Yamaha MOXF

Synthétiseur

Aide-mémoire d'utilisation

L. Duffar





Sommaire court

(Le sommaire complet est à la fin du document)

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1 DÉMARRAGE 5

1.1 OU TROUVER QUOI ? (A COMPLÉTER) 6
1.2 CONNECTIQUE 7
1.3 PRINCIPES D'UTILISATION DES COMMANDES 9
1.4 RÉGLAGES DE VOLUME ET DE LA LUMINOSITÉ DE L'ÉCRAN 10
1.5 REPRODUCTION DES MORCEAUX DE DÉMONSTRATION 11
1.6 MISE EN ROUTE ET SÉLECTION DE PROGRAMME EN MODE « MASTER » 12
1.7 MODES 13
1.8 MODE « VOICE » 15
1.8.1 BANQUES DE VOIX 15
1.8.2 RÉGLAGES DES TIMBRES DE VOIX 19
1.8.3 FONCTION ARPEGGIO 19
1.8.4 ACCOMPAGNEMENT DRUM (BATTERIE) 20
1.9 MODE PERFORMANCE 21
1.9.1 SÉLECTION PAR CATEGORY SEARCH OU BANK SELECT 21
1.9.2 UTILISATION D'UNE « PERFORMANCE » 21
1.9.3 « PERFORMANCE CREATOR » : CRÉATION D'UNE PERFORMANCE PERSONNALISÉE 22
1.10 MODE UTILITY 24
1.10.1 **F1** RÉGLAGE DU MODE PAR DÉFAUT À LA MISE SOUS TENSION 24
1.10.2 **F1** « GENERAL » : INVERSION NOIR/BLANC DE L'ÉCRAN LCD 25
1.10.3 **F2** « SEQ » : RÉGLAGES DU CLIC DE MÉTRONOME 25
1.10.4 **F3** « VCE A/D » : « VOICE A/D INPUT" 25
1.10.5 **F2** « VOICE » : RÉGLAGES MASTER EFFECT / MASTER EQ EN MODE « VOICE » 26
1.10.6 **F4** CTL ASN : « CONTROLLER ASSIGN » 26
1.10.7 RÉINITIALISATION DE LA MÉMOIRE UTILISATEUR : « UTILITY JOB » 26
1.11 ENREGISTREMENT/CHARGEMENT DES DONNÉES : MODE « FILE » 28
1.11.1 SAUVEGARDE 28
1.11.2 CHARGEMENT OU SAUVEGARDE DE BANQUES 28

2 UTILISATION AVANCÉE 29

2.1 PANNEAU DE CONTRÔLE 29
2.2 PRINCIPES AVANCÉS D'UTILISATION DES COMMANDES 40
2.3 MODE « VOICE » 43
2.3.1 LES BANQUES 43
2.3.2 SÉLECTION D'UNE VOIX PRÉSÉLECTIONNÉE 45
2.3.3 UTILISATION DE LA FONCTION « CATEGORY SEARCH » 45
2.3.4 REGROUPEMENT DES VOIX FRÉQUEMMENT UTILISÉES : CATÉGORIE « FAVORITE » 47
2.3.5 UTILISATION DE LA FONCTION « ARPEGGIO » 48
2.3.6 RÉGLAGE DE L'OCTAVE ET DE LA TRANSPOSITION DU CLAVIER 49
2.3.7 MODIFICATION DES QUALITÉS TONALES DE LA VOIX 50
2.3.8 ACCOMPAGNEMENT DRUM (BATTERIE) 51

2.3.9 ÉDITION D'UNE VOIX 51
2.3.10 APPLICATION DES EFFETS 54
2.3.11 MODIFICATION DES AFFECTATIONS DE TYPE D'ARPÈGE 56
2.4 MODE « PERFORMANCE » (A TERMINER) 57
2.4.1 ENREGISTREMENT EN MODE « PERFORMANCE » 57
2.4.2 CRÉATION D'UNE PERFORMANCE: « PERFORMANCE CREATOR » 59
2.5 MODE « UTILITY » 64
2.5.1 **F1** GENERAL (A RÉDIGER) 64
2.5.2 **F2** VOICE (A RÉDIGER) 64
2.5.3 **F2** SEQ (SEQUENCER) (A RÉDIGER) 64
2.5.4 **F3** VCE A/D (VOICE A/D INPUT) (A RÉDIGER) 64
2.5.5 **F4** CTL ASN (CONTROLLER ASSIGN) (A RÉDIGER) 64
2.5.6 **F5** USB I/O(A RÉDIGER) 66
2.5.7 **F6** MIDI (A RÉDIGER) 66
2.5.8 UTILITY JOB (A RÉDIGER) 66
2.6 « QUICK SETUP » (A RÉDIGER) 67
2.7 MODE « FILE » (A RÉDIGER) 67
2.8 INFORMATIONS ET FONCTIONS SYSTÈME ABSENTES DU MODE D'EMPLOI 68
2.8.1 BANQUES SUPPLÉMENTAIRES 68
2.8.2 CONTRÔLE ET MISE À JOUR DU MICRO LOGICIEL (FIRMWARE OU OS) 78

3 LOGICIELS DE CONTRÔLE EXTÉRIEURS 80

3.1 LOGICIEL SUR ORDINATEUR : « CUBASE AI » 80
3.2 APPLICATIONS IPAD 80

4 INFORMATIONS SUR INTERNET 81

Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur :
http://fr.audiofanzine.com/workstation/yamaha/mox6/medias/autres/

Téléchargez l'aide-mémoire sur les application iOS Yamaha sur ::
http://fr.audiofanzine.com/workstation/yamaha/mox8/medias/autres/

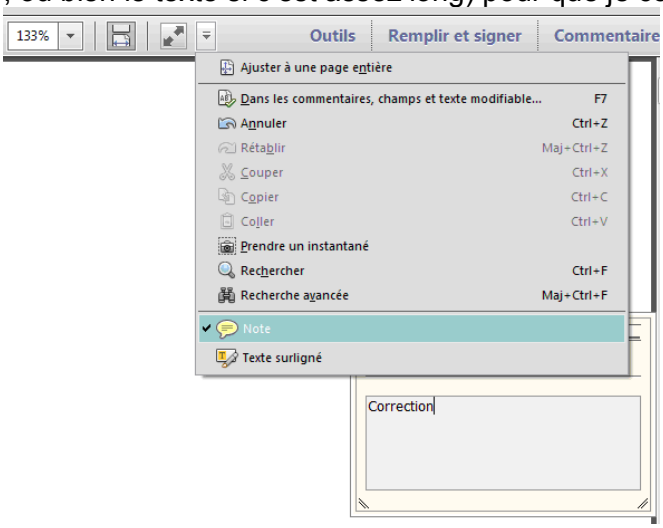
Téléchargez l'aide-mémoire sur les autres application iOS de production musicale ::
http://fr.audiofanzine.com/sequenceur-boucles/apple/GarageBand/medias/autres/

AVERTISSEMENT

Ce document n'est pas prévu pour l'impression, et tout est fait au contraire pour pouvoir naviguer facilement à l'écran d'un l'ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes. Ces liens fonctionneront toujours, même quand le numéro du paragraphe ou de la page affiché semble être erroné, et donc inutile sur un document imprimé (cela est dû à une absence de rafraichissement automatique de ces numéro affichés dans Word après une modification du fichier ; le rafraichissement manuel des liens un par un, très laborieux, n'est pas toujours effectué).

APPEL À CONTRIBUTION :

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et mieux encore vous pouvez me les envoyer (le fichier, ou bien le texte si c'est assez long) pour que je complète le document.



Réagissez dans le tuto AF pour en faire profiter tout le monde ou …
….en utilisant la messagerie Audiofanzine pour toute autre réaction.

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,

- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».

  Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité.

Cet aide-mémoire retranscrit pour l'instant une partie des manuels.

En effet, j'avais besoin présenter les informations du manuel sous une forme qui accélère l'apprentissage, qui facilite une consultation ultérieure, et permet des ajouts au fil du temps

- ✓ Le Mode d'emploi de Yamaha qui n'est pas excessivement épais (80 pages) fait office de chapitre « démarrage » dans le présent document.
- ✓ Le manuel de référence, épais de 163 pages fera office de chapitre d'utilisation avancée (La retranscription reste à terminer)

En l'état, ce document se fixe comme objectif de reprendre une partie des informations du manuels et de remanier suffisamment la rédaction et la présentation en faire un guide pratique d'instrumentiste.

Ce document mériterait être complété par des informations plus avancées au fur et à mesure de l'utilisation.

1 DÉMARRAGE 5

2 UTILISATION AVANCÉE 29

3 LOGICIELS DE CONTRÔLE EXTÉRIEURS 80

4 INFORMATIONS SUR INTERNET 81

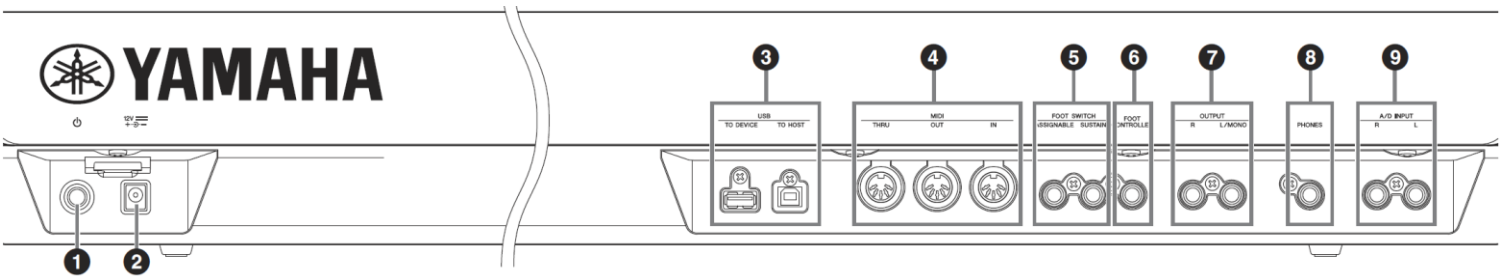
1 Démarrage

1.1 OU TROUVER QUOI ? (A COMPLÉTER) 6
1.2 CONNECTIQUE 7
1.3 PRINCIPES D'UTILISATION DES COMMANDES 9
1.4 RÉGLAGES DE VOLUME ET DE LA LUMINOSITÉ DE L'ÉCRAN 10
1.5 REPRODUCTION DES MORCEAUX DE DÉMONSTRATION 11
1.6 MISE EN ROUTE ET SÉLECTION DE PROGRAMME EN MODE « MASTER » 12
1.7 MODES 13
1.8 MODE VOICE 15
1.9 MODE PERFORMANCE 21
1.10 MODE UTILITY 24
1.11 ENREGISTREMENT/CHARGEMENT DES DONNÉES : MODE « FILE » 28

1.1 OU trouver QUOI ? (A compléter)

Sujet	Paragraphe Simple	Paragraphe Avancé
Connexions	1.2	
Contrôle et Mise à jour du micro logiciel (Firmware ou OS)	2.8.2	
Banques de sons supplémentaires	2.8.1	

1.2 Connectique



- 1. Interrupteur (page 17) : pour mettre l'appareil sous tension ou en veille
- 2. **DC IN** (page 17) : Branchez l'adaptateur secteur fourni à ce connecteur.
- 3. Bornes **USB** : Il existe deux sortes de bornes USB :
    - **USB** [TO HOST] : permet de connecter l'instrument à l'ordinateur via le câble USB de manière à transférer des données MIDI et les données audio entre les appareils. Contrairement à MIDI, la norme USB peut gérer plusieurs ports à l'aide d'un câble unique. Pour plus d'informations sur le port géré par le MOXF6/MOXF8, reportez-vous à la page 54.
    - **USB** [TO DEVICE] : relie l'instrument à un périphérique de mémoire flash USB via le câble USB. Il vous est ainsi possible de sauvegarder les données de l'instrument sur un tel périphérique et de charger les données de ce dernier sur l'instrument. Les opérations Save/Load (Enregistrement/chargement) s'effectuent en mode File (page 60).

      NOTE : Seuls les périphériques de mémoire 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).
- 4. **MIDI IN / OUT / THRU :**
    - **IN :** permet de 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.
    - **OUT** : sert à envoyer toutes les données de commande MIDI depuis l'instrument vers un autre appareil MIDI, tel qu'un séquenceur externe.
    - **THRU** : pour rediriger les données MIDI reçues via **MIDI IN** vers les périphériques reliés, ce qui permet de connecter très facilement d'autres instruments MIDI.
- 5. **ASSIGNABLE/SUSTAIN** de la section « FOOT SWITCH » : Il est possible de brancher un sélecteur au pied FC3/FC4/FC5 disponible en option sur la prise **SUSTAIN** et un sélecteur au pied FC4/FC5 sur la prise **ASSIGNABLE**.
    - **SUSTAIN** : le sélecteur au pied contrôle le maintien.

- **ASSIGNABLE** : le sélecteur au pied peut commander l'une des différentes fonctions attribuables.

- 6. **FOOT CONTROLLER** : autorise la connexion d'un contrôleur au pied fourni en option (FC7, etc.), pour commander en continu l'une des différentes fonctions attribuables, telles que le volume, le timbre, la hauteur de ton ou d'autres aspects liés au son.

- 7. **L/MONO** et **R** de la section « OUTPUT » : Les signaux audio de niveau de ligne sont émis sur ces prises jack. Pour obtenir une sortie monophonique, utilisez uniquement la prise **L/MONO**.

- 8. **PHONES** : prise casque stéréo standard pour casque stéréo. Elle émet des signaux audio identiques à ceux des prises **L/MONO** et **R** de la section « OUTPUT ».

- 9. **L**et **R** de la section « A/D INPUT » : Les signaux audio externes peuvent être émis via ces prises jack (prise monophonique). Il est possible de raccorder à ces prises différents périphériques, tels qu'un microphone, une guitare, une basse, un lecteur CD ou un synthétiseur et leur signal d'entrée audio peut être produit en tant que partie audio de voix, de performance, de morceau ou de motif. Vous pouvez en outre appliquer la fonction Vocoder spéciale (page 39) pour connecter un micro à une de ces prises et envoyer votre voix vers le microphone.

  Servez-vous de prises jack mono. Utilisez 2 prises pour les signaux stéréo provenant d'un équipement audio, par exemple, et une seule prise pour les signaux mono émis par un microphone ou une guitare, en fonction du réglage « Mono/Stereo ».

