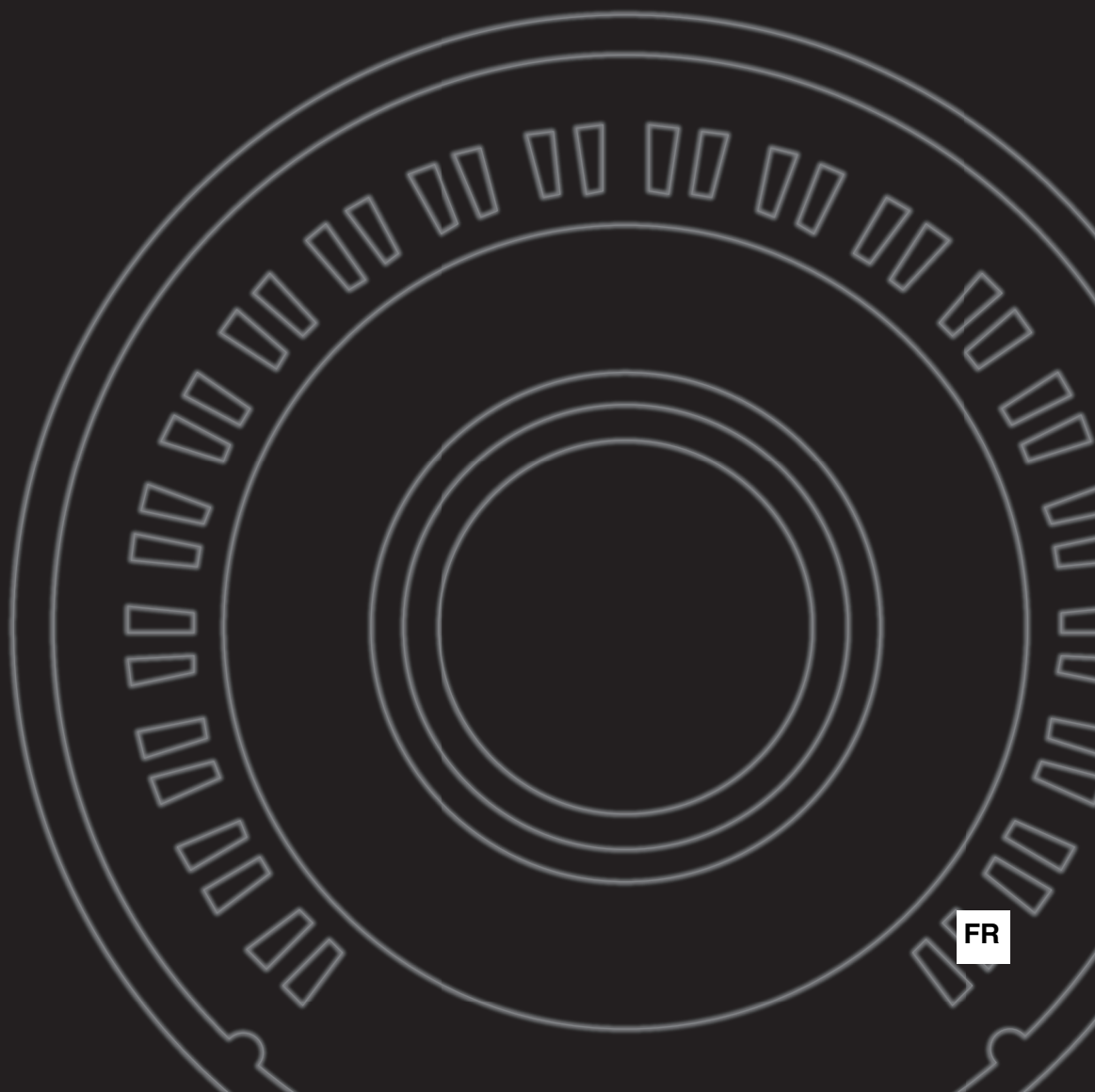
SYNTHÉTISEUR MUSICAL

MODX6

MODX7

MODX8

Mode d'emploi



SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING: Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist. IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using.

Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, never mix old batteries with new ones, and never mix different types of batteries. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice:

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the bottom of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

Model

Serial No.

Purchase Date

PLEASE KEEP THIS MANUAL

92-BP (bottom)

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party: Yamaha Corporation of America
Address: 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620
Telephone: 714-522-9011
Type of Equipment: MUSIC SYNTHESIZER
Model Name: MODX6, MODX7, MODX8

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

- 1) this device may not cause harmful interference, and
- 2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

For AC adaptor and MODX

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regula-

tions does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

Adaptateur secteur

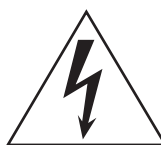
This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

(can_b_02)



Explication des symboles graphiques



L'éclair avec une flèche à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à attirer l'attention de l'utilisateur sur la présence d'une « tension dangereuse » non isolée à l'intérieur de l'appareil, pouvant être suffisamment élevée pour constituer un risque d'électrocution.



Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à attirer l'attention de l'utilisateur sur la présence d'instructions importantes sur l'emploi ou la maintenance (réparation) de l'appareil dans la documentation fournie.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ À LIRE ATTENTIVEMENT

- 1 Lisez les instructions ci-après.
- 2 Conservez ces instructions.
- 3 Tenez compte des avertissements.
- 4 Suivez toutes les instructions.
- 5 N'utilisez pas cet instrument dans un milieu humide.
- 6 Employez uniquement un chiffon sec pour nettoyer l'instrument.
- 7 N'obstruez pas les ouvertures prévues pour la ventilation. Installez l'instrument conformément aux instructions du fabricant.
- 8 N'installez pas l'instrument près d'une source de chaleur, notamment un radiateur, une bouche de chaleur, un poêle ou autres (y compris les amplificateurs).
- 9 Ne modifiez pas les caractéristiques de la fiche avec mise à la terre polarisée. Une fiche polarisée est dotée de deux broches (l'une est plus large que l'autre). Une fiche avec mise à la terre comprend deux broches, ainsi qu'une troisième qui relie l'instrument à la terre. La broche la plus large (ou troisième broche) permet de sécuriser l'installation électrique. Si vous ne pouvez pas brancher le cordon d'alimentation dans la prise d'alimentation, demandez à un électricien de la remplacer.
- 10 Protégez le cordon d'alimentation. Cela permet d'éviter de marcher dessus ou de le tordre au niveau de la fiche, de la prise d'alimentation et des points de contact sur l'instrument.
- 11 N'employez que les dispositifs/accessoires indiqués par le fabricant.
- 12 Utilisez uniquement le chariot, le socle, le trépied, le support ou le plan indiqués par le fabricant ou livrés avec l'instrument. Si vous utilisez un chariot, soyez prudent si vous le déplacez avec l'instrument posé dessus pour éviter de le renverser.
- 13 Débranchez l'instrument en cas d'orage ou lorsque vous ne l'utilisez pas pendant des périodes prolongées.
- 14 Confiez toutes les réparations à des techniciens qualifiés. Des réparations sont nécessaires lorsque l'instrument est endommagé, notamment dans les cas suivants : cordon d'alimentation ou fiche défectueuse, liquides ou objets projetés sur l'appareil, exposition aux intempéries ou à l'humidité, fonctionnement anormal ou chute.



AVERTISSEMENT

N'UTILISEZ PAS L'INSTRUMENT SOUS LA PLUIE OU DANS UN ENVIRONNEMENT HUMIDE, FAUTE DE QUOI VOUS RISQUEZ DE PROVOQUER UN INCENDIE OU DE VOUS ÉLECTROCUTER.

(UL60065_03)

Informations concernant la collecte et le traitement des déchets d'équipements électriques et électroniques



Le symbole sur les produits, l'emballage et/ou les documents joints signifie que les produits électriques ou électroniques usagés ne doivent pas être mélangés avec les déchets domestiques habituels. Pour un traitement, une récupération et un recyclage appropriés des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez les déposer aux points de collecte prévus à cet effet, conformément à la réglementation nationale.

En vous débarrassant correctement des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuerez à la sauvegarde de précieuses ressources et à la prévention de potentiels effets négatifs sur la santé humaine qui pourraient advenir lors d'un traitement inapproprié des déchets.

Pour plus d'informations à propos de la collecte et du recyclage des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez contacter votre municipalité, votre service de traitement des déchets ou le point de vente où vous avez acheté les produits.

Pour les professionnels dans l'Union européenne :

Si vous souhaitez vous débarrasser des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez contacter votre vendeur ou fournisseur pour plus d'informations.

Informations sur la mise au rebut dans d'autres pays en dehors de l'Union européenne :

Ce symbole est seulement valable dans l'Union européenne. Si vous souhaitez vous débarrasser de déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez contacter les autorités locales ou votre fournisseur et demander la méthode de traitement appropriée.

(weee_eu_fr_02)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

This product contains a high intensity lamp that contains a small amount of mercury. Disposal of this material may be regulated due to environmental considerations.

For disposal information in the United States, refer to the Electronic Industries Alliance web site:
www.eiae.org

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(mercury)

PRÉCAUTIONS D'USAGE

PRIÈRE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCÉDER À TOUTE MANIPULATION

Rangez ce manuel en lieu sûr et à portée de main afin de pouvoir le consulter ultérieurement.

Adaptateur secteur



AVERTISSEMENT

- L'adaptateur secteur est conçu pour être utilisé exclusivement avec les instruments de musique électroniques Yamaha. Ne l'affectez pas à un autre usage.
- Utilisation en intérieur uniquement. N'utilisez pas l'adaptateur dans un environnement humide.



ATTENTION

- Lors de l'installation, assurez-vous que la prise secteur est facilement accessible. En cas de problème ou de dysfonctionnement, désactivez immédiatement l'interrupteur d'alimentation de l'instrument et retirez l'adaptateur secteur de la prise de courant. Lorsque l'adaptateur secteur est branché dans la prise secteur, gardez à l'esprit qu'une faible dose d'électricité circule toujours dans l'instrument, même si l'interrupteur d'alimentation est désactivé. Lorsque vous n'utilisez pas l'instrument pendant une période prolongée, veillez à débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.

Pour le MODX



AVERTISSEMENT

Veillez à toujours observer les précautions élémentaires énumérées ci-après pour éviter de graves blessures, voire la mort, en raison d'une électrocution, d'un court-circuit, de dégâts, d'un incendie ou de tout autre risque. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive :

Alimentation/Adaptateur secteur

- Ne laissez pas le cordon d'alimentation à proximité de sources de chaleur telles que les radiateurs ou les éléments chauffants. Évitez également de le plier de façon excessive ou de l'endommager de quelque manière que ce soit ou de placer dessus des objets lourds.
- Utilisez uniquement la tension requise pour l'instrument. Celle-ci est indiquée sur la plaque du fabricant de l'instrument.
- Utilisez uniquement l'adaptateur spécifié (page 71). L'utilisation d'un adaptateur inapproprié peut endommager l'instrument ou entraîner une surchauffe.
- Vérifiez périodiquement l'état de la fiche électrique, dépoussiérez-la et nettoyez-la.

Ne pas ouvrir

- L'instrument ne contient aucune pièce nécessitant l'intervention de l'utilisateur. N'ouvrez pas l'instrument et ne tentez pas d'en démonter les éléments internes ou de les modifier de quelque façon que ce soit. Si l'appareil présente des signes de dysfonctionnement, mettez-le immédiatement hors tension et faites-le contrôler par un technicien Yamaha qualifié.

Prévention contre l'eau

- N'exposez pas l'instrument à la pluie et ne l'utilisez pas près d'une source d'eau ou dans un milieu humide. Ne posez pas dessus de récipients (tels que des vases, des bouteilles ou des verres) contenant des liquides qui risqueraient de s'infiltrer par les ouvertures. Si un liquide, tel que de l'eau, pénètre à l'intérieur de l'instrument, mettez immédiatement ce dernier hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Faites ensuite contrôler l'instrument par un technicien Yamaha qualifié.
- N'essayez jamais de retirer ou d'insérer une fiche électrique avec les mains mouillées.

Prévention contre les incendies

- Ne déposez pas des objets présentant une flamme, tels que des bougies, sur l'instrument. Ceux-ci pourraient se renverser et provoquer un incendie.

En cas d'anomalie

- Si l'un des problèmes suivant survient, coupez immédiatement l'alimentation et retirez la fiche électrique de la prise. Faites ensuite contrôler l'appareil par un technicien Yamaha.
 - Le cordon électrique s'effiloche ou est endommagé.
 - L'instrument dégage une odeur inhabituelle ou de la fumée.
 - Un objet est tombé à l'intérieur de l'instrument.
 - Une brusque perte de son est intervenue durant l'utilisation de l'instrument.



ATTENTION

Observez toujours les précautions élémentaires reprises ci-dessous pour éviter tout risque de blessures corporelles, pour vous-même ou votre entourage, ainsi que la détérioration de l'instrument ou de tout autre bien. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive :

Alimentation/Adaptateur secteur

- N'utilisez pas de connecteur multiple pour brancher l'instrument sur une prise secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son, voire de provoquer la surchauffe de la prise.
- Veillez à toujours saisir la fiche, et non le cordon, pour débrancher l'instrument de la prise d'alimentation. Si vous tirez sur le cordon, vous risquez de l'endommager.
- Débranchez la fiche électrique de la prise secteur lorsque vous n'utilisez pas l'instrument pendant un certain temps ou en cas d'orage.

Emplacement

- Ne placez pas l'instrument dans une position instable afin d'éviter qu'il ne tombe accidentellement.
- Ne placez pas l'instrument contre un mur (respectez une distance d'au moins 3 cm du mur) afin de ne pas provoquer un manque de circulation d'air et la surchauffe de l'instrument.
- En cas de transport ou de déplacement de l'instrument, faites toujours appel à deux personnes au moins. En essayant de soulever l'instrument tout seul, vous risqueriez de vous faire mal au dos ou de vous blesser ou encore d'endommager l'instrument lui-même.
- Avant de déplacer l'instrument, débranchez-en tous les câbles afin d'éviter de les endommager ou de blesser quiconque risquerait de trébucher dessus.
- Lors de la configuration de l'instrument, assurez-vous que la prise secteur que vous utilisez est facilement accessible. En cas de problème ou de dysfonctionnement, coupez immédiatement l'alimentation et retirez la fiche de la prise. Même lorsque l'interrupteur d'alimentation est en position d'arrêt, du courant électrique de faible intensité continue de circuler dans l'instrument. Si vous n'utilisez pas l'instrument pendant une période prolongée, veillez à débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.

Connexions

- Avant de raccorder l'instrument à d'autres appareils électroniques, mettez ces derniers hors tension. Avant de mettre ces appareils sous ou hors tension, réglez tous les niveaux de volume sur le son minimal.
- Veillez également à régler tous les appareils sur le volume minimal et à augmenter progressivement les commandes de volume tout en jouant de l'instrument pour obtenir le niveau sonore souhaité.

Précautions de manipulation

- N'introduisez pas les doigts ou les mains dans les interstices de l'instrument.
- N'insérez jamais d'objets en papier, en métal ou tout autre matériau dans les fentes du panneau ou du clavier. Vous pourriez vous blesser ou provoquer des blessures à votre entourage, endommager l'instrument ou un autre bien ou causer des dysfonctionnements au niveau de l'instrument.
- Ne vous appuyez pas sur l'instrument et ne déposez pas d'objets lourds dessus. Ne manipulez pas trop brutalement les touches, les sélecteurs et les connecteurs.
- N'utilisez pas l'instrument ou le casque de manière prolongée à des niveaux sonores trop élevés ou inconfortables qui risqueraient d'entraîner des troubles définitifs de l'audition. Si vous constatez une baisse d'acuité auditive ou que vous entendez des sifflements, consultez un médecin.

Yamaha ne peut être tenu responsable des détériorations causées par une mauvaise manipulation de l'instrument ou par des modifications apportées par l'utilisateur, ni des données perdues ou détruites.

Mettez toujours l'instrument hors tension lorsque vous ne l'utilisez pas.

Notez que même lorsque l'interrupteur [] (Veille/Marche) est en position de veille (l'écran est éteint), une faible quantité de courant électrique circule toujours dans l'instrument.

Lorsque vous n'utilisez pas l'instrument pendant une période prolongée, veillez à débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.

AVIS

Pour éviter d'endommager le produit ou de perturber son fonctionnement, détruire des données ou détériorer le matériel avoisinant, il est indispensable de respecter les avis ci-dessous.

■ Manipulation

- N'utilisez pas l'instrument à proximité d'un téléviseur, d'une radio, d'un équipement stéréo, d'un téléphone mobile ou d'autres appareils électriques. Autrement, ces équipements risquent de produire des interférences. Si vous utilisez l'instrument en combinaison avec une application téléchargée sur un iPad, un iPhone ou un iPod Touch, nous vous recommandons d'activer l'option « Airplane Mode » (Mode Avion) de l'appareil afin d'éviter toute interférence produite par la communication.
- Ne laissez pas l'instrument exposé à un environnement trop poussiéreux, à des vibrations excessives ou à des conditions de chaleur et de froid extrêmes (par exemple, à la lumière directe du soleil, à proximité d'un radiateur ou dans une voiture en pleine journée), au risque de déformer le panneau, d'endommager les composants internes ou de provoquer un dysfonctionnement de l'appareil.
- Ne déposez pas d'objets en vinyle, en plastique ou en caoutchouc sur l'instrument, car ceux-ci risquent de décolorer le panneau ou le clavier.
- Pour nettoyer l'instrument, utilisez un chiffon doux et sec ou légèrement humide. N'utilisez jamais de diluants de peinture, de solvants, d'alcool, de produits d'entretien ou de tampons de nettoyage imprégnés de produits chimiques.

■ Enregistrement des données

• Données de performances enregistrées

Les modifications apportées à vos performances seront perdues si vous mettez l'instrument hors tension sans les avoir sauvegardées. C'est également le cas lorsque l'appareil est mis hors tension au moyen de la fonction Auto Power Off (Mise hors tension automatique) (page 19).

• Réglages MIDI et réglages système

Les données de réglage MIDI et les données de réglage du système sont automatiquement enregistrées lors du basculement de ces écrans de réglages vers un autre écran. Par contre, les données seront perdues si vous mettez l'instrument hors tension sans avoir changé d'écran. C'est également le cas lorsque l'appareil est mis hors tension au moyen de la fonction Auto Power Off (Mise hors tension automatique).

- Pensez dès lors à toujours enregistrer les données importantes sur l'instrument ou sur un lecteur flash USB (page 60). Gardez toutefois à l'esprit que les données enregistrées sur l'instrument peuvent être occasionnellement perdues à la suite d'une défaillance, d'une erreur de manipulation, etc. Par conséquent, assurez-vous de sauvegarder vos données importantes sur un lecteur flash USB (page 60). Avant d'utiliser un lecteur flash USB, reportez-vous à la page 61.

Le numéro de modèle, le numéro de série, l'alimentation requise, etc., se trouvent sur ou près de la plaque signalétique du produit, située dans la partie inférieure de l'unité. Notez le numéro de série dans l'espace fourni ci-dessous et conservez ce manuel en tant que preuve permanente de votre achat afin de faciliter l'identification du produit en cas de vol.

N° de modèle

N° de série

(bottom_fr_01)

Informations

■ À propos des droits d'auteur

- La copie de données musicales disponibles dans le commerce, y compris, mais sans s'y limiter, les données MIDI et/ou audio, est strictement interdite, sauf pour usage personnel.
- Ce produit comporte et intègre des contenus pour lesquels Yamaha détient des droits d'auteur ou possède une licence d'utilisation des droits d'auteurs de leurs propriétaires respectifs. En raison des lois sur les droits d'auteur ainsi que d'autres lois pertinentes, vous n'êtes PAS autorisé à distribuer des supports sur lesquels ces contenus ont été sauvegardés ou enregistrés et sont pratiquement identiques ou très similaires aux contenus du produit.
 - * Les contenus décrits ci-dessus comprennent un programme d'ordinateur, des données de style d'accompagnement, des données MIDI, des données WAVE, des données d'enregistrement de sonorité, une partition, des données de partition, etc.
 - * Vous êtes autorisé à distribuer le support sur lequel votre performance ou production musicale a été enregistrée à l'aide de ces contenus, et vous n'avez pas besoin d'obtenir l'autorisation de Yamaha Corporation dans de tels cas.

■ À propos des fonctions/données intégrées à l'instrument

- Cet instrument peut exploiter différents types/formats de données audio en les convertissant préalablement au format approprié. Il est dès lors possible que les données ne soient pas reproduites exactement selon l'intention initiale du compositeur ou de l'auteur.

■ À propos de ce manuel

- Les illustrations et les pages d'écran figurant dans ce manuel sont uniquement proposées à titre d'information et peuvent être différentes de celles de votre instrument.
- Les crochets signalent des touches et des connecteurs à l'écran et sur le panneau de commande.
- Windows est une marque déposée de Microsoft® Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Apple, macOS, Mac, iPhone, iPad, iPod touch et Logic sont des marques commerciales d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Ableton est une marque déposée d'Ableton AG.
- IOS est une marque déposée ou une marque commerciale de Cisco aux États-Unis et dans d'autres pays. Cette marque est utilisée sous licence.
- Les noms de société et de produit cités dans ce manuel sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

Yamaha peut de temps à autre mettre à jour le microprogramme du produit sans préavis, à des fins d'amélioration des fonctions et de l'utilisation. Pour tirer le meilleur parti possible de cet instrument, nous vous recommandons de le mettre à niveau vers la version la plus récente. Vous pouvez télécharger la dernière version du microprogramme sur le site Web ci-dessous :

<https://download.yamaha.com/>

Après avoir accédé au site Web du support technique (et cliqué sur « Firmware/Software », (Microprogramme/logiciel)), saisissez le nom du modèle approprié.

MÉMO

MODX

Message de l'équipe de développement du MODX

Nous vous remercions d'avoir acheté le synthétiseur de musique MODX6/7/8 de Yamaha. Nous avons conçu cet instrument pour que toutes les extraordinaires possibilités d'expression sonores nouvelles autorisées par le synthétiseur phare MONTAGE soient accessibles à toujours plus d'instrumentistes.

Sons

Le MODX est équipé du moteur de synthèse de commande de mouvement, le même système de traitement du son que celui du MONTAGE. Il possède des sons AWM2 haute définition et des sons FM-X dynamiques, contrôlables facilement et immédiatement par divers contrôleurs. Il intègre également une nouvelle fonction qui permet d'ajouter instantanément des motifs de rythme. Les musiciens peuvent ainsi aller plus loin dans leurs créations grâce à des parties de rythme dynamiques. Avec cette fonction, créer des variations rythmiques dans les « Commandes de mouvement » est plus facile que jamais !

Conception

Le MODX a été conçu pour être léger et portable, tout en intégrant un ensemble complet de fonctionnalités, comme le Super knob, un grand écran LCD couleur et d'autres contrôleurs qui lui offrent la même praticité et la même apparence que le MONTAGE. Avec le MODX, vous pouvez emporter les sons du MONTAGE pratiquement n'importe où et jouer avec.

Nous espérons que le MODX6/7/8 vous fera progresser à pas de géant, en vous permettant de développer rapidement votre créativité et votre production musicale !

À vous de jouer !

Cordialement,
L'équipe de développement du MODX de Yamaha

Nous vous remercions d'avoir choisi ce produit de Yamaha !

Cet instrument est un synthétiseur conçu pour les performances scéniques et la production de musique.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce mode d'emploi afin de tirer pleinement profit des fonctions avancées et pratiques de votre instrument.

Nous vous recommandons également de le garder à portée de main pour toute référence ultérieure.

À propos de ce manuel



Mode d'emploi (le présent manuel)

Ce manuel fournit des explications générales sur les fonctions de base de l'instrument. Servez-vous de ce mode d'emploi pour acquérir une vue d'ensemble des opérations de base du MODX. Si vous souhaitez obtenir des informations ou des instructions sur des fonctions spécifiques, n'hésitez pas à consulter le Manuel de référence, présenté ci-dessous.



Documentation fournie sous forme de fichiers PDF

■ Manuel de référence

Ce document explique en détail la structure interne de l'instrument et offre des exemples de connexion. Consultez ce manuel si vous souhaitez obtenir des informations plus détaillées ne figurant pas dans le mode d'emploi.

■ Manuel des paramètres du synthétiseur

Ce document généraliste multi-produit présente les paramètres de voix, les types et paramètres d'effet et les messages MIDI utilisés avec tous les synthétiseurs. Lisez d'abord le Mode d'emploi et le Manuel de référence avant de consulter, si nécessaire, le Manuel des paramètres du synthétiseur pour en savoir plus sur les paramètres et les termes liés aux synthétiseurs Yamaha en général.

■ Data List (Liste des données)

Il s'agit d'un compendium de différentes listes importantes comme la Liste des performances, la Liste des formes d'onde, la Liste des types d'effets, la Liste des types d'arpèges et la feuille d'implémentation MIDI (MIDI Implementation Chart).

Utilisation des manuels au format PDF

Le Manuel de référence, le Manuel des paramètres du synthétiseur et la Data List (Liste des données) sont fournis sous forme de fichiers PDF. Les manuels au format PDF répertoriés ci-dessus sont disponibles au téléchargement depuis la page Web de Yamaha Downloads. Pour ce faire, accédez à la page Web via l'adresse URL fournie ci-après. Tapez « MODX » dans le champ « Model Name » (Nom de modèle), puis cliquez sur « Search » (Rechercher).

Data List (Téléchargements) :

<https://download.yamaha.com/>

Après avoir accédé au site Web du support technique (et cliqué sur « Manual Library », (Librairie des manuels)), saisissez le nom du modèle approprié.

Ces fichiers PDF peuvent être visualisés et lus sur un ordinateur. L'utilisation de l'application Adobe® Reader® pour visionner un fichier PDF vous permet de rechercher des termes précis, d'imprimer une page spécifique du manuel ou d'accéder à la section de votre choix en cliquant sur le lien correspondant. Nous vous recommandons vivement de recourir à l'utilisation des liens et de la recherche de termes, car ces fonctions sont particulièrement pratiques pour parcourir le fichier PDF. Vous pouvez télécharger la dernière version d'Adobe Reader depuis l'adresse URL suivante : <http://www.adobe.com/fr/products/reader/>

Accessoires

- Adaptateur secteur
- Mode d'emploi (ce manuel)
- Informations de téléchargement de Cubase AI

Caractéristiques principales

■ **Nouvel ensemble de sons améliorés, de haute qualité, couvrant une large variété de styles musicaux**

Le MODX comporte 5 Go (au format linéaire 16 bits) d'échantillons AWM2 (Mémoire d'onde avancée de seconde génération) prédéfinis, soit la même capacité que celle du MONTAGE6/7/8. Le MODX dispose d'une grande variété de sonorités, dont des sons de piano très réalistes, avec de grands volumes de données de forme d'onde. Le MODX est doté d'une mémoire flash utilisateur intégrée de 1 Go qui permet de stocker diverses bibliothèques de performances. Les données de performance y sont conservées de la même manière que les performances prédéfinies, c'est-à-dire même en cas de mise hors tension de l'instrument. Le MODX comporte également un générateur de sons FM-X, fournissant une synthèse FM puissamment complexe. Toutes ces caractéristiques concourent pour mettre à votre disposition une riche palette de sonorités FM standard et de nouvelle génération, capables de produire des sons expressifs, aux textures variées que vous pouvez combiner aux générateurs de sons FM-X et AWM2.

■ **Traitement étendu des effets**

Le MODX dispose d'une large gamme d'effets de qualité professionnelle adaptés à la musique d'aujourd'hui, notamment Spiralizer, Rotary Speaker 2, Uni Comp Down, Uni Comp Up, Parallel Comp et Presence. L'instrument offre également un large éventail d'options de traitement des signaux, y compris des effets Variation et Reverb distincts, un effet Master d'ensemble avec compression multi-bande, un égaliseur d'effet Master cinq bandes, des effets d'insertion indépendants, un égaliseur trois bandes applicable avant les effets d'insertion et un égaliseur deux bandes inséré après ceux-ci. Ces effets d'insertion comportent une grande variété d'options de traitement du son, y compris un effet Vocoder spécial.

■ **Le système Motion Control ou la promesse de nouvelles possibilités musicales**

Le système Motion Control est une toute nouvelle fonctionnalité destinée à contrôler en temps réel les variations rythmiques et multidimensionnelles du son. Il s'agit d'une fonction incroyablement puissante, qui modifie de façon spectaculaire et dynamique les sonorités de l'instrument afin de produire des variations nouvelles, jamais entendues auparavant, qui changent de texture et de rythme au gré des battements de mesure. Le résultat est fulgurant : des effets lumineux, colorés et enjoués qui font merveilleusement écho à votre passion créatrice.

Le système Motion Control comprend trois fonctions principales :

1) **Super Knob (Méga bouton) :**

Crée des variations sonores multi-dimensionnelles agrémentées d'accents animés, en perpétuelle transformation.

2) **Motion Sequencer (Séquenceur de mouvements) :**

Produit des variations sonores évolutives.

3) **Envelope Follower (Suiveur d'enveloppe) :**

Synchronise les mouvements avec le tempo, le volume de l'entrée audio et d'autres parties.

■ **Fonction Rhythm Pattern (motif rythmique)**

Le MODX dispose d'une puissante fonction de motif rythmique qui vous permet de créer des sons à l'aide des parties de rythme. Il vous permet d'assigner instantanément des parties rythmiques et de créer des variations rythmiques dans le Motion Control à l'aide de l'Envelope Follower.

■ **Arpèges étendus et améliorés, couplés à la fonction Motion Sequencer**

Le MODX offre plus de 10 000 types d'arpèges couvrant la plupart des styles de musique contemporains. Vous avez la possibilité d'affiner encore plus l'expressivité musicale de l'instrument en combinant la fonction Motion Sequencer et les divers types d'arpège afin de créer des variations dynamiques qui s'égrènent dans le temps. Vous pouvez stocker tous ces contenus pêle-mêle, types d'arpèges, données de Motion Sequencer ainsi que d'autres paramètres tels que le volume de partie, sous forme de scènes que vous affectez à huit boutons différents. Cela vous laisse toute la liberté et la fantaisie de les rappeler aisément, en temps voulu, au cours de votre performance.

■ **Fonctions de performance en live exceptionnelles et pratiques à la fois**

Le MODX est doté d'une fonction Live Set (Set en live) qui vous permet d'appeler aisément les performances au fur et à mesure que vous jouez sur scène. Une fois que vous avez stocké les performances dans l'ordre souhaité, vous pouvez vous concentrer pleinement sur votre jeu et ne plus vous préoccuper de savoir laquelle choisir. Le MODX dispose également d'une fonction SSS (Seamless Switching Sound)^{*1} qui vous autorise à basculer en douceur et sans interruption de note entre les performances.

*1: La fonction SSS s'applique aux performances comptant jusqu'à quatre parties.

■ **Interface utilisateur améliorée**

Contrairement à ses prédécesseurs, le MODX a été conçu sans « mode ». En conséquence, il est extrêmement facile de comprendre la structure et le fonctionnement de l'instrument, sans parler de son panneau tactile fort commode, qui est extrêmement agréable à manier. Vous pouvez utiliser l'écran tactile de manière efficace et créative pour réaliser des opérations intuitives et garantir un maniement plus sécurisé des commutateurs, selon les besoins. Ces commutateurs s'allument de trois manières différentes qui vous permettent de saisir instantanément leur état.

■ **Design compact avec un clavier authentique et expressif**

Le MODX est de taille et de poids réduits, ce qui le rend facile à transporter. En dépit sa facilité de transport, le MODX intègre un véritable clavier naturel extrêmement agréable à utiliser : Le MODX6 comporte 61 touches et le MODX7 dispose d'un clavier de 76 touches semi-lestées. Quant au MODX8, il possède un clavier de 88 touches de haute qualité.

■ **Une connectivité complète dans un seul système**

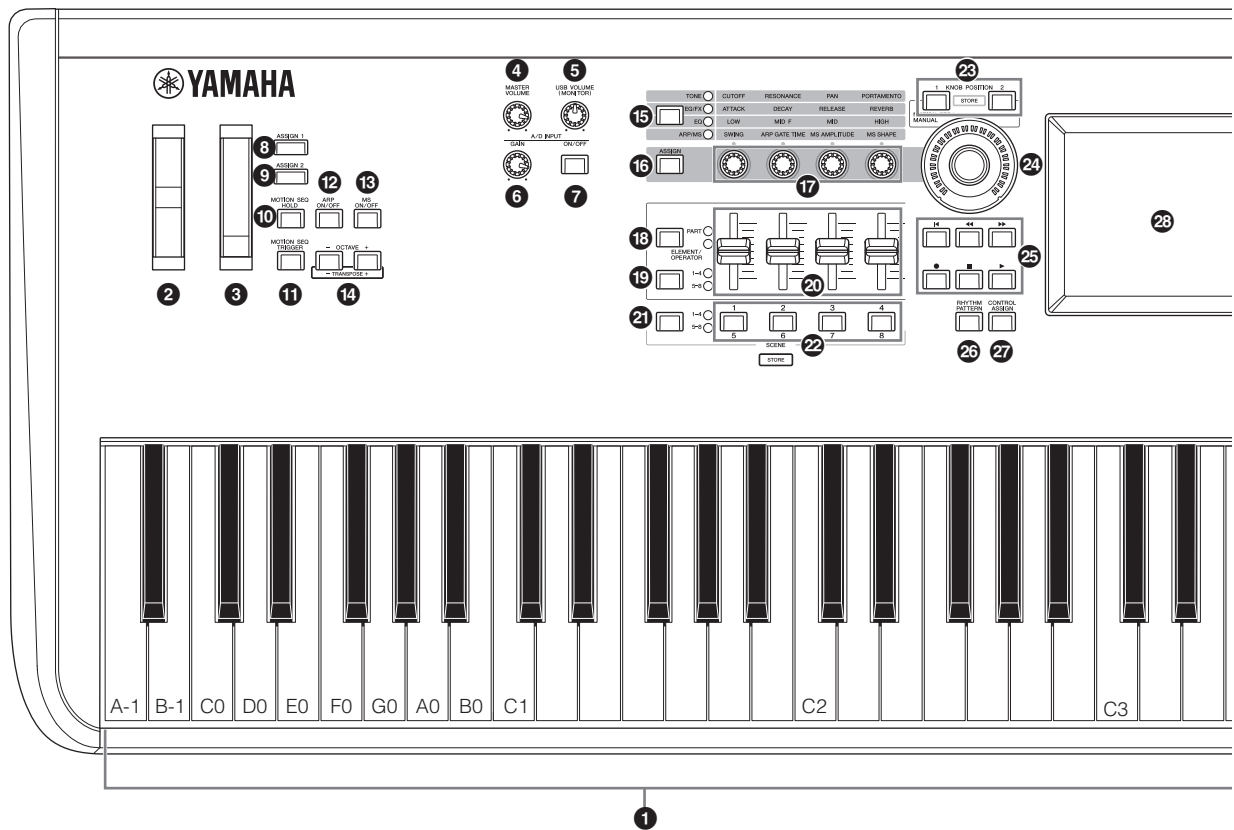
Le MODX intègre une interface audio USB comprenant 4 canaux en entrée et 10 canaux en sortie, ce qui permet d'enregistrer ses sons en haute qualité (à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz) sur un Mac ou un PC Windows sans nécessiter de dispositif distinct ! Les connexions sont également compatibles avec les appareils iOS.