  NOTE : Lors de l'utilisation de ces prises, prenez soin de vérifier le réglage du paramètre « Mono/Stereo » défini pour les différents modes dans les écrans suivants

  - mode « Voice » : l'écran « VCE A/D » du mode « Utility »
  - mode « Performance » : l'écran « A/D IN » du mode « Common Edit »
  - mode « Song/Pattern » : l'écran A/D IN du mode « Mixing Common Edit »

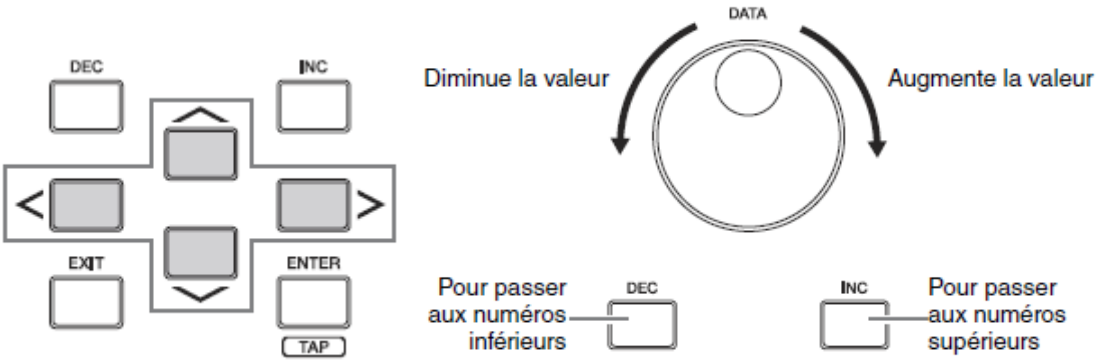
Pas de liaison Ethernet LAN : mais l'utilisation d'un clef USB et d'un adaptateur LAN reste à explorer

Eventuellement un câble USB pour raccorder le Motif à un iPad par le port **USB HOST**, via l'adaptateur Yamaha i-UX1 ou d'un câble MIDI pour raccorder le Motif à un iPad par le port **MIDI OU**T, via l'adaptateur

NB : Dans le cas d'un iPad à prise Lightning il faudra un adaptateur 16 broches/Lightning.

1.3 Principes d'utilisation des commandes

- **Déplacement du curseur** : flèches **<** , **>**, **^**, **v** ou molette **DATA**.



- **Modification valeur du paramètre** sur curseur : à l'aide de la molette **DATA** ou des touches **INC** et **DEC**.

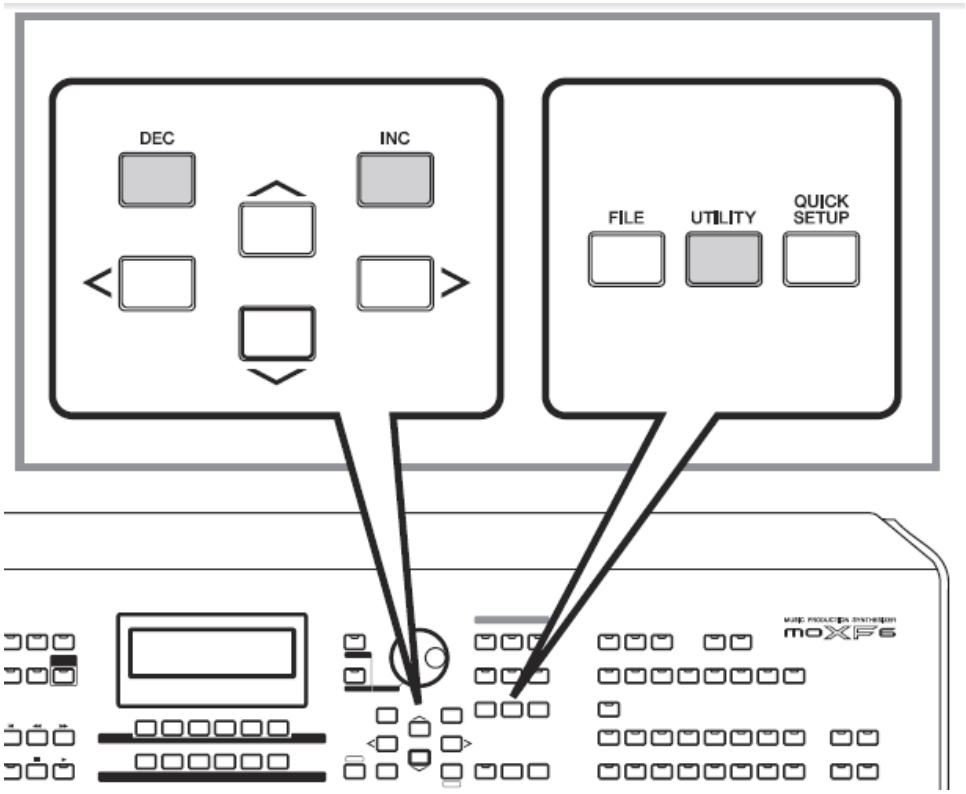
- **Modes de fonctionnement** : les différents modes sont sélectionnables par les 9 touches de la section « MODE » (VOICE, PERFORM, MASTER, SONG, PATTERN, MIXING, FILE, UTILITY, QUICK SETUP), et par les 3 touches **EDIT**, **JOB** et **STORE** communes aux 3 modes.
  - **VOICE** : jouer d'un instrument, d'une voix ou d'un son, et créer une voix personnalisée.
  - **PERFORM** : jouer ou reproduire des performances avec plusieurs voix en couches, avec des affectation différentes des 2 mains.
  - **MASTER** : enregistrer des réglages des modes « VOICE », « PERFORMANCE », « SONG » ou « PATTERN » et les rappeler.
  - **SONG** : Enregistrer, modifier ou reproduire des morceaux.
  - **PATTERN** : Enregistrer, modifier ou reproduire les motifs composants un morceau.
  - **MIXING** : Configurer les paramètres du générateur de son lors de la reproduction de morceaux/motifs.
  - **FILE** : Sauvegarder et charger des données avec une clef USB.
  - **UTILITY** : Définir des paramètres qui s'appliquent au système de l'instrument.
  - **QUCIK SETUP** : Enregistrer et rappeler jusqu'à 6 configurations rapides des connexions « MIDI » et « AUDIO » avec l'ordinateur.
  - **EDIT** : Régler et rappeler les paramètres des modes « VOICE », « PERFORMANCE », « SONG » ou « PATTERN ».
  - **JOB** : Exécuter les commandes pour les programmes personalisés (reset, copie, conversion de MIDI etc…).
  - **DAW REMOTE** : Touche supplémentaire située dans la section « EFFECT » pour contrôler le logiciel DAW sur l'ordinateur à l'aide des touches de l'instrument.

- **Désactiver l'extinction automatique sur délai d'inactivité** : Maintenir la touche la plus grave appuyée en allument l'instrument.

1.4 Réglages de volume et de la luminosité de l'écran

Lors de la connexion d'un jeu de haut-parleurs stéréo ou d'un équipement de sonorisation, réglez le curseur **MASTER VOLUME** sur environ 70 % de sa puissance, puis augmentez le volume des haut-parleurs ou de l'équipement de sonorisation jusqu'au niveau approprié.

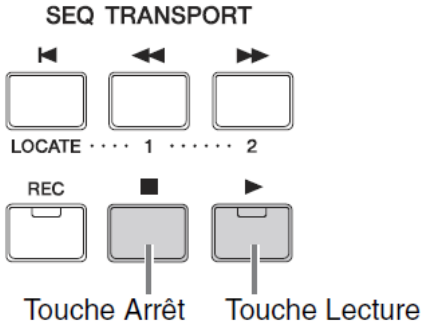
Si l'écran est difficilement lisible, appuyez sur les touches **INC** / **DEC** tout en maintenant enfoncée la touche **UTILITY** pour obtenir une visibilité optimale.



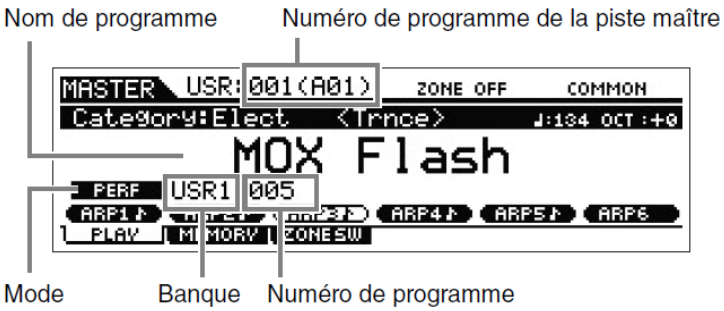
1.5 Reproduction des morceaux de démonstration

Le MOXF6/MOXF8 propose des morceaux de démonstration.

- 1. touche **SONG** : pour passer en mode « Song Play »
  L'écran « PLAY » apparaît
- 2. touche ► de la section « SEQ TRANSPORT » : pour lancer le morceau de démonstration. Le morceau actuellement affiché à l'écran démarre.
  NOTE Pour régler le volume des morceaux de démonstration, utilisez le curseur **MASTER VOLUME**.
- 3. touche ■ de la section « SEQ TRANSPORT » : pour arrêter le morceau de démonstration.
- 4. Sélectionnez un autre morceau à l'aide des touches **INC** / **Dec** ou de la **molette DATA**.
- 5. Reproduisez le morceau de démonstration en exécutant les étapes 2 et 3.



1.6 Mise en route et sélection de programme en mode « Master »



Par défaut au démarrage, le mode « MASTER » est activé, avec l'affichage comme ci-dessus, et on peut jouer jusqu'à 128 programmes.

En effet le mode « MASTER » dispose de 128 programmes incluant chacun le mode (Voice, Performance, Song et Pattern) et son numéro de programme.

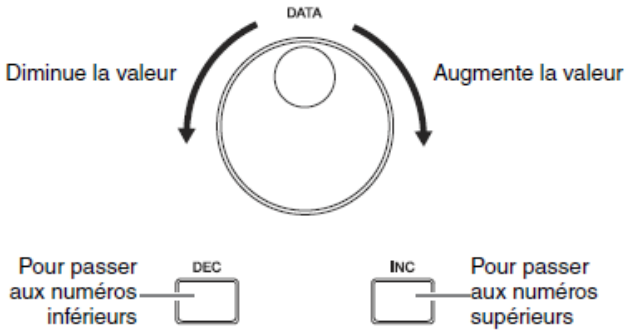
La partie supérieure de l'écran « MASTER PLAY » (Reproduction de piste maître) indique le numéro de programme « Master » actuellement sélectionné, et l'état mémorisé correspondant (mode, banque, numéro et nom de programme).

Notes :

- ✓ Pour plus de détails sur les modes, voir le paragraphe 1.7 ci-dessous.
- ✓ Pour plus de détails sur les banques, voir le paragraphes 1.8.1.2.1 et 1.9.1 ci-dessous.

Sélection de programme

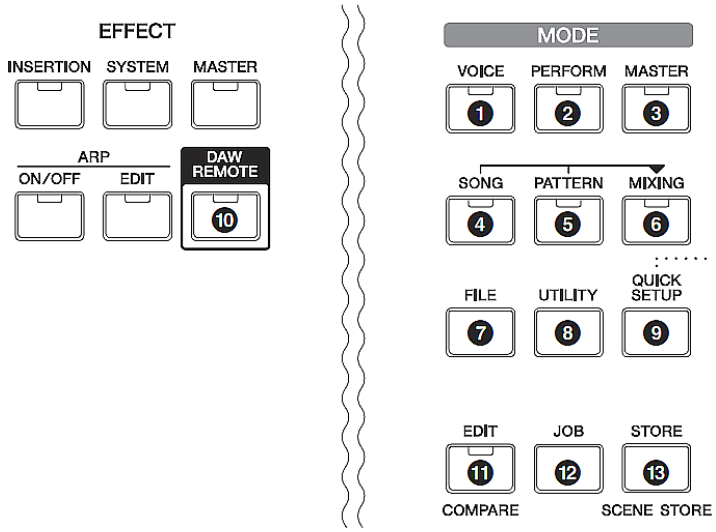
Pour faire défiler les programmes en mode « Master », utiliser les touches **INC** et **DEC** ou la molette **DATA**.



1.7 Modes

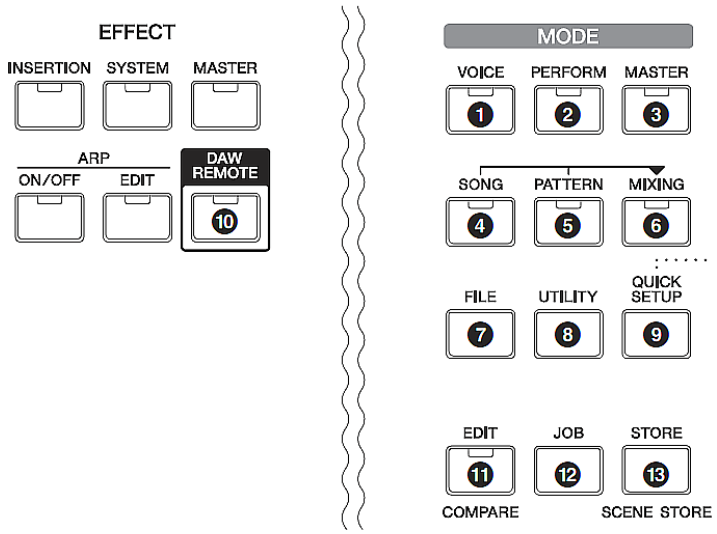
Le MOXF est doté de plusieurs modes de fonctionnement, sélectionnables à l'aide des 10 touches de mode **1** à **10**.

En outre, il existe 3 modes « globaux » (« Edit », Job » et « Store ») communs à l'ensemble des modes et qui peuvent être sélectionnés à l'aide de touches **11** à **13**.