Table des matières

PRÉCAUTIONS D'USAGE.....	2	Utilisation de l'instrument en tant que clavier principal	49
Message de l'équipe de développement du MODX.....	6	Réglages d'utilisation de l'instrument en tant que clavier principal—Zone	49
À propos de ce manuel.....	7	Raccordement d'un microphone ou d'un équipement audio	50
Accessoires.....	7	Jeu au clavier avec le son provenant des prises A/D INPUT [L/MONO]/[R].....	50
Caractéristiques principales	8	Réglages généraux du système	51
Commandes et fonctions	10	Configuration des tâches exécutées automatiquement à la mise sous tension.....	51
Panneau supérieur	10	Réglage du comportement des voyants liés aux touches.....	51
Panneau arrière	16	Activation/désactivation de différentes fonctions	51
Installation	18	Modification de l'accord principal.....	52
Alimentation.....	18	Modification de la courbe de vélocité.....	53
Connexion de haut-parleurs ou d'un casque.....	18	Raccordement d'instruments MIDI externes	54
Mise sous tension du système	18	Contrôle du MODX à partir d'un clavier MIDI ou d'un synthétiseur externe	54
Fonction de mise hors tension automatique	19	Contrôle d'un clavier MIDI ou d'un synthétiseur externe à partir du MODX	54
Réglage de la sortie de volume principal	19	Utilisation d'un ordinateur connecté	55
Réinitialisation aux valeurs d'usine (Initialize All Data).....	19	Connexion à un ordinateur.....	55
Principe d'utilisation et écrans	20	Création d'un morceau à l'aide d'un ordinateur.....	57
Sélection de performances	22	Sauvegarde/chargement de données	60
Sélection d'une performance depuis Live Set	23	Sauvegarde des réglages de l'unité sur un lecteur flash USB.....	60
Navigation entre les performances	23	Chargement des réglages depuis un lecteur flash USB	60
Utilisation de la fonction Category Search (Recherche par catégorie)	24	Précautions à prendre en cas d'utilisation de la borne [USB TO DEVICE]	61
Reproduction de la phrase d'audition.....	25	Utilisation de lecteurs flash USB	61
Utilisation du clavier	26	Liste des fonctions associées à la touche [SHIFT]	62
Écran Performance Play.....	26	Messages de l'afficheur	63
Activation/désactivation d'une partie	27	Dépannage	66
Utilisation de la fonction Arpeggio	28	Caractéristiques techniques	71
Utilisation de la fonction Motion Sequencer.....	28	Index	73
Utilisation des contrôleurs pour modifier le son.....	29		
Utilisation des boutons pour modifier le son	30		
Utilisation de Super Knob pour modifier le son.....	31		
Mixage.....	33		
Utilisation de la fonction Scene	34		
Création de vos propres Live Sets	35		
Enregistrement d'une performance dans une liste Live Set	35		
Tri des performances enregistrées dans Live Set	35		
Édition des réglages	37		
Édition de performance.....	37		
Édition de partie	38		
Édition d'effet de partie	39		
Modalités d'affectation de partie à une performance	40		
Création d'une performance en combinant plusieurs parties.....	41		
Enregistrement et reproduction	45		
Terminologie.....	45		
Enregistrement MIDI	45		
Exécution d'un morceau	47		
Enregistrement de votre performance sous forme de données audio	47		
Reproduction d'un fichier audio.....	48		

Commandes et fonctions

Panneau supérieur



1 Clavier

Le MODX6 est doté d'un clavier de 61 touches, tandis que le MODX7 compte 76 touches et le MODX8 88 touches. Grâce à la fonction de toucher initial, l'instrument perçoit la force avec laquelle vous appuyez sur les touches et l'utilise pour affecter le son de différentes manières, selon la performance sélectionnée.

2 Molette de variation de ton

Contrôle l'effet de variation de hauteur de ton. Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à ce contrôleur.

3 Molette de modulation

Contrôle l'effet de modulation. Vous pouvez également affecter d'autres fonctions à ce contrôleur.

4 Bouton [MASTER VOLUME] (Volume général) (page 19)

Tournez ce bouton dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire pour contrôler le niveau de sortie des prises OUTPUT [L/MONO]/[R] et [PHONES].

5 Bouton [USB VOLUME (MONITOR)]

Contrôle le volume de l'entrée audio de la prise [USB TO HOST] aux prises OUTPUT [L/MONO] et [R] et [PHONES].

6 Bouton [GAIN] de la section A/D INPUT (Entrée A/N) (page 50)

Permet d'ajuster le gain d'entrée des signaux audio au niveau des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT. Tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter le niveau de gain.

NOTE

Vous devez peut-être modifier le réglage en fonction du niveau d'entrée de l'équipement externe connecté aux prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT, dans l'ordre suivant : [UTILITY] (Utilitaires) → [Settings] (Réglages) → [Audio I/O] (E/S audio) → [A/D Input] (Entrée A/N). Lorsque le niveau de sortie de l'équipement connecté (microphone, guitare ou basse) est faible, réglez ce paramètre sur « Mic ». Si le niveau de sortie de l'équipement connecté (clavier de synthétiseur ou lecteur de CD) est élevé, réglez le paramètre sur « Line » (Ligne).

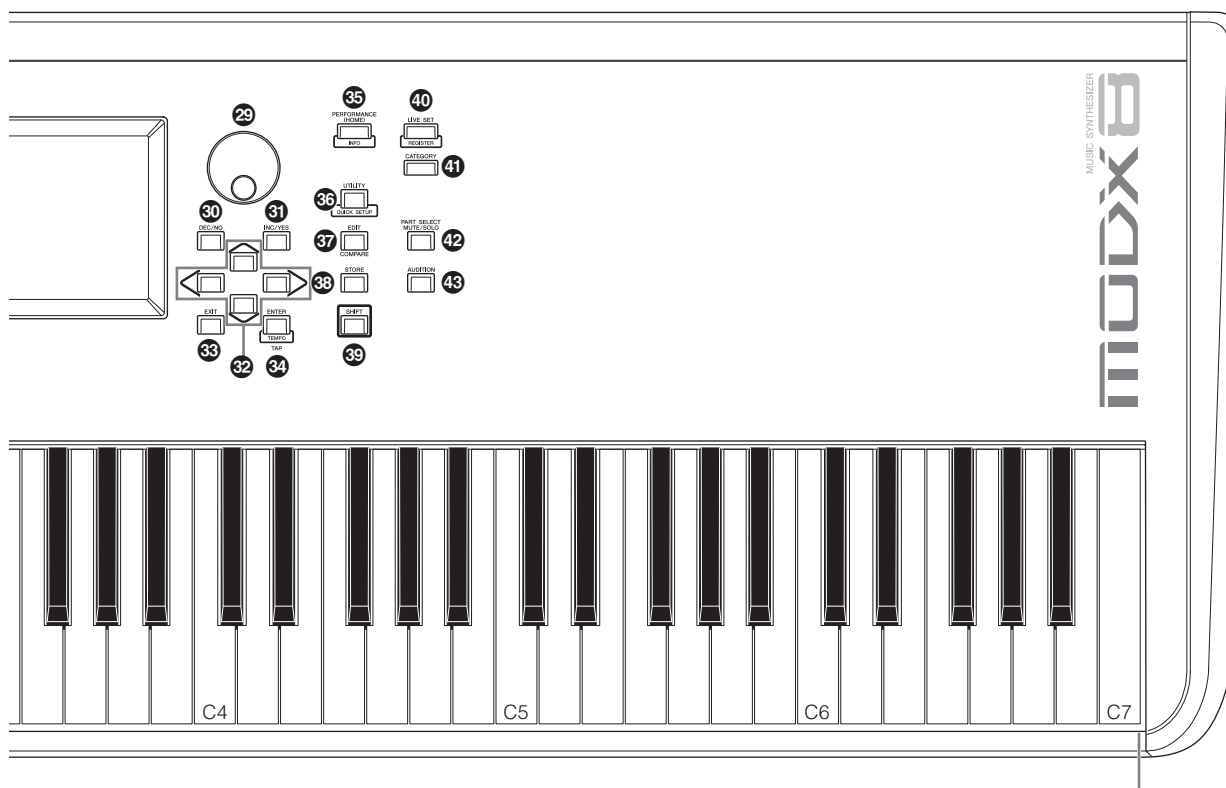
7 Touche [ON/OFF] (Activation/désactivation) de la section A/D INPUT (page 50)

S'active que l'instrument accepte ou non l'entrée des signaux audio via les prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT. Lorsque l'entrée A/D Input est activée, la touche s'allume et elle s'éteint lorsque l'entrée est désactivée.

8 Touches [ASSIGN 1] et 9 [ASSIGN 2] (commutateurs affectables 1 et 2)

Vous pouvez appeler un élément/opérateur spécifique de la performance sélectionnée en appuyant tour à tour sur chacune de ces touches durant votre performance au clavier. En outre, vous avez la possibilité d'affecter d'autres fonctions à ces commutateurs. Lorsque l'un de ces effets est activé, la touche correspondante s'allume et vice versa.

L'illustration représente le modèle MODX8 mais les informations y afférentes s'appliquent à tous les modèles.



10 Touche [MOTION SEQ HOLD] (Maintien de la fonction Motion Sequencer)

Si vous appuyez sur cette touche pendant que la fonction Motion Sequencer s'exécute, le son sera maintenu ou bloqué à l'emplacement exact de la séquence correspondant au moment où vous avez appuyé sur la touche. Lorsque l'effet de maintien est activé, la touche s'allume.

11 Touche [MOTION SEQ TRIGGER] (Déclenchement de la fonction Motion Sequencer)

Lorsque le paramètre de déclenchement (Trigger Receive) du Motion Sequencer est réglé sur ON, une pression sur cette touche démarre la reproduction de la séquence de mouvement. La touche s'allume en continu lorsque vous appuyez dessus.

12 Touche [ARP ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège)

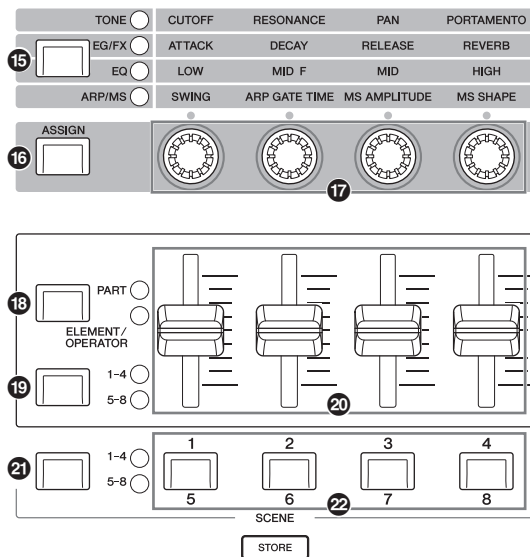
Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver la reproduction de l'arpège. Si l'Arpeggio Switch (Sélecteur d'arpège) de la partie sélectionnée est désactivé, le fait d'appuyer sur cette touche n'aura aucun effet. Lorsque la fonction Arpeggio est activée, la touche s'allume et elle s'éteint si la fonction est désactivée.

13 Touche [MS ON/OFF] (Activation/désactivation de Motion Sequencer)

Détermine si la fonction Motion Sequencer est activée ou désactivée. Si l'interrupteur de Motion Sequencer de la partie ou de la voie sélectionnée est désactivé, le fait d'appuyer sur cette touche n'aura aucun effet. Lorsque la fonction Motion Sequencer est activée, la touche s'allume.

14 Touches OCTAVE [-] et [+]

Utilisez ces touches pour modifier la plage des octaves du clavier. Elles fonctionnent aussi comme touches [-] et [+] de la section Transpose (Transposition). Pour augmenter ou diminuer la hauteur de ton de la note par pas de demi-tons, maintenez la touche [SHIFT] enfoncée et appuyez sur la touche [-]/[+] correspondante. Pour restaurer le réglage d'octave normal, appuyez sur les deux touches en même temps. Ces touches s'allument ou clignotent de différentes manières selon le réglage de l'octave sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF.



15 Touche Fonction du bouton [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS]

Utilisez cette touche pour sélectionner les fonctions à affecter aux boutons. Le voyant situé en regard du paramètre actuellement activé s'allume. Lorsque l'instrument se trouve dans l'état Commande de performance (page 30), la fonction s'applique de façon commune à toutes les parties. En revanche, dans l'état Commande de partie (page 30), elle s'applique à la partie sélectionnée. Le voyant de la fonction actuellement sélectionnée s'allume.

16 Touche [ASSIGN]

Affecter les boutons à des fonctions sous forme d'affectation 1 à 4 ou 5 à 8. Lorsque l'instrument se trouve dans l'état Commande de performance (page 30), la fonction s'applique de façon commune à toutes les parties. En revanche, dans l'état Commande de partie (page 30), elle s'applique à la partie sélectionnée. La touche s'allume lorsque l'affectation 1 à 4 est sélectionnée et elle clignote lorsque l'affectation 5 à 8 est sélectionnée.

17 Boutons 1-4 (5-8)

Ces quatre boutons polyvalents situés sur le panneau vous permettent de régler d'importants paramètres, tels que Part (Partie), Arpeggio Tempo (Tempo de l'arpège) et Motion Sequencer.

Appuyez sur la touche de fonction des boutons [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS], dans le coin supérieur gauche de l'écran, ou sur la touche [ASSIGN], à gauche, pour changer les fonctions affectées à ces boutons. Ces boutons servent de boutons attribuables lorsque la touche [ASSIGN] est allumée ou clignote.

18 Touche de fonction Curseur [PART]/[ELEMENT/OPERATOR]

Paramètre quatre curseurs de commande du panneau pour contrôler les parties ou les éléments. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, la fonction du curseur bascule entre PART et ELEMENT/OPERATOR. Le voyant de la fonction actuellement sélectionnée s'allume.

19 Touche de sélection des curseurs [1-4] [5-8]

Sélectionne quatre curseurs de commande du panneau pour les utiliser comme curseurs 1 à 4 ou 5 à 8. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, le réglage bascule entre 1 à 4 et 5 à 8. Lorsque le réglage est 1 à 4 ou 5 à 8, le voyant du réglage sélectionné s'allume.

Lorsque vous appuyez sur la touche de sélection des curseurs en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, vous pouvez définir les curseurs de commande pour les utiliser comme curseurs 9 à 12 ou 13 à 16. Lorsque le réglage est sur 9 à 12 ou 13 à 16, le voyant du réglage sélectionné clignote.

20 Curseurs de commande 1-4 (5-8/9-12/13-16)

Ces curseurs commandent la balance de volume du son, en vous permettant de régler les niveaux individuels des 16 parties (1-4 /5-8/9-12/13-16), des huit éléments pour les parties normales (AWM2), des huit opérateurs FM pour une partie normale (FM-X), et des huit touches de partie de batterie, et ce de différentes manières en fonction des conditions des différentes touches.

NOTE

- Lorsque tous les curseurs de commande sont réglés sur le niveau minimal, il se peut que l'instrument n'émette aucun son, même lorsque vous jouez au clavier ou que vous reproduisez un morceau. Dans ce cas, vous devez remonter tous les curseurs jusqu'au niveau approprié.
- Le bouton [MASTER VOLUME] commande le niveau de sortie audio général de l'instrument. Par ailleurs, les curseurs de commande règlent le niveau de chaque élément/touche/opérateur lié aux parties ainsi que le volume de chaque partie de performance comme s'il s'agissait d'un paramètre. Il est par conséquent possible de stocker les valeurs réglées à l'aide des curseurs de commande en tant que données de performance.

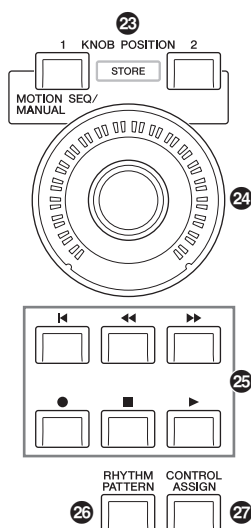
21 Touche de sélection de scène [1-4] [5-8]

Sélectionne quatre touches SCENE sur le panneau pour les utiliser comme scènes 1-4 ou 5-8. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, le réglage bascule entre 1 à 4 et 5 à 8. Le voyant de la fonction actuellement sélectionnée s'allume.

22 Touches SCENE [1/5] [2/6] [3/7] [4/8]

Vous avez la possibilité d'affecter différents « instantanés » de paramètres importants liés à la partie, tels que l'état d'assourdissement d'une piste ou la configuration de mixage de base de chacune des touches SCENE. Vous pouvez activer ces touches pour les utiliser comme scènes 1-4 ou comme scènes 5-8 en appuyant sur la touche de sélection de scène.

Lorsque des paramètres liés à la scène sont modifiés et que vous enfoncez l'une des touches SCENE [1/5] – [4/8] tout en maintenant la touche [SHIFT], la modification est stockée pour la touche [SCENE] actuellement sélectionnée. Les informations stockées sont restaurées en appuyant sur la touche sélectionnée. La touche actuellement sélectionnée s'allume complètement, alors que la touche sur laquelle les informations sont stockées est faiblement illuminée et que la touche ne contenant aucune information stockée est éteinte.



23 Touches KNOB POSITION [1] et [2]

Enregistrez les valeurs de paramètres d'Assign 1-8. Vous pouvez basculer instantanément entre les deux touches. En appuyant sur la touche KNOB POSITION [1] tout en maintenant la touche [SHIFT], vous enregistrez la valeur 1. En appuyant sur la touche KNOB POSITION [2] tout en maintenant la touche [SHIFT], vous enregistrez la valeur 2. En appuyant simultanément sur les touches KNOB POSITION [1] et [2], vous activez ou désactivez la fonction Super Knob Motion Seq.

24 Super Knob (Méga bouton)

Commande simultanément les paramètres (Assign 1 – 8) affectés aux boutons.

NOTE

Vous pouvez également commander Super Knob à l'aide du contrôleur au pied (FC7). Pour plus de détails, reportez-vous à la section page 33.

25 Touche SEQ TRANSPORT

Ces touches contrôlent l'enregistrement et la reproduction des données de séquence de morceaux.

Touche [⏮] (Début)

Retourne instantanément au début du morceau actuellement sélectionné (c'est-à-dire, sur le premier temps de la première mesure).

Touche [⏪] (Retour)

Appuyez brièvement sur cette touche pour reculer d'une mesure à la fois.

Touche [⏩] (Avance)

Appuyez brièvement sur cette touche pour avancer d'une mesure à la fois.

Touche [●] (Enregistrement)

Appuyez sur cette touche pour appeler l'écran Record Setup (Configuration de l'enregistrement). (La touche clignote.) Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour lancer l'enregistrement. (La touche [●] (Enregistrement) s'allume.)

Touche [■] (Arrêt)

Appuyez sur cette touche pour arrêter l'enregistrement ou la reproduction. Cette touche peut aussi servir à arrêter la reproduction de l'arpège, même lorsque la fonction Arpeggio est configurée pour continuer à se reproduire après le relâchement des notes (l'interrupteur de maintien de l'arpège est alors réglé sur ON). Vous pouvez également utiliser cette touche pour arrêter une séquence de mouvement qui reçoit des signaux déclencheurs.

Touche [▶] (Reproduction)

Appuyez sur cette touche pour débiter la reproduction ou l'enregistrement d'un morceau. Lors de l'enregistrement et de la reproduction, la touche clignote au tempo actuellement sélectionné.

26 Touche [RHYTHM PATTERN]

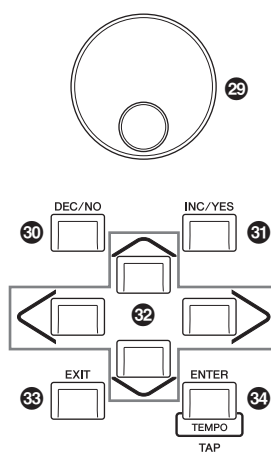
Utilisez cette touche pour appeler l'écran Rhythm Pattern (Motif rythmique) Sélectionnez le motif rythmique que vous souhaitez utiliser, puis appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)] ou [EXIT] pour régler la sélection. Appuyez à nouveau sur cette touche pour annuler la sélection et fermer l'écran du motif rythmique.

27 Touche [CONTROL ASSIGN]

Alors que le paramètre affectable aux contrôleurs est sélectionné à l'écran, appuyez sur cette touche afin de commander le contrôleur souhaité pour l'affectation. L'écran de réglage du contrôleur s'affiche.

28 Écran tactile LCD

L'écran LCD indique les paramètres et les valeurs liés à l'opération actuellement sélectionnée. Vous pouvez les manipuler en touchant l'écran.



29 Cadran de données

Sert à éditer le paramètre actuellement sélectionné. Pour augmenter la valeur, faites tourner le cadran vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre) ; pour diminuer la valeur, faites-le tourner vers la gauche (dans le sens contraire des aiguilles). Si le paramètre sélectionné possède une grande plage de valeurs, vous pourrez modifier la valeur par des pas plus importants en faisant tourner le cadran rapidement.

30 Touche [DEC/NO]

Sert à diminuer la valeur du paramètre actuellement sélectionné (DEC : diminuer). Cette touche permet également d'annuler une tâche ou une opération de stockage.

Pour diminuer rapidement la valeur du paramètre par paliers de 10 unités, appuyez sur la touche [DEC/NO] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

31 Touche [INC/YES]

Permet d'augmenter la valeur du paramètre actuellement sélectionné (INC : incrémenter ou augmenter). Cette touche permet également d'exécuter une tâche ou une opération de stockage.

Pour augmenter rapidement la valeur du paramètre par paliers de 10 unités, appuyez sur la touche [INC/YES] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

32 Touches de curseur

Les touches de curseur permettent de déplacer le « curseur » sur l'écran, de manière à mettre en surbrillance et à sélectionner les divers paramètres.

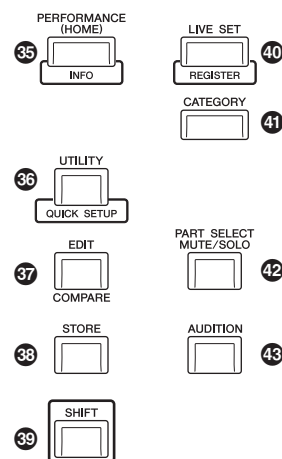
33 Touche [EXIT]

Les menus et écrans du MODX sont organisés selon une structure hiérarchique. Appuyez sur cette touche pour quitter l'écran actuel et revenir au précédent niveau de la hiérarchie.

34 Touche [ENTER]

Utilisez cette touche pour appeler l'écran du menu sélectionné ou pour exécuter une tâche ou une opération de stockage.

Tandis que vous maintenez la touche [SHIFT] enfoncée, appuyez sur la touche [ENTER] pour appeler l'écran de réglage du tempo.



35 Touche [PERFORMANCE (HOME)]

Servez-vous de cette touche pour revenir à l'écran Performance Play. Cette touche s'allume complètement lorsque l'écran Performance Play s'affiche. Cette touche s'allume faiblement lorsque l'écran Utility apparaît. Lorsque l'écran Performance Play est affiché et que le curseur est placé sur le nom de la performance, appuyez sur cette touche pour voir ou masquer des informations plus détaillées, qui sont les mêmes que celles auxquelles vous pouvez accéder en appuyant sur la touche [View] de l'écran. Tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)] pour appeler l'écran Overview (Vue d'ensemble).

36 Touche [UTILITY]

Servez-vous de cette touche pour appeler l'écran Utility (Utilitaires), à partir duquel vous pouvez régler les paramètres généraux du système. Cette touche s'allume complètement lorsque l'écran Utility est affiché et faiblement lorsque d'autres écrans le sont.

Tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée, appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Quick Setup (Configuration rapide).

Appuyez sur cette touche tout en maintenant la touche [PART SELECT MUTE/SOLO] pour ouvrir l'écran de calibrage de l'écran tactile.

37 Touche [EDIT]

Servez-vous de cette touche pour appeler l'écran à partir duquel vous pouvez éditer les performances (page 22) et les réglages Live Set (page 35). Vous pouvez également appuyer sur cette touche en cours d'édition des performances afin de basculer entre la performance éditée et celle d'origine, ce qui vous permet de vérifier la manière dont les modifications apportées affectent le son (fonction Compare (Comparer)). Cette touche s'allume lorsque l'écran d'édition apparaît et elle clignote pour signaler que la fonction Compare est activée.

38 Touche [STORE]

Utilisez cette touche pour appeler l'écran Store (Stockage). Cette touche s'allume complètement lorsque l'écran Store est affiché et faiblement lorsque d'autres écrans le sont.

39 Touche [SHIFT]

Appuyez sur cette touche en actionnant simultanément d'autres touches pour exécuter diverses sortes de commandes. Pour plus de détails, reportez-vous à la « Liste des fonctions associées à la touche Majuscule » (page 62).

40 Touche [LIVE SET]

Servez-vous de cette touche pour stocker toutes vos performances préférées ainsi que les performances les plus fréquemment utilisées dans un emplacement unique, facile d'accès afin de les rappeler selon les besoins.

Tandis que vous maintenez la touche [SHIFT] enfoncée, appuyez sur la touche [LIVE SET] afin d'appeler l'écran Live Set (Set en live) pour stocker la performance sélectionnée. C'est une des nombreuses méthodes proposées pour vous aider à naviguer rapidement entre les performances dont vous avez besoin dans les situations de performance en direct.

Cette touche s'allume complètement lorsque l'écran Live Set s'affiche. Si l'écran Live Set n'est pas affiché, la touche s'allume faiblement pour signaler que la fonction Live Set est activée et s'éteint dès que cette dernière est désactivée.

41 Touche [CATEGORY]

Cette touche sert à accéder à la fonction Category Search (Recherche par catégorie) (page 24).

Servez-vous de cette touche lorsque l'écran Performance Play est affiché pour appeler l'écran Performance Category Search (Recherche par catégorie de performance) afin de sélectionner la performance intégrale. Lorsque le curseur est positionné sur le nom de la partie dans l'écran Performance Play, appuyez simultanément sur la touche [SHIFT] et sur la touche [CATEGORY] afin d'appeler l'écran Part Category Search (Recherche par catégorie de partie), qui vous permet de sélectionner un type de son pour la partie actuellement sélectionnée. Cette touche s'allume complètement lorsque l'écran Category Search s'affiche. Si l'écran Category Search n'est pas affiché, la touche s'allume faiblement pour signaler que la fonction Category Search est activée et s'éteint dès que cette dernière est désactivée.

42 Touche [PART SELECT MUTE/SOLO]

Utilisez cette touche pour sélectionner une partie ou activer/désactiver l'assourdissement ou l'isolement. Appuyez sur cette touche alors que l'instrument est en mode de reproduction de performance pour ouvrir la fenêtre Performance Part Select (Sélection de partie de performance).

Touche	Opérations
1-8	Affiche les parties 1 à 8
9-16	Affiche les parties 9 à 16
Select	Bascule sur l'écran de sélection de partie
Mute	Bascule sur l'écran de réglage de l'assourdissement
Solo	Bascule sur l'écran de réglage de l'isolement

La lettre » M » s'affiche pour indiquer la partie amortie et la lettre » S » s'affiche pour indiquer la partie isolée.

Pour fermer la fenêtre Performance Part Select (Sélection de partie), appuyez de nouveau sur la touche ou touchez le symbole « x » à l'écran.

La touche s'allume complètement lorsque la fenêtre Performance Part Select (Sélection de partie de performance) apparaît à l'écran. Elle s'allume faiblement lorsque la fenêtre Performance Part Select (Sélection de partie de performance) ne s'affiche pas. La touche est désactivée dans l'écran Utility, l'écran Live Set ou tous les autres écrans qui ne nécessitent pas de Part Select (Sélection de partie).

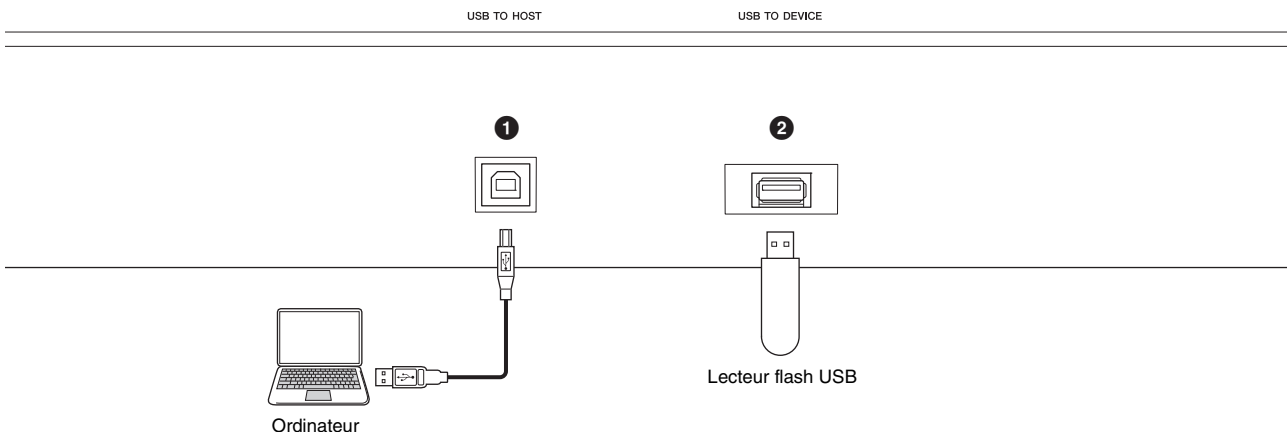
43 Touche [AUDITION]

Servez-vous de cette touche (sur les écrans Performance Play, Live Set ou Category Search) pour débiter/arrêter la reproduction d'une phrase échantillonnée destinée à faire la démonstration du son de la performance sélectionnée. Cette phrase échantillonnée de la performance est appelée « Audition phrase » ou phrase d'audition. La touche s'allume complètement lorsque la performance est engagée (ON) et faiblement lorsque la fonction Audition est activée, comme dans l'écran Category Search.

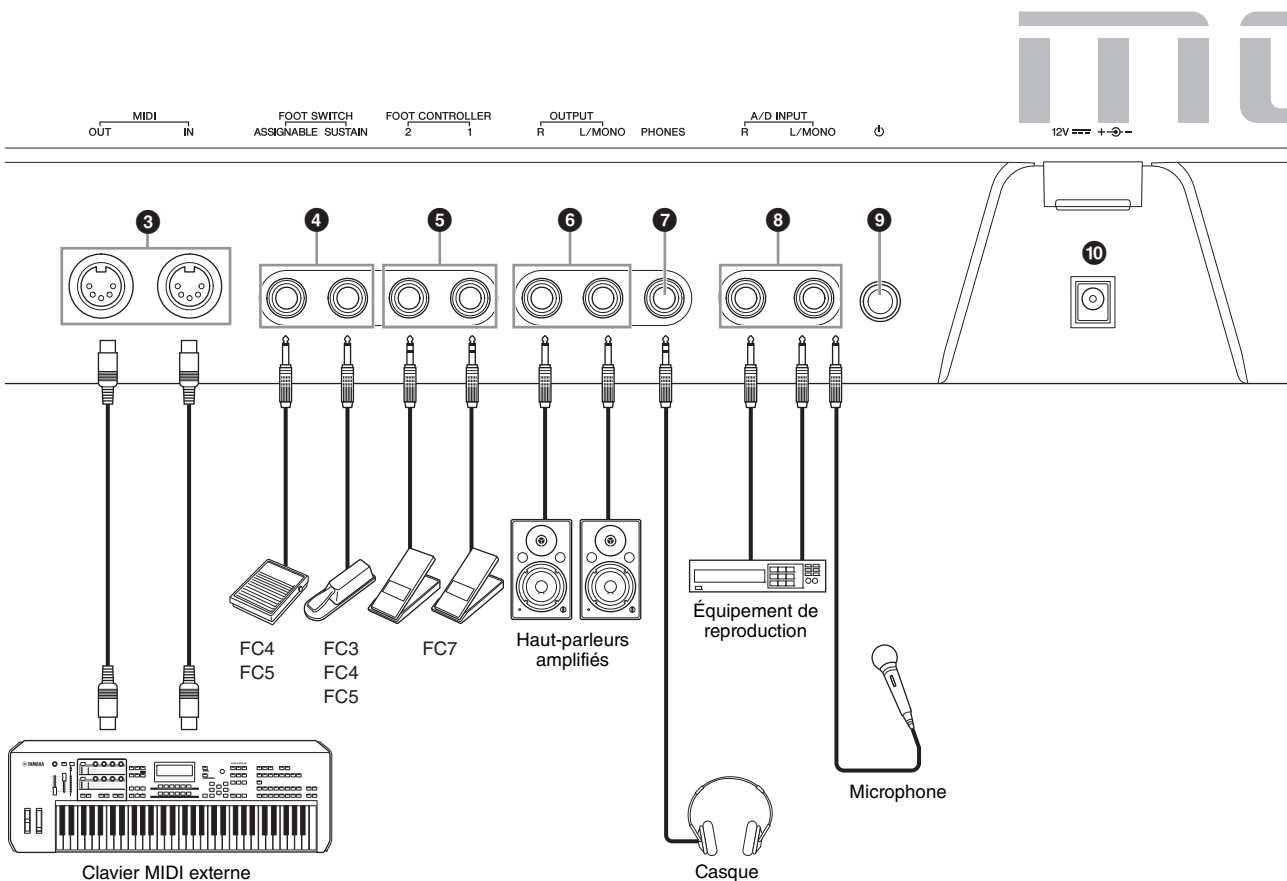
Panneau arrière

■ Côté gauche du panneau arrière

L'illustration représente le modèle MODX8, mais les informations y afférentes s'appliquent à tous les modèles.



■ Côté droit du panneau arrière



■ Côté gauche du panneau arrière

❶ Borne [USB TO HOST] (USB vers Hôte)

Permet de connecter l'instrument à un ordinateur via un câble USB de manière à autoriser le transfert de données MIDI et audio entre les appareils. Contrairement au MIDI, la norme USB peut gérer plusieurs ports à l'aide d'un câble unique (page 56). Pour plus d'informations sur la gestion des ports sur le MODX, reportez-vous à la page 56.

NOTE

La capacité maximale d'envoi de données audio est de 10 canaux (5 canaux stéréo). La capacité maximale de réception de données audio est de 4 canaux (2 canaux stéréo).

❷ Borne [USB TO DEVICE] (USB vers Périphérique)

Sert à connecter cet instrument à un lecteur flash USB. Cela permet d'enregistrer les données créées sur l'instrument sur un lecteur flash USB et de charger des données dans l'instrument depuis un lecteur flash USB. Les opérations Save/Load (Enregistrement/chargement) s'effectuent comme suit : [UTILITY] → [Contents] → [Store/Save] ou [Load].

NOTE

- Seuls les lecteurs flash USB peuvent être reconnus par l'instrument. Il est impossible d'utiliser d'autres périphériques de stockage USB (tel qu'un disque dur, un lecteur de CD-ROM ou un concentrateur USB).
- Cet instrument prend en charge les normes USB 1.1 jusqu'à USB 3.0. Cependant, notez que la vitesse de transfert varie en fonction du type de données et de l'état de l'instrument.

■ Côté droit du panneau arrière

❸ Bornes MIDI [IN], [OUT]

La borne d'entrée MIDI [IN] sert à recevoir des données de commande ou de performance provenant d'un autre périphérique MIDI, tel qu'un séquenceur externe. Vous pouvez ainsi contrôler l'instrument à partir du périphérique MIDI distinct qui est connecté.

La borne de sortie MIDI [OUT] sert à envoyer toutes les données de commande, de performance et de reproduction depuis l'instrument vers un autre appareil MIDI, tel qu'un séquenceur externe. En outre, MIDI [OUT] peut être utilisé comme MIDI Thru. Pour modifier les réglages, appuyez sur la touche [UTILITY] pour ouvrir l'écran Utility (Utilitaires).

❹ Prises FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN]

Il est possible de brancher un sélecteur au pied FC3/FC4/FC5 (vendu à part) sur la prise [SUSTAIN] (Maintien) et un sélecteur au pied FC4/FC5 sur la prise [ASSIGNABLE] (Affectable). Lorsqu'il est connecté à la prise [SUSTAIN], le sélecteur au pied contrôle le maintien. Lorsqu'il est connecté à [ASSIGNABLE], le sélecteur au pied peut commander l'une des multiples fonctions affectables.

NOTE

- Dans le présent mode d'emploi, le terme « FC3 » désigne collectivement la pédale FC3 ainsi que tous les sélecteurs compatibles avec le modèle FC3, tels que le modèle FC3A.
- Dans le présent mode d'emploi, le terme « FC4 » désigne collectivement la pédale FC4 ainsi que tous les sélecteurs compatibles avec le modèle FC4, tels que le modèle FC4A.

❺ Prises FOOT CONTROLLER [1]/[2]

Permet la connexion d'un contrôleur au pied (FC7, etc.) vendu séparément pour ajuster le volume. Cette prise vous permet de contrôler de façon continue l'une des différentes fonctions affectables aux fins de l'édition de partie, telles que le volume, le timbre, la hauteur de ton ou d'autres aspects du son (reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF).

❻ Prises OUTPUT [L/MONO] et [R]

Les signaux audio de niveau de ligne sont émis sur ces prises de casque standard. Pour obtenir une sortie monophonique, utilisez uniquement la prise [L/MONO].

❼ Prise [PHONES]

Cette prise casque stéréo standard permet de connecter un casque stéréo. Elle émet des signaux audio identiques à ceux des prises [L/MONO] et [R] de la section OUTPUT.

❽ Prises A/D INPUT [L/MONO]/[R]

Les signaux audio externes peuvent être émis via ces prises (prise monophonique 6,35 mm). Il est possible de raccorder à ces prises différents périphériques, tels qu'un microphone, un lecteur CD ou un synthétiseur ; leur signal d'entrée audio peut être émis en tant que partie audio.

Vous pouvez en outre utiliser la fonction Vocoder spéciale pour connecter un microphone à la prise [L/MONO] et émettre votre voix vers le microphone.

Vous avez également la possibilité d'utiliser les fonctionnalités Envelope Follower et ABS (Audio Beat Sync). Envelope Follower (Suiveur d'enveloppe) est une fonction qui détecte l'enveloppe de volume de la forme d'onde du signal d'entrée et modifie le son de façon dynamique.

NOTE

- Il est possible de connecter directement à l'instrument une guitare ou une basse munis de micros actifs. Cependant, en cas d'utilisation de micros passifs, veuillez connecter l'instrument via un périphérique d'effets.
- Les fonctions Vocoder et Envelope Follower peuvent être contrôlées sur toutes les sorties de partie et non seulement sur les prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT.

ABS (Audio Beat Sync) est une fonction de synchronisation de signaux audio qui détecte le temps du signal audio entrant via ces prises et le synchronise avec Motion Sequencer ou Arpeggio.

Utilisez des prises casque mono 1/4". Pour les signaux stéréo (en provenance d'un équipement audio, par exemple), utilisez les prises [L/MONO]/[R]. Pour les signaux mono (en provenance d'un microphone ou d'une guitare, par exemple), n'utilisez que la prise [L/MONO].

Pour plus de détails sur les fonctions Envelope Follower et ABS, reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF.

❾ [⏻] Interrupteur (Standby/On) (Veille/Marche)

Appuyez sur l'interrupteur pour mettre l'unité sous tension ou en état de veille.

❿ [DC IN]

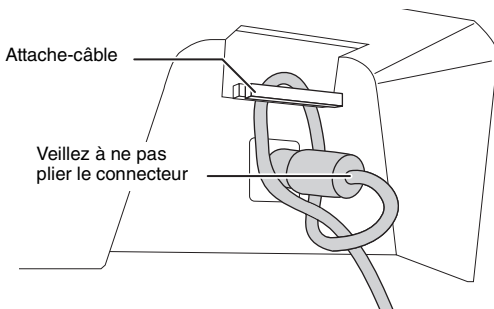
Branchez l'adaptateur d'alimentation secteur fourni avec l'instrument.

Installation

Alimentation

Branchez l'adaptateur d'alimentation secteur fourni en respectant l'ordre suivant. Avant de connecter l'adaptateur secteur, vérifiez que l'interrupteur [⏻] (Veille/ Marche) de l'instrument est en position Veille (■).

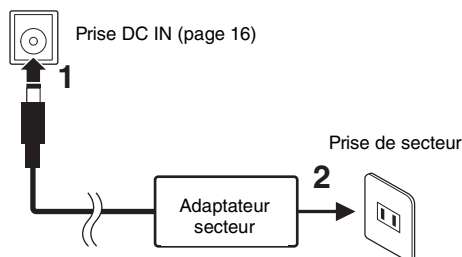
- 1 Enroulez le câble de sortie CC de l'adaptateur secteur autour de l'attache-câble (comme illustré ci-dessous), puis branchez la fiche de l'adaptateur dans la prise DC IN (Entrée CC), située sur le panneau arrière.



NOTE

L'utilisation de l'attache-câble permet d'éviter que le câble ne se débranche accidentellement en cours d'utilisation. Évitez de tendre le cordon plus que de nécessaire et veillez à ne pas tirer dessus trop fort lorsqu'il est enroulé autour de l'attache-câble, afin d'éviter de l'user ou de le rompre.

- 2 Branchez l'autre extrémité de l'adaptateur secteur à une prise de courant de secteur.



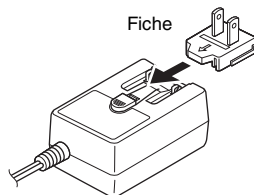
NOTE

Suivez les instructions indiquées ci-dessus dans l'ordre inverse pour déconnecter l'adaptateur secteur.



AVERTISSEMENT

- Utilisez uniquement l'adaptateur secteur spécifié (page 71). L'utilisation d'un adaptateur secteur inapproprié peut endommager l'instrument ou entraîner sa surchauffe.
- Lorsque vous utilisez l'adaptateur secteur avec une fiche amovible, assurez-vous de garder celle-ci fermement reliée à l'adaptateur. L'utilisation de la fiche seule pourrait provoquer une décharge électrique ou un incendie.
- Ne touchez jamais la partie métallique lorsque vous insérez la fiche. Pour éviter tout risque de décharge électrique, de court-circuit ou de dommages, assurez-vous également qu'il n'y a pas de poussière entre la fiche et l'adaptateur secteur.



La forme de la fiche varie selon le pays.

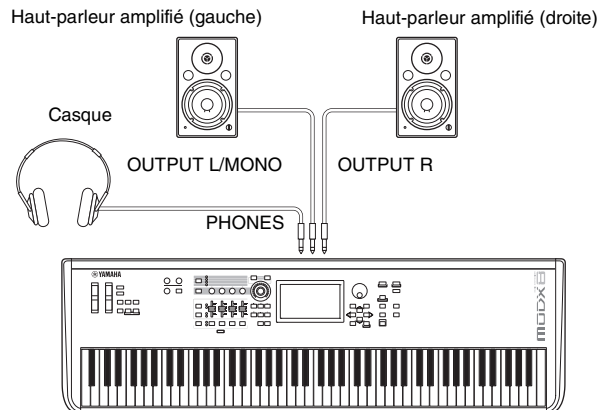


ATTENTION

- Lors de l'installation de l'appareil, assurez-vous que la prise secteur que vous utilisez est facilement accessible. En cas de problème ou de dysfonctionnement, coupez immédiatement l'alimentation et retirez la fiche de la prise murale.
- L'instrument reste chargé et une faible quantité d'électricité continue de circuler dans l'appareil, même lorsque l'interrupteur [⏻] (Standby/On) est en position de veille. Par conséquent, si vous ne comptez pas l'utiliser pendant une période prolongée, prenez soin de débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.

Connexion de haut-parleurs ou d'un casque

Puisque cet instrument ne possède pas de haut-parleurs intégrés, vous devez écouter le son via un équipement externe. Vous avez la possibilité de brancher un casque, des haut-parleurs ou tout autre type d'équipement de reproduction, tel qu'illustré ci-dessous. Lorsque vous effectuez les branchements, vérifiez que les câbles possèdent la valeur nominale correcte.



Mise sous tension du système

Avant la mise sous tension, assurez-vous que les réglages de volume de l'instrument et des périphériques externes, tels que les haut-parleurs, sont spécifiés sur les valeurs minimales. Lors de la connexion de haut-parleurs amplifiés à l'instrument, procédez à la mise sous tension des appareils selon l'ordre suivant.

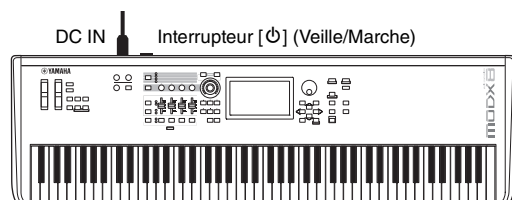
À la mise sous tension :

Mettez d'abord sous tension l'instrument (l'écran et les touches s'allument), puis les haut-parleurs amplifiés.

À la mise hors tension :

Mettez hors tension les haut-parleurs amplifiés en premier, puis l'instrument (l'écran et les touches s'éteignent).

Gardez toujours à l'esprit que l'interrupteur [⏻] (STANDBY/ON) est situé à gauche (par rapport au clavier) de la prise DC IN (entrée alimentation à courant continu) du panneau arrière de l'instrument.



Fonction de mise hors tension automatique

Pour empêcher toute consommation électrique superflue, cet instrument est doté d'une fonction Auto Power Off (Mise hors tension automatique), qui éteint l'appareil dès qu'il n'est plus utilisé pendant une durée déterminée.

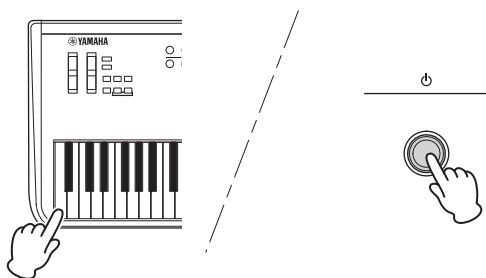
Réglage de la fonction Auto Power Off

Le délai écoulé avant la mise hors tension automatique peut être réglé.

Instructions :	[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Auto Power Off]
Valeur de réglage (min.) :	off (désactivation de la fonction Auto Power Off), 5, 10, 15, 30, 60, 120
Réglage par défaut (min.) :	off

Désactivation de la fonction Auto Power Off (méthode simple)

Remettez l'instrument sous tension tout en maintenant enfoncée la touche la plus basse du clavier. L'indication « Auto power off disabled » (Mise hors tension automatique désactivée) apparaît brièvement à l'écran et la fonction Auto Power Off est désactivée. Le réglage est conservé en mémoire même après la mise hors tension.



AVIS

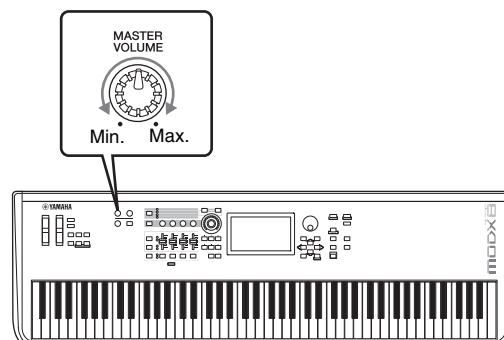
- Même hors tension, une très faible quantité de courant électrique circule toujours dans l'instrument. Pour couper complètement le courant, veillez à débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.
- Selon l'état de l'instrument, il est possible que le courant ne puisse pas être coupé automatiquement, même après l'écoulement de la période de temps spécifiée. Mettez toujours l'instrument hors tension manuellement lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Lorsque l'instrument est inutilisé pendant un certain temps tout en restant connecté à un périphérique externe tel qu'un amplificateur, un haut-parleur ou un ordinateur, veillez à suivre les instructions du mode d'emploi pour mettre hors tension l'appareil lui-même ainsi que les périphériques connectés dans l'ordre approprié, afin d'éviter d'endommager ces derniers. Si vous ne souhaitez pas que l'instrument s'éteigne automatiquement lorsqu'il est connecté à un périphérique, désactivez la fonction Auto Power Off.
- Le réglage sera réinitialisé sur sa valeur par défaut s'il n'est pas sauvegardé avant la mise hors tension de l'instrument.
- Si la fonction Auto Power Off est réglée sur « off », la valeur sera conservée même si les données de sauvegarde enregistrées sur un autre périphérique sont chargées dans l'instrument. Lorsque la fonction Auto Power Off est réglée sur une autre valeur que « off », cette valeur sera remplacée par les données chargées.

NOTE

- Le réglage du délai est approximatif.
- Pour mettre l'instrument sous tension après l'exécution de la fonction Auto Power Off, appuyez une première fois sur l'interrupteur [⏻] (Veille/Marche) pour le régler en position de veille (■), puis appuyez à nouveau dessus de manière à le remettre en position de marche.
- Lors du rétablissement des valeurs par défaut, le délai de réglage est également réinitialisé sur sa valeur par défaut (off).

Réglage de la sortie de volume principal

Réglez le niveau de sortie général de l'instrument à l'aide du bouton [MASTER VOLUME] (Volume principal).



ATTENTION

N'utilisez pas le casque à un volume élevé pendant des périodes prolongées. Cela pourrait entraîner une perte de vos capacités auditives.

Réinitialisation aux valeurs d'usine (Initialize All Data)

AVIS

Lorsque l'opération Initialize All Data (Réinitialiser toutes les données) est exécutée, tous les réglages de performance et de morceau ainsi que les réglages de système créés dans l'écran Utility sont supprimés. Assurez-vous de n'écraser aucune donnée importante. Veillez à sauvegarder toutes vos données importantes sur un lecteur flash USB avant d'exécuter cette procédure (page 60).

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] ou touchez l'icône UTILITY située dans la partie supérieure droite de l'écran pour appeler l'écran Utility.
- 2 Touchez l'onglet [Settings] (Réglages) à gauche de l'écran puis l'onglet [System] (Système).
L'écran de réglage de l'ensemble du système s'affiche.
- 3 Touchez [Initialize All Data] (Réinitialiser toutes les données), dans la partie inférieure droite de l'écran.
L'écran vous demande confirmation. Pour annuler l'opération, touchez [Cancel No] à l'écran ou appuyez sur la touche [DEC/NO] du panneau.
- 4 À l'inverse, touchez [Yes] (Oui) à l'écran ou appuyez sur la touche [INC/YES] afin d'exécuter l'opération Initialize All Data.

Principe d'utilisation et écrans

Le MODX dispose d'un afficheur à écran tactile fort pratique, qui vous permet de régler les paramètres et sélectionner les menus en effleurant directement l'écran du doigt. En outre, vous pouvez vous servir du cadran de données et d'autres touches pour effectuer les opérations à l'écran.

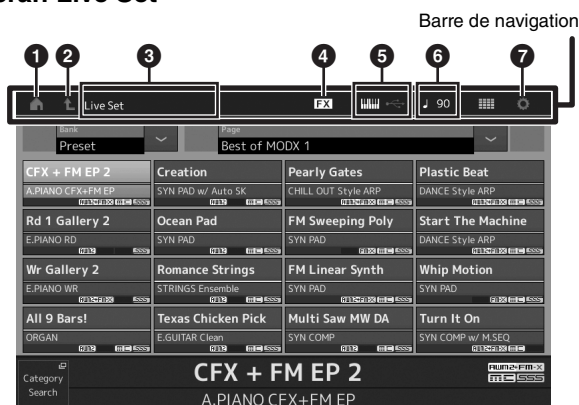
Configuration de l'écran tactile

Cette section décrit la barre de navigation et les onglets de sélection de l'afficheur qui sont communs à tous les types d'écran. À titre d'illustration, l'écran Live Set (Set en live), qui apparaît à la mise sous tension de MODX, et l'écran d'accueil Performance Play (Reproduction de performance) sont utilisés comme exemples.

NOTE

Vous avez la possibilité de modifier l'écran de démarrage (qui apparaît à la mise sous tension). Pour plus de détails sur le paramétrage, reportez-vous à la page 51.

Écran Live Set



1 Icône HOME (Accueil)

Permet d'accéder à l'écran Performance Play.

2 Icône EXIT (Quitter)

Fonctionne de la même manière que la touche [EXIT] (Quitter) du panneau. Appuyez sur cette icône pour quitter l'écran actuel et revenir au précédent niveau de la hiérarchie.

3 Zone INFORMATION

Affiche des informations utiles, notamment le nom de l'écran actuellement sélectionné.

4 Icône EFFECT (Effet)

Touchez cette icône pour appeler l'écran de commutation des effets. L'icône s'éteint dès que l'un des blocs d'effets (Insertion, System ou Master) est désactivé.

5 Icône QUICK SETUP (Configuration rapide)

Affiche les réglages des paramètres Local Control ON/OFF (Activation/désactivation de la commande locale) et MIDI IN/OUT (Entrée/Sortie MIDI).

L'icône en forme de clavier s'allume lorsque Local Control (Commande locale) est réglée sur ON et s'éteint lorsque Local Control est réglée sur OFF.

Lorsque le paramètre MIDI IN/OUT est défini sur MIDI, une icône en forme de connecteur MIDI s'affiche. Par contre, si paramètre MIDI IN/OUT est réglé sur USB, une icône en forme de connecteur USB s'affichera.

Touchez l'icône souhaitée pour appeler l'écran de configuration rapide correspondant.

6 Icône TEMPO SETTINGS (Réglages de tempo)

Affiche le tempo de la performance actuellement sélectionnée. Touchez cette icône pour appeler l'écran de réglages du tempo.

7 Icône UTILITY (Utilitaires)

Touchez cette icône pour appeler le dernier écran Utility appelé.

Écran Performance Play



8 Icône LIVE SET (Set en live)

Touchez cette icône pour appeler l'écran Live Set.

9 Écran de sélection des onglets

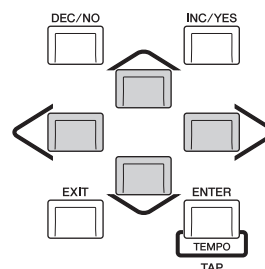
Touchez l'onglet souhaité pour appeler l'écran correspondant.

10 Bouton View (Affichage)

Détermine si les informations détaillées de chaque partie sont affichées (On) ou non affichées (Off). Les informations affichées varient en fonction de la position du curseur ou des réglages de ses fonctions.

Déplacement du curseur

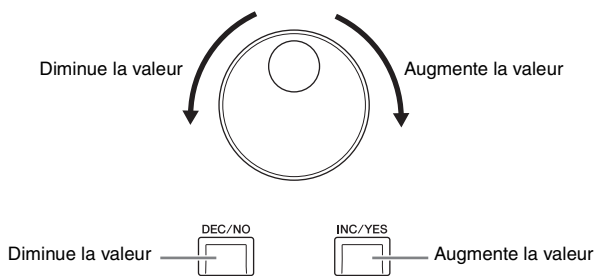
Utilisez ces quatre touches pour naviguer dans l'écran et déplacer le curseur sur les différents éléments et paramètres sélectionnables de l'écran. Lorsqu'un élément est sélectionné, il apparaît en surbrillance (le curseur prend la forme d'un bloc sombre avec caractères inversés). Vous pouvez modifier la valeur de l'élément (paramètre) sur lequel le curseur est positionné à l'aide du cadran de données et des touches [INC/YES] (Augmentation/Oui) et [DEC/NO] (Diminution/Non).



Modification (édition) des valeurs de paramètre

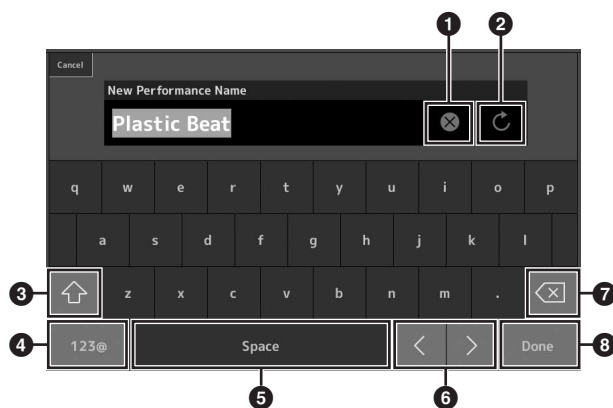
En tournant le cadran de données vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre), vous augmentez la valeur, tandis que si vous le tournez vers la gauche (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre), vous la diminuez. En appuyant respectivement sur les touches [INC/YES] et [DEC/NO], vous augmentez ou diminuez la valeur du paramètre concerné d'un pas.

Pour les paramètres ayant des plages de valeurs importantes, vous pouvez augmenter la valeur par incréments de 10 pas en maintenant la touche [SHIFT] (Maj) enfoncée tout en appuyant sur la touche [INC/YES]. Pour diminuer la valeur par incréments de 10 pas, faites l'inverse : maintenez la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche [DEC/NO].



Attribution d'un nom (saisie de caractères)

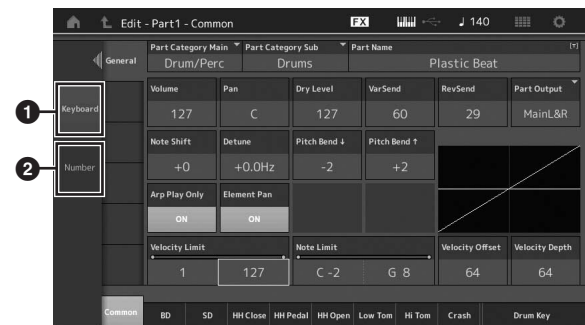
Vous pouvez attribuer un nom de votre choix aux données créées (performances, morceaux et fichiers enregistrés sur un périphérique de stockage USB, par exemple). Touchez le paramètre Naming (Attribution de nom) ou positionnez le curseur sur le paramètre Naming puis appuyez sur la touche [ENTER] (Entrée) afin d'appeler l'écran de saisie de caractères.



- ❶ Supprime tous les caractères.
- ❷ Rétablit le nom par défaut.
- ❸ Permet de basculer entre les caractères alphabétiques majuscules et minuscules.
- ❹ Appelle l'écran permettant de saisir des chiffres, des marques de ponctuation et différents caractères.
- ❺ Insère un espace (vide) à l'emplacement du curseur. (Vous pouvez également utiliser la touche [INC/YES] pour exécuter ce type d'opération.)
- ❻ Déplace la position du curseur.
- ❼ Supprime le précédent caractère (retour arrière). (Vous pouvez également vous servir de la touche [DEC/NO] pour exécuter ce type d'opération.)
- ❽ Ceci termine l'entrée de texte et ferme l'écran.

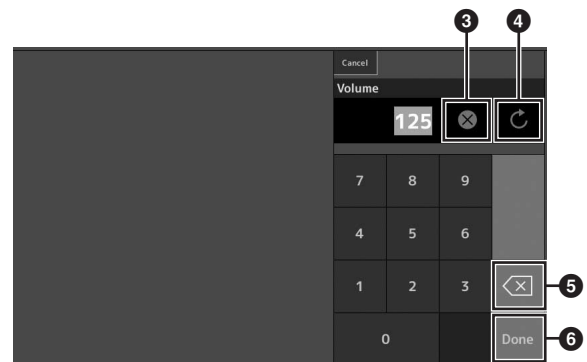
Saisie à l'aide des touches du clavier et de l'affichage du pavé numérique

Pour certains paramètres, vous pouvez également entrer la valeur directement, en vous servant des touches du clavier ou de l'écran LCD comme d'un pavé numérique. La saisie à l'aide des touches est activée pour les paramètres dont les valeurs numériques doivent être écrites. La saisie via l'écran du pavé numérique est activée lorsque vous saisissez des valeurs. Touchez le paramètre souhaité ou positionnez le curseur sur ce dernier, puis appuyez sur la touche [ENTER] afin d'appeler l'écran comportant les deux menus (illustré ci-dessous).



- ❶ Active la saisie au clavier. Il suffit de jouer une note au clavier pour entrer celle-ci ou la valeur de sa vélocité.
- ❷ Active la saisie sur le pavé numérique. Vous pouvez aussi entrer un nombre directement en utilisant le pavé numérique. Vous pouvez aussi vous servir du cadran de données ou des touches [INC/YES]/[DEC/NO] pour augmenter/diminuer le nombre saisi.

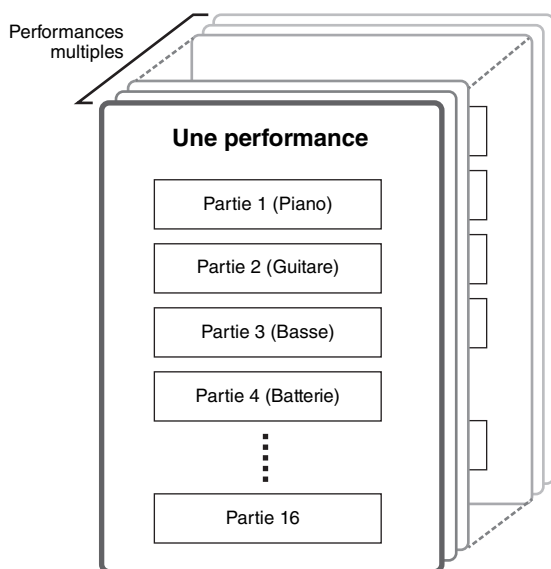
Affichage du pavé numérique



- ❸ Supprime tous les numéros.
- ❹ Rétablit la valeur sur le dernier réglage effectué.
- ❺ Supprime le dernier chiffre du nombre.
- ❻ Termine l'opération d'entrée de texte et ferme l'affichage du pavé numérique.

Sélection de performances

Le MODX est doté de 16 parties auxquelles sont affectées des sonorités d'instrument de musique diverses et variées. Chaque ensemble de sons est appelé une « performance ». Vous pouvez changer les sons comme vous le souhaitez en sélectionnant la performance appropriée.



L'instrument dispose de trois types de partie, comme suit :

Parties normales (AWM2)

Les parties normales (AWM2) sont essentiellement des sons d'instrument de musique dotés d'une hauteur de ton (piano, orgue, guitare, synthétiseur, etc.) pouvant être joués sur la plage entière du clavier.

Parties normales (FM-X)

Les parties normales (FM-X) sont de puissants sons issus du système de synthèse FM. Ces sons sont reproduits de manière traditionnelle à partir du clavier, avec des hauteurs de ton standard pour chaque touche.

Parties de batterie

Les parties de batterie, quant à elles, correspondent principalement à des sons de percussions/batterie attribués à des notes individuelles.

Les performances peuvent être aussi réparties en deux groupes, comme suit :

Performances à une seule partie

Une performance à une seule partie contient une seule partie uniquement. Sélectionnez cette option si vous voulez jouer d'un instrument unique.

Performances à plusieurs parties

Une performance à plusieurs parties contient de multiples parties. Sélectionnez cette option si vous souhaitez reproduire les sons de plusieurs instruments en utilisant des fonctions de superposition et de partage.

Cet instrument dispose de banques destinées à mémoriser les performances. Il existe en fait quatre types de banques : Preset (Présélections), User (Utilisateur), Library (Bibliothèque) et GM. Les performances et fonctions contenues dans ces banques varient selon la banque, tel qu'expliqué ci-dessous.

Banques préprogrammées

Les banques préprogrammées contiennent un ensemble complet de performances spécialement programmées. Les performances que vous avez modifiées vous-même ne peuvent pas y être enregistrées.

Banques utilisateur

Les banques utilisateur contiennent les performances que vous avez éditées et enregistrées. Elles sont initialement vides.

AVIS

Si une performance au sein d'une banque utilisateur (performance utilisateur) est écrasée ou remplacée, elle sera perdue à jamais. Lorsque vous enregistrez une performance éditée, veillez à ne pas écraser des performances utilisateur importantes.

Banques de bibliothèques

Les banques de bibliothèques contiennent les performances que vous avez ajoutées sous forme de bibliothèques. Elles sont initialement vides. (Une bibliothèque peut être ajoutée par l'importation d'un fichier de bibliothèque.)

Banque GM

La banque GM contient les parties attribuées selon la norme GM.

GM

GM (General MIDI) est une norme internationale qui régit la répartition des sons et les fonctions MIDI des synthétiseurs et des générateurs de son. Elle a avant tout été conçue pour s'assurer que les données de morceau créées avec un appareil GM spécifique sont entendues de la même manière sur n'importe quel autre appareil GM, quel qu'en soit le fabricant ou le modèle. La banque GM de ce synthétiseur est conçue pour reproduire correctement les données de morceau GM. Cependant, il est bon de garder à l'esprit que le son peut être légèrement différent de celui reproduit par le générateur de sons d'origine.

Chacune de ces banques contient des performances regroupées par type.

NOTE

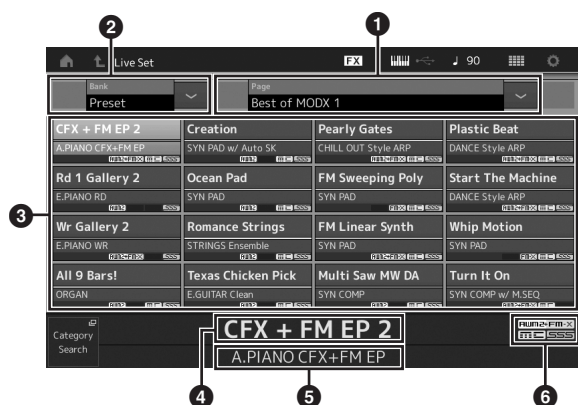
- Pour plus de détails sur les performances, reportez-vous à la section « Structure de base » du manuel de référence fourni au format PDF.
- Pour plus de détails sur la Liste des performances, reportez-vous à Data List (Liste des données) fournie séparément au format PDF.

Lors de la première utilisation de l'instrument, une page Live Set comportant des banques prédéfinies s'affiche dans l'écran supérieur. Live Set est une liste dans laquelle les performances peuvent être librement organisées, à concurrence de 16 performances par page. Vous pouvez reproduire différentes performances sélectionnées dans les pages Live Set prédéfinies.

Sélection d'une performance depuis Live Set

1 Appuyez sur la touche [LIVE SET].

L'écran Live Set s'ouvre.



- 1 Page (sélectionnée en appuyant sur [Λ] [V] sur l'écran)

NOTE

Vous pouvez également utiliser les touches [SHIFT] et [INC/DEC] ou [SHIFT] et [DEC/NO] pour passer d'une page à l'autre.

- 2 Banque préprogrammée/banque utilisateur (modifiée en appuyant sur [Λ] [V] sur l'écran)
- 3 Liste des performances
- 4 Nom des performances actives
- 5 Nom de l'emplacement
- 6 Indicateur (reportez-vous au diagramme ci-dessous).

Indicateur	Définition
AWM2	Performance composée uniquement de parties AWM2
FM-X	Performance composée uniquement de parties FM-X
AWM2+FM-X	Performance composée à la fois de parties AWM2 et FM-X
MC	Performance intégrant la fonction Motion Control
SSS	Performance intégrant la fonction Seamless Sound Switching

NOTE

« Seamless Sound Switching » est une fonction qui vous permet de passer d'une performance à l'autre en douceur et sans interruption de note. La fonction SSS est disponible pour toutes les performances de banques préprogrammées sur cet instrument. Cependant, elle n'est proposée que sur les performances contenant les parties 1 à 4 et non sur les performances utilisant les parties 5 à 16.

2 Touchez la performance souhaitée à l'écran.

NOTE

Pour réorganiser l'ordre des performances enregistrées dans Live Set, reportez-vous à la page 35.

3 Jouez au clavier.

Navigation entre les performances

1 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)].

L'écran Performance Play apparaît et le nom de la performance actuellement sélectionnée s'affiche.



2 Positionnez le curseur sur le nom de la performance et sélectionnez la performance de votre choix à l'aide du cadran de données ou de la touche [INC/YES] ou [DEC/NO].

NOTE

- Pour parcourir rapidement les numéros de performances par pas de 10 unités, appuyez sur la touche [INC/YES] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.
- Pour revenir 10 unités en arrière, faites l'inverse : appuyez sur la touche [DEC/NO] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.

3 Jouez au clavier.

Utilisation de la fonction Category Search (Recherche par catégorie)

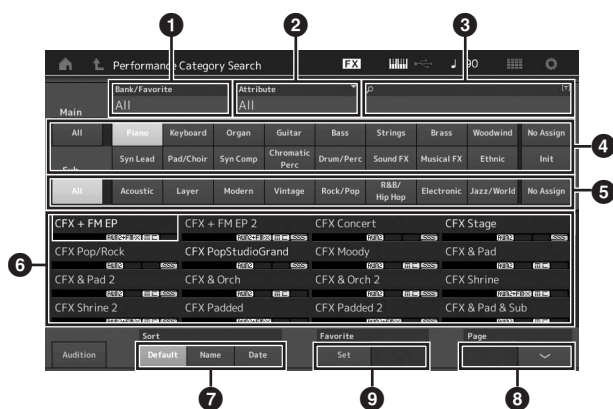
Les performances sont réparties de manière très pratique en catégories spécifiques, quel que soit l'emplacement de la banque dans laquelle elles se trouvent. Ces catégories sont établies en fonction du type général d'instrument ou des caractéristiques sonores liées aux voix. La fonction Category Search (Recherche par catégorie) vous permet d'accéder rapidement aux sons souhaités.

1 Appuyez sur la touche [CATEGORY] tandis que l'écran Performance Play est affiché.

Ceci appelle l'écran Category Search.