N°	Touche Mode	Mode	Description
1	**VOICE**	Mode Voice	Pour jouer individuellement un(e) voix/son sélectionné(e). Ce mode vous permet également de créer vos propres voix originales
2	**PERFORM**	Mode Performance	Pour reproduire et créer des performances. Une performance est constituée de plusieurs voix en couche ou en split.
3	**MASTER**	Mode Master	Ce mode permet d'enregistrer ses propres réglages habituels pour chacun des 4 modes « Voice », « Performance », « Song » ou « Pattern ». Ensuite une simple pression de touche permet de sélectionner le mode souhaité avec ses réglages mémorisés, sans avoir à sélectionner le mode au préalable. En outre, ce mode vous permet de diviser le clavier en 4 sections distinctes (4 splits)
4	**SONG**	Mode Song	Pour enregistrer, modifier et reproduire vos morceaux originaux
5	**PATTERN**	Mode Pattern	Pour reproduire, enregistrer, modifier et jouer vos propres motifs rythmiques, lesquels sont utilisables pour composer un morceau
6	**MIXING**	Song Mixing / Pattern Mixing	Pour configurer les paramètres détaillés du générateur de sons multi timbre en vue de son utilisation lors de la reproduction de morceaux/motifs
7	**FILE**	Mode File	Pour sauvegarder des données créées à l'aide de l'instrument sur un périphérique de mémoire flash USB et charger des données depuis ce dernier sur le MOXF6/MOXF8
8	**UTILITY**	Mode Utility	Pour définir des paramètres qui s'appliquent à l'échelle du système de l'instrument

N°	Touche Mode	Mode	Description
9	**QUICK SETUP**	Mode Quick Setup	Pour enregistrer jusqu'à 6 « configurations rapides » de la connexion MIDI et de la connexion Audio entre l'instrument et l'ordinateur, et rappeler instantanément ces réglages personnalisés d'une simple pression sur une touche
10	**DAW REMOTE**	Mode Remote	Pour contrôler le logiciel DAW installé sur votre ordinateur à l'aide des commandes du panneau de l'instrument
11	**EDIT**	Mode Edit	Pour régler divers paramètres utilisés par chacun des modes « Voice », « Performance », « Song », « Pattern » et « Master »
12	**JOB**	Mode Job	Pour exécuter diverses commandes utiles pour créer vos programmes originaux (commandes de réinitialisation, de copie ou encore de conversion de données MIDI, par exemple)
13	**STORE**	Mode Store	Pour stocker le programme édité dans la mémoire interne



1.8 Mode « VOICE »

Ce mode est sélectionné par le bouton « MODE » **VOICE** (Cf. figure au paragraphe 1.7 ci-dessus).

L'application iPad « Voice Editor » décrite au paragraphe sur les logiciels de contrôle externes, facilite la sélection des voix.

Le mode « Voice » sert à sélectionner, reproduire et éditer les voix souhaitées parmi les 4 de mode fournis

- ✓ Voice Play : Reproduction de voix,
- ✓ Normal Voice Edit : Édition de voix normale,
- ✓ Drum Voice Edit : Édition de voix de batterie et
- ✓ Voice Job : Tâche de voix.

Les paramètres disponibles pour l'édition varient selon les 2 types de voix

- ✓ voix normale
- ✓ voix de batterie)

1.7.1 BANQUES DE VOIX 15
1.7.2 RÉGLAGES DES TIMBRES DE VOIX 19
1.7.3 FONCTION ARPEGGIO 19
1.7.4 ACCOMPAGNEMENT DRUM (BATTERIE) 20

1.8.1 Banques de voix

1.7.1.1 Répartition des banques 15
1.7.1.2 Navigation dans les banques par leur position 16
1.7.1.3 Navigation dans les banques par « CATEGORY SEARCH » 17

1.8.1.1 Répartition des banques

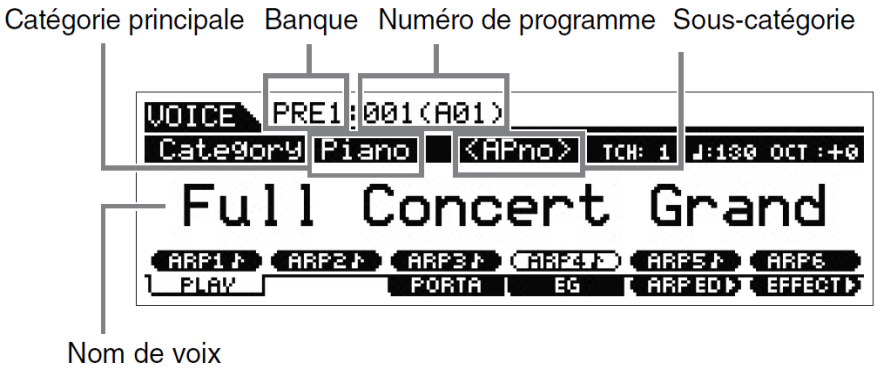
Par ailleurs, les voix se répartissent selon la classification suivante de 16 banques de 128 sons :

- ✓ 9 Banques PRE : Voix normales « Preset » de l'instrument;
- ✓ 3 Banques USER : Voix normales personnalisées. En configuration d'usine ces banques contiennent des voix extraites des banques « PRE ».
- ✓ 1 Banque GM : Voix attribuées selon la norme General MIDI.
- ✓ 1 banque PDR : Voix batterie PRESET
- ✓ 1 banque UDR : Voix batterie USER.
- ✓ 1 banque GMDR : Voix batterie GM.

En sélectionnez une banque et une voix par l'une méthodes décrites au paragraphe suivant, le jeu au clavier fera entendre la voix affichée à l'écran.

Les paramètres disponibles dans l'écran « Voice Play » sont brièvement expliqués ci-dessous.

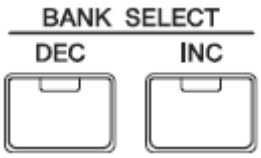
Écran « Voice Play »



1.8.1.2 Navigation dans les banques et sélection de voix

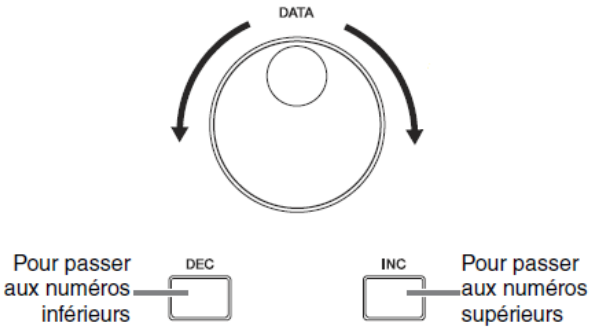
1.8.1.2.1 Navigation dans l'ordre des banques 16
1.8.1.2.2 Navigation par « CATEGORY SEARCH » 17

1.8.1.2.1 Navigation dans l'ordre des banques

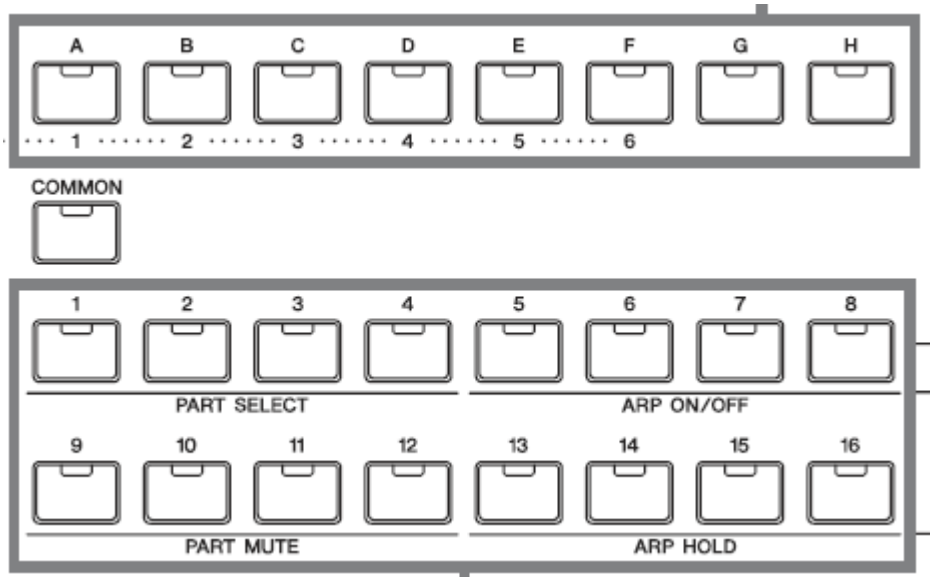


- boutons « SELECT » **DEC** et **INC** pour changer de type de banque : PRE 1 à PRE 9, puis USR 1 à USR 3, etc…

- Dans chacune de ces 12 Banques ci-dessus, il y a plusieurs solutions pour changer de voix ;



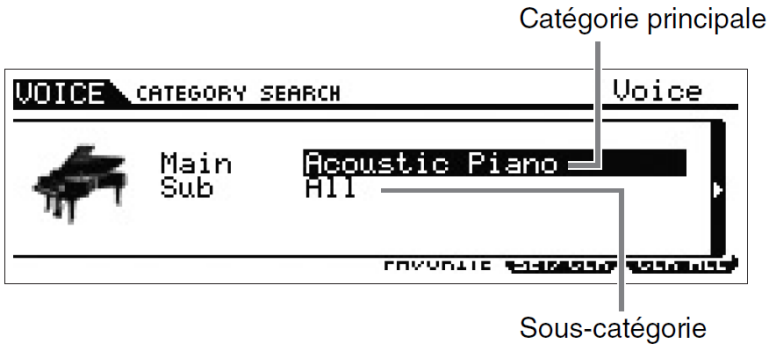
  - Bouton **DEC** et **INC** de sous la molette **DATA** pour parcourir linéairement les voix une par une
  - Molette **DATA** : Pour parcourir linéairement les voix de façon rapide
  - Boutons ci-dessous : **A** à **H** et **1** à **16** pour accéder directement à une voix de chaque banque de 128 sons
    Par exemple en pressant successivement les boutons **C** et **8**.



Dans le mode navigation dans les banque, la voix sélectionnée peut être regroupée dans « FAVORITE » en appuyant simultanément sur les boutons **SHIFT** et **FAVORITE**.

1.8.1.2.2 Navigation par « CATEGORY SEARCH »

Ecran « Category Search »



Une voix peut être sélectionner intuitivement par le bouton **CATEGORIE SEARCH**, entre les 14 catégories ci-dessous :

- Piano,
- Keyboard,
- Organ,
- Guitar,
- Bass,
- Strings,
- Brass,
- Sax/Woowind,
- Synt Lead
- Synth Pad / Choir,
- Synth Comping,
- Drum / Percussion,
- Sound Effect,
- Musical Effect,
- Ethnic, Vocoder

1.8.1.2.3 Catégorie spéciale « Favorite »

1.8.1.2.3.1 En mode « Category Search » 18
1.8.1.2.3.2 En mode « Voice Play » 18

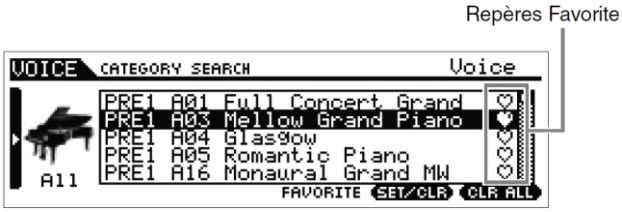
1.8.1.2.3.1 En mode « Category Search »

Dans le mode « CATEGORY SEARCH », la voix sélectionnée peut être rangée dans la catégorie « FAVORITE »

- touche **F5** (« SET/CLR »). Cette opération active le repère « Favorite », qui s'affiche en noir (♥), et la voix sélectionnée est enregistrée dans la catégorie « Favorite ».
- Appuyez à nouveau sur la touche **F5** (« SET/CLR ») pour désactiver le repère Favorite, qui devient dès lors blanc (♡).

Pour supprimer toutes les voix cochées de la catégorie « Favorite »

- touche **F6** « CLR ALL »



- touche **ENTER** pour retourner dans l'écran « Voice Play », lorsque l'opération est terminée,.

Vous quittez alors l'écran « Category Search » et les réglages « Favorite Category » sont automatiquement stockés dans la mémoire flash ROM.

1.8.1.2.3.2 En mode « Voice Play »

Pour enregistrer/supprimer la voix courante dans la catégorie « Favorite », en mode « Voice Play » :

- touches **SHIFT** + **FAVORITE** en mode « Voice Play »

Pour sélectionner un voix dans la catégorie « Favorite » :

1.8.2 Réglages des timbres de voix

Les 8 boutons rotatifs à gauche de l'écran contrôlent 3 fonctions chacun, soit 24 réglages au total : profondeur des effets, attaque, et relâchement, timbre etc….

Tout réglage provoque l'affiche de l'icône E dans le coin supérieur droit de l'écran, mais sera perdu au prochain changement de voix, tant qu'il n'est pas mémorisé par les touches **STORE** + **ENTER** + **STORE**.

1.8.3 Fonction Arpeggio

L'application iPad « Synth Arp & Drum Pad » décrite au paragraphe sur les logiciels de contrôle externe, ajoute de nouveau arpèges et facile leur création.

La fonction s'active avec le bouton **ON/OFF** (« ARP ») de la section « EFFECT », et l'édition par le bouton **EDIT** à côté.

Chaque voix comporte jusqu'à 6 arpèges prédéfinis, qu'on peut sélectionner par les touches **SF1** à **SF6**.

L'édition de l'arpège est effectuée par la molette **DATA** sur l'un des champs « Bank » (« PRE » ou « USER »), « Category » (Kbd, Organ etc…), « Subcategory » (Jazz, Latin etc..), « Type » (numéro) etc….

Les réglages de la reproduction des arpèges sont réalisés à l'aide des onglets de l'écran « EDIT », ou plus directement par les 4 boutons rotatifs de la 2ème rangée à gauche de l'écran qui modifient 4 des paramètres dans les onglets.

Contrôle des arpèges par les touches du clavier

Comportement selon les paramètres	**Hold** Onglets MAIN	**TriggerMode** Onglet PlayFx > 2ème page
Arpège uniquement note enfoncée	Off	Gate
Arpège maintenu après relâchement note	On	Gate
Arpège contrôlé par note comme « bascule »	Indifférent	Toggle

Voir pages 27 à 29 du manuel de référence tous les paramètres dont les fonctions ne sont pas triviales.

En plus des arpèges intégrés à chaque voix, on peut y ajouter 6 arpèges dans la banque « USER », choisis parmi les 8000 arpèges du MOXF (cf. liste complète dans le document Data List). Tout ajout provoque l'affiche de l'icône « E » dans le coin supérieur droit de l'écran, mais sera perdu au prochain changement de voix tant qu'il n'est pas mémorisé :

- Sélectionner l'emplacement de mémorisation dans les champs BANK et numéro par la molette **DATA** et les flèches < et >
- Contrôler éventuellement par le bouton **EDIT** les paramètres
- Mémoriser par les touches **STORE** + **ENTER** + **ENTER**.

Les arpèges Latins vont des numéros (TYPE) 606 à 679 :

- ✓ Salsa : 606-679

- ✓ Afrocubain : 620-628
- ✓ Montuno : 629-633
- ✓ Samba
- ✓ Bomba : 637-645
- ✓ Merengue : 646-654
- ✓ Guaguanco : 655-663
- ✓ Latin Rock : 664-668
- ✓ Disco Latin : 669-675
- ✓ Latin House : 676-678
- ✓ Piano Latin : 679

Les notes jouées dans les arpèges sont de différentes nature en fonction de l'extension du nom de l'arpège :

- ✓ sans extension : seules les notes jouées au clavier et leurs octaves sont incluses dans l'arpège
- ✓ extension _ES : l'arpège contient d'autres notes que celles jouées, et chaque touche ajoutée à l'accord plaqué, transpose l'arpège en utilisant la nouvelle note comme fondamentale. L'utilisation est adaptée aux **solos**.
- ✓ extension _XS : l'arpège contient d'autres notes que celles jouées, et dépend de l'accord plaqué. L'utilisation est adaptée aux **accompagnements**.

1.8.4 Accompagnement DRUM (Batterie)

L'ajout d'un accompagnement de batterie (DRUM), se réalise en fait en créant une performance comprenant la voix et le pattern de batterie choisis. Cf. paragraphe 1.9.3.3 ci-dessous.

1.9 Mode PERFORMANCE

Ce mode sélectionné par le bouton **PERFORMANCE** de la section « MODE » permet de disposer pendant une performance de :

- ✓ une voix ou un layer de 4 voix superposées pour la main gauche
- ✓ une voix ou un layer différent pour la main droite
- ✓ des arpèges contenant différentes voix s'adaptant automatiquement au jeu de la main gauche et parfois de la main droite,
- ✓ un accompagnement de percussions (4ème voix d'un layer).

1.9.1 SÉLECTION PAR CATEGORY SEARCH OU BANK SELECT 21
1.9.2 UTILISATION D'UNE « PERFORMANCE » 21
1.9.3 « PERFORMANCE CREATOR » : CRÉATION D'UNE PERFORMANCE PERSONNALISÉE 22

1.9.1 Sélection par CATEGORY SEARCH ou BANK SELECT

Tout comme dans le mode « VOICE », les « performances » peuvent être sélectionnées par :

- le bouton **CATEGORY SEARCH** qui les regroupe en 7 genres :
  - Rock/Pop,
  - R&B/HipHop,
  - Électronique,
  - Jazz,
  - World,
  - Splits & Layers,
  - FX
- 2 banques **USR1** et **USR2** dans lesquelles on navigue
  - par les boutons **DEC** et **INC** de la section « BANK SELECT » pour changer de banque,
  - puis **DEC** et **INC** sous la molette **DATA** pour parcourir les 128 performances au total dans les 2 banques.

Tout comme dans le mode « « VOICE, des performances peuvent être rangées dans « FAVORITE » :

- Par le bouton **F5** (SET/CLR) en navigation « CATEGORY SEARCH »
- Par les boutons **SHIFT** + **FAVORITE** (simultanément) en navigation par banque

1.9.2 Utilisation d'une « performance »

Le passage en mode performance se fait par le bouton « MODE » **PERFORM**.

Activation/désactivation ou mise en « solo » des 4 parties ou voix :

- ➢ bouton **PERFORM** de la section « MODE »
- ➢ bouton **PERFORM CONTROLE**
- ➢ boutons **9** à **12** de la section « PART MUTE » : pour éteindre l'une des 4 parties
- ➢ boutons **1** à **4** de la section « PART SELECT » : pour jouer en « solo » l'une des 4 parties

Activation/désactivation des **arpèges** pour chacune des 4 parties, et réglage du « HOLD » :
- bouton « MODE » **PERFORM**
- bouton **PERFORM CONTROLE**
- boutons « ARP ON/OFF » **5** à **8** : pour activer/désactiver les arpèges de chaque partie
- boutons « ARP HOLD » **13** à **16** : pour activer/désactiver la poursuite des arpèges quand les notes sont relâchées

Réglage des timbres de voix en mode Performance :
- **8 boutons rotatifs** pour régler le timbre de l'ensemble de la performance
- bouton **EDIT** pour choisir chaque voix pour régler son timbre indépendamment des autres voix avec les **8 boutons** rotatifs

Réglage des Volumes et des Panoramiques de chacune des 4 voix :
- simultanément 2 touches de fonction de boutons rotatifs **1** à **4** et **5** à **8**
- boutons rotatifs **1** à **4** : pour régler le **Volume** de chacune des voix (1 à 123)
- boutons rotatifs **5** à **8** : pour régler le **Panoramique** de chacune des 4 voix ; Left (1 à 63), Center, Right (1 à 63)
- une des 2 **touches de fonction** de **boutons rotatifs** pour sortir de ce réglage

Réglage des tonalités (pitch) de chacune des 4 voix :
La procédure ci-dessous du manuel ne marche pas !
- bouton **EDIT**
- bouton **F4** (TONE)
- bouton **SF1** (TUNE)
- champs « NoteShift » pour modifier la tonalité de la voix (pitch)
- bouton **EXIT** pour sortir de ce réglage

1.9.3 « Performance Creator » : Création d'une performance personnalisée

La section « PERFORMANCE CREATOR » contient 3 boutons :
- LAYER : pour superposer plusieurs voix dans une seule couche
- SPLIT : pour partager le clavier en 2 parties pour chaque mains
- DRUM ASSIGN : pour superposer un accompagnement de percussions

Les paragraphes ci-dessous sont un résumé du mode d'emploi page 31 à 33, mais comme la « philosophie » de création n'est ni décrite ni évidente, elle reste à éclaircir dans le chapitre « Utilisation Avancée ».

1.9.3.1 « LAYER » 22
1.9.3.2 « SPLIT » 23
1.9.3.3 « DRUM ASSIGN » : superposition d'une partie de percussion à la voix actuelle 23
1.9.3.4 « DRUM ASSIGN » : Modification de la partie de percussion d'un arpège.....23

1.9.3.1 « LAYER »

- en mode « VOICE » sélectionner la 1ère voix
- touche « PERFORMANCE CREATOR » **LAYER**
- sélectionner la 2ème voix en navigation par **CATEGORY SEARCH** + touche **ENTER**
- répéter l'opération jusqu'à 4 voix maximum au total
- vérifier le contenu des 4 parties de la couche par le bouton **F2** (VOICE)
- Sélectionner l'emplacement de mémorisation dans les champs « USER1 » / « USER2 » et numéro par la molette **DATA** et les flèches < et >.

- boutons **STORE** puis **ENTER** pour mémoriser la superposition du layer

1.9.3.2 « SPLIT »

- en mode « VOICE » sélectionner la 1ère voix
- bouton « PERFORMANCE CREATOR » **SPLIT**
- positionner le curseur sur « SPLITPOINT »
- **SHIFT** + touche de note de partage (simultanément). Cette touche sera jouée par la main droite
- Positionner le curseur sur « LO/UP », et choisir « LOWER » ou « UPPER » pour cette voix
- Positionner le curseur sur « Main » puis « Sub » pour sélectionner la 2ème voix + **ENTER**
- L'écran « PERFORMANCE » apparaît
- On peut vérifier l'affectation des 2 parties du clavier par le bouton **F2** (VOICE).
- Mémoriser par le bouton **STORE**

1.9.3.3 « DRUM ASSIGN » : superposition d'une partie de percussion à la voix actuelle

- en mode « VOICE » sélectionner la voix
- bouton « PERFORMANCE CREATOR » **DRUM ASSIGN**
- jouer une note pour déclencher l'arpège
- naviguer dans CATEGORY SEARCH pour sélectionner le voix de batterie. la voix de batterie est jouée pour évaluer son adéquation à l'arpège et est automatiquement affectée à la partie 4
- bouton **ENTER** pour Mémoriser la partie de batterie
- Interrompre la reproduction par le bouton « ARP » **ON/OFF**

1.9.3.4 « DRUM ASSIGN » : Modification de la partie de percussion d'un arpège

- bouton « ARP » **EDIT**
- onglet « TYPE » (bouton **F2**)
- touche **4** de la section « PART SELECT » pour afficher la partie 4 (percussions) de l'onglet « TYPE »
- sélectionner la partie de percussion par les champs « Bank », « Category », « Sub Category » et « Type »
- touche « MODE » **PERFORM** pour revenir à l'écran « Performance Play »
- touche **STORE** pour mémoriser la performance

1.10 Mode UTILITY

Ce paragraphe décrit quelques fonctions utiles du mode « Utility » (Cf. § 2.5 ci-dessous pour plus de détails)

Le mode « Utility » permet de définir des paramètres qui s'appliquent à l'ensemble du MOXF6/MOXF8. Il s'agit en fait d'un sous-mode des modes « Voice » / « Performance » / « Song » / « Pattern ».

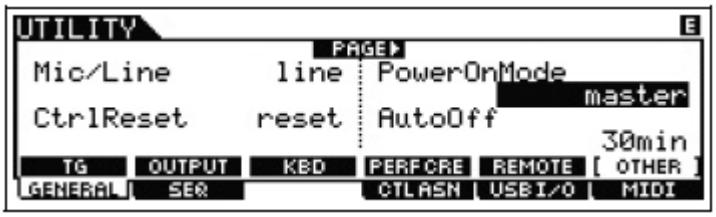
Appuyez sur la touche **UTILITY** dans chaque mode pour passer en mode « Utility » et appuyez sur la touche **EXIT** après avoir effectué les réglages souhaités pour revenir au mode précédent.

1.10.1 **F1** RÉGLAGE DU MODE PAR DÉFAUT À LA MISE SOUS TENSION 24
1.10.2 **F1** « GENERAL » : INVERSION NOIR/BLANC DE L'ÉCRAN LCD 25
1.10.3 **F2** « SEQ » : RÉGLAGES DU CLIC DE MÉTRONOME 25
1.10.4 **F3** « VCE A/D » : « VOICE A/D INPUT” 25
1.10.5 **F2** « VOICE » : RÉGLAGES MASTER EFFECT / MASTER EQ EN MODE « VOICE » 26
1.10.6 **F4** CTL ASN : « CONTROLLER ASSIGN » 26
1.10.7 RÉINITIALISATION DE LA MÉMOIRE UTILISATEUR : « UTILITY JOB » 26

*1.10.1 **F1** Réglage du mode par défaut à la mise sous tension*

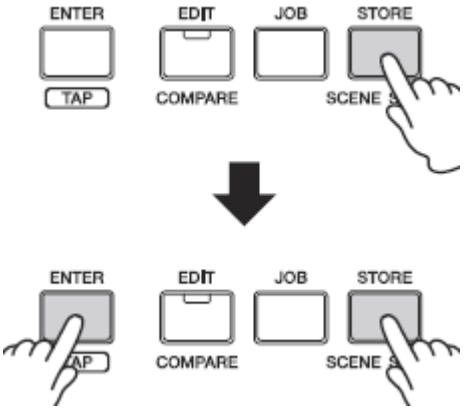
- **F1** « GENERAL » → **SF6** « OTHER » → Touche de curseur **>** → « PowerOnMode »

Détermine le mode appelé automatiquement à la mise sous tension.



Lorsque ce paramètre est réglé sur « STORE+ENTER », l'écran dans lequel vous spécifiez le mode (Voice/Performance/Master/Song/Pattern) et le numéro de programme sont automatiquement rappelés à la mise sous tension suivante.

Pour spécifier un écran, appelez-le normalement puis appuyez simultanément sur les touches **STORE** et **ENTER**



1.10.2 ***F1*** *« GENERAL » : Inversion Noir/Blanc de l'écran LCD*

- **F1** « GENERAL » → **SF6** « OTHER » → Touche de curseur **<** → « LCD Mode »

Ce paramètre détermine l'état de l'écran LCD. Vous pouvez utiliser le mode « Master » pour mémoriser les réglages les plus fréquemment utilisés.

Lorsque la valeur « normal » est sélectionnée :



Lorsque la valeur « reverse » (inversé) est sélectionnée :

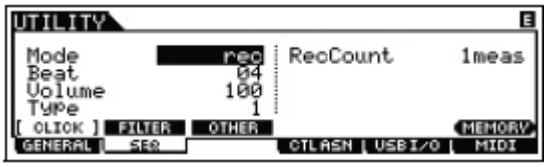


Vous pouvez utiliser le mode « Master » pour mémoriser les réglages les plus fréquemment utilisés.

1.10.3 ***F2*** *« SEQ » : Réglages du clic de métronome*

- **F2** « SEQ » → **SF1** « CLICK »

Détermine le tempo, le volume et la destination de sortie du déclic (métronome).

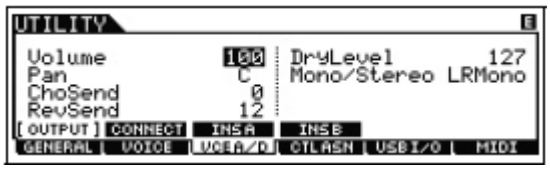


1.10.4 ***F3*** *« VCE A/D » : « Voice A/D Input"*

Réglages d'effet appliqués au signal d'entrée depuis la prise **A/D INPUT**

- **F3** VCE A/D

Détermine les réglages des effets appliqués au signal audio entrant en provenance des prises « A/D INPUT » **L/R** en mode « Voice ».



1.10.5 ***F2*** *« VOICE » : Réglages Master Effect / Master EQ en mode « Voice »*

- **F2** “VOICE” → **SF1** “MFX”, **SF2** “MEQ”

Détermine le degré d'intensité du traitement des effets et de l'égaliseur appliqué à la sortie principale.

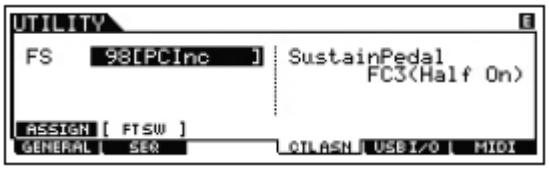


1.10.6 ***F4*** *CTL ASN : « Controller Assign »*

Transmission des messages de changement de commande à l'aide du sélecteur au pied

- **F4** “CTL ASN” → **SF2** “FT SW”

Vous pouvez transmettre les messages de changement de commande à l'aide du sélecteur au pied connecté à la prise **ASSIGNABLE**. Par exemple, lorsque vous réglez la valeur sur 98 [PC Inc], le numéro de changement de commande augmente d'1 unité à chaque fois que vous appuyez sur le sélecteur au pied.