NOTE

Vous pouvez ouvrir l'écran Category Search en sélectionnant [Category Search] (Recherche par catégorie) dans le menu qui s'ouvre lorsque vous touchez le nom de la performance.



1 Banque

2 Attribut

NOTE

Les attributs sont des propriétés de performance qui sont triées selon les types de générateur de sons ou les parties de performance.

3 Recherche par mot-clé

4 Catégories principales

5 Sous-catégories

6 Liste des performances de la catégorie actuellement sélectionnée

NOTE

La performance sélectionnée s'affiche en blanc, les performances à une seule partie en vert et les performances à plusieurs parties en bleu.

7 Pour changer l'ordre de tri

8 Pour changer la page de la liste des performances

9 Ajouter ou supprimer des éléments de la liste des favoris

2 Touchez et sélectionnez la catégorie principale souhaitée (4).

NOTE

- Vous pouvez filtrer les listes de performance en touchant [Bank] (1) puis en sélectionnant le type de banque souhaité dans la liste.
- Vous pouvez aussi filtrer les listes de performance en touchant [Attribute] (2) puis en sélectionnant le type d'attribut souhaité dans la liste.
- Vous pouvez également appeler instantanément vos propres performances favorites. Pour activer cette fonction, touchez [Set] dans (9) sur l'écran et insérez des signets de vos morceaux préférés au préalable.

3 Touchez et sélectionnez la sous-catégorie souhaitée (5).

Ceci appelle les listes de performances de la catégorie sélectionnée (6).

4 Touchez la performance souhaitée.

5 Touchez l'icône HOME ou EXIT pour appeler effectivement la performance sélectionnée.

L'écran Category Search se ferme.

NOTE

Vous pouvez également utiliser la touche [ENTER], [EXIT] ou [PERFORMANCE (HOME)] pour finaliser votre sélection.

Voici la liste des catégories concernées ainsi que leurs abréviations respectives sur le panneau.

Abréviation	Category (Catégorie)
Piano	Piano
Keyboard	Keyboard instruments (Harpichord, Clav, etc.) (Instruments à clavier, clavecin, clavier, etc.)
Organ	Orgue
Guitar	Guitare
Bass	Basse
Strings	Cordes
Brass	Cuivres
Woodwind	Woodwind instruments (Instruments à vent)
Syn Lead	Synth Lead (Voix principale de synthétiseur)
Pad/Choir	Synth Pad (Nappe de synthétiseur)
Syn Comp	Synth Comp (Compresseur de synthétiseur)
Chromatic Perc	Chromatic Percussion (Percussion chromatique) (Marimba, Glockenspiel, etc.)
Drum/Perc	Drum/Percussion (Batterie/Percussion)
Sound FX	Sound Effect (Effets spéciaux)
Musical FX	Musical Effect (Effet musical)
Ethnic	Ethnique
No Assign	Aucune affectation
Init	Initialize (Réinitialisation)

6 Jouez du clavier.

Sélection d'une performance réinitialisée

Procédez comme suit pour sélectionner une performance réinitialisée.

- 1 Touchez [Init] sous la catégorie principale dans l'écran Category Search.
- 2 Seules les performances réinitialisées s'affichent dans la liste des performances.

Les performances réinitialisées sont réparties en trois catégories : [Init Normal (AWM2)] pour les parties normales (AWM2), [Init Normal (FM-X)] pour les parties normales (FM-X) et [Init Drum] (Batterie réinitialisée) pour les parties de batterie.

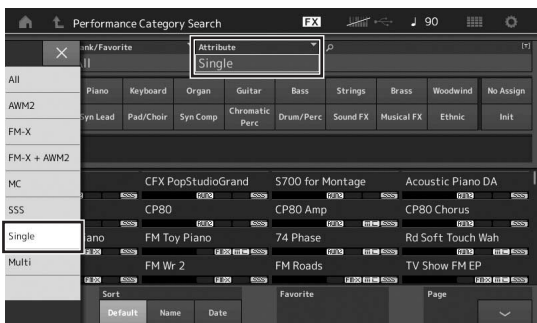


- 3 Sélectionnez la performance souhaitée.

Sélection des performances à une seule partie uniquement

Vous pouvez filtrer les performances à une seule partie en utilisant la fonction Attribute.

- 1 Touchez [Attribute] (Attribut) dans l'écran Category Search.
- 2 Touchez [Single] (Unique) dans le menu à gauche de l'écran.



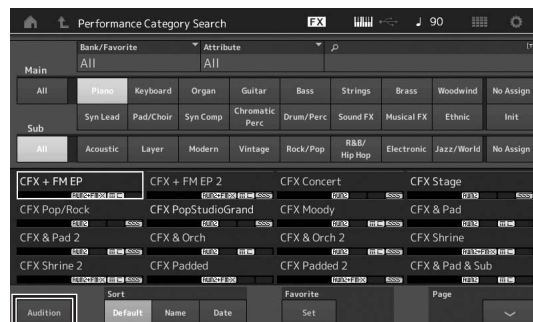
- 3 Les performances à une seule partie s'affichent uniquement dans la liste des performances, ce qui vous permet de choisir celle que vous souhaitez.

Reproduction de la phrase d'audition

Vous pouvez écouter un échantillon de sons de performance. Le son ainsi échantillonné est appelé une « phrase d'audition ».

- 1 Touchez [Audition] dans l'écran Category Search.

L'échantillon de la performance actuellement sélectionnée est reproduit.



[Audition]

Si vous sélectionnez une autre performance durant la reproduction de la phrase d'audition, la reproduction bascule sur la phrase d'audition de la performance nouvellement sélectionnée.

- 2 Touchez à nouveau [Audition] pour arrêter la reproduction.

NOTE

- Vous pouvez également débiter/arrêter la reproduction de la phrase d'audition à tout moment en appuyant sur la touche [AUDITION] du panneau avant.
- Vous pouvez débiter/arrêter la reproduction de la phrase d'audition en appuyant sur la touche [Audition] du panneau avant pendant l'affichage de l'écran Performance ou Live Set.

Utilisation du clavier

Vous pouvez mixer plusieurs parties dans une même couche, les partager sur le clavier ou même configurer une combinaison de parties disposées en couche et partagées sur le clavier. Chaque performance peut contenir un total de huit parties différentes. Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)] avant de jouer au clavier.

Écran Performance Play

Si vous jouez alors au clavier, vous entendrez la performance affichée à l'écran. Les paramètres qui s'affichent sur l'écran Performance Play (Reproduction de performance) sont brièvement expliqués ci-dessous. Vous pouvez manipuler les icônes en les touchant à l'écran.



- ❶ Nom de la performance
- ❷ Indicateur
- ❸ Fonctions affectées aux boutons
- ❹ Noms des parties
- ❺ Activation/désactivation de la fonction Motion Sequencer appliquée aux parties
- ❻ Activation/désactivation de l'arpège appliqué aux parties
- ❼ Limite de note appliquée aux parties
- ❽ Activation/désactivation de la commande de clavier appliquée aux parties
- ❾ Activation/désactivation de l'assourdissement appliqué aux parties
- ❿ Activation/désactivation de l'isolement appliqué aux parties
- ⓫ Volume des parties 1 à 8
- ⓬ Indicateur de niveau de la sortie audio
- ⓭ Affichage ou masquage des informations détaillées sur chaque partie

Activation/désactivation d'une partie

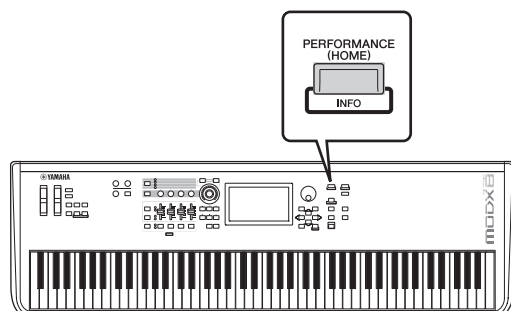
Vous pouvez activer ou désactiver les huit parties de la performance en cours selon les besoins.

Activation/désactivation de parties spécifiques (fonction Mute)

Vous pouvez activer/désactiver des parties individuelles à l'aide de la fonction Mute.

1 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)].

Le voyant s'allume, indiquant par là que les différentes parties peuvent être activées/désactivées.



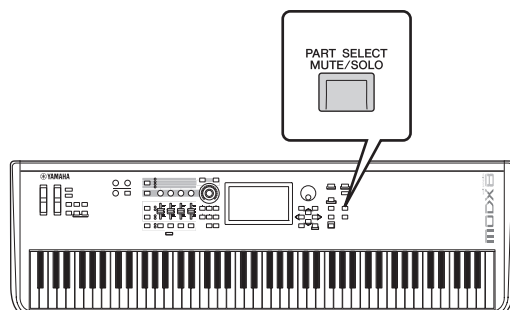
2 Touchez la touche [MUTE] à l'écran pour assourdir la partie.

Touchez à nouveau la même touche pour la désactiver et désactiver la fonction Mute pour cette partie. Vous pouvez activer/désactiver plusieurs parties en touchant les touches correspondantes.

Vous pouvez également assourdir les parties à l'aide de la touche [PART SELECT MUTE/SOLO] via l'opération décrite ci-dessous.

1 Appuyez sur la touche [PART SELECT MUTE/SOLO] tandis que l'écran Performance Play est affiché.

La fenêtre Part Select (Sélection de partie) apparaît à l'écran.



2 Touchez la touche [MUTE] de la fenêtre Performance Part Select (Sélection de partie) pour l'activer.

3 Touchez la touche numérique de la partie à assourdir. La lettre « M » s'affiche sur la touche et la partie correspondante est assourdie.

Vous pouvez activer/désactiver plusieurs parties en appuyant sur plusieurs touches à la fois.

4 Pour désactiver la fonction Mute lorsque « MUTE » est sélectionné, touchez la touche portant la lettre « M ».

L'indication « M » disparaît et la fonction Mute est désactivée.

Isolement d'une partie spécifique (fonction Solo)

La fonction Solo est la contrepartie de la fonction Mute et vous permet d'isoler instantanément une partie donnée et d'assourdir toutes les autres.

1 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)].

2 Touchez la touche [SOLO] à l'écran pour isoler la partie.

La touche SOLO s'allume, indiquant par là que la fonction Solo est activée. Touchez la même touche à nouveau pour désactiver la touche et la fonction Solo.

Vous pouvez également isoler une partie à l'aide de la touche [PART SELECT MUTE/SOLO] via l'opération décrite ci-dessous.

1 Appuyez sur la touche [PART SELECT MUTE/SOLO] tandis que l'écran Performance Play est affiché.

La fenêtre Part Select (Sélection de partie) apparaît à l'écran.

2 Touchez la touche numérique de la partie à isoler.

3 Touchez la touche [SOLO] de la fenêtre Performance Part Select (Sélection de partie) pour l'activer.

La lettre « S » apparaît sur la partie actuellement sélectionnée et la partie correspondante est isolée.

4 Pour désactiver la fonction d'isolation lorsque « SOLO » est sélectionné, touchez la touche portant la lettre « S ».

L'indication « S » disparaît et la fonction Solo est désactivée.

Utilisation de la fonction Arpeggio

Cette fonction vous permet de déclencher des motifs rythmiques, des riffs et des phrases musicales à l'aide de la partie actuellement sélectionnée, en jouant tout simplement des notes au clavier.

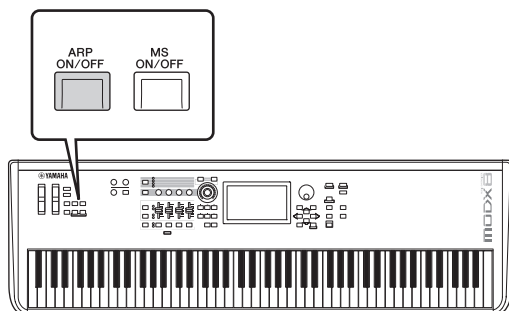
Elle constitue une source d'inspiration à laquelle vous pouvez abondamment puiser car elle vous offre non seulement des passages rythmiques complets pour vos performances en live mais aussi des parties d'accompagnement instrumental de différents genres de musique qui facilitent la composition de morceaux. Vous avez également la possibilité d'attribuer les huit types d'arpège souhaités aux différentes parties et de reproduire simultanément les arpèges sur huit parties au total. Vous pouvez également régler la méthode de reproduction des arpèges, la plage de notes, la plage de vitesse et les effets de reproduction afin de créer vos propres grooves originaux.

NOTE

Pour plus de détails sur la fonction Arpeggio, reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF.

Activation/désactivation de la fonction Arpeggio

Pour activer ou désactiver la reproduction des arpèges, appuyez sur la touche [ARP ON/OFF] du panneau.



Pour en savoir plus sur la sélection d'un autre type d'arpège pendant la préparation ou sur le changement d'arpège en cours de performance, reportez-vous à « Utilisation de la fonction Scene » (page 34).

Utilisation de la fonction Motion Sequencer

La puissante fonctionnalité Motion Sequencer vous permet de modifier dynamiquement les sons grâce à l'exécution de paramètres en fonction de certaines séquences créées à l'avance.

Elle fournit un contrôle en temps réel pour modifier les sons en fonction de différentes séquences telles que le tempo, les arpèges ou les rythmes fournis par les périphériques externes connectés.

Vous pouvez affecter jusqu'à huit types de séquences par voie. Vous pouvez également définir jusqu'à quatre voies correspondant à la fonction Motion Sequencer pour une partie. Il est possible d'utiliser huit voies en même temps pour l'ensemble de la performance.

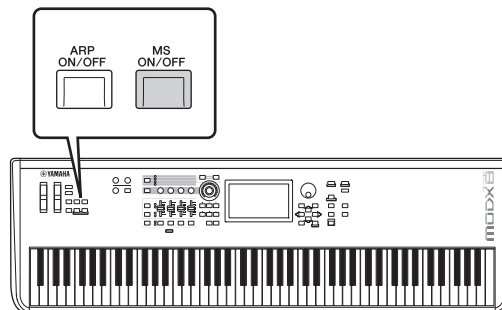
En ce qui concerne la fonction Motion Sequencer, outre la possibilité de régler la méthode de reproduction des arpèges, vous pouvez également définir la plage de vitesse, les effets de reproduction, le nombre d'étapes, et ainsi de suite, afin de créer vos propres grooves originaux.

NOTE

Pour plus de détails sur Motion Sequencer, reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF.

Activation/désactivation de Motion Sequencer

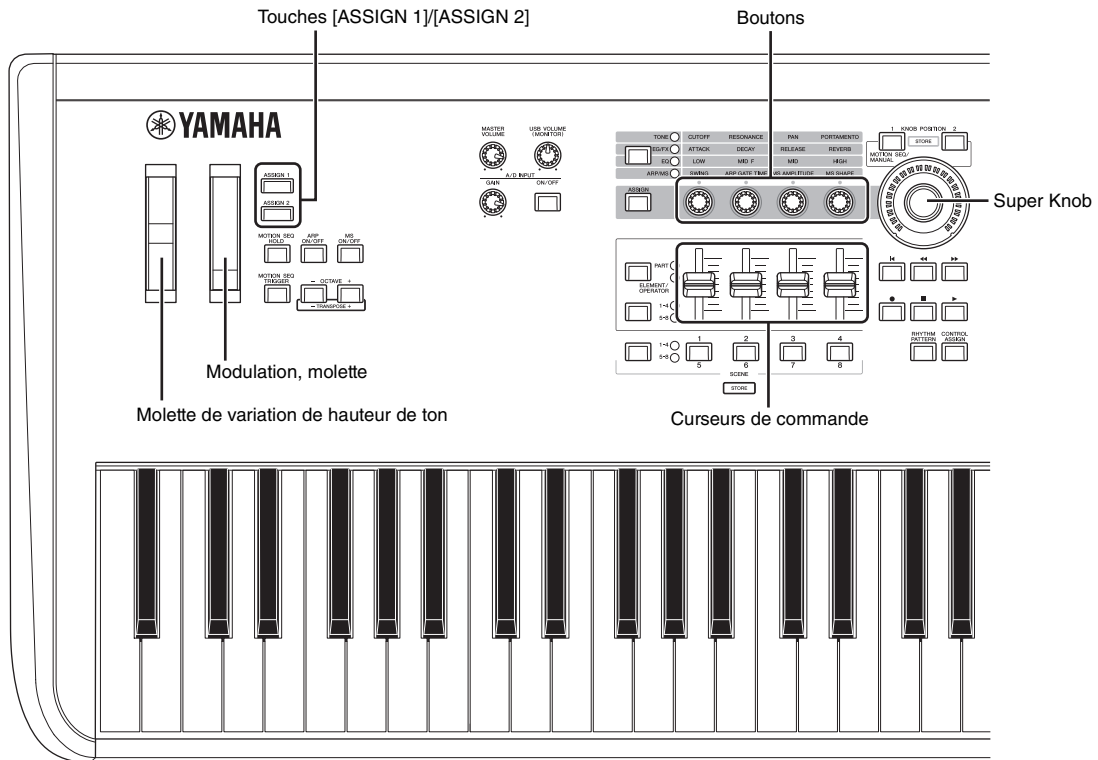
Appuyez sur la touche [MS ON/OFF] du panneau avant pour activer ou désactiver la fonction Motion Sequencer.



Pour en savoir plus sur la sélection d'un autre type de Motion Sequence pendant la préparation ou sur le changement de Motion Sequences en cours de performance, reportez-vous à « Utilisation de la fonction Scene » (page 34).

Utilisation des contrôleurs pour modifier le son

Le MODX vous propose un nombre étonnant d'options de contrôle. Outre les molettes de variation de ton et de modulation traditionnelles, l'instrument dispose d'un large éventail de commandes spéciales en temps réel comprenant des boutons, un méga bouton appelé Super Knob, des curseurs de commande et diverses touches de commutateurs de fonctions affectables.



Utilisation des boutons pour modifier le son

Les boutons 1-4 et (5-8) vous permettent de régler divers paramètres liés à la performance ou la partie actuellement sélectionnée, notamment la profondeur des effets, les caractéristiques d'attaque et de relâchement et le timbre, etc. Les fonctions attribuées aux différents boutons peuvent être sélectionnées via la touche de fonction attribuable aux boutons ou la touche [ASSIGN]. Il existe essentiellement deux méthodes pour contrôler le son : le contrôle de l'ensemble de la performance ou le contrôle d'une partie spécifique.

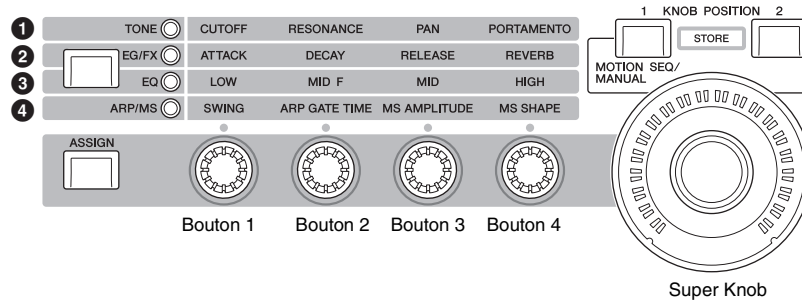
■ Pour contrôler l'ensemble de la performance

Positionnez le curseur sur le nom de la performance souhaitée dans l'écran Performance Play. Ou tournez le bouton [PART SELECT MUTE/SOLO] et sélectionnez « Common » pour activer l'état de Performance Control (commande de performance), puis utilisez les boutons 1-4 (5-8).

■ Pour contrôler la partie souhaitée

Positionnez le curseur sur le nom de la partie souhaitée dans l'écran Performance Play. Ou tournez la touche PART SELECT MUTE/SOLO et sélectionnez l'une des touches « 1 » à « 16 » pour activer l'état de Part Control (commande de partie), puis actionnez les boutons 1-4 (5-8).

1 Appuyez sur la touche [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] des fonctions attribuables aux boutons ou sur la touche [ASSIGN], de sorte que la touche correspondant à la fonction que vous souhaitez activer s'allume.



- 1 [TONE] : renvoie vers les fonctions liées aux réglages de sons
- 2 [EG/FX] : renvoie vers les fonctions liées aux réglages d'Envelope Generator (EG, Générateur d'enveloppe) et d'effets
- 3 [EQ] : renvoie vers les fonctions liées aux réglages d'EQ (Egalisation) et d'effets
- 4 [ARP/MS] : renvoie vers les fonctions liées aux réglages de l'arpège et de Motion Sequencer

Les fonctions actuellement affectées aux boutons 1-4 (5-8) s'affichent, ainsi que les valeurs de leurs paramètres.



Fonctions affectées aux boutons 1-4 (5-8).
Valeurs actuelles des fonctions

2 Tournez le bouton souhaité tout en jouant au clavier.

La valeur du paramètre correspondant change et la fonction ou l'effet est appliqué au son.

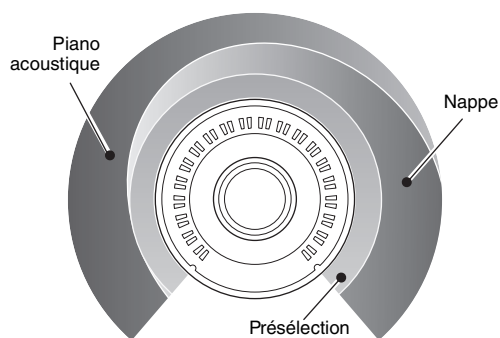
Utilisation de Super Knob pour modifier le son

Le Super Knob (ou Méga bouton) vous permet de contrôler simultanément toutes les valeurs de paramètres des fonctions attribuées aux boutons 1-4 (5-8). Associé au Motion Sequencer (séquenceur de mouvement), il peut vous permettre de créer des sons complexes.

Le Super Knob est toujours actif. Vous n'êtes pas obligé d'appuyer sur la touche des fonctions attribuables aux boutons ni sur la touche [ASSIGN] pour pouvoir l'utiliser.

Exemple de réglage du Super Knob

Voici un exemple de réglage du Super Knob permettant d'ajouter une couche de son avec morphisme au son prédéfini pour ce bouton. Pour la couche, faites une sélection dans deux performances préprogrammées (un piano acoustique et un son de nappe, par exemple) et créez le son avec morphisme. Cela vous permet de rendre les sonorités prédéfinies du Super Knob encore plus complexes.



Sélection de performances pour la couche

1 Sélectionnez la performance de la partie 1.

1-1 Appuyez sur la touche [CATEGORY], puis sélectionnez « CFX PopStudioGrand ».

2 Sélectionnez la performance de la partie 2.

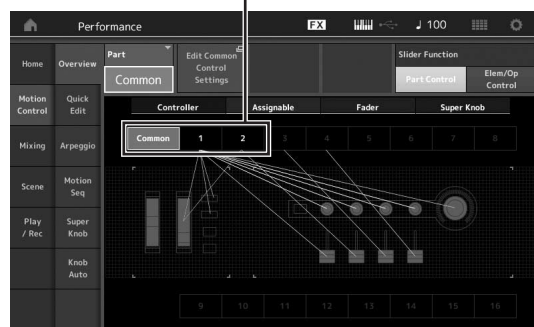
2-1 Sur l'écran Performance Play, sélectionnez de la partie 2. Appuyez sur la touche [CATEGORY] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], puis sélectionnez « Ethereal ».

3 Vérifiez les réglages actuels.

3-1 Touchez l'onglet [Motion Control], puis l'onglet [Overview].
L'écran d'aperçu de la commande de mouvement s'affiche.

3-2 Touchez Part [Common], puis [1] et [2] pour vérifier qu'aucune ligne verte n'est reliée aux boutons attribuables 6 et 7 (autrement dit, qu'aucune fonction ne leur est affectée).
Pour visualiser l'état des boutons 5 à 8, appuyez sur la touche [ASSIGN], si nécessaire.

3-2



4 Réglez les paramètres d'instrument de la partie 1.

4-1 Touchez l'onglet [Super Knob].

L'écran Motion Control Super Knob (Super Knob de commande de mouvement) s'affiche.

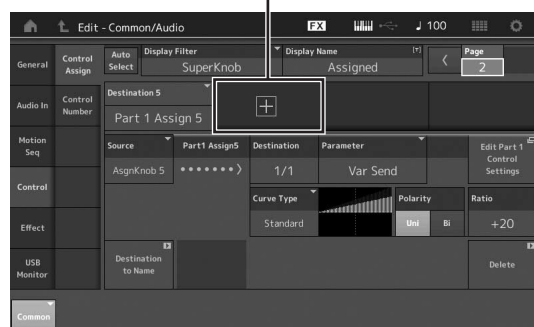
4-2 Touchez la touche [Edit Super Knob].

L'écran Control Assign (Affectation de commande) de Common/Audio Edit s'ouvre.

4-3 Touchez la touche [+].

Si la touche [+] n'apparaît pas, touchez la touche [>] pour passer la page 2, puis touchez la touche [+].

4-3



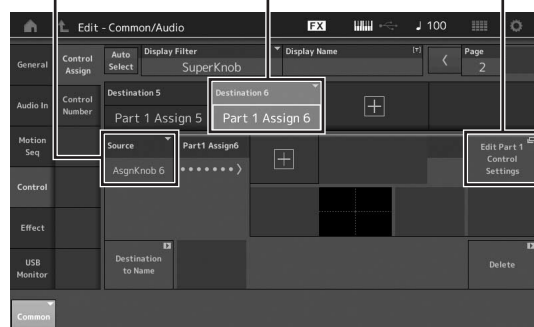
La destination 6 est ajoutée.

4-4 Sur l'onglet [Destination 6], réglez la source sur « Asgn Knob 6 » et [Destination 6] sur « Part 1 Assign 6 ».

4-4

4-4

4-5



4-5 Touchez la touche [Edit Part1 Control Settings].

L'écran Control Assign (Affectation de commande) d'Element Common Edit s'ouvre.

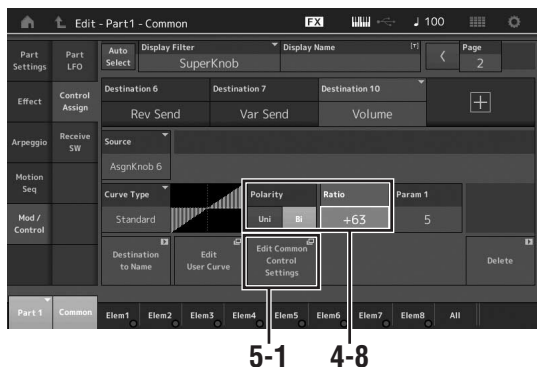
4-6 Touchez la touche [+].

Si la touche [+] n'apparaît pas, touchez la touche [>] pour passer la page 2, puis touchez la touche [+].

4-7 Touchez l'onglet [Destination 10], puis sélectionnez le volume dans Part Param. (Paramètre de partie).

4-8 Au besoin, réglez d'autres paramètres.

Ici, réglez Curve Polarity (Polarity) (polarité de courbe) (polarité) sur « Bi, » et Curve Ratio (Ratio) (ratio de courbe) (ratio) sur « +63 ».



5 Réglez les paramètres d'instrument de la partie 2.

- 5-1** Touchez la touche [Edit Common Control Settings]. L'écran Control Assign (Affectation de commande) de Common/Audio Edit s'ouvre.
- 5-2** Touchez la touche [+]. La destination 7 est ajoutée.
- 5-3** Sur l'onglet [Destination 7], réglez la source sur « Asgn Knob 7 » et [Destination 7] sur « Part 2 Assign 7 ».
- 5-4** Touchez la touche [Edit Part 2 Control Settings]. Donnez aux paramètres les mêmes valeurs qu'à ceux de la partie 1. Ici, réglez Curve Polarity (Polarity) (polarité de courbe) (polarité) sur « Bi, » et Curve Ratio (Ratio) (ratio de courbe) (ratio) sur « -64 ».

Les réglages sont à présent terminés.

■ **Si d'autres réglages sont nécessaires**

- Touchez la touche [Edit Common Control Settings], basculez entre les destinations 6 et 7 et réglez le type ou le ratio de la courbe.
- ou
- Appuyez sur KNOB POSITION [1], tournez les boutons 6 et 7 pour fixer le réglage correspondant à une position du Super Knob à fond vers la gauche et appuyez simultanément sur [SHIFT] et KNOB POSITION [1] pour enregistrer ce réglage. Appuyez ensuite sur KNOB POSITION [2], tournez à nouveau les boutons 6 et 7 pour fixer le réglage correspondant à une position du Super Knob à fond vers la droite et appuyez simultanément sur [SHIFT] et KNOB POSITION [2] pour enregistrer ce réglage.

Vérification des réglages du Super Knob

Cette section traite de la procédure visant à vérifier les valeurs des paramètres modifiés par l'utilisation du Super Knob.

1 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)].

La touche s'allume, indiquant par là que les réglages communs à l'ensemble des parties peuvent être effectués.

2 La touche [View] étant désactivée, appuyez sur la touche [ASSIGN] pour sélectionner Common Assign 1-4 ou Common Assign 5-8.

La touche s'allume lorsque l'affectation 1 à 4 est sélectionnée et elle clignote lorsque l'affectation 5 à 8 est sélectionnée.

Les fonctions actuellement affectées aux boutons 1-4 (5-8) s'affichent, ainsi que les valeurs de leurs paramètres.

3 Tournez le Super Knob tout en jouant au clavier.

Tous les paramètres concernés changent simultanément de valeur et toutes les fonctions affectées s'appliquent au son.

NOTE

Pour en savoir plus sur l'affectation des boutons et le réglage du Super Knob, reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF.

Vérification des paramètres affectés au Super Knob

Pour vérifier les paramètres affectés au Super Knob, ouvrez l'écran Super Knob.

1 Lorsque l'écran Performance Play est affiché, touchez l'onglet [Motion Control] situé dans la partie gauche de l'écran.

2 Touchez l'onglet [Super Knob] sur la gauche de l'écran.

L'écran Super Knob s'affiche.

3 Sur l'écran Super Knob, touchez [Edit Super Knob].

L'écran Control Assign apparaît.

Vous pouvez afficher des informations détaillées sur les réglages du Super Knob sur une même page. Effectuez des réglages si nécessaire.

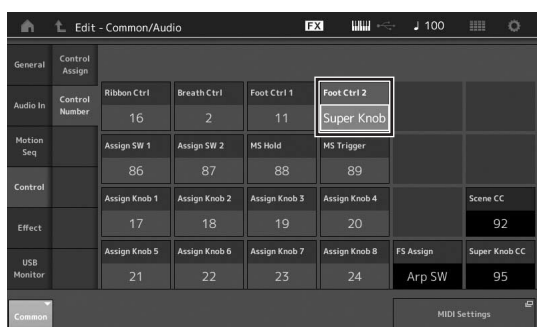
NOTE

L'écran Control Assign peut être ouvert depuis l'écran Performance Edit (édition de performance), en touchant d'abord l'onglet [Control] sur la partie gauche de l'écran, puis l'onglet [Control Assign].

Contrôle du Super Knob à l'aide d'un contrôleur au pied

Vous pouvez commander le Super Knob à l'aide d'un contrôleur au pied (FC7).

- 1 Connectez le contrôleur au pied (FC7) à la prise [1]/[2] de la section FOOT CONTROLLER.
- 2 Positionnez le curseur sur le nom de la performance sur l'écran Performance Play, puis appuyez sur la touche [EDIT].
- 3 Touchez successivement les onglets [Control] (Commande) → [Control Number] (Numéro de commande) à gauche de l'écran.
- 4 Réglez « Foot Ctrl 1 » (Contrôleur au pied 1) ou « Foot Ctrl 2 » (Contrôleur au pied 2) sur « Super Knob », selon la prise à laquelle vous aurez relié le contrôleur au pied (FC7).



Mixage

Chaque mixage peut contenir un total de 16 parties et il est possible de créer un mixage spécifique pour chaque partie. Vous avez la possibilité d'ajuster les différents paramètres liés au mixage pour chaque partie : volume, panoramique, etc.

Procédure de base pour le mixage

- 1 Touchez l'onglet [Mixing] (Mixage) à gauche de l'écran Performance Play.

L'écran Mixing apparaît.



- 1 Catégorie principale pour chaque partie
- 2 Commutation des écrans entre les égaliseurs 3 bandes et 2 bandes
- 3 Réglage d'égalisation pour chaque partie
- 4 Valeurs des paramètres pour chaque partie
- 5 Modification de l'affichage des parties 1–16
- 6 Modification de l'affichage des parties audio (Parties 9–16 non affichées)

- 2 Appuyez sur la touche [PART SELECT MUTE/SOLO] → touches numériques [1]-[16] pour sélectionner la partie dont vous souhaitez régler les valeurs de paramètres.

NOTE

En appuyant sur [Audio] (6) à l'écran, vous affichez la partie audio. Vous pouvez définir les paramètres relatifs à l'entrée de données audio (AD Part) (Partie AN) des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT et l'entrée des données audio (Digital Part) (Partie numérique)* de la borne [USB TO HOST].

*Les données audio définies sous « Digital L/R » parmi les ports de périphériques

- 3 Positionnez le curseur sur les paramètres liés aux différentes parties et modifiez les valeurs des paramètres en tournant le cadran de données.

NOTE

- Pour effectuer des réglages plus détaillés, appuyez sur la touche [EDIT] dans l'écran Mixing afin d'ouvrir l'écran Edit.
- Pour plus de détails sur les paramètres Mixing et Mixing Edit (Édition de mixage), reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF.

Utilisation de la fonction Scene

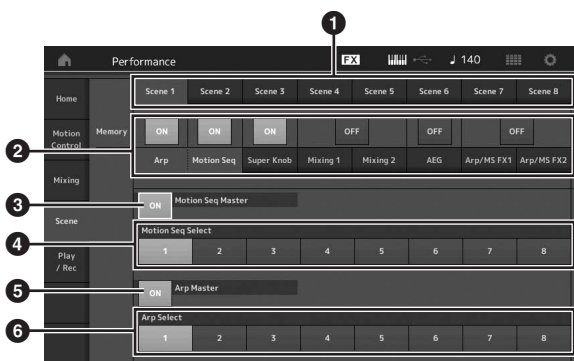
Vous pouvez stocker tous les paramètres, tels que le type d'arpège, le type Motion Sequencer et les valeurs des paramètres de partie sous forme de « scène ». Il existe huit scènes que vous pouvez sélectionner en appuyant sur la touche [SCENE].

Ceci vous est fort utile lorsque vous cherchez à changer rapidement et simultanément le type d'arpège et le type Motion Sequencer au cours de la même performance.

Modification des réglages de scène

1 Touchez l'onglet [Scene] (Scène) à gauche de l'écran Performance Play.

L'écran Scene (Scène) apparaît.