1.10.7 *Réinitialisation de la mémoire utilisateur : « Utility Job »*

Pour rétablir les réglages d'usine de la mémoire utilisateur **:**

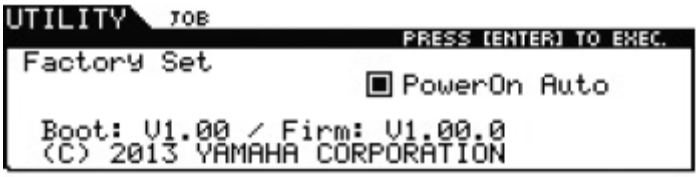
Le résumé est le suivant :

- bouton **UTILITY**
- bouton **JOB** : pour appeler l’écran « factory set »
- bouton **ENTER**
- Bouton **ENTER**

Les détails sont les suivants :

AVERTISSEMENT : Lors de la restauration des réglages d'usine, tous les réglages de voix, de performance, de morceau, de motif ainsi que les réglages système créés en mode Utility sont supprimés. Assurez-vous de n'écraser aucune donnée importante. Veillez à sauvegarder toutes vos données importantes sur un périphérique de stockage USB avant d'exécuter cette procédure (1.11.1 ci-dessous).

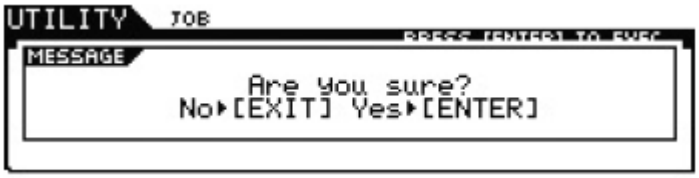
- 1 touches **UTILITY** puis **JOB** : pour appeler l'écran « Factory Set »



- 2 touche **ENTER** : Pour confirmer

ou

EXIT pour annuler cette opération



Nota : ne pas cocher « PowerOn Auto » (au moyen de la molette **DATA**) car un Reset Factory se ferait à chaque allumage, en effaçant notamment la mémoire « FAVORITE », et le contenu des Banques « USER ».

Dans le cas contraire en exécutant la tâche « Factory Set », celle-ci est automatiquement lancée à chaque mise sous tension de l'instrument. N'oubliez pas que cela signifie aussi que vos données originales stockées dans la mémoire Flash ROM seront effacées à toutes les mises hors tension de l'instrument.

- 3 touche **ENTER** : pour exécuter la fonction « Factory Set »
  Une fois l'opération terminée, le message « Completed » s'affiche et vous retournez à l'écran initial.

Nota : Lorsque l'exécution des tâches prend plus de temps, le message « Executing... » (Exécution en cours...) s'affiche pendant l'opération. N'essayez jamais de mettre l'instrument hors tension lorsqu'un tel message apparaît à l'écran. La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire morte Flash ROM). Cela signifie que le synthétiseur risque de ne pas redémarrer correctement, y compris à la prochaine mise sous tension.

1.11 Enregistrement/chargement des données : Mode « File »

Les paragraphe suivants sont rédigés à la volée, en attendant de retranscrire le manuel d'utilisation.

1.10.1 SAUVEGARDE 28
1.10.2 CHARGEMENT OU SAUVEGARDE DE BANQUES 28

1.11.1 Sauvegarde

- bouton **FILE**
- onglet **SAVE**
- nommer un fichier sur la clef USB
- Type > « ALL » dans le cas d'une sauvegarde complète, ou seulement certains types sélectionnés avec boutons DEC et INC
- Décôcher « With Sample » dans le cas d'une sauvegarde avant la mise à jour du Firmware.
- Le fichier produit possède l'extension « .X6A »

1.11.2 Chargement ou sauvegarde de bangues

Charger une sauvegarde ou une banque (extension « .X6A », « .X3A » etc…) :

- bouton **FILE**
- onglet **LOAD**
- sélectionner le fichier sur la clef USB avec les flèches ▲▼ et **ENTER** pour entrer dans les dossiers (selon son contenu, le menu propose des données différentes à charger)
- Type : choisir avec boutons **DEC** et **INC** ou molette **DATA**
    - « ALL » :
    - cocher « with sample » et « With Waveform » même si ce n'est pas nécessaire (car le MOXF ne sait peut-être pas utiliser les Sample : A Vérifier)
    - décocher « With system » pour ne pas écraser les réglages Utility. Adapté à la restauration d'une sauvegarde.
- Choisir le fichier
- Bouton **SF1** (EXEC)
- **EXIT**

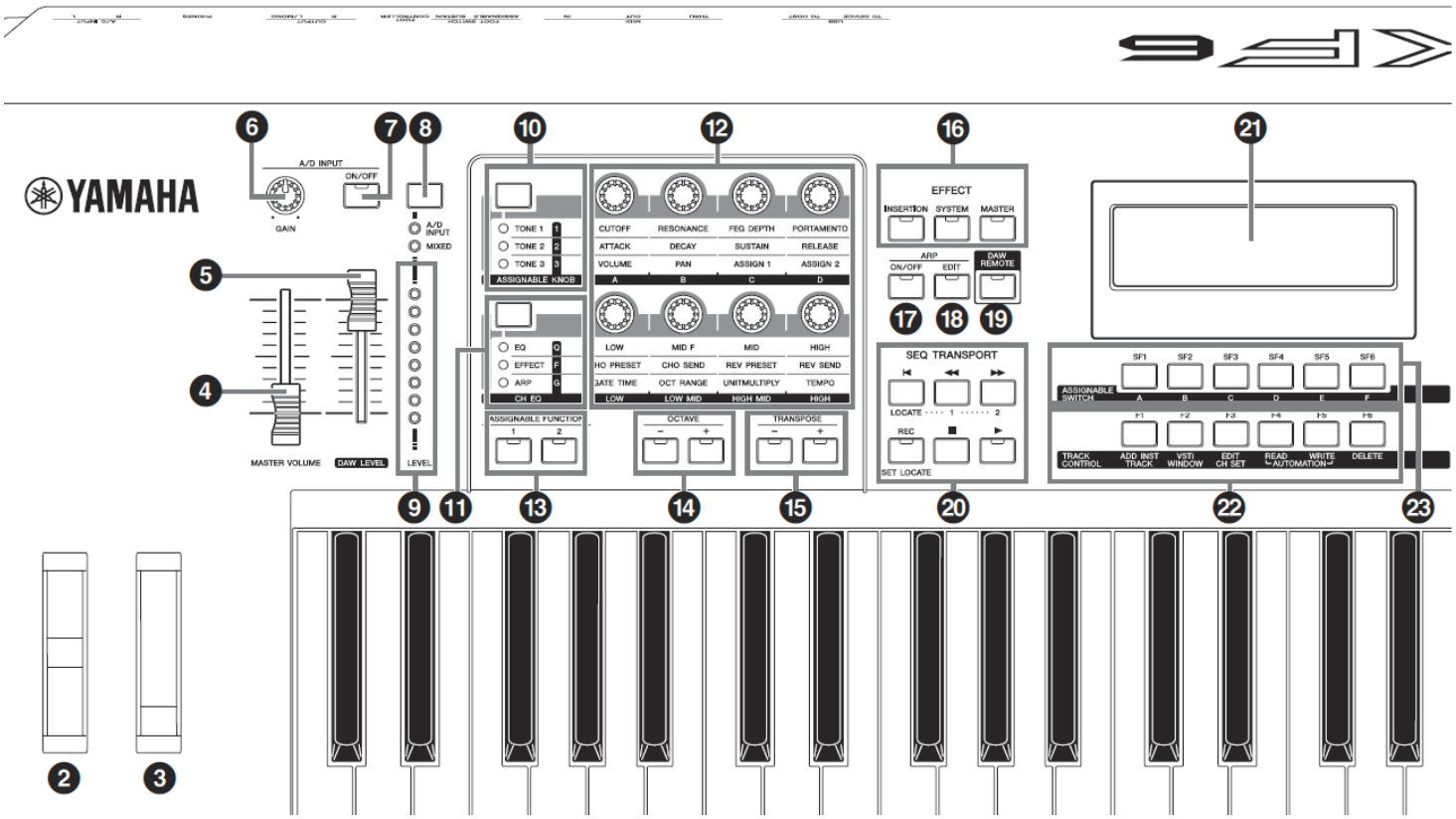
« 1BankVoice » ou « 1BanckPerform » : adapté au choix dans le fichier d'une des banques utilisateur complète, en écrasant la banque de son choix dans le MOX.

« Voice » ou « Performance » : adaptée au choix dans le fichier d'une seule « voix » ou « performance » en écrasant celle de son choix dans le MOX.

2 Utilisation avancée

2.1 PANNEAU DE CONTRÔLE 29
2.2 PRINCIPES AVANCÉS D'UTILISATION DES COMMANDES 40
2.3 MODE « VOICE » 43
2.4 MODE « PERFORMANCE » (A TERMINER) 57
2.5 MODE « UTILITY » 64
2.6 « QUICK SETUP » (A RÉDIGER) 67
2.7 MODE « FILE » (A RÉDIGER) 67
2.8 INFORMATIONS ET FONCTIONS SYSTÈME ABSENTES DU MODE D'EMPLOI 68

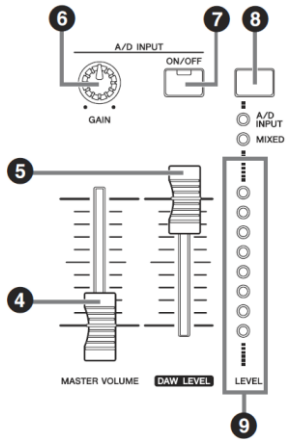
2.1 Panneau de contrôle



- 1. Clavier ; MOXF8 (88 touches), MOXF6 (61) : Ces 2 modèles ont des claviers différents cependant sensibles à la vélocité, ce qui affecte différemment selon la voix sélectionnée.

- 2. Molette de **variation de ton** : Contrôle l'effet de variation de hauteur de ton. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à ce contrôleur.

- 3. Molette de **modulation** : Contrôle l'effet de modulation. Vous pouvez également attribuer d'autres fonctions à ce contrôleur.



- 4. Curseur **MASTER VOLUME** (page 18) : Volume du son général. Déplacez le curseur vers le haut pour augmenter le niveau de sortie des prises **L/MONO / R** des sections « OUTPUT » et « PHONES ».

- 5. Curseur **DAW LEVEL** : Volume de l'entrée du signal audio en provenance de la borne **USB** [TO HOST].

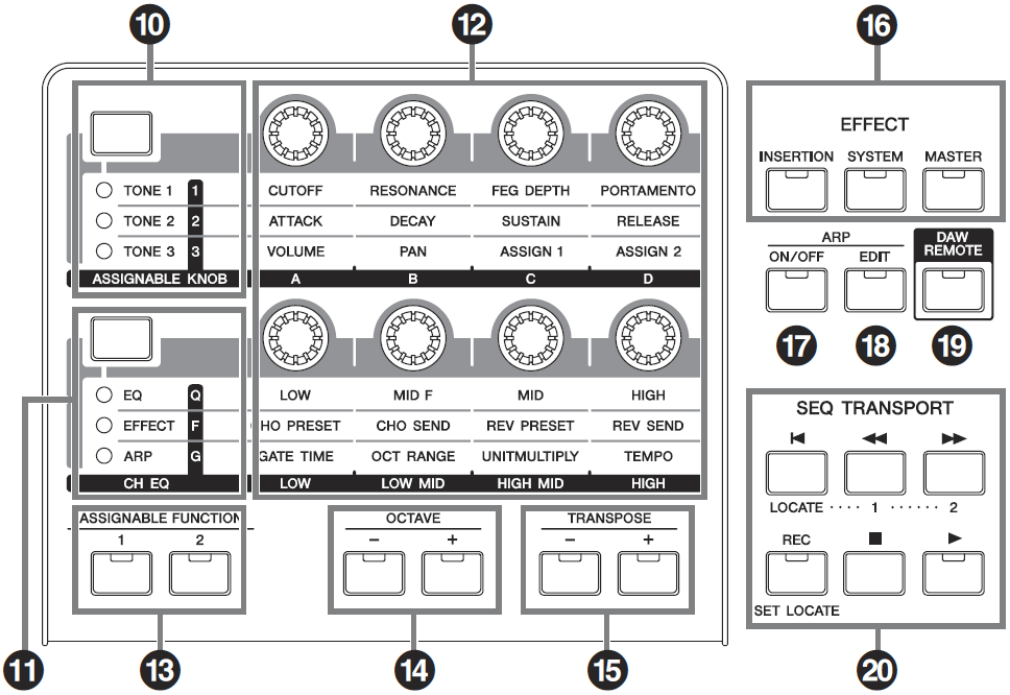
- 6. Bouton **GAIN** de la section « A/D INPUT » : (page 39) Gain d'entrée des signaux audio au niveau des prises« A/D INPUT » **L/R**. En fonction du microphone connecté, il peut s'avérer nécessaire de régler ce bouton sur le niveau maximum. Tournez-le vers la droite pour augmenter le volume et vers la gauche pour le diminuer.

  NOTE : En fonction du niveau de sortie de l'équipement connecté aux prises « A/D INPUT » **L/R**, vous devez modifier la valeur du paramètre « Mic/Line » dans l'écran **F1** GENERAL du mode « Utility ». Lorsque le niveau de sortie de l'équipement connecté (microphone, guitare ou basse) est faible, réglez le paramètre sur « mic ». Lorsque le niveau de sortie de l'équipement connecté (clavier de synthétiseur ou lecteur de CD) est élevé, réglez le paramètre sur « line ».

- 7. Touche **ON/OFF** : Activation/désactivation de la section « A/D INPUT » (page 39). Détermine si cet instrument accepte ou non l'entrée des signaux audio via la prise « A/D INPUT » **L/R**.

- 8. Touche **LEVEL** (page 39) : Sélectionne le signal de destination affiché par les LEDs de « LEVEL », le signal d'entrée via les prises « A/D INPUT » **L/R** ou le signal de sortie via la prise « OUTPUT » **L/MONO/R**.

- 9. LEDs d'affichage de niveau **LEVEL** (page 39) : Indique le niveau du signal spécifié via la touche de commutation de l'indicateur de niveau LEVEL.



- **10**. Touche de fonction de bouton **1** : Appuyez sur cette touche pour modifier les fonctions attribuées aux boutons **1** – **4** (sur la rangée supérieure). Le voyant situé en regard du paramètre actuellement activé s'allume. En mode « Voice », la voix en cours est affectée à la fonction de bouton alors qu'en modes « Performance » / « Mixing », la fonction de bouton s'exerce uniquement sur la partie sélectionnée ou sur l'ensemble des parties (selon le réglage via les touches **COMMON** et **PART SELECT**).