- ❶ Commutation des scènes 1–8
- ❷ Activation/désactivation des fonctions de chaque scène
- ❸ Activation/désactivation de la fonction Motion Sequencer appliquée à toutes les parties
- ❹ Type Motion Sequencer de la scène actuellement sélectionnée
- ❺ Activation/désactivation de l'arpège appliquée à toutes les parties
- ❻ Type d'arpège de la scène actuellement sélectionnée

NOTE

Les sections 3 à 6 (voir l'illustration ci-dessus) s'affichent uniquement lorsque « Arp » et « Motion Seq » sont sélectionnés à la section 2.

2 Réglez les scènes 1–8 selon les besoins.

Lorsque l'option [Memory] (Mémoire) est activée pour la fonction, le type Motion Sequencer ou le type d'arpège, les informations liées à la fonction correspondante sont automatiquement mémorisées sur la touche [SCENE] actuellement sélectionnée. Appuyez sur l'une des touches SCENE [1]–[8] pour activer les scènes 1–8 et restaurer les informations stockées relatives aux différentes scènes.

NOTE

Vous pouvez également modifier les réglages de scènes depuis d'autres écrans appropriés. Après avoir modifié des paramètres sur d'autres écrans de réglages à l'aide de boutons ou de curseurs de commande auxquels vous avez précédemment assigné des paramètres sur l'écran des réglages de scène, appuyez sur l'une des touches numériques SCENE [1]–[8] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée pour stocker ces réglages.

3 Stockez la performance selon les besoins (page 37).

AVIS

Si vous sélectionnez une autre performance ou mettez l'instrument hors tension sans avoir stocké vos performances éditées, toutes les modifications apportées aux scènes seront perdues.

Création de vos propres Live Sets

Live Set est une fonction idéale pour les performances en live car elle vous permet de basculer instantanément entre les performances de votre choix. Vous pouvez également créer vos propres listes Live Set en regroupant vos performances préférées.

Enregistrement d'une performance dans une liste Live Set

Suivez les instructions ci-dessous pour stocker les performances dans des pages Live Set.

AVIS

- Avant de stocker la performance en cours d'édition dans Live Set, il vous faut d'abord stocker la performance elle-même (page 37).
- Si vous sélectionnez une autre performance ou mettez l'instrument hors tension sans avoir stocké vos performances éditées, toutes vos modifications seront perdues.

- 1 Sélectionnez la performance que vous souhaitez utiliser.
- 2 Maintenez la touche [SHIFT] enfoncée, puis appuyez sur la touche [LIVE SET].

L'écran Live Set apparaît.

Écran Live Set



- 3 Touchez l'un des emplacements. La performance actuellement sélectionnée est alors enregistrée sur cet emplacement.

La performance enregistrée sur l'emplacement

Emplacement vide



Tri des performances enregistrées dans Live Set

Vous pouvez modifier l'ordre des performances enregistrées dans une liste Live Set sur l'écran Live Set Edit (Édition de Live Set).

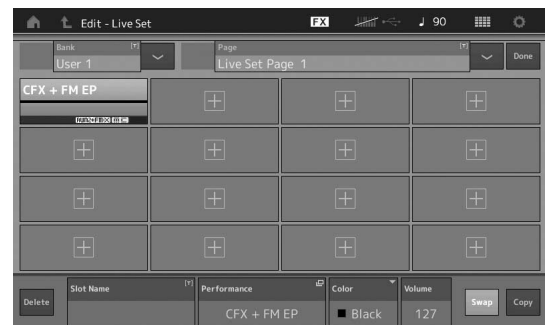
- 1 Appuyez sur la touche [EDIT] alors que l'écran Live Set est affiché.

L'écran Live Set Edit apparaît.

(L'écran Live Set Edit ne s'affichera pas si une page Live Set est ouverte dans la banque prédéfinie ou la bibliothèque.)

- 2 Sélectionnez l'emplacement contenant la performance que vous souhaitez déplacer et touchez [Swap] (Permuter) à l'écran.

[Swap] s'allume et il devient dès lors possible de changer d'emplacement.



- 3 Sélectionnez l'emplacement de destination souhaité.

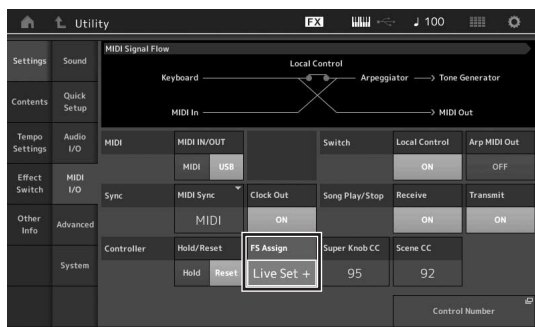
L'emplacement d'origine et l'emplacement de destination sont permutés.

Navigation entre les performances stockées dans une page Live Set à l'aide du sélecteur au pied

Vous pouvez naviguer entre les performances à l'aide d'un sélecteur au pied (FC4 ou FC5) connecté. Le réglage de cette opération est comme suit :

- 1 Connectez le sélecteur au pied (FC4 ou FC5) à la prise [ASSIGNABLE] de la section FOOT SWITCH.**
- 2 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility puis touchez successivement les onglets [Settings] à [MIDI I/O], à gauche de l'écran.**
- 3 Réglez « FS Assign » (Affectation FS) sur « Live Set + » ou « Live Set - ».**

Si la valeur « Live Set + » est sélectionnée, les performances seront permutées dans l'ordre. Si la valeur « Live Set - » est sélectionnée, les performances seront permutées dans l'ordre inverse.



Édition des réglages

Cet instrument dispose de plusieurs écrans d'édition pour les parties, les performances, les effets et les arpèges. Le présent chapitre explique comment créer une performance originale en combinant différentes parties.

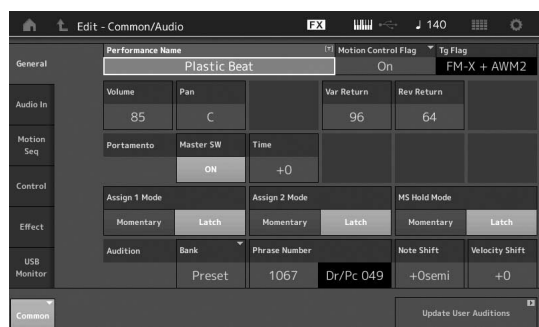
Édition de performance

L'édition de performance se rapporte au processus de création d'une performance en partant des modifications de ses paramètres constitutifs. Ce processus s'effectue dans l'écran Performance Edit (Édition de performance).

Opérations de base liées à l'édition d'une performance

- 1 Positionnez le curseur sur le nom de la performance à l'écran Performance Play, puis appuyez sur la touche [EDIT].
- 2 Touchez l'onglet [General] (Général) à gauche de l'écran afin d'éditer la performance.

Écran Performance Edit



Stockage de la performance (Store)

Une fois l'édition terminée, stockez la performance dans la mémoire interne. Appuyez sur la touche [STORE] (Stockage) pour stocker la performance.

AVIS

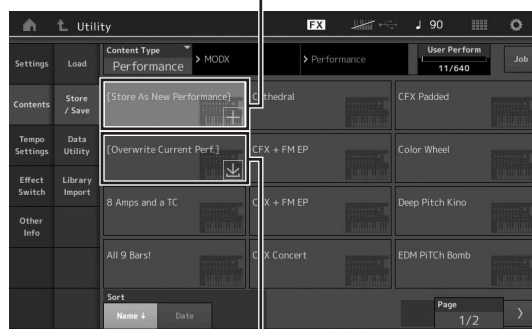
- La performance éditée sera perdue si vous sélectionnez une autre performance ou mettez l'instrument hors tension.
- Si vous remplacez par écrasement une performance dans la banque utilisateur, celle-ci sera supprimée de manière permanente. Lorsque vous stockez la performance éditée, veillez à ne pas écraser des performances utilisateur importantes. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un lecteur flash USB relié à la borne [USB TO DEVICE]. Pour plus de détails sur l'opération de sauvegarde, reportez-vous à la page 60.

NOTE

Durant le processus d'édition de performance, vous pouvez sélectionner la partie de votre choix à l'aide des touches [PART SELECT MUTE/SOLO] et modifier celle-ci.

- 1 Appuyez sur la touche [STORE] pour appeler l'écran Store.

Stockage d'une nouvelle performance



- 2 Sélectionnez la destination de stockage de la performance.

Pour stocker la performance nouvellement éditée, touchez « + » dans la section [Store As New Performance] [Stocker comme nouvelle performance].

NOTE

Pour écraser la performance précédemment stockée, touchez [Overwrite Current Perf.] (Écraser la performance actuelle) ou la performance devant être remplacée par écrasement.

- 3 L'écran Text Input (Entrée de texte) s'ouvre. Entrez le nom de la performance stockée.

Pour plus de détails sur la saisie de caractères, reportez-vous au paragraphe « Attribution d'un nom (saisie de caractères) » (page 21) dans « Principe d'utilisation et écrans ».

- 4 Sélectionnez « Done » (Terminé) sur l'écran Text Input pour exécuter l'opération de stockage.

NOTE

Si vous écrasez le fichier précédemment stocké, un écran de confirmation apparaîtra après l'étape 2. Sélectionnez « YES » (Oui) pour exécuter l'opération de stockage.

Édition de partie

L'édition de partie se rapporte au processus de création d'une partie en partant des modifications de ses paramètres constitutifs. Ce processus s'effectue dans les écrans Element Common/Key Common/Operator Common Edit (Édition commune de l'élément/touche/opérateur) et Element/Key/Operator Edit (Édition de l'élément/touche/opérateur). Les paramètres disponibles varient en fonction du type de partie.

Édition de partie normale (AWM2)

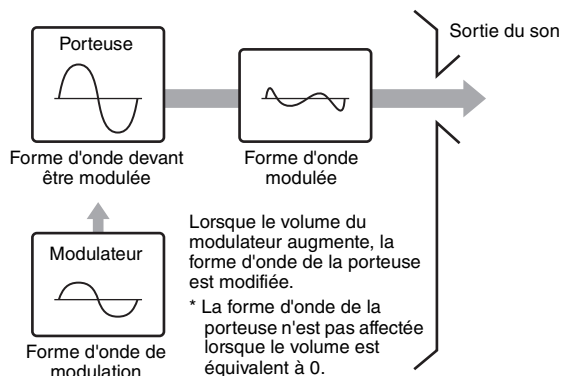
Une partie normale (AWM2) (comportant des sons d'instrument de musique dotés d'une hauteur de ton) peut être formée d'un total de huit éléments. Un élément constitue l'unité élémentaire la plus petite d'une partie. Il existe deux types d'écran d'édition de partie normale (AWM2) : un écran Element Common Edit (Édition commune d'élément), qui permet de modifier les réglages communs aux huit éléments ; et un écran Element Edit (Édition d'élément), pour l'édition d'éléments individuels.

Un élément est créé en appliquant divers paramètres (effet, générateur d'enveloppe, etc.) à la forme d'onde du son de l'instrument. Une partie normale de cet instrument (AWM2) est constituée d'un maximum de huit éléments.

Édition de partie normale (FM-X)

Une partie normale (FM-X) (à laquelle des sons FM-X ont été affectés) peut être formée d'un total de huit opérateurs. Il existe deux types d'écran d'édition de partie normale (FM-X) : un écran Operator Common Edit (Édition commune d'opérateur), qui permet de modifier les réglages communs aux huit opérateurs ; et un écran Operator Edit (Édition d'opérateur), pour l'édition d'opérateurs individuels.

« FM » est la forme courte de l'abréviation FM-X de l'anglais « Frequency Modulation », qui signifie modulation de fréquence. Il s'agit d'un système de générateur de sons spécial, qui utilise la fréquence d'une forme d'onde donnée pour en moduler une autre, aux fins de produire un son complètement nouveau. Les formes d'onde sont générées par des « opérateurs ». Le modèle MODX en possède huit. Un opérateur qui génère une forme d'onde fondamentale est une « porteuse » alors qu'un opérateur qui module ces formes d'onde est appelé un « modulateur ». Les huit opérateurs peuvent être utilisés séparément comme porteuse ou modulateur. En changeant la façon dont les opérateurs sont combinés et en contrôlant leur modulation à l'aide d'autres paramètres tels que les niveaux et les enveloppes, vous pouvez créer des sons d'une texture extrêmement riche, capables de se transformer de manière très complexe.



Drum Part Edit (Édition d'une partie de batterie)

Il existe deux types d'écran pour l'édition des parties de batterie : l'écran Key Common Edit (Édition commune de touche de batterie), qui permet d'éditer les paramètres s'appliquant à toutes les touches de batterie, et l'écran Key Edit (Édition de touche), pour l'édition de touches individuelles.

Les parties de batterie correspondent principalement à des sons de percussions/batterie attribués à des touches individuelles. Vous pouvez créer différentes parties de batterie en modifiant les types de son affectés et en ajustant la hauteur de ton et l'égaliseur. Sur cet instrument, les parties de batterie sont constituées d'un maximum de 73 touches.

Principe d'utilisation de l'édition de partie

1 Positionnez le curseur sur le nom de la partie à éditer dans l'écran Performance Play, puis appuyez sur la touche [EDIT].

Vous pouvez également utiliser la touche [PART SELECT MUTE/SOLO] pour sélectionner une partie.

2 Touchez successivement les onglets [Part Settings] (Réglages de partie) → [General] à gauche de l'écran.

■ Parties normales (AWM2)

Pour l'édition commune d'élément, appuyez sur l'onglet Element [Common].

Pour l'édition d'élément, appuyez sur la touche numérique correspondant à l'élément à éditer parmi les onglets [Elem1]-[Elem8].

■ Parties de batterie

Pour l'édition commune de touche, appuyez sur l'onglet Drum Key [Common].

Pour l'édition de touche, appuyez sur l'onglet correspondant à la partie de batterie à éditer (BD, SD, etc.). Vous pouvez commuter les touches des différents sons d'instrument (affectés à la page C1 – C#2) à l'aide des onglets [BD]-[Crash]. Pour sélectionner des touches autres que celles qui sont affectées à la page C1 – C#2, activez « Keyboard Select » (Sélection de clavier) à l'écran et jouez la note attribuée à la touche à éditer.

■ Parties normales (FM-X)

Pour l'édition commune d'opérateur, appuyez sur l'onglet Operator [Common].

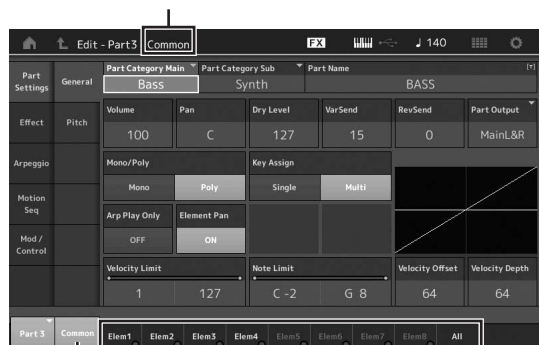
Pour l'édition d'opérateur, appuyez sur la touche numérique correspondant à l'opérateur à éditer parmi les touches numériques [OP1]-[OP8].

NOTE

Pour plus de détails sur les paramètres de partie, reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF.

■ Écran Element Common Edit

Indique que l'écran Element Common Edit est activé.



Bascule entre les écrans Element Common Edit et Element Edit.

La structure de cet écran est identique à celle de l'écran Key/Operator Common Edit.

■ Écran Element Edit

Indique que l'écran Element Edit est activé.



La structure de cet écran est identique à celle de l'écran Key/Operator Edit.

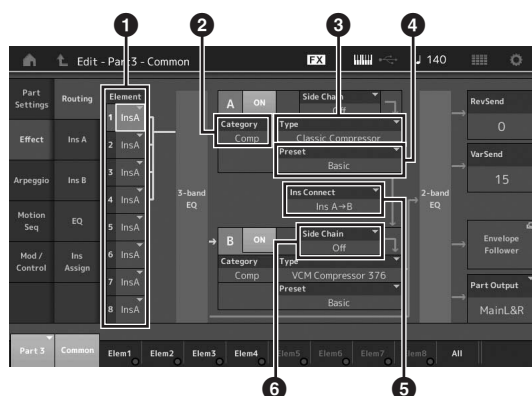
3 Stockez la performance selon les besoins.

Édition d'effet de partie

Cet instrument propose un vaste choix d'effets, qui vous permettent d'ajouter une variation ou une réverbération à la partie sélectionnée pour la performance au clavier. Il vous suffit de modifier le type d'effet appliqué à la partie prédéfinie pour bénéficier instantanément d'un son différent. Les instructions ci-dessous expliquent comment régler le type d'effet et les paramètres connexes appliqués à la partie, puis stocker les réglages en tant que performance utilisateur.

- 1 Positionnez le curseur sur la partie à éditer dans l'écran Performance Play, puis appuyez sur la touche [EDIT].
- 2 Appuyez sur la touche [Common] de l'élément.
- 3 Touchez successivement les onglets [Effect] (Effet) → [Routing] (Acheminement) à gauche de l'écran.

L'écran Effect du mode Element Common Edit s'ouvre.



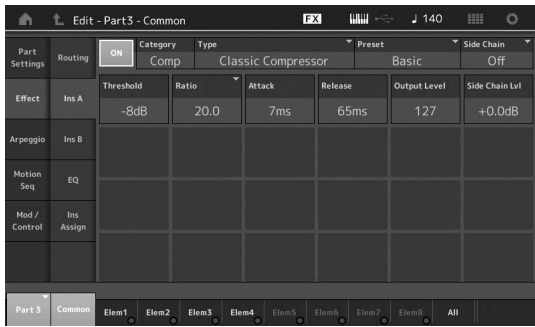
- 1 Sortie de chaque élément/touche
 - 2 Catégorie de l'effet d'insertion A
 - 3 Type de l'effet d'insertion A
 - 4 Présélection de l'effet d'insertion A
 - 5 Méthode de connexion entre les effets d'insertion A et B.
 - 6 Sélection de Side Chain (Chaîne latérale)/Modulator (Modulateur)
- 4 Réglez le niveau de sortie de chaque élément/touche (1).
 - 5 Sélectionnez les paramètres (Effect Category (Catégorie d'effet) (2), Effect Type (Type d'effet) (3) et Effect Preset (Présélection d'effet) (4) correspondant à l'effet d'insertion A.
 - 6 Réglez la méthode de connexion entre les effets d'insertion A et B (5).
 - 7 Réglez les paramètres Side Chain/Modulator de l'effet d'insertion B (6).

NOTE

Side Chain/Modulator utilisent la sortie d'une piste pour contrôler un effet dans une piste différente. Vous pouvez spécifier le type d'effet pour activer la fonction de telle sorte que les signaux d'entrée des parties autres que la partie sélectionnée ou le signal d'entrée audio puissent contrôler l'effet spécifié. Ce déclencheur est appelé « Side Chain » ou « Modulator », selon le réglage Effect Type utilisé.

8 Touchez l'onglet [Ins A], à gauche de l'écran.

L'écran sélectionné pour l'édition des paramètres d'effets à l'étape 4 s'ouvre.



9 Réglez les paramètres selon les besoins.

Essayez de vous rapprocher du son souhaité en effectuant des réglages précis des paramètres fournis pour chaque type d'effet.

Fonction Compare

La fonction Compare (Comparer) vous fait basculer entre le son que vous venez d'éditer et sa version originale, non altérée, de sorte à vous permettre d'écouter les modifications introduites par votre édition.

Appuyez sur la touche [EDIT] tandis que l'écran Edit est affiché, de sorte que la touche [EDIT] clignote. À ce stade, les réglages de sons avant édition sont temporairement rétablis à des fins de comparaison. Appuyez une nouvelle fois sur la touche [EDIT] pour retourner sur l'état initial.

10 Procédez de la même manière à l'édition de l'effet d'insertion B.

11 Stockez la performance selon les besoins.

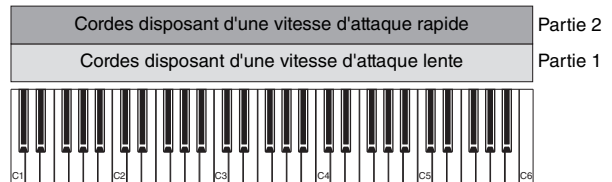
Modalités d'affectation de partie à une performance

Par défaut (à la sortie d'usine), différents types de performances sont fournis dans les banques préprogrammées. Pour certaines performances, il se peut que la manière de les reproduire ou de les utiliser ne soit pas très évidente, à première vue, étant donné qu'elles sont assez complexes. Dans cette section, vous apprendrez comment les performances sont généralement créées, et pourrez mieux comprendre comment les jouer et les utiliser. Cette section couvre les quatre types standard d'affectations de partie.

Structure des performances

Couche

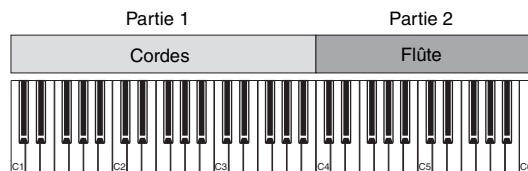
Cette méthode vous permet de jouer deux ou plusieurs parties simultanément en appuyant sur une note quelconque. Vous pouvez ainsi créer un son plus épais en combinant deux parties similaires, comme par exemple, deux parties de cordes différentes ayant chacune une vitesse d'attaque spécifique.



Structure des performances

Partage selon la plage de notes

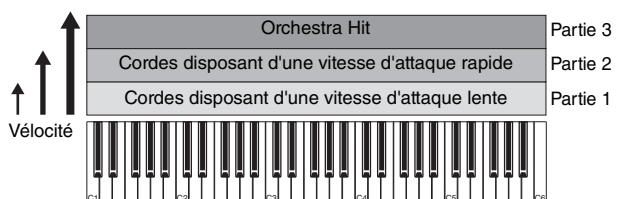
Cette méthode vous autorise à jouer des parties différentes respectivement avec les mains gauche et droite. En affectant séparément une partie de cordes à la plage des basses et une flûte à celle des aigus, comme illustré ci-dessous, vous avez la possibilité de jouer la première en accompagnement avec la main gauche et la deuxième comme mélodie avec la main droite.



Structure des performances

Partage selon la plage de vélocité des notes

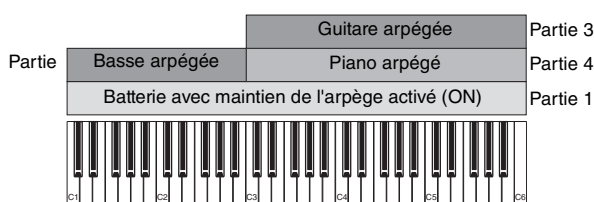
Cette méthode vous permet de déclencher différentes parties selon votre force de jeu (vélocité). Dans l'exemple ci-dessous, la reproduction de notes avec une faible vélocité déclenche des sons de cordes présentant une vitesse d'attaque lente. Par contre, l'application d'une vélocité moyenne aux notes entraîne des sons de cordes affichant une vitesse d'attaque rapide. L'interprétation des notes avec une vélocité élevée déclenche Orchestra Hit.



Structure des performances**Utilisation de l'arpège**

Cette méthode vous permet de jouer toutes les parties d'un orchestre à vous tout seul. Avec le MODX, vous pouvez affecter différents types d'arpège à chacune des huit parties d'une performance. Vous pouvez, par exemple, affecter quatre types d'arpège à quatre parties, comme illustré ci-dessous, de sorte que des arpèges de basses soient reproduits sur la plage inférieure du clavier, des arpèges de guitare et de piano sur la plage supérieure et des arpèges de batterie sur toutes les plages du clavier. Il vous suffira alors de jouer sur les plages appropriées du clavier pour ajouter un accompagnement complet et dynamique à votre performance.

En outre, vous pouvez modifier les affectations de type d'arpège, de [Motion Control] → [Arpeggio] à l'écran, ce qui vous permet de définir différents types d'arpège pour l'introduction, le couplet, le refrain et la fin du morceau.



L'utilisation ou la combinaison des quatre méthodes décrites ci-dessus vous offre la possibilité de créer une riche variété de performances. Par défaut, bon nombre de performances stockées dans les banques préprogrammées ont été créées selon ces méthodes. Essayez différentes performances et choisissez la méthode adaptée à chacune d'elles.

Création d'une performance en combinant plusieurs parties

Après avoir vérifié les performances préprogrammées dans les banques prédéfinies, essayez de créer votre propre performance. Dans cette section, nous allons créer une performance en combinant deux parties.

Sélection d'une performance

À des fins de démonstration, nous affecterons un son de piano à la partie 1.

- 1 Positionnez le curseur sur le nom de la partie 1 dans l'écran Performance Play et appuyez sur la touche [CATEGORY] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.**

L'écran Part Category Search (Recherche par catégorie de partie) apparaît.

- 2 Sélectionnez [Full Concert Grand] dans la Liste des performances.**

- 3 Appuyez sur la touche [EXIT].**

Reproduction de plusieurs parties ensemble (Couche)

Essayez de combiner deux parties en affectant votre partie préférée à la partie 2.

- 1 Positionnez le curseur sur le nom de la partie 2 dans l'écran Performance Play et sélectionnez le son souhaité en appuyant sur la touche [CATEGORY] tout en maintenant la touche [SHIFT] enfoncée.**

- 2 Jouez du clavier.**

La partie 1 (Piano) et la partie 2 (le son sélectionné ci-dessus) retentissent immédiatement en couche.

- 3 Appuyez sur la touche [EXIT].**

Essayons à présent de jouer différentes parties à l'aide des mains gauche et droite.

Partage

Vous pouvez jouer ici des parties différentes avec les mains droite et gauche en affectant à la partie 1 une partie dotée d'une plage de notes graves, et à la partie 2 une partie disposant d'une plage de notes plus aiguës.



❶ Note Limit Low (Limite inférieure de note) (la note la plus grave de la plage de la partie)

❷ Note Limit High (Limite supérieure de note) (la note la plus aiguë de la plage de la partie)

1 Touchez Note Limit High (❷) de la partie 1 et positionnez le curseur sur ❷ et appuyez sur la touche [ENTER].

2 Touchez le menu [Keyboard] (Clavier) à gauche de l'écran afin de l'activer.

3 Réglez la note la plus aiguë de la partie 1 en appuyant sur la touche correspondante.

Le numéro de note dans la section Range (Plage) de la partie 1 est modifié.

4 Touchez Note Limit Low (❶) de la partie 2 et positionnez le curseur sur ❶ et appuyez sur la touche [ENTER].

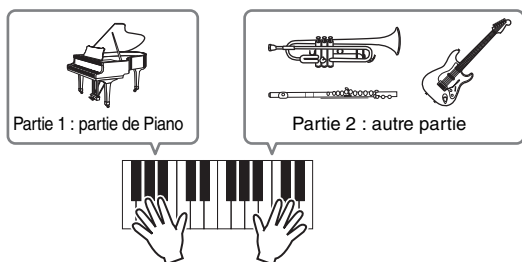
5 Réglez la note la plus grave de la partie 2 en appuyant sur la touche correspondante.

Le numéro de note dans la section Range de la partie 2 est modifié.

6 Touchez le menu [Keyboard] à gauche de l'écran afin de le désactiver.

7 Jouez au clavier.

Les notes que vous jouez de la main gauche retentissent comme la partie de piano (partie 1), alors que les notes que vous interprétez à l'aide de la main droite correspondent à la deuxième partie (partie 2) que vous avez sélectionnée.



8 Appuyez sur la touche de fonction de curseur [PART]/[ELEMENT/OPERATOR] pour sélectionner « PART »

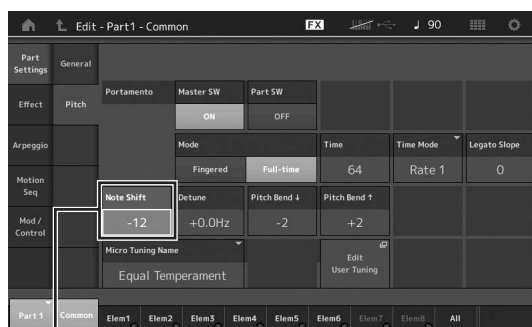
9 Utilisez les curseurs de commande 1 et 2 pour régler le volume des parties 1 et 2.

Modification de la plage de notes de la partie partagée d'une octave inférieure

Modifiez la plage de notes de la partie 2 d'une octave inférieure.

1 Positionnez le curseur sur la partie 2 et appuyez sur la touche [EDIT] pour modifier la partie.

2 Touchez successivement les onglets [Part setting] (Réglage de partie) → [Pitch] (Hauteur de ton) à gauche de l'écran.



Décalage de note

3 Sélectionnez « Note Shift » (Décalage de note) pour régler la hauteur de ton.

La hauteur de ton est transposée par pas d'un demi-ton. Spécifiez « -12 » pour régler la plage de notes sur une octave inférieure.

4 Jouez au clavier.

Modification des réglages de l'arpège pour chaque partie

Essayez de changer les réglages de l'arpège pour chaque partie. Vous pouvez affecter à la performance le rythme ou le motif d'accompagnement le mieux adapté au style de musique souhaité.

1 Positionnez le curseur sur la partie 1 et appuyez sur la touche [EDIT] pour appeler l'écran Element Common Edit.

2 Touchez successivement les onglets [Arpeggio] (à gauche de l'écran) → [Common] (vers le haut de l'écran).

L'écran de réglage des paramètres communs de l'arpège pour tous les types d'arpège apparaît. Notez que le paramètre Arpeggio Hold (Maintien des arpèges) ainsi que la sélection du type d'arpège sont très utiles. Lorsque ce paramètre est spécifié sur « on », la reproduction d'arpège continue même en cas de relâchement de note. Ce paramètre doit être spécifié sur « on » lorsque le son de batterie est affecté à la partie et que vous souhaitez reproduire l'arpège (motif rythmique) en continu, que les notes soient maintenues ou pas.



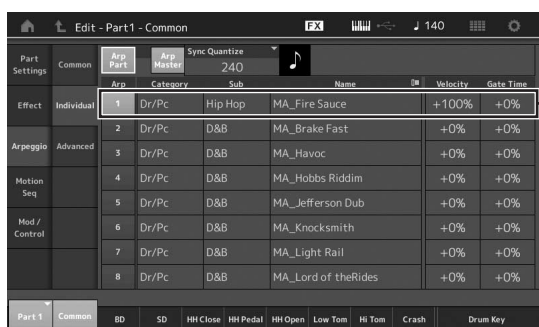
3 Touchez l'onglet [Individual] (Individuel) pour appeler l'écran de réglage correspondant à chaque type d'arpège.

4 Touchez le type d'arpège et sélectionnez le menu [Category Search] (Recherche de catégorie), à gauche de l'écran. (À cet effet, vous pouvez également appuyer sur la touche [CATEGORY].)

La catégorie détermine le type d'instrument et la sous-catégorie le type de musique.

Les types d'arpège comprennent des variations pour chaque section du morceau, tels que l'introduction, le couplet, le refrain ou le pont. Jouez au clavier pour écouter les arpèges et sélectionner celui qui vous convient.

Réglage du type d'arpège



Affectez d'autres types d'arpège de la même manière, selon les besoins.

5 Stockez la performance selon les besoins.

Reproduction des motifs rythmiques

La touche [Rhythm Pattern] offre un moyen simple d'ajouter une partie rythmique à la performance actuelle.

En combinant des motifs rythmiques et l'Envelope Follower (suiveur d'enveloppe), vous pouvez encore modifier les motifs.

Ici, à titre d'exemple, nous expliquons comment ajouter le motif rythmique « 8Z Trance Basics 1 » à la performance Supertrance, puis comment modifier le son avec le suiveur d'enveloppe.

Ajout d'une partie rythmique (méthode simple)

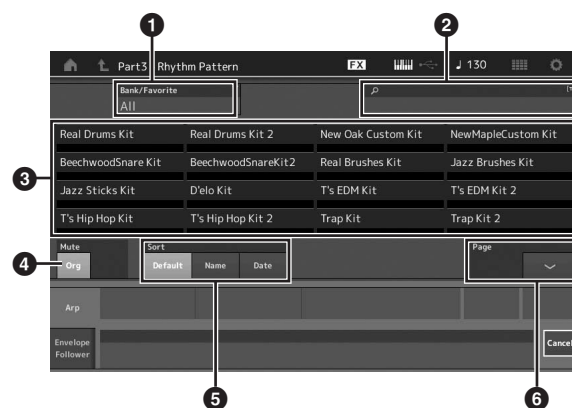
1 Sélectionnez la performance à laquelle ajouter la partie rythmique.

Dans cet exemple, sélectionnez « Supertrance ».

2 Appuyez sur la touche [RHYTHM PATTERN].

L'écran Rhythm Pattern s'ouvre.

Si toutes les parties de la partie 1 à 8 sont déjà utilisées, le message « Part Full » (partie pleine) apparaît et le motif rythmique ne peut pas être ajouté.



1 Banque/favoris

2 Recherche de nom

3 Sélection de kit

4 Mute (Assourdissement)

5 Sort (Tri)

6 Pour basculer entre les pages

3 Sur la liste des motifs rythmiques, touchez le kit que vous souhaitez utiliser.

Ici, touchez « 8Z Trans Basics 1 ».

Une partie rythmique est ajoutée.

4 Jouez au clavier. La reproduction de motif rythmique démarre.

5 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)] ou sur la touche [EXIT] pour définir le motif rythmique.

L'écran Rhythm Pattern se referme.

NOTE

Vous pouvez également touchez l'icône HOME pour confirmer la sélection.

6 Pour arrêter le motif rythmique, appuyez sur la touche [ARP ON/OFF] ou [■] (Stop).

NOTE

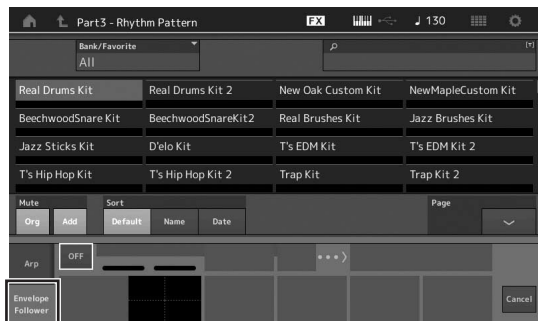
Vous pouvez également arrêter le motif rythmique en appuyant sur la touche [Arp Hold On] à l'écran.

Réglage du suiveur d'enveloppe

Le suiveur d'enveloppe est une fonction qui extrait l'enveloppe (ou enveloppe d'amplitude) d'une forme d'onde des signaux d'entrée, puis vous permet de l'utiliser comme contrôleur pour modifier les sons. Par exemple, en affectant un motif rythmique à une partie et en définissant le suiveur d'enveloppe de cette partie comme « Source », le son d'autres parties est modifié en conséquence. Cela est particulièrement utile pour la fonction de « ducking » automatique, qui permet de diminuer le volume des autres instruments pendant qu'un certain son instrumental est joué.

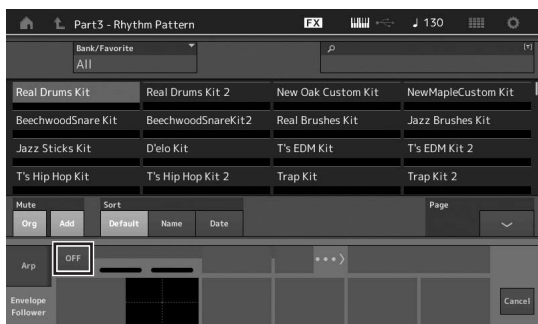
1 Touchez l'onglet [Envelope Follower] en bas de l'écran du motif rythmique.

L'écran du suiveur d'enveloppe apparaît.



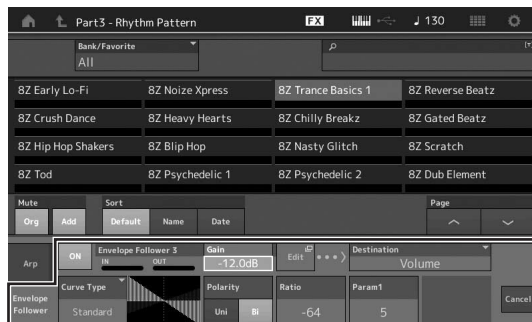
2 Réglez le commutateur du suiveur d'enveloppe sur « ON ».

Ici, vous pouvez jouer au clavier pour écouter le son avec le suiveur d'enveloppe activé.



3 Réglez les paramètres selon vos besoins.

Dans cet exemple, réglez les paramètres Curve Polarity (Polarity) (polarité de courbe) (polarité) sur « Bi », Curve Ratio (Ratio) (ratio de courbe) (ratio) sur « -63 » et (Gain) sur « -12dB ».



Pour régler d'autres paramètres, touchez la touche [EDIT] sur l'écran, puis ouvrez l'écran Envelope Follower Setting (réglages du suiveur d'enveloppe).

Pour changer de kit de motif rythmique ou de type d'arpège, appuyez sur la touche [RHYTHM PATTERN] pour revenir à l'écran du motif rythmique. Les réglages du suiveur d'enveloppe sont conservés même après la sélection du nouveau kit ou du nouveau type d'arpège.

Enregistrement et reproduction

Vous avez la possibilité d'enregistrer des données MIDI en tant que morceaux directement sur l'instrument ou d'enregistrer votre performance (données audio) sur un lecteur flash USB connecté au MODX.

Terminologie

Morceau

Un morceau produit par cet instrument est en fait identique à un morceau émis sur un séquenceur MIDI et la reproduction s'interrompt automatiquement à la fin des données enregistrées. Il est possible de stocker jusqu'à 128 morceaux sur le MODX.

Piste

Une piste est un emplacement de mémoire sur le séquenceur où sont stockées vos performances musicales (sous forme d'événements MIDI). Le MODX dispose de 16 pistes, correspondant aux 16 parties de mixage.

Enregistrement en temps réel

Cet instrument enregistre les données de performance au fur et à mesure de leur reproduction à l'aide d'un métronome. La fonction d'enregistrement en temps réel utilise trois méthodes : Replace (Remplacement), Overdub (Enregistrement par surimpression) et Punch In/Out (Début/fin de l'insertion de l'enregistrement).

- La fonction Replace vous permet de remplacer une piste déjà enregistrée par de nouvelles données, en effaçant les données précédemment enregistrées.
- La fonction Overdub vous donne la possibilité d'ajouter des données à une piste contenant déjà des données. Autrement dit, vous pouvez ainsi enregistrer de nouvelles notes par-dessus les notes existantes.
- La fonction Punch In/Out autorise le réenregistrement sélectif sur une zone spécifique de la piste.

Enregistrement MIDI

Cet instrument dispose d'une fonction de séquenceur multipiste intégré, appelé Performance Recorder, pour l'enregistrement de vos performances au clavier en tant que données MIDI. Cette fonction vous permet de stocker instantanément la phrase qui vous vient à l'esprit. Vous avez ainsi tout le loisir de créer des arrangements complexes comportant plusieurs instruments et des morceaux entiers à l'aide d'une application DAW.

Enregistrement sur une piste

Dans cette section, vous apprendrez à enregistrer votre performance au clavier en enregistrant une partie sur la piste 1. Il vous faut toutefois, au préalable, configurer le MODX pour l'enregistrement.

1 Touchez l'onglet [Play/Rec] (Lecture/Enregistrement) à gauche de l'écran Performance Play.

L'écran d'enregistrement apparaît.

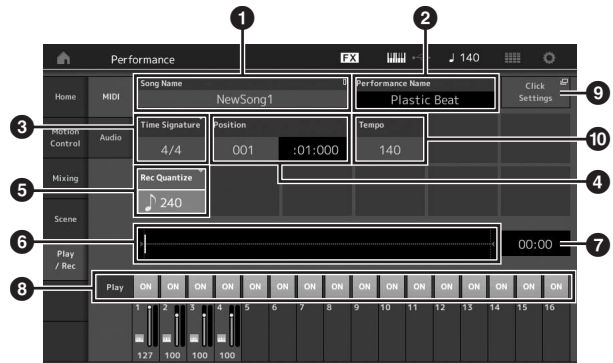
2 Touchez l'onglet [MIDI] à gauche de l'écran.

3 Appuyez sur la touche [●] (Enregistrement).

L'écran Record Setup (Configuration de l'enregistrement) s'ouvre.

NOTE

Vous pouvez aussi appuyer tout simplement sur la touche [●] (Enregistrement) de l'écran Performance pour effectuer les étapes 1 à 3 en une seule fois.



- 1 Nom du morceau
- 2 Nom de la performance actuellement sélectionnée
- 3 Time Signature (indication de la mesure)
- 4 Position (position de début de l'enregistrement ou de la reproduction)
- 5 Quantize (Quantification)
- 6 Position correspondant à la séquence entière
- 7 Durée d'enregistrement de la séquence entière
- 8 Activation ou désactivation de la reproduction sur chaque piste
- 9 Raccourci vers l'écran de réglages de tempo
- 10 Modification du tempo

4 Réglez les paramètres suivants dans l'écran Record Setup (Configuration de l'enregistrement).

4-1 Positionnez le curseur sur Time Signature (Indicateur de mesure) (3), puis réglez-en la valeur. Dans cet exemple, réglez la valeur sur « 4/4 ».

4-2 Réglez la fonction Quantize sur « 240 (8th note) » dans Record Quantize (Quantification de l'enregistrement) (5). Cette fonction bien pratique vous permet de quantifier (ou de « corriger » la synchronisation) automatiquement les notes en temps réel, au fur et à mesure de l'enregistrement, en alignant la synchronisation des événements de note sur le temps le plus proche. Il faut généralement spécifier la plus petite valeur de note de la partition que vous souhaitez exécuter.

5 Une fois la configuration de l'enregistrement terminée, appuyez sur la touche [] (Lecture) pour lancer l'enregistrement.

Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour lancer l'enregistrement après le décompte de mesures d'introduction.

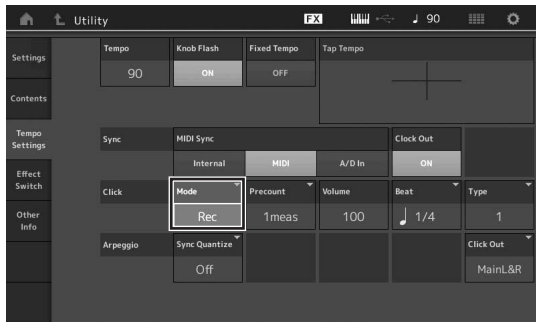
6 Lorsque vous avez fini de jouer, appuyez sur la touche [■] (Arrêt) pour arrêter l'enregistrement.

Si vous jouez des fausses notes, il faudra appuyer sur la touche [■] (Arrêt) et recommencer l'enregistrement.

Enregistrement à l'aide d'un clic

Suivez les étapes ci-dessous pour utiliser le clic pendant l'enregistrement MIDI :

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY], puis touchez [Tempo Settings] (ou la touche [Click Settings] si elle est disponible) sur l'écran pour appeler l'écran de réglage du tempo. Réglez le « Mode » du clic sur « Rec ».

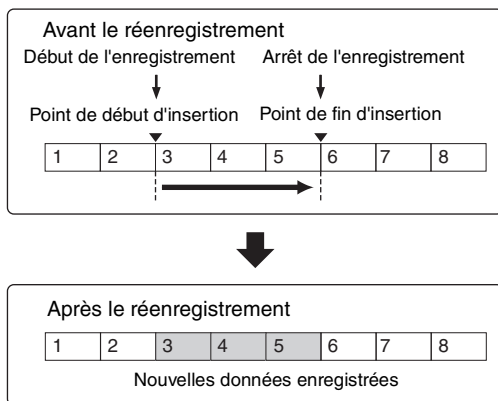


NOTE

Lorsque la valeur « Rec/Play » est spécifiée, le clic est émis pendant l'enregistrement et la reproduction. Si le mode est réglé sur « Always », le clic sera toujours audible.

Réenregistrement d'une partie spécifique de morceau (Punch In/Out)

Utilisez la méthode d'enregistrement Punch In/Out pour enregistrer uniquement une portion donnée de la piste. Si vous définissez le point de début (Punch In) et le point de fin (Punch Out) et que vous démarrez l'enregistrement au début du morceau, l'enregistrement ne sera réellement effectif qu'entre les points de début et de fin. Dans l'exemple des huit mesures ci-dessous, seules les mesures allant de la troisième à la cinquième mesure sont réenregistrées.



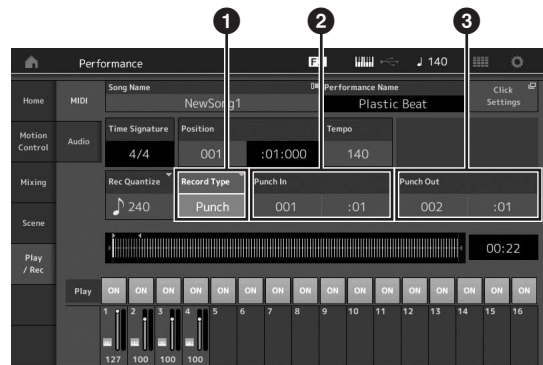
NOTE

Veuillez noter que la méthode de début/fin d'insertion écrase (détruit) les données d'origine contenues dans la zone spécifiée.

Pour exécuter un enregistrement Punch In/Punch Out dans la situation précédente, réglez d'abord les paramètres sur l'écran Record Setup.

- 1 « Record Type » (Type d'enregistrement) : « punch » (insertion)
- 2 Punch In (Début d'insertion) : 003:01
La reproduction de la piste d'enregistrement est désactivée à partir de ce point et votre performance au clavier est enregistrée sur la piste.

- 3 Punch Out (Fin d'insertion) : 006:01
L'enregistrement s'interrompt à ce point et la reproduction normale de la piste d'enregistrement reprend.



Annulation de votre plus récent enregistrement (Undo/Redo) (Annuler/Rétablir)

La tâche Undo annule les modifications apportées à la dernière session d'enregistrement et restaure les valeurs précédentes des données. La fonction Redo n'est disponible que si vous utilisez d'abord la fonction Undo car elle vous permet de récupérer les modifications effectuées avant l'annulation.

- 1 Undo (cet affichage est indisponible en l'absence de données enregistrées.)
Lorsque vous touchez [Undo] (Annuler), l'écran vous demande confirmation. La sélection de la tâche Undo annule l'enregistrement précédent.



- 2 Redo (cet affichage ne sera pas disponible si la fonction Undo n'a pas été utilisée.)
Lorsque vous touchez [Redo] (Rétablir), l'écran vous demande confirmation. La sélection de la tâche Redo restaure les modifications que vous venez d'effectuer.

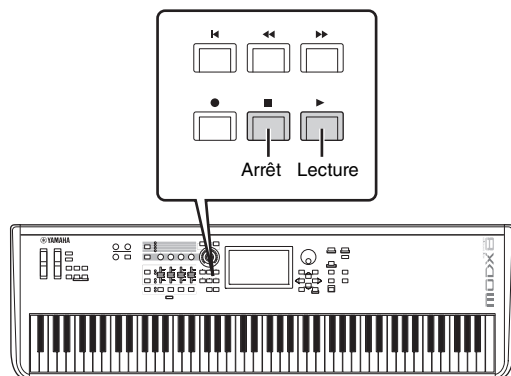


Exécution d'un morceau

Cette section vous explique comment tirer parti des fonctions d'assourdissement et d'isolation, qui sont fort utiles lors de la reproduction d'un morceau enregistré.

Reproduction de morceau

- 1 Appuyez sur la touche [▶] (Lecture) pour lancer la reproduction de morceau.



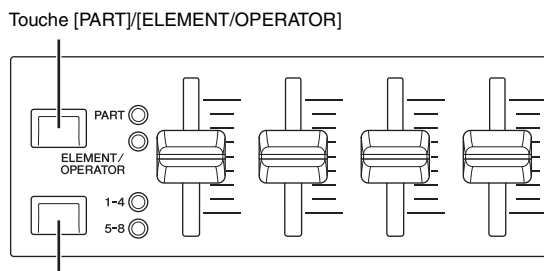
NOTE

Pour régler le niveau de volume de la reproduction de morceau, servez-vous du bouton [MASTER VOLUME].

- 2 Pour arrêter le morceau, appuyez sur la touche [■] (Arrêt).

Réglage du volume de chaque partie

Vous pouvez régler le volume pour chacune des quatre parties séparément, en utilisant les curseurs de commande.



Touches de sélection des curseurs [1-4] [5-8]

Vous pouvez modifier le volume des parties 5 à 8 en appuyant d'abord sur [PART]/[ELEMENT/OPERATOR] pour sélectionner la PART, puis en appuyant sur la touche de sélection de curseurs [1-4] ou [5-8].

Outre les curseurs, les boutons 1-4 (5-8) peuvent servir à modifier en temps réel le réglage des parties lors de la reproduction de morceaux. Pour obtenir des détails complets, reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF.

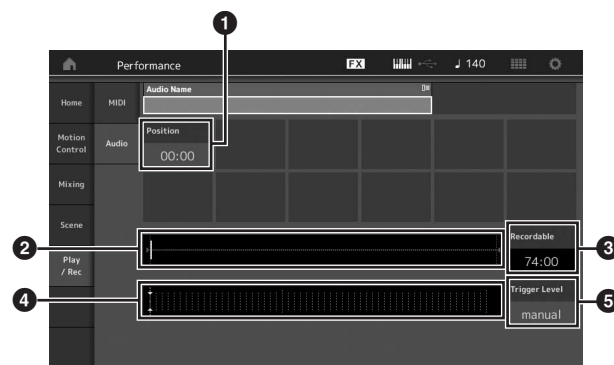
Enregistrement de votre performance sous forme de données audio

Vos performances sur le MODX peuvent être enregistrées sous forme de fichiers audio au format WAV (stéréo 44,1 kHz et 24 bits) sur un lecteur flash USB. Le niveau d'enregistrement est fixe et il est possible d'effectuer un enregistrement en continu d'une durée maximale de 74 minutes (en supposant que le périphérique de stockage USB ait suffisamment de mémoire disponible).

AVIS

Ne mettez jamais le MODX hors tension pendant l'enregistrement, la reproduction ou la sauvegarde du fichier audio. La mise hors tension de l'appareil à ce moment-là empêche tout accès ultérieur au lecteur flash USB.

- 1 Connectez le lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE] du MODX.
- 2 Touchez l'onglet [Play/Rec] (Lecture/Enregistrement) à gauche de l'écran Performance Play. L'écran d'enregistrement apparaît.
- 3 Touchez l'onglet [Audio] à gauche de l'écran.
- 4 Appuyez sur la touche [●] (Enregistrement) pour configurer l'enregistrement audio. L'écran Record Setup (Configuration de l'enregistrement) s'ouvre.



- 1 Position de lecture
- 2 Position actuelle de lecture sur l'ensemble des données audio
- 3 Durée d'enregistrement disponible
- 4 Indicateur de niveau
- 5 Trigger Level (Niveau de déclenchement)

- 5 Spécifiez le niveau de déclenchement requis (5).

Si vous réglez le niveau de déclenchement sur « manuel », l'enregistrement débutera dès que vous appuierez sur la touche [▶] (Lecture). Vous pouvez aussi spécifier une valeur comprise entre 1 et 127 pour lancer automatiquement l'enregistrement dès que le volume de la reproduction aura dépassé ce niveau. Le niveau défini ici est indiqué sous forme de triangles bleus sur l'indicateur de niveau (4). Pour des résultats optimaux, donnez à ce paramètre les valeurs les plus faibles possibles afin de capter la totalité du signal, mais veillez à ce que le niveau réglé ne soit pas non plus trop bas afin d'éviter d'enregistrer des bruits indésirables.

6 Appuyez sur la touche [▶] (Lecture).

Si vous réglez le niveau de déclenchement sur « manuel », l'enregistrement débutera juste après que vous avez appuyé sur la touche [▶] (Lecture). Pendant l'enregistrement, la touche [●] (Enregistrement) s'allume en rouge et la touche [▶] (Lecture) s'allume en vert. Si vous avez spécifié un niveau de déclenchement compris entre 1 et 127, l'enregistrement sera automatiquement lancé dès que le volume de la reproduction aura dépassé ce niveau.

7 Jouez au clavier.

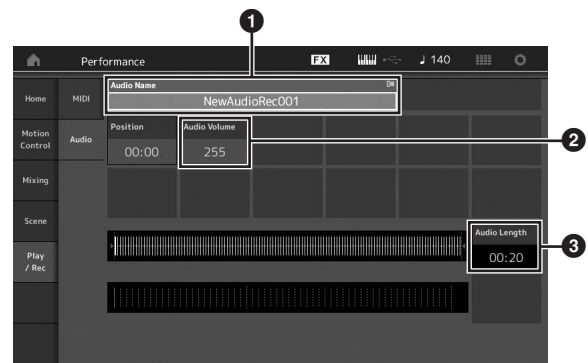
Si vous spécifiez un niveau de déclenchement compris entre 1 et 127, l'enregistrement sera automatiquement lancé dès que le volume de la reproduction aura dépassé ce niveau.

8 Lorsque vous avez fini de jouer, appuyez sur la touche [■] (Arrêt).

Le fichier audio enregistré sera sauvegardé sur le périphérique sélectionné.

Reproduction d'un fichier audio

Ainsi qu'expliqué ci-dessous, le MODX peut lire des fichiers audio (.wav) depuis un lecteur flash USB, que ces fichiers aient été créés par l'instrument lui-même ou qu'ils proviennent d'une autre source.

1 Connectez le lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE] du MODX.**2 Touchez successivement les onglets [Play/ Rec] → [Audio] à gauche de l'écran Performance.****3 Touchez « Audio Name » (Nom des données audio), puis sélectionnez le menu [Load] (Charger), à gauche de l'écran.****4 Sélectionnez le lecteur flash USB et le dossier source.****5 Sélectionnez le fichier souhaité (.wav) sur le lecteur flash USB pour exécuter l'opération de chargement.**

- ❶ Audio Name (Nom des données audio)
- ❷ Audio Volume (Volume des données audio)
- ❸ Audio Length (Longueur des données audio)

6 Appuyez sur la touche [▶] (Lecture).

La reproduction du fichier audio commence.

7 Positionnez le curseur sur « Audio Volume » (❷), puis ajustez le volume de la reproduction à l'aide du cadran de données.**8 Appuyez sur la touche [■] (Arrêt) pour interrompre la reproduction.****NOTE**

Gardez à l'esprit que vous pouvez également reproduire au clavier une performance sélectionnée pendant la reproduction de données audio.

Utilisation de l'instrument en tant que clavier principal

La fonction Master Keyboard (Clavier principal) vous permet d'affecter un total de huit zones distinctes à chaque performance, en vue de se servir de l'instrument comme d'un contrôleur de clavier principal.

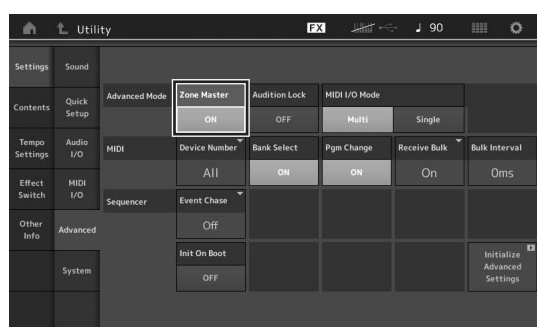
Vous pouvez ainsi appeler instantanément les réglages de commande d'un périphérique MIDI externe, dès que vous en avez besoin, en les combinant avec les pages Live Set. Par conséquent, vous avez la possibilité de modifier et commander les générateurs de sons MIDI externes connectés, en séquence, au cours de votre performance en direct.

Réglages d'utilisation de l'instrument en tant que clavier principal—Zone

Lorsque vous utilisez le MODX en mode Master Keyboard, vous pouvez diviser le clavier en un total de huit sections indépendantes, appelées « zones ». Chaque zone peut se voir attribuer des canaux MIDI différents, de même que différentes fonctions de boutons et de curseurs de commande. Cela permet de contrôler simultanément plusieurs parties du générateur de sons multi-timbre à l'aide d'un clavier unique ou les performances d'un instrument MIDI externe sur plusieurs canaux différents, en plus des performances internes du synthétiseur lui-même. Vous pouvez donc utiliser le MODX pour accomplir efficacement les fonctions de plusieurs claviers en même temps. Vous pouvez régler les paramètres liés aux huit zones et stocker les réglages.

Tout d'abord, il convient de régler MODX en tant que clavier principal en activant les réglages de zone.

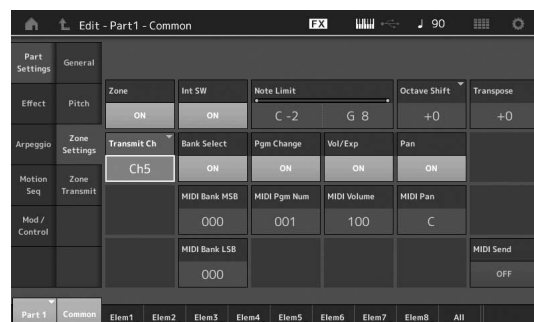
- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility.
- 2 Touchez successivement les onglets [Settings] (Réglages) → [Advanced] (Avancés), à gauche de l'écran.
- 3 Touchez [Zone Master] (Zone principale) pour activer celle-ci.



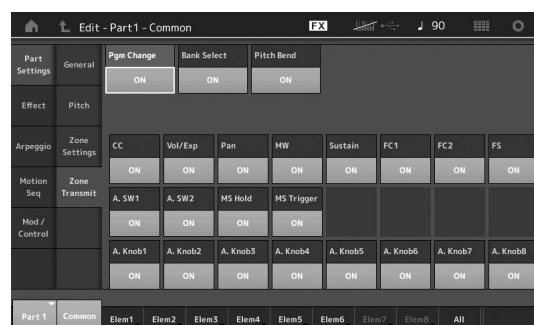
- 4 Appuyez sur la touche [EXIT]. Ceci sauvegarde le réglage et retourne à l'écran précédent.

Vous pouvez ensuite effectuer les réglages de Master Keyboard (Zone) pour chaque performance.

- 1 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)] pour appeler l'écran Performance Play.
- 2 Positionnez le curseur sur la partie souhaitée de la performance actuellement sélectionnée et appuyez sur [EDIT] pour éditer celle-ci.
- 3 Touchez successivement les onglets [Part Settings] (Réglages de partie) → [Zone Settings] (Réglages de zone), à gauche de l'écran.
- 4 Touchez [Zone] pour activer celle-ci.
- 5 Réglez les paramètres relatifs aux zones, tels que le canal de transmission MIDI et Note Limit.



- 6 Touchez l'onglet [Zone Transmit] (Transmission de zone) pour régler les commutateurs de transmission selon les besoins.



Après avoir effectué ces réglages, appuyez sur la touche [STORE] pour stocker la performance.

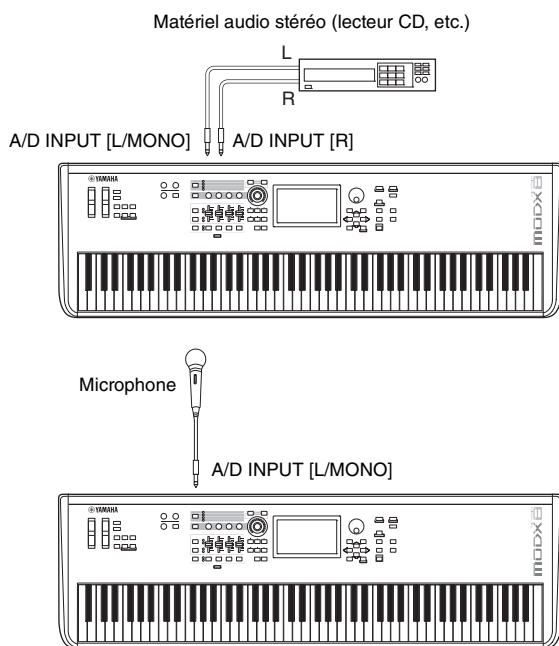
Pour plus de détails sur les réglages de Zone, reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF.

Raccordement d'un microphone ou d'un équipement audio

Jeu au clavier avec le son provenant des prises A/D INPUT [L/MONO]/[R]

Vous pouvez affecter le son d'entrée A/D (par exemple, votre voix via un microphone, un lecteur CD ou un synthétiseur) comme s'il s'agissait d'une partie d'entrée audio. Différents paramètres tels que le volume, le balayage panoramique et les effets peuvent être affectés à cette partie, le son étant émis en même temps que le son de votre performance au clavier.

- 1 Prenez soin de mettre cet instrument hors tension et de régler le bouton [GAIN] de la section A/D INPUT sur le niveau minimum.**
- 2 Connectez l'équipement audio ou le microphone aux prises d'entrée [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT, située sur le panneau arrière.**



NOTE

Il est recommandé d'utiliser un microphone dynamique standard. (Cet instrument ne prend pas en charge les microphones à condensateur à alimentation dérivée.)

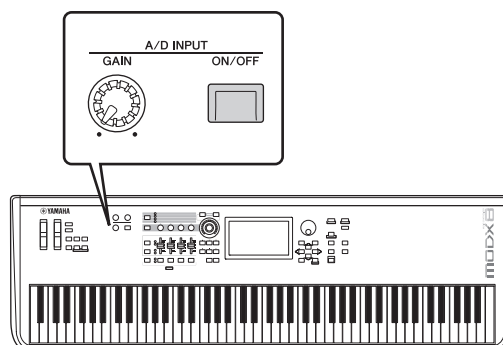
- 3 Mettez l'équipement audio connecté sous tension, puis allumez le MODX.**
- 4 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility puis touchez successivement les onglets [Settings] → [Audio I/O] (E/S audio), à gauche de l'écran.**

- 5 Réglez le paramètre « Mic/Line » (Micro/Ligne) en fonction de l'équipement connecté aux prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT.**

Lorsque vous connectez un équipement à faible niveau de sortie tel qu'un microphone, réglez ce paramètre sur « Mic ». Lorsque vous connectez un équipement à niveau de sortie élevé, tel qu'un clavier de synthétiseur, un lecteur de CD ou un lecteur de musique portable), réglez ce paramètre sur « Line ».

- 6 Appuyez sur la touche [ON/OFF] de la section A/D INPUT pour que son voyant s'allume.**

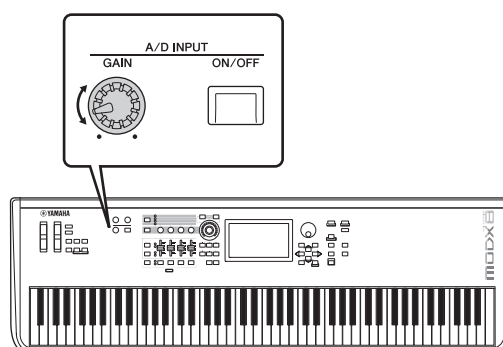
Ce réglage permet l'entrée des signaux audio provenant du périphérique audio connecté.



- 7 Réglez le niveau d'entrée à l'aide du bouton [GAIN].**

NOTE

Réglez le niveau d'entrée à l'aide du bouton [GAIN] de manière à ce que le voyant [PEAK] clignote brièvement uniquement pour signaler les volumes d'entrée les plus élevés.



- 8 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)] puis sélectionnez la performance de votre choix.**

Jouez au clavier en chantant dans le microphone ou reproduisez la voix enregistrée à l'aide de l'équipement audio.

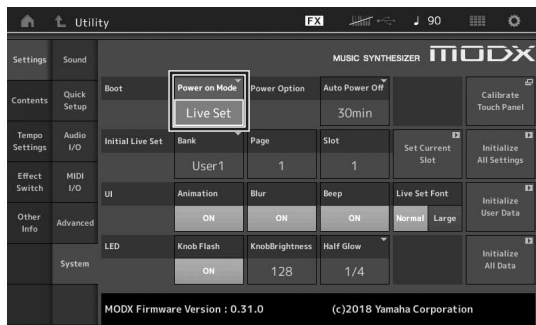
Réglages généraux du système

Vous pouvez définir plusieurs paramètres dans l'écran Utility. En particulier, vous pouvez définir des paramètres qui s'appliquent à l'ensemble du système de cet instrument en touchant l'onglet [Settings]. Les modifications que vous apportez à l'écran Utility sont activées une fois que vous appuyez sur la touche [EXIT] pour revenir à l'affichage d'origine. Cette section décrit quelques fonctions utiles liées aux réglages de l'ensemble du système.

Configuration des tâches exécutées automatiquement à la mise sous tension

Vous pouvez déterminer l'écran qui est automatiquement appelé lors de la mise sous tension de l'instrument : l'écran Live Set ou l'écran Performance Play.

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility, puis touchez successivement les onglets [Settings] → [System].
- 2 Dans [Power on Mode] (Mode Mise sous tension), sélectionnez « Live Set » (écran Live Set) et le numéro de logement ou « Perform » (écran Performance Play) comme écran de démarrage.



- 3 Appuyez sur la touche [EXIT]. Ceci sauvegarde le réglage et retourne à l'écran précédent.

Réglage du comportement des voyants liés aux touches

Vous pouvez contrôler la fonction de variateur des voyants liés aux touches.

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility, puis touchez successivement les onglets [Settings] → [System].
- 2 Réglez « Half Glow » sur « Off », « 1/4 » ou « 1/2 ».
Lorsque le réglage « Off » est sélectionné, la fonction de variateur est désactivée.
Lorsque le réglage « 1/4 » est sélectionné, la luminosité de la touche à l'état faiblement éclairé est réduite à 25 % de son état lorsqu'elle est complètement éclairée. Ce niveau d'illumination est adapté aux environnements sombres, comme par exemple sur scène.
Lorsque le réglage « 1/2 » est sélectionné, la luminosité de la touche à l'état faiblement éclairé est réduite à 50 % de son état lorsqu'elle est complètement éclairée. Ce niveau d'illumination est utile dans les environnements lumineux (comme à l'extérieur) où il est difficile de distinguer si la touche est faiblement éclairée ou éteinte.
- 3 Appuyez sur la touche [EXIT]. Ceci sauvegarde le réglage et retourne à l'écran précédent.

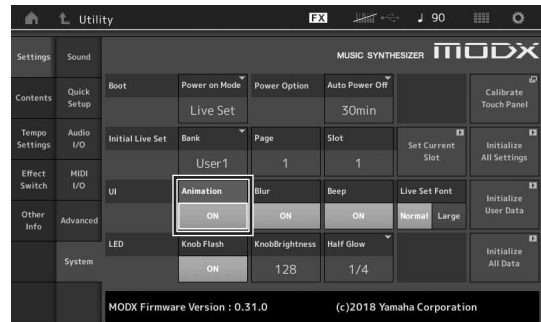
Activation/désactivation de différentes fonctions

Vous pouvez définir différentes fonctions en touchant l'onglet [System] sur l'écran Utility.

Activation/désactivation de l'animation

Vous pouvez activer ou désactiver l'animation de la transition entre les écrans comme suit.

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility, puis touchez successivement les onglets [Settings] → [System].
- 2 Sélectionnez « ON » ou « OFF » sous « Animation » pour respectivement activer ou désactiver l'animation.



- 3 Appuyez sur la touche [EXIT]. Ceci sauvegarde le réglage et retourne à l'écran précédent.

Activation/désactivation de l'effet de floutage appliqué aux écrans

Lorsqu'un écran est appelé, l'écran précédemment sélectionné est flouté. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction comme suit.

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility, puis touchez successivement les onglets [Settings] → [System].
- 2 Réglez « Blur » sur « ON » ou « OFF » pour respectivement activer ou désactiver l'effet de floutage.
- 3 Appuyez sur la touche [EXIT]. Ceci sauvegarde le réglage et retourne à l'écran précédent.

Activation/désactivation du bip sonore

Vous pouvez activer/désactiver le signal sonore (qui confirme les opérations, la sélection des menus et des paramètres, etc.) comme suit.

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility, puis touchez successivement les onglets [Settings] → [System].
- 2 Réglez « Beep » sur « ON » ou « OFF » pour respectivement activer ou désactiver le bip sonore.
- 3 Appuyez sur la touche [EXIT].
Ceci sauvegarde le réglage et retourne à l'écran précédent.

Activation/désactivation du clignotement du Super Knob

Par défaut, le Super Knob clignote sur le temps actuellement sélectionné. Vous pouvez activer/désactiver ce clignotement comme suit.

Lorsque la fonction est désactivée, le Super Knob reste allumé en permanence.

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility, puis touchez successivement les onglets [Settings] → [System].
- 2 Sélectionnez « ON » ou « OFF » sous « Knob Flash » (Clignotement du bouton) pour respectivement activer ou désactiver le clignotement.

Calibrage de l'écran tactile

Le calibrage de l'écran tactile peut être nécessaire si celui-ci semble parfois ne plus réagir ou réagir de façon irrégulière.

- 1 Maintenez la touche [UTILITY] enfoncée et appuyez sur la touche [PART SELECT MUTE/SOLO].
L'écran Utility s'affiche en ayant l'option [Calibrate Touch Panel] (Calibrer le panneau tactile) sélectionnée.
- 2 Appuyez sur la touche [ENTER].
- 3 Un carré blanc apparaît. Touchez le carré pour calibrer l'écran tactile, et faites-en de même avec les autres carrés blancs jusqu'à ce que l'opération soit terminée.

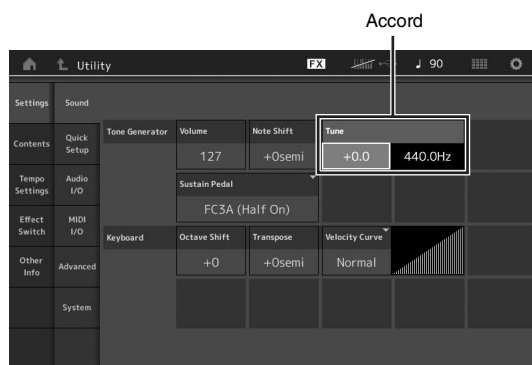
NOTE

Vous pouvez également toucher [UTILITY] → [Settings] à [System] pour appeler l'écran de réglage du système puis toucher [Calibrate Touch Panel].