  NOTE : touches **SHIFT** + fonction **1**, le voyant situé en regard de la touche **TONE 1** s'allume et les paramètres de « TONE 1 » sont attribués aux boutons **1** à **4**.

- **11**. Touche de fonction de bouton **2** : Appuyez sur cette touche pour modifier les fonctions attribuées aux boutons **5** – **8** (sur la rangée inférieure). Le voyant situé en regard du paramètre actuellement activé s'allume.

  NOTE : Lorsque vous appuyez sur la touche de fonction 2 tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée, le voyant situé en regard de la touche **EQ** (EG) s'allume et les paramètres « EQ » sont attribués aux boutons **5** – **8**.

- **12**. Boutons **1** – **8** (page 28) : Ces 8 boutons polyvalents vous permettent de régler divers aspects ou paramètres de la voix actuelle. Dans ce manuel, les boutons de la rangée supérieure sont appelés « Bouton 1 » – « Bouton 4 » et les boutons de la rangée inférieure sont appelés « Bouton 5 » – « Bouton 8 ».

  Lorsque vous appuyez sur la touche de fonction de bouton 1, vous modifiez les fonctions des boutons **1** – **4**, alors qu'en appuyant sur la touche de fonction de bouton *2*, vous modifiez les fonctions des boutons **5** – **8**.

- **13**. Touches **1** & **2** de la section « ASSIGNABLE FUNCTION » : En fonction des réglages de XA (Expanded Articulation) , les touches appellent un élément donné de la voix sélectionnée en mode « Voice Element Edit » durant votre performance au clavier.
  En outre, vous avez la possibilité d'attribuer d'autres fonctions à ces touches.

- **14**. Touches **+** et **-** de la section « OCTAVE » (page 27) : Modifier la plage de notes du clavier.
  Pour restaurer le réglage d'octave normal, appuyez sur les deux touches en même temps.

- **15**. Touches **+** et **-** de la section « TRANSPOSE » (Transposition) (page 27) : Augmenter ou diminuer la hauteur de ton des notes par pas d'un demi-ton.
  Pour restaurer le réglage d'octave normal, appuyez sur les deux touches en même temps.

- **16**. Touches **EFFECT** : Le bloc d'effets étendu de l'instrument fournit des effets d'insertion (8 jeux), des effets système (Reverb et Chorus) et des effets principaux.
  Les effets s'appliquent aux voix jouées sur le clavier ainsi qu'aux morceaux ou motifs reproduits. Lorsque le voyant de la touche **INSERTION**, **SYSTEM** ou **MASTER** est allumé, l'effet correspondant est disponible.

  NOTE Lorsque l'option Reverb/Chorus du paramètre « SystemFXOn/ OffBtn » est désactivée dans l'écran **UTILITY** → **F1** General → **SF1** TG, l'effet Reverb/Chorus sera inopérant même si la touche **SYSTEM** de la section « EFFECT » est activée.

- **17**. Touche **ON/OFF** de la section « ARP » (page 27) : Activer/désactiver la reproduction d'arpèges pour la « voix », la « performance », le « Song » ou le « motif » concerné(e).
  Si le paramètre « Arpeggio Switch » de la « partie » sélectionnée est désactivé en mode « Performance » / « Song/Pattern », le fait d'appuyer sur cette touche sera sans effet.

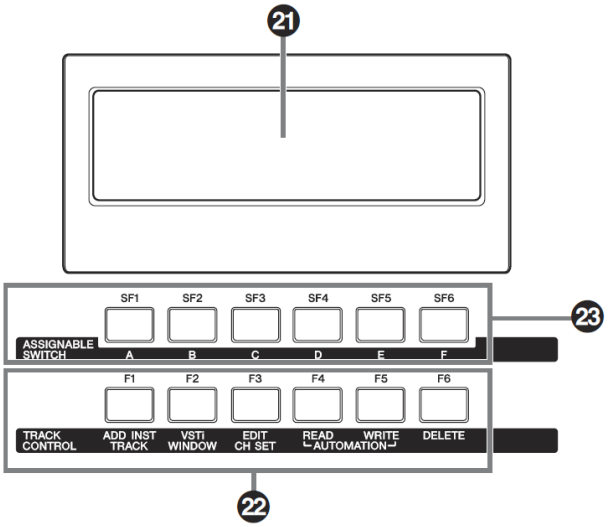
- **18**. Touche **EDIT** de la section « ARP » (page 31) : Appeler l'écran « Arpeggio Edit » du mode « Voice » / « Performance » / « Song » / « Pattern ». Lorsque l'écran « Arpeggio Edit » apparaît en affichant l'indicateur d'édition **E** appelé par l'édition d'un paramètre, appuyez sur la touche « ARP » **EDIT** (le témoin clignote) pour appeler l'état « Compare ». Cette opération restaure le réglage initial qui n'a pas été modifié.
  L'indication **E** est remplacée par « C ».

  - Appuyez de nouveau sur la touche **EDIT** de la section « ARP » pour quitter l'état « Compare ».

- **19**. Touche DAW REMOTE (page 55) : Passer en mode « Remote », qui permet de contrôler le logiciel DAW installé sur votre ordinateur à l'aide des commandes du panneau de l'instrument.

- **20**. Touches « SEQ TRANSPORT » (page 19) : Contrôlent l'enregistrement et la reproduction des données de séquence de morceaux et de motifs.
  - Touche ▌◄ : Retourne instantanément au début du morceau ou du motif actuel (c'est-à-dire sur le premier temps de la première mesure).
  - Touche ◄◄ : Pour revenir en arrière, mesure par mesure, ou maintenez-la enfoncée pour un rembobinage en continu.
  - Touche ►► (Avance) : Pour avancer d'une mesure à la fois ou maintenez-la enfoncée afin d'avancer en continu.
  - Touche **REC** : Pour activer l'enregistrement (phrase de « morceau » ou de « motif »). (Le voyant s'allume.)

- Touche ■ (Stop) : Pour arrêter l'enregistrement ou la reproduction.
- Touche ► (Play) : Pour démarrer la reproduction ou l'enregistrement à partir du point actuel du morceau ou du motif. Lors de l'enregistrement et de la reproduction, le voyant clignote au tempo actuellement sélectionné.

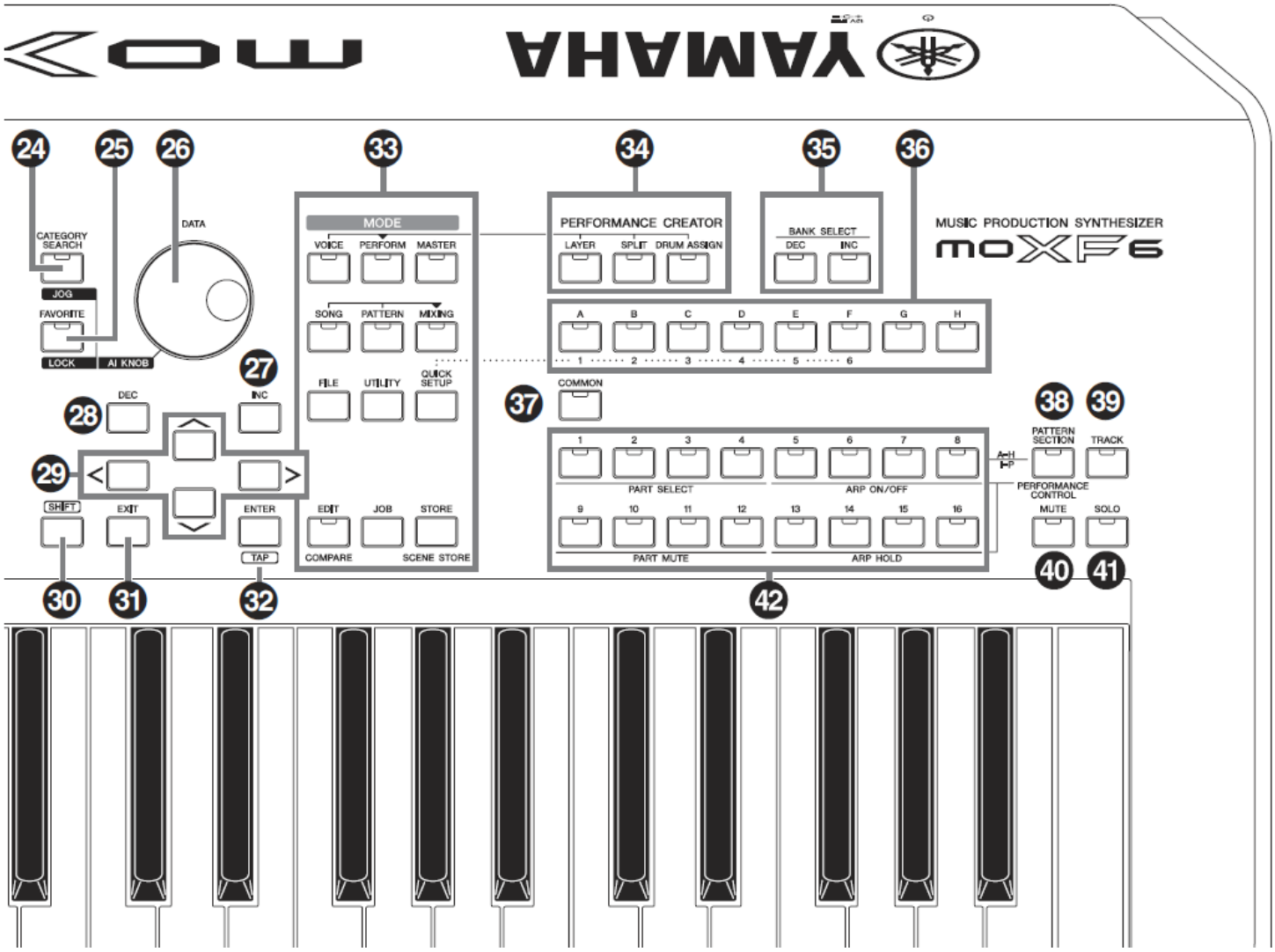


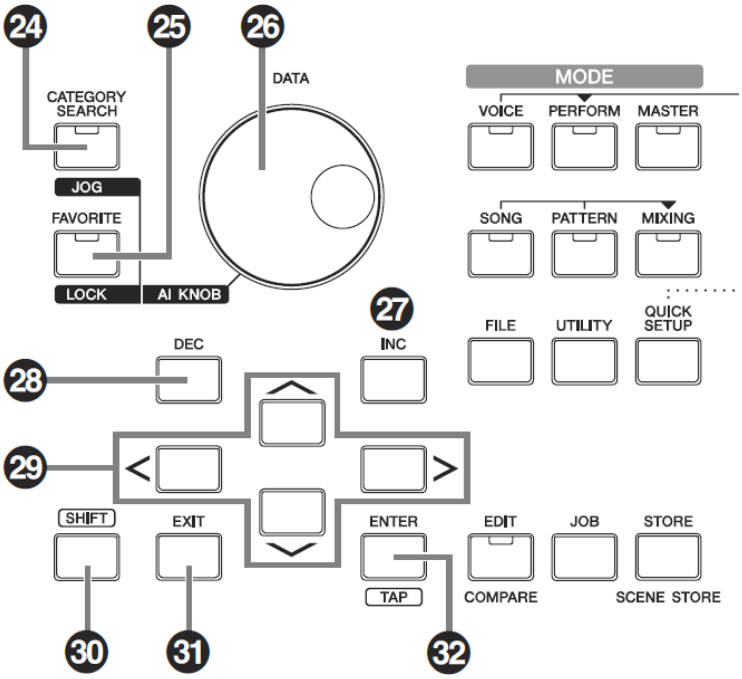
- **21**. Écran LCD : L'écran LCD rétroéclairé indique les paramètres et les valeurs du mode ou de l'opération actuellement sélectionné(e).

- **22**. Touches **F1** à **F6** (page 21) : Situées directement sous l'écran LCD, ces touches appellent les fonctions correspondantes indiquées à l'écran.

- **23**. Touches **SF1** à **SF6** (Sous-fonction) (page 21) : Situées directement sous l'écran, ces touches appellent les sous-fonctions correspondantes indiquées sur l'écran. Elles peuvent également être utilisées, sur certains écrans, pour appeler différents types d'arpège en mode Play (Reproduction) et Record (Enregistrement) (page 27).

  Vous pouvez également les utiliser en tant que touches de scène de morceau en mode « Song Play » / « Song Record » (voir le document PDF « Manuel de référence »).


YAMAHA
MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER
MOXF6
CATEGORY SEARCH
JOG
FAVORITE
LOCK
AI KNOB
DATA
MODE
VOICE
PERFORM
MASTER
SONG
PATTERN
MIXING
FILE
UTILITY
QUICK SETUP
COMPARE
JOB
STORE
SCENE STORE
PERFORMANCE CREATOR
LAYER
SPLIT
DRUM ASSIGN
BANK SELECT
DEC
INC
COMMON
PART SELECT
ARP ON/OFF
PART MUTE
ARP HOLD
PATTERN SECTION
TRACK
PERFORMANCE CONTROL
MUTE
SOLO
SHIFT
EXIT
ENTER
TAP
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42


CATEGORY SEARCH
JOG
FAVORITE
LOCK
AI KNOB
DATA
MODE
VOICE
PERFORM
MASTER
SONG
PATTERN
MIXING
FILE
UTILITY
QUICK SETUP
DEC
INC
SHIFT
EXIT
ENTER
TAP
EDIT
JOB
STORE
COMPARE
SCENE STORE
24
25
26
27
28
29
30
31
32

- **24**. Touche **CATEGORY SEARCH** (page 26) : En mode « Voice/Performance Part Edit » / « Song » / « Pattern », activez cette touche pour appeler l'écran « Category Search » de la voix affectée à la partie actuelle.
  Les touches **A** à **H** peuvent servir à sélectionner la catégorie principale de la « voix »

  En mode « Performance » (à l'exception du mode « Part Edit »), activez cette touche pour appeler l'écran « Category Search » de la performance actuelle.
  Les touches **A – H** peuvent être utilisées pour sélectionner la catégorie principale de la « performance ».

- **25**. Touche **FAVORITE :** Pour stocker vos voix et performances favorites que vous utilisez souvent en un emplacement unique et facile d'accès et appelez-les en appuyant sur la touche **FAVORITE**.
  Touches **SHIFT** + **FAVORITE** pour ajouter le programme en cours à une catégorie favorite.

- **26**. Molette **DATA** : Pour Editer le paramètre actuellement sélectionné en augmentant/diminuant. 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.

- **27**. Touche **INC** (Augmenter) : Pour augmenter la valeur du paramètre actuellement sélectionné.

- **28**. Touche **DEC** (Diminuer) : Pour diminuer la valeur du paramètre actuellement sélectionné.

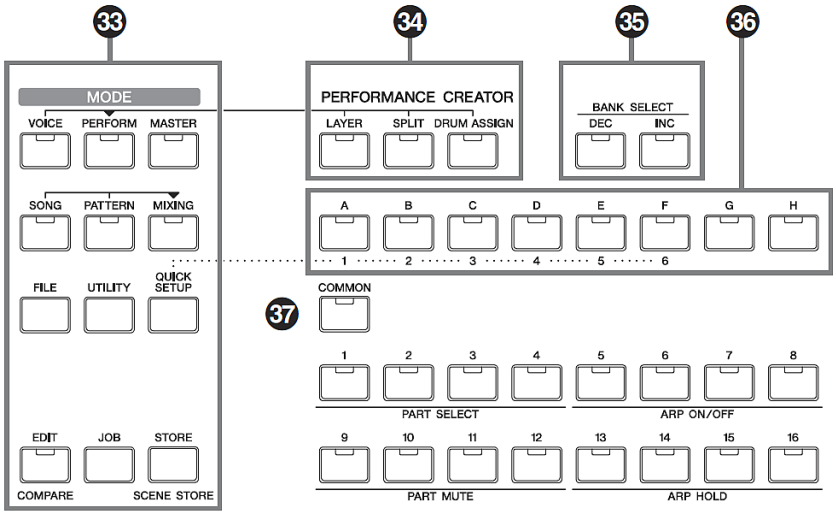
  NOTE **SHIFT** + **INC** / **DEC** pour augmenter/ diminuer rapidement la valeur du paramètre par paliers de 10 unités.

- **29**. Touches de curseur : pour déplacer le « curseur » sur l'écran, de manière à mettre en surbrillance et à sélectionner les divers paramètres.

- **30**. 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 **SHIFT** » (page 62).

- **31**. Touche **EXIT** : Les menus et écrans du MOXF6/MOXF8 sont organisés selon une structure hiérarchique. Appuyez sur cette touche pour quitter l'écran actuel et revenir au précédent niveau de la hiérarchie. Vous pouvez également l'utiliser pour annuler une tâche ou une opération de stockage.

- **32**. Touche **ENTER :** Pour ouvrir l'écran du menu sélectionné. Vous pouvez également l'utiliser pour exécuter une tâche ou une opération de stockage.



- **33**. Touches « MODE » : Sectuib des touches permettant de sélectionner les modes de fonctionnement du MOXF6/MOXF8 (par exemple, le mode « Voice »).

- **34**. **PERFORMANCE CREATOR** (page 31) : Pour modifier/créer rapidement une performance sur la base de la voix actuellement sélectionnée. Elle est particulièrement utile lorsque la voix sélectionnée dispose de réglages d'effet que vous souhaitez utiliser dans votre programme de performances.

    - Touche **LAYER** : Pour modifier une « performance » en couche sur la base de la « voix » actuellement sélectionnée. Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'écran « Category Search » s'ouvre pour vous permettre de sélectionner les voix en couche souhaitées.

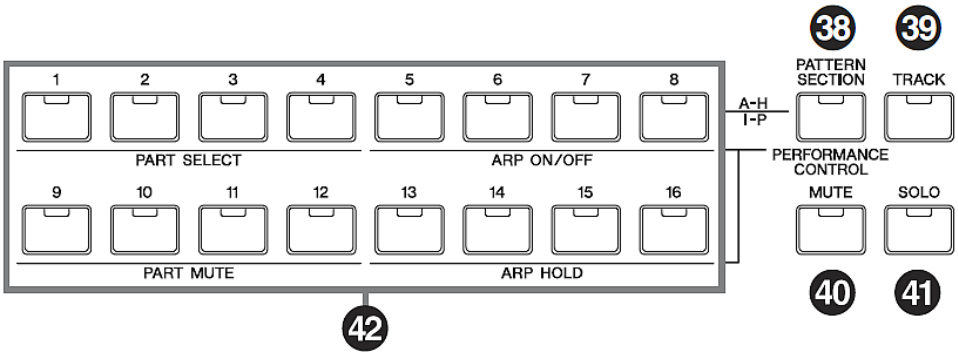
    - Touche **SPLIT** : pour modifier une « performance » partagée sur la base de la « voix » actuellement sélectionnée. Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'écran « Category Search » s'ouvre pour vous permettre de sélectionner les voix partagées souhaitées.

    - Touche **DRUM ASSIGN** : Pour modifier une « performance » de « voix de batterie » sur la base de la voix actuellement sélectionnée. Lorsque vous appuyez sur cette touche, l'écran « Category Search » s'ouvre pour vous permettre de sélectionner la voix de batterie souhaitée. En outre, l'arpège est alors automatiquement activé.

- **35**. Touches **DEC** / **INC** de la section « BANK SELECT » : pour sélectionner la banque de voix ou de performances souhaitées.

- **36**. Touches de groupe **A – H :** pour sélectionner le groupe de voix/performances souhaitées. Lorsque la touche **CATEGORY SEARCH** est activée, ces touches peuvent être utilisées pour sélectionner une catégorie.
  Lorsque la touche **QUICK SETUP** est activée, ces touches permettent de sélectionner une configuration rapide.

- **37**. Touche **COMMON** : Pour passer en mode Common « Edit », dans lequel vous pouvez modifier les paramètres s'appliquant à l'ensemble des « éléments », « parties » ou « zones » dans les modes suivants : « Voice Edit », « Performance », « Song Mixing Edit », « Pattern Mixing Edit », « Mixing Voice Edit » et « Master Edit ».



- **38**. Touche **PATTERN SECTION / PERFORMANCE CONTROL** : uniquement disponible en mode « Performance », « Pattern » et « Master ».
    - En mode « Performance », l'activation de cette touche entraîne l'affectation des fonctions suivantes aux touches numériques **1** à **16**.

Touche numérique	Fonction
1 à **4**	Sélection des parties de performance 1 à 4
5 à **8**	Activation/désactivation du sélecteur d'arpèges pour les parties de performance 1 à 4
9 à **12**	Réglage de l'assourdissement pour les parties de performance 1 à 4
13 à **16**	Réglage du maintien des arpèges pour les parties de performance 1 à 4

    - En mode « Pattern », l'activation de cette touche entraîne l'affectation des sections A à H aux touches numériques **1** à **16**.

    - En mode « Master », l'activation de cette touche vous permet d'utiliser les touches numériques pour activer/désactiver « Internal Switch » / « External Switch » pour chaque zone séparément. Pour plus de détails sur cette fonction, reportez-vous au « Manuel de référence » fourni au format PDF.

- **39**. Touche **TRACK** : en mode « Song » / « Pattern », vous pourrez vous servir des touches numériques **1** à **16** afin de sélectionner les pistes de morceau/motif correspondantes.

  En mode « Voice » / « Performance », cette touche permet d'utiliser les **touches numériques** pour choisir le canal de transmission MIDI du clavier.

- **40**. Touche **MUTE** (page 41) : en mode « Normal Voice Edit » et « Mixing Voice Edit » autorise l'utilisation des touches numériques **9** à **16** pour assourdir les éléments de voix (1 à 8).

  Son activation dans les autres modes permet de se servir des touches numériques **1** à **16** pour l'assourdissement des parties de performance (1 à 4), des pistes/parties de morceau (1 – 16) et des pistes/parties de motif (1 à 16).

- **41**. Touche **SOLO** (page 41) : en mode « Normal Voice Edit » et « Mixing Voice Edit » autorise l'utilisation des touches numériques **9** à **16** pour isoler les éléments de voix (1 à 8).

Son activation dans les autres modes permet d'utiliser les touches numériques **1** à **16** pour isoler une partie de performance (1 à 4), une piste/partie de morceau (1 à 16) et une piste/partie de motif (1 à 16).

NOTE L'état d'activation/désactivation des touches **39** à **41** affecte les touches numériques **1** à **16** de façon différente en fonction du mode actuellement sélectionné. Reportez-vous au tableau ci-dessous.

- **42**. Touches numériques **1** à **16 :** L'utilisation de ces touches varie selon l'état d'activation/désactivation des touches ;*
    - **PATTERN SECTION / PERFORMANCE CONTROL**,
    - **TRACK**,
    - **MUTE**
    - **SOLO**.

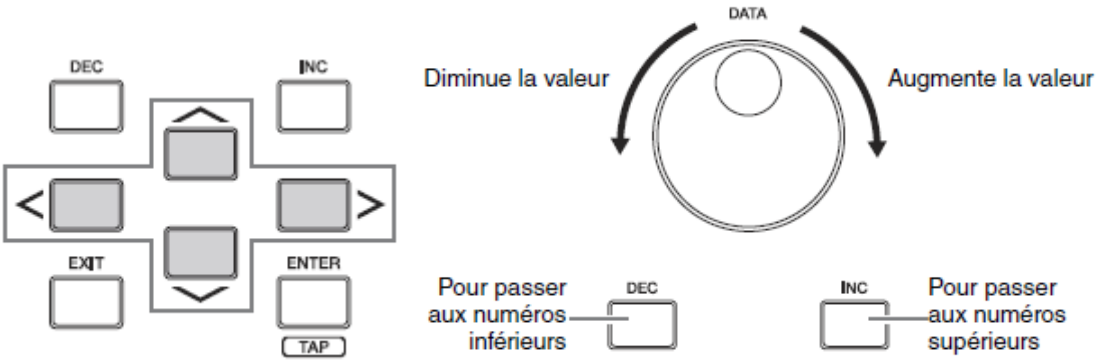
*Fonctions des touches numériques **1** à **16***

Mode	*Lors de l'activation de la touche **PATTERN SECTION/ PERFORMANCE CONTROL***	*Lors de l'activation de la touche **TRACK***	*Lors de l'activation de la touche **MUTE***	*Lors de l'activation de la touche **SOLO***	*Lors de la désactivation de toutes les touches*
Voice Play	-	Réglage du canal de transmission du clavier	-	-	Sélection de voix
Normal Voice Edit	-	Permet de passer de « Common Edit » à « Element Edit » en mode « Edit » et change la sélection de l'élément 1 à **8**	Réglage de l'assourdissement d'élément **9** à **16**	Sélection d'un élément solo **9** à **16**	-
Drum Voice Edit	-	Permet de passer de « Common Edit » à « Drum Key Edit » en mode « Edit »	-	-	Sélection d'une performance
Performance Play	Commande de la performance **38**	Réglage du canal de transmission du clavier	Réglage de l'assourdissement de la partie 1 à 4	Sélection d'une partie solo 1 à 4	-
Performance Edit	Commande de la performance **38**	Sélection de la « partie » de performance 1 à 4	Réglage de l'assourdissement de la partie 1 à 4	Sélection d'une partie solo 1 à 4	-
Master Play	-	Réglage du canal de transmission du clavier (lors de la mémorisation du mode « Voice » ou « Performance » sur la piste maître actuelle) ou sélection d'une piste de morceau/motif (lors de la mémorisation du mode « Song » ou « Pattern » sur cette piste)	-	-	Sélection d'un programme maître

Mode	*Lors de l'activation de la touche **PATTERN SECTION/ PERFORMANCE CONTROL***	*Lors de l'activation de la touche **TRACK***	*Lors de l'activation de la touche **MUTE***	*Lors de l'activation de la touche **SOLO***	*Lors de la désactivation de toutes les touches*
Master Edit	-	Fait passer le mode « Edit » de « Common Edit » à « Zone Edit » et change la sélection de zone 1 à 4	-	-	-
Song/Pattern Play	Sélection d'une section en mode « Pattern »	Sélection de la piste du « morceau »/ « motif »	Réglage de l'assourdissement de la « piste » du morceau/motif	Sélection de la piste solo	Sélection d'un « morceau » / « motif »
Song/Pattern Mixing	Sélection d'une section en mode « Pattern »	Sélection de la partie du « morceau » / « motif »	Réglage de l'assourdissement de la « partie » du morceau/motif	Sélection de la partie solo	Sélection d'une « voix » pour la partie en cours
Mixing Voice Edit	-	Sélection d'un élément 1 à 8	Réglage de l'assourdissement d'élément 9 à 16	Sélection d'un élément « solo » 9 à 16	-

2.2 Principes avancés d'utilisation des commandes

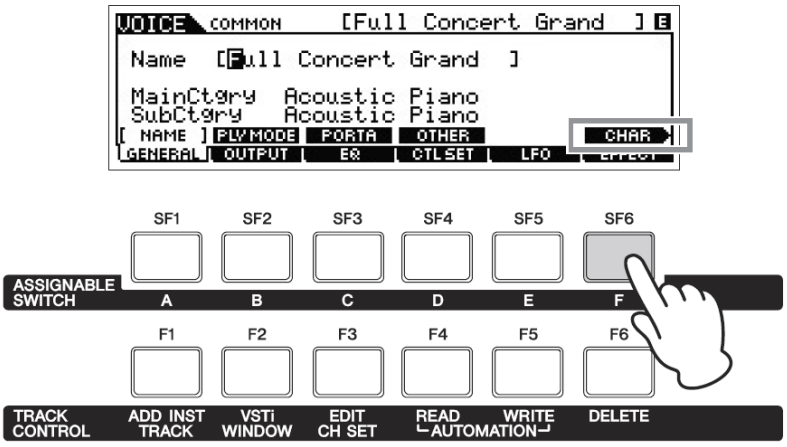
- **Déplacement du curseur** : flèches **<** , **>**, **^**, **v** ou molette **DATA**.