Modification de l'accord principal

Vous avez la possibilité d'ajuster l'accord du MODX. Ceci est utile, lorsque vous jouez au sein d'un ensemble, de sorte à faire correspondre la hauteur de ton de votre instrument avec celle d'autres instruments qui ne peuvent pas être facilement accordés (comme le piano).

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility, puis touchez successivement les onglets [Settings] → [Sound].

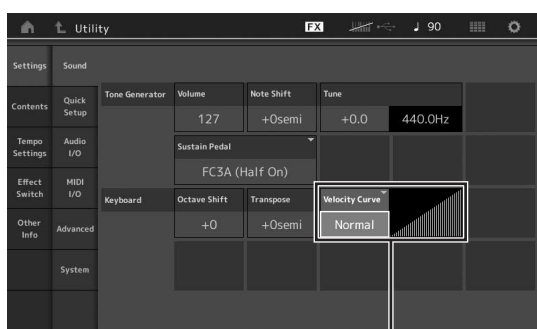


- 2 Sélectionnez « Tune » (Accord) et modifiez le paramètre en utilisant le cadran de données.
Dans cet exemple, nous allons remplacer la valeur « 440 Hz » par « 442 Hz ». Le paramètre Tune étant actuellement réglé en unités de centièmes de tons (1 centième = 1/100e de demi-tons), la valeur correspondante en hertz s'affiche à droite. Tournez le cadran de données pour spécifier la valeur sur « +8.0. ». Servez-vous d'un syntonisateur pour affiner le réglage selon les besoins.
- 3 Appuyez sur la touche [EXIT].
Ceci sauvegarde le réglage et retourne à l'écran précédent.

Modification de la courbe de vitesse

Ces cinq courbes déterminent le mode de production et de transmission de la vitesse réelle en fonction de la force de votre jeu au clavier. Le graphique qui s'affiche à l'écran indique la courbe de réponse à la vitesse. (La ligne horizontale représente les valeurs de vitesse reçues (la force de votre jeu) et la ligne verticale les valeurs de vitesse réelles transmises aux générateurs de sons internes/externes.)

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility, puis touchez successivement les onglets [Settings] → [Sound].



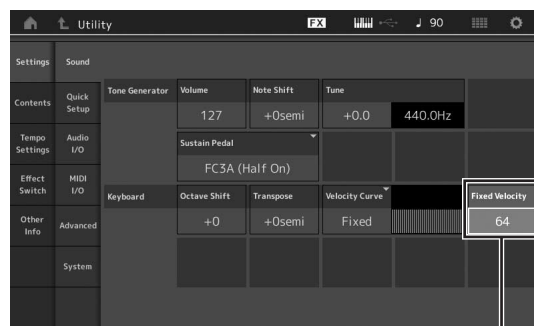
Courbe de vitesse

- 2 Sélectionnez « Velocity Curve » (Courbe de vitesse) et modifiez le réglage de la courbe, selon les besoins, dans le menu contextuel à gauche de l'écran.

Normal (État de fonctionnement normal.)	Cette « courbe » linéaire produit une correspondance biunivoque entre la force de frappe du clavier (vitesse) et le changement réel de son.
Soft (Atténué)	Cette courbe produit une réponse accrue, particulièrement dans le cas des vitesses plus faibles.
Hard (Puissant)	Cette courbe produit une réponse plus importante, en particulier pour les vitesses plus fortes.
Wide (Large)	Cette courbe accentue la force de votre jeu en produisant des vitesses inférieures en réponse à un jeu plus léger et des vitesses plus élevées en cas de jeu plus dur. Vous pouvez donc utiliser ce réglage pour élargir votre plage dynamique.
Fixed (Constant)	Ce réglage produit un changement de son constant (défini sous Fixed Velocity ci-dessous), quelle que soit la force de votre jeu.

Lorsque le paramètre Velocity Curve est réglé sur « Fixed »

La vitesse de la note que vous jouez est fixée à la valeur définie ici.



Réglage de la vitesse sur la valeur Fixed

- 3 Appuyez sur la touche [EXIT].

Ceci sauvegarde le réglage et retourne à l'écran précédent.

Réglage de l'activation/désactivation de commande locale

La fonction Local Control (Commande locale) est généralement activée. Cependant, il est parfois souhaitable, notamment en cas d'utilisation de l'instrument avec un ordinateur et un programme séquenceur, de désactiver Local Control de sorte que le clavier de l'instrument ne reproduise pas les sonorités internes mais que les informations MIDI appropriées continuent d'être transmises via la borne MIDI OUT lorsque des notes sont jouées au clavier. En outre, les informations relatives à l'entrée MIDI sont correctement traitées sur cet instrument.

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility puis touchez successivement les onglets [Settings] à [MIDI I/O], à gauche de l'écran.

- 2 Réglez le paramètre « Local Control » sur « ON » ou « OFF ».

- 3 Appuyez sur la touche [EXIT].

Ceci sauvegarde le réglage et retourne à l'écran précédent.



Raccordement d'instruments MIDI externes

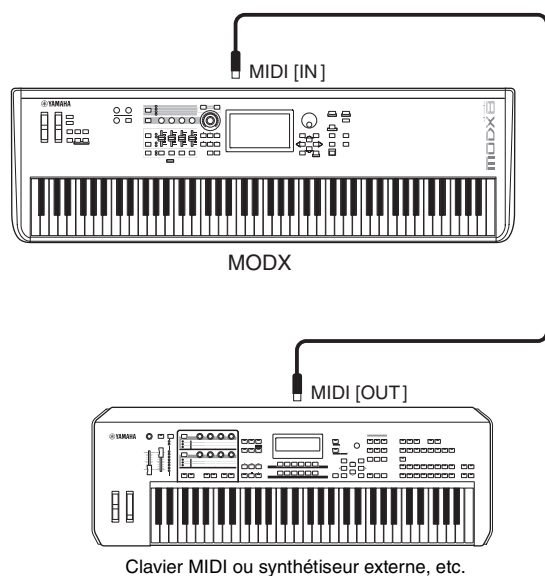
En vous aidant d'un câble MIDI standard (vendu dans le commerce), vous pouvez brancher un instrument MIDI externe et le contrôler à partir du MODX. De même, vous pouvez utiliser un périphérique MIDI externe (un clavier ou un séquenceur, par exemple) pour contrôler les sons du MODX. Vous trouverez ci-après plusieurs exemples de connexions MIDI différentes. Utilisez celle qui convient le mieux à l'installation envisagée.

NOTE

Vous pouvez utiliser indifféremment les interfaces intégrées, les bornes MIDI ou la borne [USB TO HOST] pour la transmission/réception des données MIDI. En revanche, vous ne pouvez pas les utiliser simultanément. Sélectionnez la borne qui doit être utilisée pour le transfert des données MIDI en appuyant sur la touche [UTILITY] puis sur les onglets → [Settings] → [MIDI I/O]. Pour avancer dans les explications données dans ce chapitre, réglez « MIDI IN/OUT » sur « MIDI » car c'est MIDI que nous utiliserons dans l'exemple de connexion donné ici.

Contrôle du MODX à partir d'un clavier MIDI ou d'un synthétiseur externe

Utilisez un clavier ou synthétiseur externe pour sélectionner et reproduire à distance les performances du MODX.



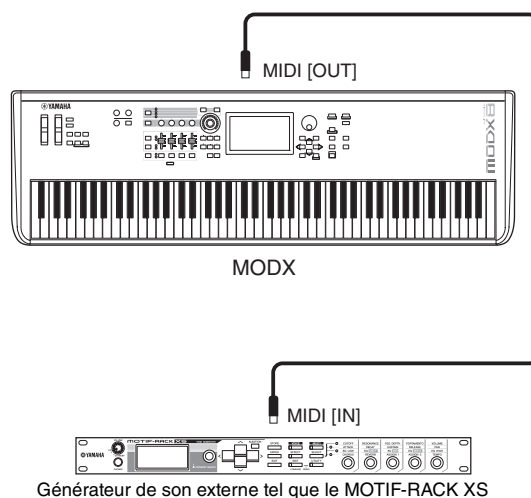
Canaux de transmission et de réception MIDI

Veillez à faire correspondre le canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe au canal de réception MIDI du MODX. Pour plus de détails sur le réglage du canal de transmission MIDI de l'instrument MIDI externe, reportez-vous au mode d'emploi de l'instrument MIDI concerné. Lorsque le mode d'E/S MIDI est réglé sur « multi », chaque numéro de canal de réception MIDI du MODX correspond à un numéro de partie spécifique, comme par exemple le canal 1 pour la partie, le canal 2 pour la partie, et ainsi de suite. Lorsque l'entrée/sortie MIDI est réglée sur « single », un seul canal est utilisé pour recevoir toutes les parties.

Contrôle d'un clavier MIDI ou d'un synthétiseur externe à partir du MODX

Cette connexion vous permet de faire retentir le son d'un générateur de sons MIDI externe (synthétiseur, module de générateur de sons, etc.) en jouant au clavier du MODX ou en reproduisant un morceau ou un morceau sur le MODX.

Utilisez cette connexion si vous souhaitez émettre une sortie sonore à la fois sur MODX et sur l'autre instrument.



Partage du son entre le MODX et un générateur de sons externe via le canal MIDI

En utilisant l'exemple de connexion ci-dessus, vous pouvez jouer des deux instruments et leur faire émettre à chacun des parties différentes. Par exemple, vous émettez votre performance au clavier sur l'instrument externe et vous faites retentir la reproduction de morceau sur le MODX. Pour utiliser cette fonction, vous devez régler le canal de transmission du MODX et le canal de réception du générateur de sons externe sur le même numéro de canal. Les numéros des canaux de transmission MIDI du MODX correspondent aux différents numéros de parties : par exemple, le canal 1 correspond à la partie 1, le canal 2 à la partie 2, et ainsi de suite. Cependant, vous pouvez sélectionner le canal de transmission de votre choix, en suivant les étapes suivantes.

Appuyez sur [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], puis réglez « Zone Master » sur « ON ». Pour l'édition de la partie, touchez [Part Settings] → [Zone Settings] afin d'appeler l'écran de réglage de la zone. Vérifiez le canal de transmission MIDI dans « Zone Transmit », puis modifiez ce paramètre, si nécessaire. Si vous souhaitez que le son émis uniquement à travers le générateur de sons externe, réglez la commande Master Volume du MODX sur le niveau minimum ou spécifiez Local Control sur « off » en effectuant les opérations suivantes : [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] pour appeler l'écran de réglage MIDI, puis paramétrez Local Control sur « off ». Pour plus d'informations sur les modalités de réglage du canal de réception MIDI de l'instrument MIDI externe, reportez-vous au mode d'emploi de ce dernier.

Utilisation d'un ordinateur connecté

En connectant le MODX à votre ordinateur, vous avez la possibilité d'utiliser une application DAW ou un logiciel séquenceur sur l'ordinateur afin de créer vos propres morceaux originaux.

NOTE

L'acronyme DAW (digital audio workstation, station de travail audionumérique) désigne des logiciels musicaux utilisés pour l'enregistrement, l'édition et le mixage de données audio et MIDI. Les principales applications DAW sont Cubase, de Steinberg, Ableton Live et Logic, d'Apple.

Connexion à un ordinateur

Un câble USB et le pilote Yamaha Steinberg USB Driver sont nécessaires pour connecter le MODX à votre ordinateur. Suivez les instructions ci-dessous. Notez qu'il est possible de transmettre des données audio et MIDI à l'aide d'un câble USB.

1 Vous pouvez télécharger la dernière version du pilote Yamaha Steinberg USB Driver depuis notre site Web.

Cliquez d'abord sur le bouton « Download » (Télécharger), puis procédez à l'extraction du fichier compressé.

<https://download.yamaha.com/>

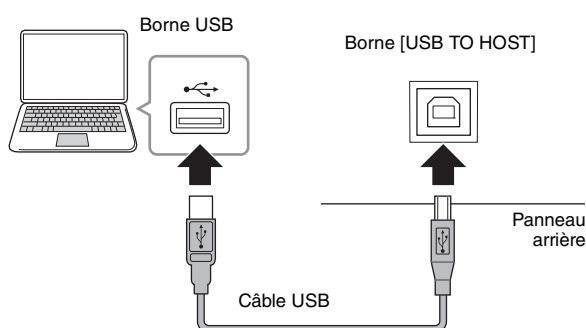
Après avoir accédé au site Web du support technique (et cliqué sur « Firmware/Software », (Microprogramme/logiciel)), saisissez le nom du modèle approprié.

NOTE

- Des informations sur la configuration système requise sont également disponibles sur le site Web ci-dessus.
- Le pilote Steinberg USB Driver est susceptible d'être modifié et mis à jour sans avertissement préalable. Prenez soin de vérifier le pilote utilisé et de télécharger la dernière version en date sur le site ci-dessus.

2 Installez le pilote Yamaha Steinberg USB Driver sur votre ordinateur.

Pour obtenir des instructions sur l'installation, reportez-vous au manuel d'installation en ligne inclus dans le dossier de téléchargement. Lorsque vous connectez cet instrument à un ordinateur, branchez une extrémité du câble USB sur la borne [USB TO HOST] de l'instrument et l'autre extrémité sur la borne USB de l'ordinateur, comme illustré ci-dessous.

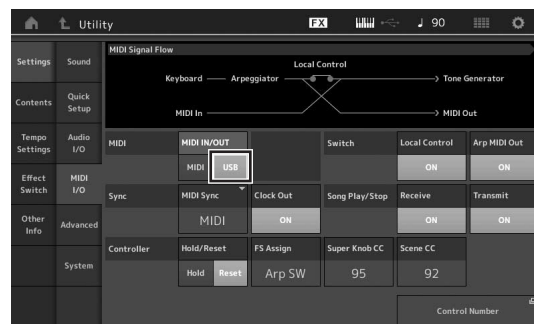


3 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility.

4 Touchez successivement les onglets [Settings] → [MIDI I/O], à gauche de l'écran.

5 Réglez « MIDI IN/OUT » sur « USB ».

Vérifiez que la borne [USB TO HOST] de l'instrument est activée.



6 Réglez les réglages d'entrée et sortie des données audio selon vos préférences.

La modification peut être faite à partir de [UTILITY] à [Settings] → [Audio I/O].

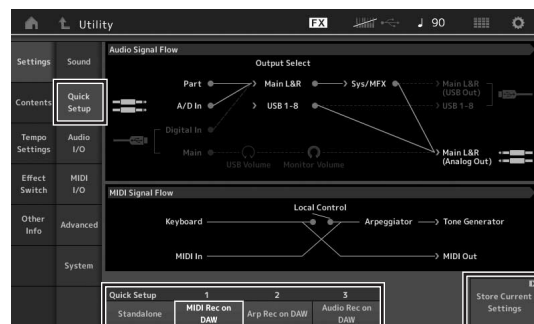
Le réglage des paramètres liés aux données audio et MIDI à l'aide de la fonction Quick Setup (Configuration rapide) vous permet de reconfigurer instantanément le MODX en fonction de différentes applications d'ordinateur/de séquenceur, en rappelant tout simplement les présélections spécialement programmées.

Pour ce faire, touchez successivement les onglets [Settings] → [Quick Setup] à gauche de l'écran pour appeler l'écran Quick Setup.

Touchez [Store Current Settings] (Stocker les réglages actuels) pour stocker les réglages souhaités dans les configurations Quick Setup 1 à 3.

NOTE

Pour plus de détails sur les paramètres pouvant être définis à l'aide de la fonction Quick Setup, reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF.



Configurations Quick Setup 1 à 3

Précautions à prendre en cas d'utilisation de la borne [USB TO HOST]

En connectant l'ordinateur à la borne [USB TO HOST] à cette borne, veillez à respecter les points suivants pour éviter de bloquer l'ordinateur et de corrompre ou de perdre des données.

AVIS

- **Utilisez un câble USB de type AB. Les câbles USB 3.0 ne sont pas autorisés à cet effet.**
- **Exécutez les opérations suivantes avant de mettre l'instrument sous/hors tension ou de brancher/débrancher le câble USB dans/hors de la borne [USB TO HOST].**
-Fermez toutes les applications ouvertes sur l'ordinateur.
-Vérifiez qu'aucune donnée n'est transmise depuis l'instrument. (Il y a transfert de données uniquement si vous jouez des notes sur le clavier ou que vous reproduisez un morceau.)
- **Lorsqu'un ordinateur est connecté à l'instrument, vous devez laisser s'écouler au moins six secondes entre les opérations suivantes : (1) mise hors tension puis sous tension de l'instrument et (2) connexion/déconnexion du câble USB.**

Si l'ordinateur ou l'instrument se bloque, il conviendra de redémarrer le logiciel ou le système d'exploitation de l'ordinateur ou de mettre l'instrument hors, puis sous tension.

Canaux audio

Les signaux audio du MODX peuvent être envoyés à la borne [USB TO HOST] et aux prises [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT.

Lorsque vous connectez l'instrument à un ordinateur, utilisez la borne [USB TO HOST]. Dans ce cas, jusqu'à 10 canaux audio (5 canaux stéréo) sont disponibles. Les affectations des canaux de sortie s'effectuent comme suit : [EDIT] → [Part Settings] → « Part Output » (Sortie de partie) dans l'écran [General].

Les signaux audio du MODX peuvent être reçus de la borne [USB TO HOST] et des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT.

Il est possible d'envoyer jusqu'à quatre canaux de données audio (soit deux canaux stéréo) vers la borne [USB TO HOST]. Réglez le niveau de sortie sur l'écran Mixing ou l'écran Performance Edit. Les signaux audio sont envoyés vers la prise [L/MONO]/[R] de la section OUTPUT (deux canaux). Il est aussi possible d'envoyer deux canaux de données audio (un canal stéréo) vers les prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT. Le signal est envoyé vers la partie d'entrée A/N du MODX. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF.

Canaux MIDI et ports MIDI

Les données MIDI sont attribuées à l'un des seize canaux MIDI, lesquels permettent à ce synthétiseur de jouer simultanément seize parties différentes. Cette limite peut toutefois être dépassée grâce à l'utilisation de « ports » MIDI distincts, qui prennent chacun en charge seize canaux. Alors qu'un câble MIDI est équipé pour traiter les données sur un maximum de seize canaux simultanément, une connexion USB dispose d'une capacité de gestion supérieure, grâce à l'utilisation de ports MIDI. Chaque port MIDI prend en charge seize canaux et la connexion USB autorise la gestion d'un nombre maximum de huit ports, ce qui vous permet d'utiliser jusqu'à 128 canaux (8 ports x 16 canaux) sur votre ordinateur.

Lorsque vous connectez cet instrument à un ordinateur à l'aide d'un câble USB, les ports MIDI sont définis comme suit :

Port 1

Le bloc du générateur de sons de cet instrument peut uniquement reconnaître et utiliser ce port. Si vous vous servez du MODX comme d'un générateur de sons externe à partir d'un autre instrument MIDI ou d'un ordinateur, vous devrez régler sur la valeur « 1 » le port MIDI du périphérique MIDI ou de l'ordinateur connecté.

Port 3

Ce port est utilisé en tant que port MIDI Thru. Les données MIDI reçues sur le port 3 via la borne [USB TO HOST] sont renvoyées vers un périphérique MIDI externe via la borne [OUT] de la section MIDI.

Les données MIDI reçues sur le port 3 via la borne [IN] de la section MIDI sont renvoyées vers un périphérique externe (ordinateur, etc.) via la borne [USB TO HOST]. En cas de connexion USB, veillez à faire correspondre le port de transmission MIDI et le port de réception MIDI ainsi que le canal de transmission MIDI et le canal de réception MIDI. Prenez soin de régler le port MIDI du périphérique externe connecté à cet instrument conformément aux informations ci-dessus.

Création d'un morceau à l'aide d'un ordinateur

L'utilisation du MODX avec le logiciel DAW sur l'ordinateur connecté au MODX vous permet de profiter des fonctions et des applications suivantes.

- Enregistrement MIDI et enregistrement audio sur le logiciel DAW de votre performance sur le MODX.
- Reproduction de morceaux contenus sur le logiciel DAW via le générateur de sons du MODX.

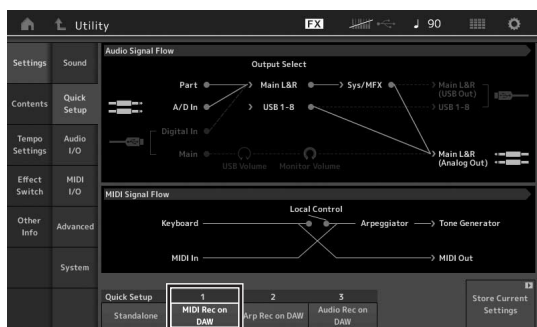
Cette section comporte une explication générale sur les modalités d'utilisation du logiciel DAW installé sur l'ordinateur connecté au MODX (page 55).

Enregistrement de votre performance sur le MODX sur le logiciel MIDI en tant que données audio (sans reproduction d'arpèges enregistrés)

Cette méthode vous permet d'enregistrer votre performance réalisée sur le MODX sur l'application DAW simplement en tant que données MIDI. Notez toutefois que la reproduction des arpèges ne peut être enregistrée.

Configuration du MODX

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility.
- 2 Touchez successivement les onglets [Settings] → [Quick Setup] à gauche de l'écran pour appeler l'écran Quick Setup.
- 3 Sélectionnez « 1 (MIDI Rec on DAW) » sous « Quick Setup ».

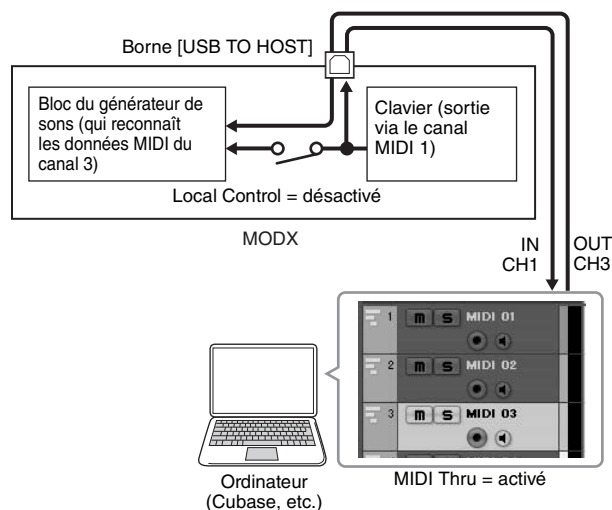


- 4 Appuyez sur la touche [EXIT] pour sélectionner la performance que vous souhaitez enregistrer.

Configuration du logiciel DAW

- 1 Réglez le paramètre MIDI Thru du logiciel DAW sur « on ».

Lorsque vous réglez MIDI Thru sur « on », les données MIDI créées en jouant au clavier puis transmises à l'ordinateur sont renvoyées vers le MODX. Ainsi que le montre l'exemple ci-dessous, les données MIDI transmises à partir du MODX, puis enregistrées sur l'ordinateur via le canal MIDI 1 sont renvoyées de l'ordinateur au MODX par le canal MIDI 3 en fonction du réglage de la piste d'enregistrement. Par conséquent, le générateur de sons du MODX produit les données MIDI créées en jouant au clavier en tant que données MIDI sur le canal 3.



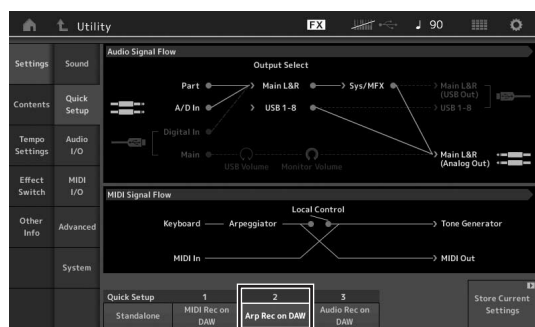
- 2 Enregistrez votre performance du MODX sur l'application DAW.

Enregistrement de votre performance réalisée sur le MODX sur l'ordinateur en tant que données MIDI (avec reproduction d'arpèges enregistrés)

Cette méthode vous permet d'enregistrer la reproduction des arpèges réalisée sur le MODX sur l'application DAW en tant que données MIDI.

Configuration du MODX

- 1 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility.
- 2 Touchez successivement les onglets [Settings] → [Quick Setup] à gauche de l'écran pour appeler l'écran Quick Setup.
- 3 Sélectionnez « 2 (Arp Rec on DAW) » sous « Quick Setup ».



- 4 Appuyez sur la touche [EXIT] pour sélectionner la performance que vous souhaitez enregistrer.

Configuration du logiciel DAW

Suivez la même procédure que pour « l'Enregistrement de votre performance sur le MODX sur le logiciel MIDI en tant que données audio (sans reproduction d'arpèges enregistrés) ».

Reproduction de morceaux depuis un ordinateur en utilisant le MODX en tant que générateur de sons

Les instructions ci-dessous vous expliquent comment utiliser cet instrument en tant que générateur de sons MIDI. Dans ce cas-ci, les données de séquence MIDI réelles sont transmises depuis le logiciel DAW installé sur l'ordinateur, ce qui vous permet de bénéficier des sons dynamiques du MODX avec en prime, l'avantage d'économiser la puissance de traitement de votre ordinateur en évitant l'utilisation de synthétiseurs logiciels.

Configuration du MODX

- 1 Sélectionnez la performance à éditer.**
- 2 Touchez l'onglet [Mixing] sur l'écran Performance Play pour appeler l'écran Mixing.**
- 3 Configurez le mixage pour les parties 1 à 16, selon les besoins.**

Configuration du logiciel DAW

- 1 Configurez le port de sortie MIDI des pistes servant à la reproduction du MODX sur le port 1 du MODX.**
- 2 Saisissez les données MIDI sur chacune des pistes du logiciel DAW installé sur l'ordinateur.**

Les réglages du générateur de sons de la partie correspondant à la piste MIDI sont spécifiés dans l'écran Mixing du MODX.

MÉMO

Sauvegarde/chargement de données

L'écran Utility met à votre disposition des outils permettant de transférer des réglages de l'ensemble du système et des données (performances et Live Set, par exemple) entre le MODX et un lecteur flash USB relié à la borne [USB TO DEVICE]. Cette section vous explique comment sauvegarder et charger toutes les données de la mémoire utilisateur de l'instrument en tant que fichier « Utilisateur ».

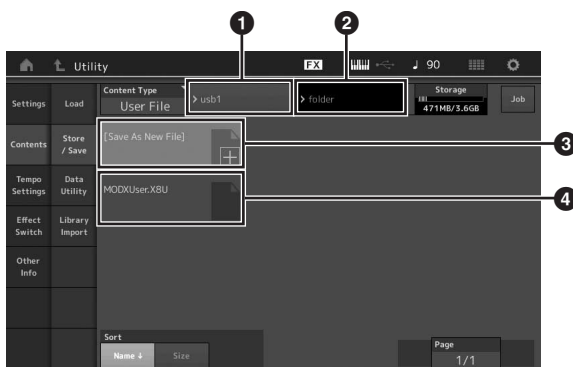
Sauvegarde des réglages de l'unité sur un lecteur flash USB

- 1 Connectez le lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE] de cet instrument.
- 2 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility puis touchez successivement les onglets [Contents] (Contenus) → [Store/Save] (Stockage/Sauvegarde), à gauche de l'écran.
- 3 Paramétrez « Content Type » (Type de contenu) sur « User File ».

Sélectionnez le type de contenu.



- 4 Sélectionnez le répertoire souhaité sur le lecteur flash USB.



- 1 Dossier parent
- 2 Dossier de destination du stockage sur le lecteur flash USB
- 3 Nouvelle destination du stockage
- 4 Fichiers existants

- 5 Touchez « + » dans [Save As New File] (Sauvegarder en tant que nouveau fichier).

NOTE

Pour remplacer le fichier existant, touchez le nom de ce dernier.

- 6 L'écran Text Input s'ouvre. Entrez le nom du fichier à stocker.

Pour plus de détails sur la saisie de nom, reportez-vous au paragraphe « Attribution d'un nom (saisie de caractères) » dans « Principe d'utilisation et écrans » (page 21).

- 7 Touchez « Done » sur l'écran Text Input pour exécuter l'opération de stockage.

NOTE

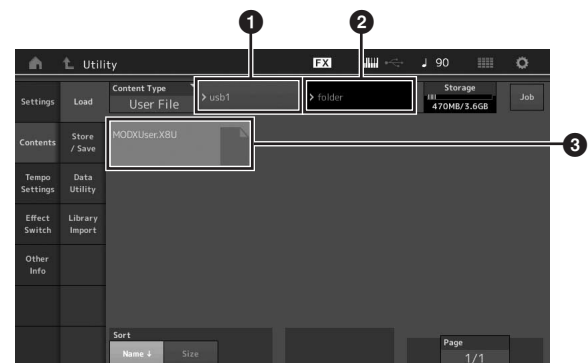
Pour écraser le fichier existant, sélectionnez « YES » dans le message de confirmation qui apparaît à l'écran.

Chargement des réglages depuis un lecteur flash USB

AVIS

L'opération Load écrase toutes les données existantes sur l'instrument. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un lecteur flash USB relié à la borne [USB TO DEVICE].

- 1 Connectez le lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE] de cet instrument.
- 2 Appuyez sur la touche [UTILITY] pour appeler l'écran Utility puis touchez successivement les onglets [Contents] → [Load] (Chargement), à gauche de l'écran.
- 3 Paramétrez « Content Type » (Type de contenu) sur « User File ».
- 4 Sélectionnez le dossier souhaité sur le lecteur flash USB.
- 5 Sélectionnez le fichier (extension : .X8U) sur la mémoire pour exécuter l'opération de chargement.



- 1 Lecteur flash USB source
- 2 Dossier source sur le lecteur flash USB
- 3 Fichiers existants

Précautions à prendre en cas d'utilisation de la borne [USB TO DEVICE]

Cet instrument est équipé d'une borne [USB TO DEVICE] intégrée. Lorsque vous connectez un périphérique USB à la borne, veillez à le manipuler avec soin. Pour cela, il est important de respecter les recommandations suivantes.

NOTE

Pour plus d'informations sur l'utilisation des périphériques USB, reportez-vous au mode d'emploi du périphérique concerné.

Périphériques USB compatibles

- Lecteur flash USB

Vous ne pouvez pas utiliser d'autres périphériques USB tels qu'un concentrateur USB, un clavier ou une souris d'ordinateur.

L'instrument ne prend pas nécessairement en charge tous les périphériques USB disponibles dans le commerce.

Yamaha ne peut garantir le bon fonctionnement des périphériques USB que vous achetez. Avant tout achat de périphérique USB en vue d'une utilisation avec cet instrument, visitez la page Web suivante :

<https://download.yamaha.com/>

Après avoir accédé au site Web de support (et cliqué sur « Documents and Data » (Documents et données), saisissez le nom du modèle approprié.

Bien que vous puissiez utiliser des périphériques USB 1.1 à 3.0 sur cet instrument, le temps nécessaire à l'enregistrement sur le périphérique USB ou au chargement depuis celui-ci peut varier en fonction du type de données ou de l'état de l'instrument.

AVIS

La valeur nominale maximale de l'intensité applicable à la borne USB TO DEVICE est de 5 V/500 mA. Évitez de connecter des périphériques USB d'une intensité de courant supérieure, car cela risque d'endommager l'instrument.

Connexion de périphériques USB

Lorsque vous connectez un périphérique USB à la borne [USB TO DEVICE], assurez-vous que le connecteur du périphérique est adapté et qu'il est branché dans le bon sens.

AVIS

- Évitez de brancher/débrancher le périphérique USB durant la reproduction, l'enregistrement et les opérations de gestion des fichiers (sauvegarde, copie, suppression ou formatage) ou pendant que l'instrument accède aux données du périphérique USB. Sinon, vous risquez de bloquer l'instrument ou d'endommager le périphérique USB et les données.
- Lorsque vous branchez puis débranchez le périphérique USB (et vice versa), laissez s'écouler plusieurs secondes entre les deux opérations.

Utilisation de lecteurs flash USB

En reliant l'instrument à un lecteur flash USB, vous pouvez à la fois sauvegarder les données créées sur le périphérique connecté et lire des données à partir de ce dernier.

Nombre maximal de lecteurs flash USB pouvant être utilisés

Vous ne pouvez connecter qu'un seul lecteur flash USB à la borne [USB TO DEVICE].

Formatage d'un lecteur flash USB

Utilisez uniquement cet instrument pour formater le lecteur flash USB (page 61). Un lecteur flash USB formaté sur un autre périphérique risque de ne pas fonctionner correctement.

AVIS

Le formatage écrase toutes les données existantes. Assurez-vous donc que le lecteur flash USB que vous formatez ne contient aucune donnée importante.

NOTE

Pour en savoir plus sur la procédure de formatage du lecteur flash USB, reportez-vous au document PDF intitulé Manuel de référence.

Pour protéger vos données (protection en écriture)

Pour éviter d'effacer par inadvertance des données importantes, activez la protection en écriture disponible sur chaque lecteur flash USB. Si vous enregistrez des données sur le lecteur flash USB, veillez à désactiver la protection en écriture.

Mise hors tension de l'instrument

Avant de mettre l'instrument hors tension, assurez-vous que celui-ci n'est PAS en train d'accéder à des données du lecteur flash USB pour les besoins de la reproduction/de l'enregistrement ou d'opérations de gestion des fichiers (sauvegarde, copie, suppression ou formatage, par exemple). Sinon, vous risquez de corrompre le lecteur flash USB et les données.

Liste des fonctions associées à la touche [SHIFT]

L'instrument est équipé de raccourcis de commandes de panneau qui permettent d'exécuter facilement des fonctions et des opérations importantes.

Pour cela, il suffit de maintenir la touche [SHIFT] enfoncée tout en appuyant sur la touche indiquée (voir la description ci-dessous).

Mode opératoire	Fonction
[SHIFT] + KNOB POSITION [1]	Stocke les paramètres Assign 1–8 affectés aux boutons sous Value 1.
[SHIFT] + KNOB POSITION [2]	Stocke les paramètres Assign 1–8 affectés aux boutons sous Value 2.
[SHIFT] + OCTAVE [-]	Diminue la valeur de transposition de 1 unité.
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Augmente la valeur de transposition de 1 unité.
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	Réinitialise la valeur de transposition sur 0.
[SHIFT] + [DEC/NO]	Diminue la valeur du paramètre sélectionné de 10 unités. Sur l'écran Live Set, cette opération appelle la page précédente.
[SHIFT] + [INC/YES]	Augmente la valeur du paramètre sélectionné de 10 unités. Sur l'écran Live Set, cette opération appelle la page suivante.
[SHIFT] + [ENTER]	Appelle l'écran Tempo Settings.
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]	Appelle l'écran Overview.
[SHIFT] + [LIVE SET]	Appelle l'écran Live Set Register.
[SHIFT] + [UTILITY]	Appelle l'écran Quick Setup.
[SHIFT] + [CATEGORY]	Appelle l'écran Part Category Search correspondant à la partie actuellement sélectionnée.
[SHIFT] + Slider Select [1–4] [5–8]	Sélectionne la partie 9 ou la partie 13 lorsque la touche Slider Function [PART]/[ELEMENT/OPERATOR] est réglée sur « PART »
[SHIFT] + [EDIT]	Ouvre la boîte de dialogue Copier/échanger
[SHIFT] + SCENE [1]–[8]	Stocke SCENE 1–8 sur les touches SCENE [1]–[8].
[UTILITY] + [PART SELECT MUTE/SOLO]	Appelle l'écran Touch Panel Calibration Setting.

Messages de l'afficheur

Affichage LCD	Description
** will be deleted.	Ce message s'affiche lorsque l'opération spécifiée que vous vous apprêtez à exécuter provoquera la suppression des données spécifiées.
** will be overwritten.	Ce message s'affiche lorsqu'un fichier/dossier du même nom que celui que vous êtes sur le point d'enregistrer existe déjà.
Activate the source controller to assign.	Vous pouvez affecter le paramètre au contrôleur que vous êtes sur le point d'activer.
Advanced settings will be initialized.	Tous les réglages exécutés dans l'onglet [Advanced] seront réinitialisés.
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Toutes les données et les bibliothèques seront réinitialisées. Les données utilisateur non enregistrées seront perdues.
All data is initialized upon power-on.	Toutes les données seront réinitialisées à la prochaine mise sous tension.
All settings will be initialized. User data is kept.	Tous les réglages seront réinitialisés. Les données utilisateur sont conservées.
All sound will be stopped during optimization.	Ce message s'affiche avant la restauration de la mémoire interne. Tous les sons seront arrêtés durant l'optimisation.
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Toutes les données utilisateur seront réinitialisées. Les données utilisateur non enregistrées seront perdues.
Are you sure?	Ce message vous invite à confirmer ou infirmer l'exécution d'une opération donnée.
Arpeggio full.	Apparaît lorsqu'il n'y a plus de commutateur de partie d'arpège à activer.
Assignable Knob Full.	Apparaît lorsque tous les boutons attribuables sont utilisés et qu'aucun réglage de Super Knob ne peut plus être ajouté.
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	Le lecteur flash USB étant saturé, aucune donnée d'enregistrement audio ne peut plus y être sauvegardée. Dans ce cas, utilisez un nouveau lecteur flash USB ou libérez de l'espace sur le lecteur actuel en y effaçant les données inutiles.
Auto power off disabled.	Ce message s'affiche avant la désactivation de la mise hors tension automatique.
Bulk data protected.	Le réglage empêche la réception de blocs de données.
Can't process.	Le MODX ne peut pas traiter une opération requise.
Completed.	La tâche spécifiée pour le chargement, l'enregistrement, le formatage ou autre est terminée.
Connecting to USB device...	Reconnaissance en cours du lecteur flash USB connecté à la borne [USB TO DEVICE].
Control Assign Full.	Tous les Control Assign (Affectation de commande) sont en cours d'utilisation.
Copy protected.	Vous avez essayé d'exporter ou d'enregistrer une source audionumérique protégée contre la copie.
Current user data will be overwritten by **.	Ce message s'affiche lors de l'enregistrement d'un fichier sous un nom sous lequel des données utilisateur existent déjà.
Data memory full.	La mémoire interne est pleine, ce qui empêche le stockage des données enregistrées dans la bibliothèque.
Device number is off.	Les blocs de données ne peuvent être ni transmis ni reçus car le numéro d'appareil est désactivé.
Device number mismatch.	Les blocs de données ne peuvent être ni transmis ni reçus car les numéros d'appareil ne correspondent pas.
File is not found.	Le fichier spécifié n'a pas été trouvé lors de l'opération de chargement.
File or folder already exists.	Il existe déjà un fichier/dossier portant le même nom que celui que vous êtes en train d'enregistrer.
File or folder path is too long.	Le fichier ou dossier est inaccessible car le nom du chemin d'accès contient un nombre de caractères supérieur à la limite autorisée.
Folder is not empty.	Vous avez essayé de supprimer un dossier qui contient des données.
Illegal bulk data.	Une erreur s'est produite lors de la réception de blocs de données ou d'un message Bulk Request.

Affichage LCD	Description
Illegal file name.	Le nom du fichier spécifié n'est pas valide. Réessayez en entrant un autre nom.
Illegal file.	Le fichier spécifié ne peut pas être utilisé par ce synthétiseur ou ne peut être chargé.
Keybank full.	Le nombre global maximum de banques de touches a été dépassé lors de l'exécution du chargement.
Library full.	Le nombre global maximum de bibliothèques a été dépassé lors de l'exécution des opérations connexes.
MIDI buffer full.	Échec du traitement des données MIDI dû à la réception d'un trop grand nombre de données en même temps.
MIDI checksum error.	Une erreur s'est produite lors de la réception des blocs de données.
Modified: Common AsgnKnob?	Apparaît lorsque les réglages Control Assign des paramètres Common/Audio Edit sont automatiquement ajoutés ou modifiés lorsque vous ajoutez ou modifiez les réglages des boutons attribuables associés au Super Knob dans l'écran Control Assign d'édition de partie.
No data.	Ce message s'affiche lorsque la piste ou la plage sélectionnée ne contient aucune donnée. Sélectionnez une piste ou plage adéquate.
No read/write authority to the file.	Indique que vous ne disposez pas de l'autorisation d'accès en lecture/écriture sur le fichier.
Now initializing all data...	Indique que le synthétiseur est en cours de restauration des réglages d'usine.
Now initializing...	Indique que les données spécifiées sont en cours de réinitialisation.
Now loading...	Indique qu'un fichier est en cours de chargement.
Now receiving MIDI bulk data...	Indique que le synthétiseur est en cours de réception de blocs de données MIDI.
Now saving...	Indique qu'un fichier est en cours d'enregistrement.
Now transmitting MIDI bulk data...	Indique que le synthétiseur est en cours de transmission de blocs de données MIDI.
Part Full.	Toutes les parties sont en cours de utilisation.
Please connect USB device.	Reliez le périphérique USB à la borne [USB TO DEVICE] pour l'enregistrement audio.
Please keep power on.	Les données sont en cours d'enregistrement dans la mémoire flash ROM. N'essayez jamais d'éteindre l'instrument pendant l'écriture des données dans cette mémoire. La mise hors tension de l'instrument à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (en raison de la corruption des données dans la mémoire flash ROM). Cela risque également d'empêcher le démarrage normal du MODX lors de sa prochaine mise sous tension.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Veillez redémarrer ce synthétiseur pour activer les modifications apportées aux réglages d'entrée/sortie des données audio.
Please reboot to maintain internal memory.	Veillez redémarrer ce synthétiseur pour restaurer la mémoire interne.
Please stop audio play/rec.	L'opération que vous tentez d'exécuter ne peut pas l'être pendant l'enregistrement ou la reproduction de données audio.
Please stop sequencer.	L'opération que vous tentez d'exécuter ne peut pas l'être pendant la reproduction de morceau.
Please wait...	Indique que le synthétiseur est en cours d'exécution de l'opération spécifiée.
Recall latest edits.	Si vous éditez une performance et que vous en sélectionnez une autre sans enregistrer celle que vous venez d'éditer, toutes les modifications seront perdues. Dans ce cas, utilisez la fonction Recall pour restaurer la performance en conservant toutes vos dernières modifications.
Redo last recording.	Ce message vous invite à confirmer ou infirmer le rétablissement de l'opération que vous avez annulée.
Sample is protected.	Les données échantillonnées ne peuvent pas être écrasées.
Sample is too long.	L'échantillon est trop volumineux pour que l'opération de chargement puisse être exécutée.
Sample memory full.	La mémoire d'échantillonnage est saturée et il est impossible d'exécuter de nouvelles opérations de chargement.
Scene stored.	La scène a été stockée sur une des touches [SCENE].

Affichage LCD	Description
Song data overload.	Le morceau est trop volumineux pour être reproduit.
Song full.	Le nombre global maximum de morceaux a été dépassé lors de l'exécution des opérations connexes.
Touch the white square.	Ce message apparaît pour vous inviter à toucher le rectangle blanc qui s'affiche lors du calibrage de l'écran tactile.
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Lorsque l'option [Memory] (Memory Switch) est activée pour la fonction, les informations de fonction correspondantes sont automatiquement stockées dans la touche [SCENE] actuellement sélectionnée.
Undo last recording.	Ce message vous invite à confirmer l'annulation de l'enregistrement le plus récent.
Unsupported USB device.	Ce message apparaît lorsque vous connectez un périphérique USB non pris en charge.
USB connection terminated.	Une interruption de la connexion avec le lecteur flash USB s'est produite en raison d'un courant électrique anormal. Débranchez le lecteur flash USB de la borne [USB TO DEVICE], puis appuyez sur l'une des touches de panneau.
USB device is full.	Le lecteur flash USB étant saturé, aucune donnée ne peut plus y être sauvegardée. Utilisez un lecteur flash USB neuf ou libérez de l'espace en effaçant des données inutiles sur le périphérique de stockage actuel.
USB device is write-protected.	Ce message apparaît lorsque vous essayez d'écrire sur un lecteur flash USB protégé en écriture.
USB device read/write error.	Une erreur s'est produite lors de la lecture ou de l'écriture sur le lecteur flash USB.
USB device will be formatted.	Ce message s'affiche avant le formatage du périphérique USB.
Waveform full.	Le nombre global maximum de formes d'ondes a été dépassé lors de l'exécution des opérations connexes.

Dépannage

Absence de son ? Son incorrectement émis ? Lorsqu'un problème de ce genre se produit, vérifiez d'abord les points suivants avant de conclure à une défaillance du produit. Vous pouvez résoudre nombre de problèmes en exécutant l'opération Data Initialization (page 19), après avoir préalablement sauvegardé vos données sur un lecteur flash USB (page 60). Si le problème persiste, consultez votre distributeur Yamaha.

L'écran tactile ne répond pas correctement.

- Le point que vous touchez à l'écran est-il correctement aligné avec l'élément cible en dessous ?
Étalonnez l'écran tactile.

[UTILITY] + [PART SELECT MUTE/SOLO] → [ENTER]

[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Calibrate Touch Panel]

Aucun son n'est produit.

- Les curseurs sont-ils tous réglés sur un niveau approprié (autre que zéro ou la valeur minimale) ?
- Le MODX est-il correctement branché aux équipements externes correspondants (par exemple, amplificateur, haut-parleur ou casque) via des câbles audio ?
Étant donné que le MODX ne dispose pas de haut-parleur intégré, vous devez recourir à un système audio externe ou un casque pour le contrôler correctement (page 18).
- Le synthétiseur et l'équipement externe qui lui est éventuellement relié sont-ils mis sous tension ?
- Avez-vous effectué tous les réglages de niveau appropriés, notamment le volume principal de l'instrument et les réglages de volume des équipements externes connectés ?
Connectez la commande au pied à la prise [FOOT CONTROLLER] puis enfoncez-la.
- Le paramètre Local Control est-il désactivé ?
Lorsque le paramètre Local Control est désactivé, aucun son n'est produit, même si vous jouez au clavier.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → « Local Control »

- Une partie vide a-t-elle sélectionnée ?
Le cas échéant, affectez un son quelconque à cette partie ou sélectionnez une autre partie.
 - Le commutateur d'assourdissement est-il activé sur chaque partie ?
Lorsque l'interrupteur d'assourdissement est activé, aucun son n'est produit, même si vous jouez au clavier.
- [PERFORMANCE (HOME)] → Part « Mute »
- [PART SELECT MUTE/SOLO] → « Mute » → Sélection de partie
- La commande de clavier est-elle désactivée pour chaque partie ?
 - Le paramètre « Arp Play Only » est-il activé sur chaque partie ?
Dans le cas où ce paramètre est activé, la partie correspondante produit du son uniquement via la reproduction des arpèges.

[PERFORMANCE (HOME)] → Sélection de partie → [EDIT] → [Part Settings] → [General] → « Arp Play Only »

[PERFORMANCE (HOME)] → Sélection de partie → [EDIT] → [Arpeggio] → [Common] → « Arp Play Only »

- Les réglages de volume MIDI ou d'expression MIDI sont-ils trop faibles en cas d'utilisation d'un contrôleur externe ?
- Les réglages d'effet et de filtre sont-ils appropriés ?
Si vous utilisez un filtre, il faudra essayer de modifier sa fréquence de coupure. Certains réglages de coupure peuvent filtrer le son entièrement.

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect]

[PERFORMANCE (HOME)] → Sélection de partie → [EDIT] à [Effect]

- Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie

[PERFORMANCE (HOME)] → Sélection de partie → [EDIT] → Sélection d'élément ou de touche → [Filter]

- Dans le cas des parties normales (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Sélection de partie → [EDIT] → Sélection d'opérateur à [Pitch/Filter]

- L'effet « Vocoder » a-t-il été sélectionné comme réglage du paramètre Insertion Effect Type (Type d'effet d'insertion) de la partie ?
Si c'est le cas réglez les paramètres liés aux prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT sur les valeurs appropriées, puis jouez au clavier tout en parlant dans le microphone relié au MODX. Vérifiez si le bouton [GAIN] de la section A/D INPUT du panneau arrière est réglé ou non sur la position minimale.

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] à [Routing]

- Les réglages de volume ou d'expression sont-ils trop faibles ?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → « Volume » du générateur de sons

[EDIT] → [General] à « Volume »

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [General] à « Volume »

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [General] → « Dry Level »

- Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément ou de touche → [Amplitude] → [Level/Pan] → « Level »

- Dans le cas des parties normales (FM-X)

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → [Level] à « Level »

- Les réglages de paramètres tels que Element Switch (Sélecteur d'élément), Note Limit (Limite de note), Velocity Limit (Limite de vélocité) et Velocity Offset (Décalage de vélocité) sont-ils appropriés ?

- Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] à [General]

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément ou de touche → [Osc/Tune]

- Dans le cas des parties normales (FM-X)

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] à [General]

- Le commutateur d'assourdissement de chaque élément/opérateur est-il activé sur chaque partie ?

[EDIT] → Sélection de partie → Interrupteur d'assourdissement de chaque élément/opérateur

- Dans le cas d'une partie normale (FM-X), le niveau de la porteuse est-il réglé sur « 0 » ?

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → [Level] à « Level »

- Le paramètre de sortie est-il désactivé sur chaque partie ?

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [General] → « Part Output »

Les prises A/D INPUT ne produisent aucun son.

- Le sélecteur du microphone est-il activé ?
- Vérifiez le type du microphone. Assurez-vous d'utiliser un microphone dynamique.
- Le câble reliant le microphone ou l'équipement audio à l'instrument est-il correctement branché ?
- Le bouton [GAIN] de la section A/D INPUT est-il sur la position minimale ?
- La touche [ON/OFF] de la section A/D INPUT est-elle activée ?
- Vérifiez si l'état de connexion des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT correspond au paramètre « Mono/Stereo ».

[EDIT] → [Audio In] → [Mixing] → « Input Mode » de l'entrée A/D In

- Vérifiez que le paramètre « Mic/Line » est réglé sur une valeur appropriée.
Lorsque le niveau de sortie de l'équipement connecté (tel qu'un microphone) est faible, réglez le paramètre sur « Mic ». Si le niveau de sortie de l'équipement connecté (tel qu'un clavier de synthétiseur ou un lecteur de CD) est élevé, réglez le paramètre sur « Line ».

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → « A/D Input »

- Le volume de la partie d'entrée A/N est-il réglé sur un niveau trop faible ?

[EDIT] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In « Volume »

- Les réglages d'effets sont-ils appropriés ?

[EDIT] → [Audio In] → [Routing]

- La sortie de la partie d'entrée A/N est-elle réglée correctement ?

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → Output

- Vérifiez que l'effet Vocoder est sélectionné.

Lorsque Vocoder est sélectionné en tant qu'effet d'insertion pour la partie actuelle, l'entrée du signal audio en provenance des prises [L/MONO]/[R] de la section A/D INPUT risque de ne pas produire de son, en fonction des réglages des paramètres.

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] à [Routing]

La reproduction se poursuit sans interruption.

- Si la touche [ARP ON/OFF] est activée, appuyez dessus pour éteindre son voyant.
- Sur l'écran Song, appuyez sur la touche [■] (Arrêt).
- Lorsqu'un effet sonore tel que le retard se prolonge, vérifiez le réglage de l'effet ou sélectionnez la performance à nouveau.
- Si le son du métronome continue à retentir, il faudra vérifier le réglage du paramètre ci-après. Spécifiez ce paramètre sur une valeur différente de « always » (toujours) car ce réglage entraîne la reproduction du son du métronome, quel que soit l'état du séquenceur.

[UTILITY] → [Tempo Settings] → « Click Mode »

Son déformé.

- Les réglages d'effets sont-ils appropriés ?

L'utilisation d'un effet avec certains réglages peut provoquer une distorsion du son.

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] à [Effect]

- Les réglages de filtre sont-ils appropriés ?

Des réglages de résonance de filtre trop élevés peuvent entraîner une distorsion.

- Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément ou de touche → [Filter]

- Dans le cas des parties normales (FM-X)

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Pitch/Filter]

- Le volume de l'un des paramètres suivants est-il réglé sur une valeur tellement élevée qu'elle provoque un écrêtage ?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → « Volume » du générateur de sons

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] à « Output »

[EDIT] → [General] à « Volume »

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [General] à « Volume »

- Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément ou de touche → [Amplitude] → [Level/Pan] → « Level »

- Dans le cas des parties normales (FM-X)

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → [Level] à « Level »

Le son est coupé.

- Le son d'ensemble (via la reproduction au clavier et la reproduction de moreau/partie/arpège) excède-t-il la polyphonie maximale (128 pour AWM2 et 64 pour FM-X) du MODX ?

Une seule note est émise à la fois.

- Lorsque cela se produit, le paramètre Mono/Poly du mode actuellement sélectionné est réglé sur « mono ».
- Si vous souhaitez jouer des accords, il faudra régler ce paramètre sur « poly ».

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [General] → « Mono/Poly »

La hauteur de ton ou les intervalles sont incorrects.

- Le paramètre Master Tune est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » pour chaque partie ?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → « Tune » du générateur de sons

- Le paramètre Note Shift est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » pour chaque partie ?

- Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [Pitch] → « Note Shift »

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [Pitch] à « Detune »

- Dans le cas des parties normales (FM-X)

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → « Note Shift »

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Pitch/Filter] → [Pitch] à « Detune »

- Lorsque la partie est émise à une hauteur de ton incorrecte, le système d'accord sélectionné à partir du paramètre Micro Tuning est-il approprié ?

- Dans le cas des parties normales (AWM2)

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [Pitch] → « Micro Tuning Name »

- Dans le cas des parties normales (FM-X)

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → « Micro Tuning Name »

- Lorsque la hauteur de ton produite par la partie est incorrecte, le paramètre LFO Pitch Modulation Depth est-il réglé sur une valeur trop élevée ?

- Dans le cas des parties normales (AWM2)

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément → [Element LFO] à « Pitch Mod »

- Dans le cas des parties normales (FM-X)

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO] → « Pitch Modulation »

- Lorsque la partie émet une hauteur de ton incorrecte, les paramètres Coarse Tune ou Fine Tune sont-ils correctement réglés ?

- Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément ou de touche → [Osc/Tune] → « Coarse »

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'élément ou de touche → [Osc/Tune] → « Fine »

- Dans le cas des parties normales (FM-X)

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → [Form/Freq] à « Coarse »

[EDIT] → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → [Form/Freq] à « Fine »

- Lorsque la hauteur de ton produite par la partie est incorrecte, la destination du contrôleur réglé sur « Pitch » est-elle correcte ?

[EDIT] → Sélection de partie → [Mod/Control] → [Control Assign] à « Destination »

Aucun effet n'est appliqué.

- Le paramètre Effect Switch (Sélecteur d'effet) est-il désactivé ?

[UTILITY] → [Effect Switch]

- Le paramètre Variation Send (Envoi de variation) ou Reverb Send (Envoi de réverbération) est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ?

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] → [Routing] → « Var Send »

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] → [Routing] → « Rev Send »

- Le paramètre Variation Return (Retour de variation) ou Reverb Return (Retour de réverbération) est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ?

[EDIT] → [Effect] → [Routing] → « Var Return »

[EDIT] → [Effect] → [Routing] → « Rev Return »

- Avez-vous réglé un ou tous les paramètres de sortie d'effet d'insertion appliqués aux éléments ou aux touches sur « thru » dans l'écran de réglage des effets ?

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] → [Routing] → « Element 1-8 »

- Un ou plusieurs types d'effets système sont-ils réglés sur « No Effect » ?

- Un ou plusieurs types d'effets d'insertion sont-ils réglés sur « Thru » ?

- Vérifiez si les paramètres Insertion Switch sont correctement réglés ou non.

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

- Avez-vous dépassé le nombre de parties auxquelles appliquer l'effet d'insertion ? Pour les parties 9-16, vous pouvez appliquer des effets d'insertion à 4 parties au maximum.

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] → [Ins Assign]

Impossible de lancer l'arpège.

- Vérifiez si la touche [ARP ON/OFF] est activée ou désactivée.

- Comptez le nombre de parties pour lesquelles le sélecteur d'arpège est activé. L'arpège peut être reproduit simultanément sur huit parties au maximum.

- Les paramètres relatifs aux arpèges tels que Note Limit et Velocity Limit sont-ils correctement réglés ?

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Arpeggio] à [Common]

- Le paramètre Arpeggio Type est-il réglé sur « off » ?

[EDIT] → Sélection de partie → [Arpeggio] → [Individual] à « Name »

- Vérifiez l'état du paramètre Arpeggio Switch.

Si ce paramètre est désactivé pour la partie en cours, la reproduction des arpèges ne sera pas déclenchée par votre performance au clavier, même si la touche [ARP ON/OFF] est activée.

[PERFORMANCE (HOME)] → Sélection de partie à « Arp On »

- La touche [ARP Bypass] est-elle réglée sur « ON » ?

[UTILITY] → [Effect Switch]

Impossible d'arrêter l'arpège.

- Si la reproduction des arpèges ne s'arrête pas, même après le relâchement de la touche, vous devrez régler le paramètre Arpeggio Hold (Maintien de l'arpège) sur « off ».

[EDIT] → Sélection de partie → Element/Key/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Common] à « Hold »

Le morceau ne démarre pas, même lorsque vous appuyez sur la touche [▶] (Lecture).

- Le morceau sélectionné contient-il des données ?

Le morceau ne peut être enregistré.

- Y a-t-il suffisamment de mémoire disponible pour l'enregistrement ?

Il est possible de stocker jusqu'à 128 morceaux dans la mémoire du MODX. Si la mémoire est saturée, aucun enregistrement ne sera possible.

La communication des données entre l'ordinateur et le MODX ne fonctionne pas correctement.

- Vérifiez si les réglages de port de l'ordinateur sont appropriés.
- Vérifiez que le paramètre MIDI IN/OUT est réglé sur une valeur appropriée.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → « MIDI IN/OUT » de MIDI

La transmission et la réception de blocs de données MIDI ne fonctionnent pas correctement.

- Le paramètre Receive Bulk (Réception de blocs de données) est-il réglé sur « off » ? Réglez le paramètre Receive Bulk (Réception en bloc) sur « on ».

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → « Receive Bulk » de MIDI

- Lorsque vous recevez des blocs de données MIDI transmises via la fonction Bulk Dump (Transmission en bloc) et enregistrées sur l'appareil MIDI externe, vous devez régler le paramètre MIDI Device Number (Numéro d'appareil MIDI) sur la même valeur que lors de la transmission des données.

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → « Device Number » de MIDI

Dans le cas où la transmission ne fonctionne pas correctement, le numéro d'appareil de l'instrument MIDI connecté au MODX est-il réglé de manière à correspondre au paramètre Device Number ?

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → « Device Number » de MIDI

Il est impossible de sauvegarder les données sur un flash USB externe.

- Le lecteur flash USB est-il protégé en écriture ? (La protection en écriture doit être désactivée pour enregistrer des données).

- Le lecteur flash USB dispose-t-il de suffisamment d'espace libre ?

Dans l'écran Contents, réglez le périphérique sur le lecteur flash USB. Vérifiez la capacité de mémoire actuellement inutilisée du lecteur flash USB indiquée dans la partie supérieure droite de l'afficheur.

[UTILITY] → [Contents] → [Load]/[Store/Save]

- Le fonctionnement du lecteur flash USB utilisé est-il garanti par Yamaha ?

Pour plus de détails, reportez-vous à la page 61.

Des points noirs (éteints) ou blancs (toujours allumés) apparaissent sur l'écran LCD.

- Il s'agit de pixels défectueux qui apparaissent parfois sur les écrans LCD et non d'un dysfonctionnement de l'instrument.

Caractéristiques techniques

Claviers		MODX8: Clavier GHS de 88 touches (Toucher initial) MODX7: Clavier semi-lesté de 76 touches (Toucher initial) MODX6: Clavier semi-lesté de 61 touches (Toucher initial)	
Bloc Générateur de sons	Générateur de son	Motion Control Synthesis Engine AWM2 : 8 éléments FM-X : 8 opérateurs, 88 algorithmes	
	Polyphonie	AWM2 : 128 (max. ; formes d'onde stéréo/mono) FM-X : 64 (max.)	
	Capacité multi-timbre	16 parties (internes), parties d'entrée audio (A/N ^{*1} , USB ^{*1}) * 1 partie stéréo	
	Formes d'onde	Présélections : 5,67 Mo (si conversion au format linéaire 16 bits), utilisateur : 1 Go	
	Performances	environ 2 000	
	Filtres	18 types	
	Système d'effets	Reverb x 12 types, Variation x 85 types, Insertion (A, B) x 85 types ^{*2} , Master Effect x 23 types *2 insertion de partie A/N x 80 types <Les réglages prédéfinis relatifs aux paramètres des différents types d'effets sont fournis en tant que modèles> Égaliseur principal (5 bandes), égaliseur de première partie (3 bandes), égaliseur de deuxième partie (2 bandes)	
Bloc Séquenceur	Capacité de notes	Environ 130 000 notes	
	Résolution des notes	480 ppn (parties par noire)	
	Tempo (BPM)	5–300	
	Enregistreur de performance	Morceaux	128 morceaux
		Pistes	16 pistes de séquence, piste de tempo, piste de scène
		Type d'enregistrement	Remplacement en temps réel, surimpression en temps réel, début/fin d'insertion en temps réel
	Format de séquence	Format de fichier d'origine du MODX, formats SMF 0, 1	
	Arpège	Partie	8 parties simultanément (max.)
		Préprogrammés	10 239 types
		Utilisateur	256 types
Motion Sequencer	Voie	8 + 1 voies (max.)	
Divers	Live Sets	Présélections : 256 et plus, utilisateur : 2,048	
	Contrôleurs	Molette de variation de ton, bouton d'entrée de gain AN, volume USB, molette de variation de ton, molette de modulation, curseurs de commande x 4, boutons x 4, Super Knob, cadran de données	
	Écran	Écran tactile LCD 7" large, couleurs, VGA, à matrice active TFT	
	Connecteurs	[USB TO DEVICE], [USB TO HOST], MIDI [IN]/[OUT], FOOT CONTROLLER [1]/[2], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], OUTPUT [L/MONO]/[R] (6,3 mm, prises jack standard), [PHONES] (6,3 mm, prise casque stéréo standard), A/D INPUT [L/MONO]/[R] (6,3 mm, prises jack standard)	
	Interface audio USB	Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz
		Canaux	Entrée : 4 canaux (2 canaux stéréo) Sortie : 10 canaux (5 canaux stéréo)
	Consommation électrique	16 W (avec l'adaptateur secteur PA-150B)	
	Dimensions, poids	MODX8 : 1 333 (L) x 404 (P) x 160 (H) mm, 13,8 kg MODX7 : 1 144 (L) x 331 (P) x 134 (H) mm, 7,4 kg MODX6 : 937 (L) x 331 (P) x 134 (H) mm, 6,6 kg	
	Accessoires	Adaptateur secteur (PA-150B ou modèle équivalent recommandé par Yamaha*), Mode d'emploi (ce manuel), informations de téléchargement de Cubase AI * Peut ne pas être fourni dans votre région. Renseignez-vous à ce sujet auprès de votre distributeur Yamaha.	

* Le contenu de ce mode d'emploi s'applique aux dernières caractéristiques techniques connues à la date de publication du manuel. Pour obtenir la version la plus récente du manuel, accédez au site Web de Yamaha puis téléchargez le fichier du manuel concerné. Étant donné que les caractéristiques techniques, les équipements et les accessoires vendus séparément varient d'un pays à l'autre, adressez-vous pour cela à votre distributeur Yamaha.

LICENCE GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

LICENCE GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Remarque concernant la diffusion du code source

Au cours des trois années qui suivent la sortie d'usine, vous pouvez demander à Yamaha le code source de toute partie du produit fournie sous licence dans le cadre d'une licence GNU General Public License ou GNU Lesser General Public License en envoyant un courrier à l'adresse suivante :

DMI Marketing Group, DMI Division
Musical Instruments Business Division
YAMAHA Corporation
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPON

Le code source vous sera fourni gratuitement. Nous pouvons toutefois vous demander de rembourser à Yamaha les frais d'expédition du code.

- Notez que nous déclinons toute responsabilité pour les dommages résultant de modifications (ajouts/suppressions) apportées au logiciel de ce produit par un tiers autre que Yamaha (ou une partie autorisée par Yamaha).
- Notez que la réutilisation du code source diffusé dans le domaine public par Yamaha n'est pas garantie et que Yamaha décline toute responsabilité s'agissant du code source.
- Vous pouvez télécharger le code source à l'adresse suivante :
<https://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

Index

A

A/D INPUT [GAIN], bouton	10
A/D INPUT [L/MONO]/[R], prises	17
A/D INPUT [ON/OFF], touche	10
ABS (Audio Beat Sync).....	17
Alimentation	18
Annuler (Undo)	46
[ARP ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège), touche.....	11
Arpeggio (Arpège).....	28
[ASSIGN], touche	12
[ASSIGN 1] et [ASSIGN 2], touches (commutateurs affectables 1 et 2).....	10
[AUDITION], touche.....	15

B

Banque de bibliothèques	22
Banque GM.....	22
Banque préprogrammées	22
Banque utilisateur	22
Boutons.....	30
Boutons 1-4 (5-8).....	12

C

Cadran de données.....	14
Canal audio.....	56
Canal de réception MIDI.....	54
Canal de transmission MIDI.....	54
Casque	18
[CATEGORY], touche	15
Category Search.....	24
Chargement	60
Clavier	10
Combinaison.....	39
Commande locale.....	53
Compare, fonction	40
[CONTROL ASSIGN], touche	13
Contrôleurs	29
Couche	41
Curseurs de commande 1-4 (5-8/9-12/13-16)	12

D

DAW (station de travail audionumérique).....	55
[DC IN].....	17
[DEC/NO], touche.....	14

E

Écran Live Set.....	20
Écran Performance Edit.....	37
Écran Performance Play	20
Écran tactile LCD.....	13
[EDIT], touche.....	14
Édition commune d'élément	38
Édition commune de touche.....	38
Édition d'élément	38
Édition d'opérateur	38
Édition de partie.....	38

Édition de performance.....	37
Édition de touche	38
Enregistrement en temps réel	45
Enregistrement MIDI.....	45
[ENTER], touche.....	14
Envelope Follower	17
Envelope Follower (suiveur d'enveloppe)	44
État de Part Control	30
[EXIT], touche.....	14

F

FM	38
Fonction Curseur [PART]/[ELEMENT/OPERATOR], touche.....	12
Fonction du bouton [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS], touche	12
Fonction Scene	34
FOOT CONTROLLER [1]/[2], prises.....	17
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], prises.....	17
Formatage	61

G

GM.....	22
---------	----

I

[INC/YES], touche	14
Indicateur	23

K

KNOB POSITION [1] et [2], touches	13
---	----

L

[LIVE SET], touche	15
Live Set.....	23, 35

M

Master Tuning.....	52
[MASTER VOLUME], bouton	10
Messages de l'afficheur	63
Microphone	50
MIDI [IN], [OUT], prises	17
MIDI, canal.....	56
MIDI, port.....	56
Mise hors tension automatique	19
Mixage.....	33
Mode Store	37
Modulateur	38
Modulation de la fréquence	38
Molette de modulation.....	10
Molette de variation de hauteur de ton	10
Morceau	45, 47
Motif rythmique.....	43
[MOTION SEQ HOLD] (Maintien de la fonction Motion Sequencer), touche.....	11
[MOTION SEQ TRIGGER] (Déclenchement de la fonction Motion Sequencer), touche	11
Motion Sequencer	28

[MS ON/OFF] (Activation/désactivation de Motion Sequencer), touche.....	11
Mute (fonction).....	27
O	
OCTAVE [-] et [+], touches.....	11
Opérateur.....	38
OUTPUT [L/MONO] et [R], prises.....	17
P	
[PART SELECT MUTE/SOLO], touche.....	15
Partage	42
Partie de batterie	22
Partie normale (AWM2).....	22
Partie normale (FM-X).....	22
Partie rythmique.....	43
Performance	22
[PERFORMANCE (HOME)], touche.....	14
Performance à plusieurs parties.....	22
Performance à une seule partie.....	22
Performance Control, état.....	30
Performance Play.....	26
Performance réinitialisée	25
[PHONES], prise.....	17
Phrase d'audition	25
Piste	45
Porteuse.....	38
Punch In/Out.....	46
Q	
Quick Setup	55
R	
Redo (Répéter)	46
Réglages d'usine initiaux.....	19
[RHYTHM PATTERN], touche.....	13
S	
Saisie au clavier.....	21
Saisie sur le pavé numérique	21
Sauvegarde	60
SCENE [1/5] [2/6] [3/7] [4/8], touches.....	12
Sélection de scène [1-4] [5-8], touche.....	12
Sélection des curseurs [1-4] [5-8], touche.....	12
SEQ TRANSPORT, touche.....	13
[SHIFT], touche.....	15
Solo (fonction).....	27
SSS (Seamless Sound Switching)	23
[⏻] (Standby/On) (Veille/Marche), interrupteur.....	17
[STORE], touche.....	14
Super Knob.....	13, 31
T	
Tâches exécutées à la mise sous tension	51
Touches de curseur.....	14
Touches du curseur.....	20
Type d'arpège	43

U	
[USB TO DEVICE], borne	61
[USB TO DEVICE], prise	17
[USB TO HOST], borne	56
[USB TO HOST], prise.....	17
[USB VOLUME (MONITOR)], bouton.....	10
[UTILITY], touche	14
V	
Volume principal.....	19
Y	
Yamaha Steinberg USB Driver	55
Z	
Zone	49

MÉMO

MÉMO

MÉMO