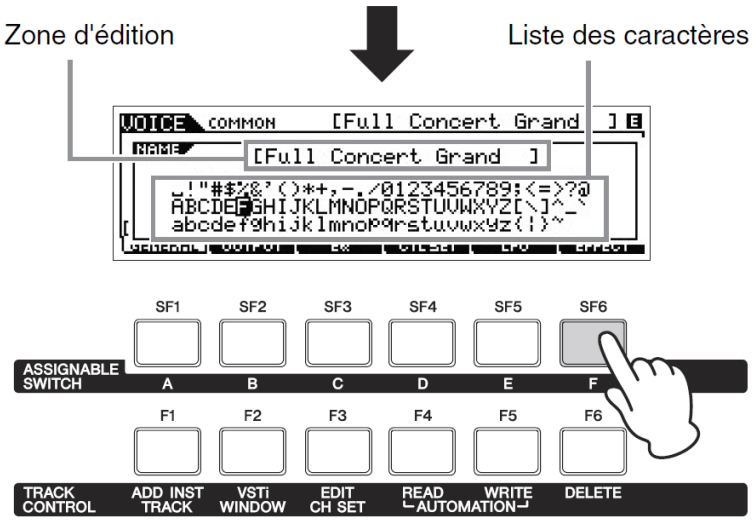


Modification de valeur du paramètre sur curseur : à l'aide de la molette **DATA** ou des touches **INC** et **DEC**.

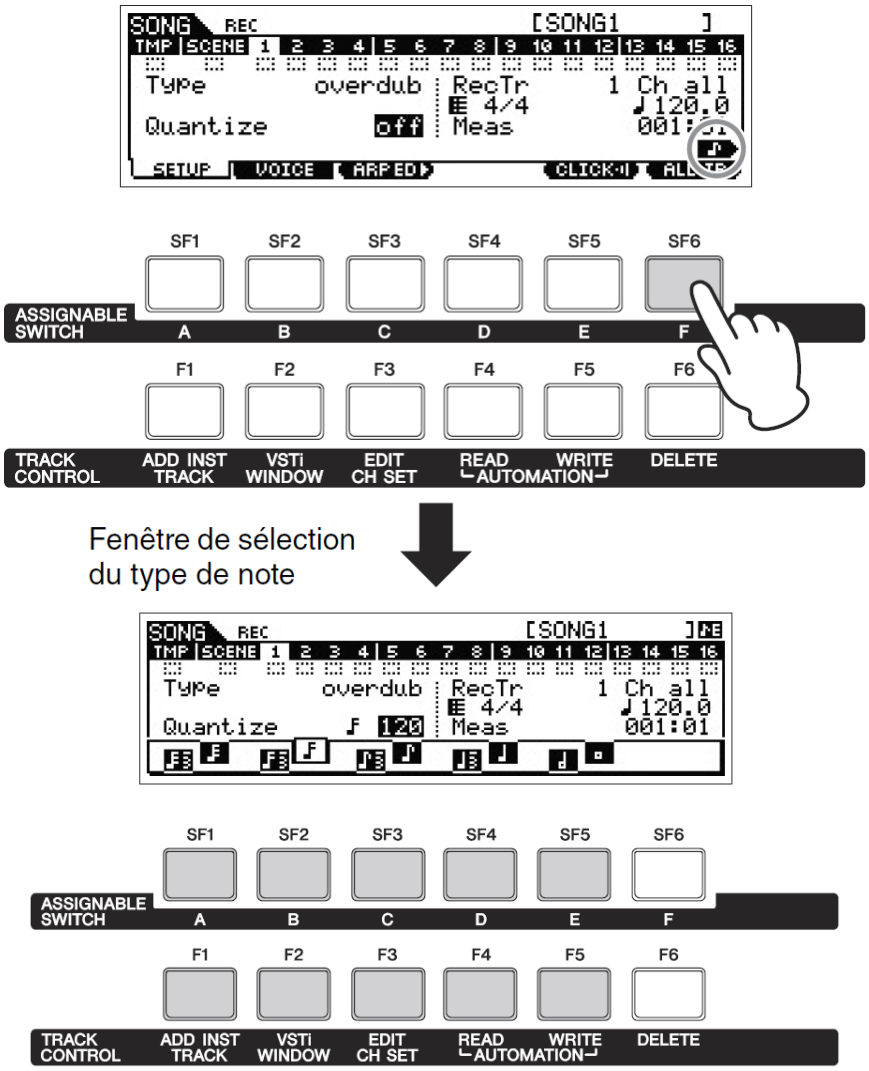
- **Pavé numérique** : Quand le curseur est positionné sur un champ numérique, l'icône « NUM » s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran.
  La saisie des nombres se fait avec les touches **SF1** à **SF5** (1 à 5) et **F1** à **F5** (6 à 9 et 0), et **F6** (signe négatif). La saisie se termine par le bouton **ENTER**.

Saisie de caractères : Quand le curseur est positionné sur un champ alphanumérique, l'icône CHAR apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran.
La saisie des caractères se fait avec le bouton **SF6** pour activer la fenêtre alphanumérique, le déplacement du curseur comme indiqué plus haut, et la saisie se termine par le bouton **ENTER**.



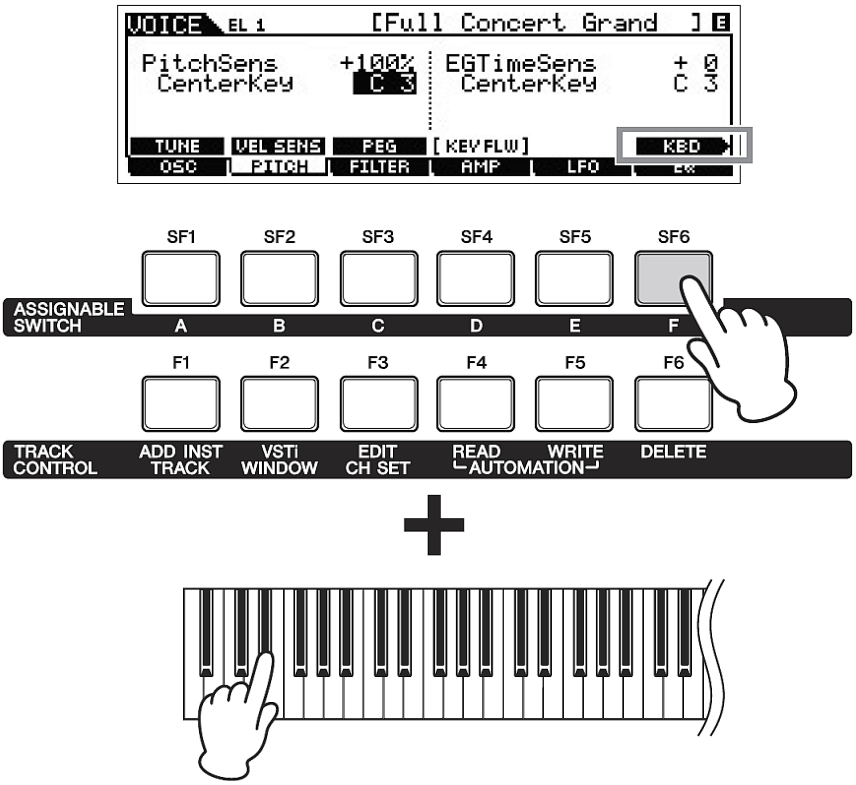


Saisie de durée de note : Quand le curseur est positionné sur un champ de durée de note, l'icône de note apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran.
Le choix de la ronde à la quadruple croche se fait, avec le bouton **SF6** pour activer la fenêtre correspondante, et avec les touches **SF1** à **SF5** et **F1** à **F5**.



Réglages des notes (touches) et de la vélocité : Plusieurs paramètres permettent de définir une plage de touches ou de vélocité pour une fonction donnée (par exemple, lors de la configuration du partage du clavier) en spécifiant certaines valeurs de notes.
Utiliser les touches **INC** et **DEC** ou la molette **DATA** pour régler ces paramètres ou saisir directement les valeurs à partir du clavier en appuyant sur les touches du clavier.
Lorsque le curseur est positionné sur un de ces paramètres, l'icône KBD apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran.

Vous pouvez alors configurer la note ou la vélocité directement à partir du clavier, en maintenant la touche **SF6** enfoncée tout en appuyant sur la touche souhaitée.



2.3 Mode « VOICE »

Le mode « Voice » sert à sélectionner, reproduire et éditer les voix souhaitées parmi les 4 de mode fournis

- ✓ Voice Play : Reproduction de voix,
- ✓ Normal Voice Edit : Édition de voix normale,
- ✓ Drum Voice Edit : Édition de voix de batterie et
- ✓ Voice Job : Tâche de voix.

Les voix sont de 2 types :

- ✓ Voix normale : essentiellement des sons d'instrument de musique dotés d'une hauteur de ton (piano, orgue, guitare, etc.) pouvant être joués sur la plage du clavier.
- ✓ Voix de batterie : correspondent principalement à des sons de percussions/batterie attribués à des notes individuelles. Elles servent à reproduire les parties rythmiques.

L'écran « Voice Play » (premier écran du mode « Voice ») permet de sélectionner et de jouer une voix unique.

2.3.1 LES BANQUES 43
2.3.2 SÉLECTION D'UNE VOIX PRÉSÉLECTIONNÉE 45
2.3.3 UTILISATION DE LA FONCTION « CATEGORY SEARCH » 45
2.3.4 REGROUPEMENT DES VOIX FRÉQUEMMENT UTILISÉES : CATÉGORIE « FAVORITE » 47
2.3.5 UTILISATION DE LA FONCTION « ARPEGGIO » 48
2.3.6 RÉGLAGE DE L'OCTAVE ET DE LA TRANSPOSITION DU CLAVIER 49
2.3.7 MODIFICATION DES QUALITÉS TONALES DE LA VOIX 50
2.3.8 ACCOMPAGNEMENT DRUM (BATTERIE) 51
2.3.9 ÉDITION D'UNE VOIX 51
2.3.10 APPLICATION DES EFFETS 54
2.3.11 MODIFICATION DES AFFECTATIONS DE TYPE D'ARPÈGE 56

2.3.1 Les Banques

Cet instrument dispose de banques destinées à mémoriser les voix. Il existe en fait 3 types de banques :

- ✓ PREsélectionnées Presets
- ✓ Utilisateur USER
- ✓ GM General Midi

Les voix et fonctions contenues dans ces banques varient selon la banque, tel qu'expliqué ci-dessous.

Le mode « Voice » dispose de 16 banques au total :

- ✓ banques PRESET 1 à 9,
- ✓ banques USER 1 à 3,
- ✓ banque GM,
- ✓ banque de voix de batterie Preset,
- ✓ banque de voix de batterie User,
- ✓ banque de voix de batterie GM.

Chacune de ces banques contient des voix regroupées par type de voix. Dans l'écran « Voice Play », vous pouvez sélectionner la voix souhaitée parmi les différentes banques de voix et la reproduire.

NOTE : Pour plus de détails sur les voix, reportez-vous la section « Structure de base ». Pour obtenir une liste des voix « PRESETS », reportez-vous au fichier PDF de la Liste des données fourni séparément.

2.3.1.1 Banques « PRESET »....44
2.3.1.2 Banques « USER »....44
2.3.1.3 Banque « GM »....44

2.3.1.1 Banques « PRESET »

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

2.3.1.2 Banques « USER »

Les banques « USER » contiennent les voix que vous avez éditées et enregistrées. Par défaut, celles-ci sont extraites des voix présélectionnées.

AVERTISSEMENT :
Si une voix de banque utilisateur (voix utilisateur) est écrasée ou remplacée, elle sera perdue. Lorsque vous stockez une voix modifiée, veillez à ne pas écraser de voix utilisateur qu'il vous importe de conserver.

> Nota : Vous pouvez également utiliser commodément la banque utilisateur pour enregistrer les voix souhaitées dans l'ordre consécutif, aux fins de vos performances en direct.

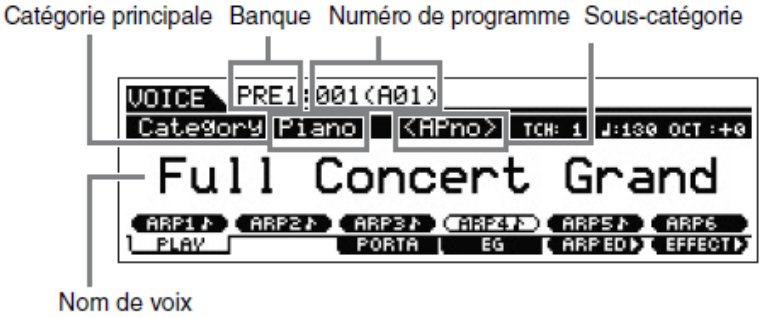
2.3.1.3 Banque « GM »

La banque « GM » contient les voix attribuées selon la norme GM.

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

2.3.2 Sélection d'une voix présélectionnée

- 1. bouton **VOICE**. L'écran « Voice Play » s'ouvre. (Le voyant de la touche **VOICE** s'allume.)
- 2. Sélectionnez une banque de voix à l'aide des touches « BANK SELECT » **DEC** / **INC**. Si vous jouez au clavier à ce stade, vous entendrez la voix affichée à l'écran.
  Les paramètres disponibles dans l'écran « Voice Play » sont brièvement expliqués ci-dessous.
  - Écran « Voice Play »



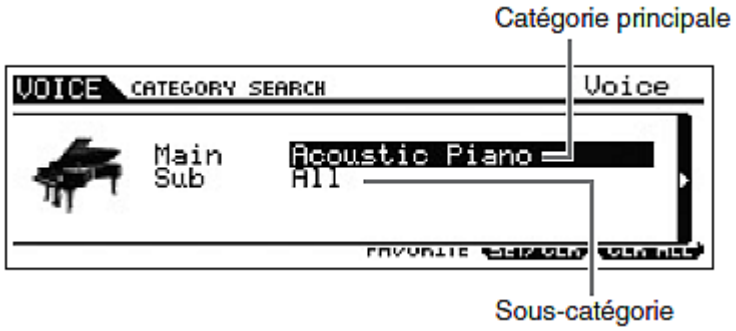
  - Banques de voix normales : 13 banques différentes
    - PRE1 à 9 (Banques présélectionnées),
    - USR1 à 3 (Banques utilisateur),
    - GM (Banque GM).
  - Banques de voix « DRUM » : 3 banques
    - PDR (Banque de voix de batterie présélectionnées),
    - UDR (Banque de voix de batterie utilisateur)
    - GMDR (Banque General Midi de voix de batterie).
- 3. Sélectionnez une voix à l'aide de la molette **DATA** ou des touches **DEC** / **INC**
  NOTE : La molette **DATA** et les touches **DEC** / **INC** parcourent les voix des banques une par une (suivante ou précédente).
  - Pour avancer 10 par 10 dans les numéros de programme, appuyez sur la touche **SHIFT** + **INC** dans l'écran « Play ».
  - Pour reculer 10 par 10 dans les numéros de programme, faites l'inverse : boutons **SHIFT** + **DEC** tout en maintenant.
- 4. Jouez au clavier

2.3.3 Utilisation de la fonction « Category Search »

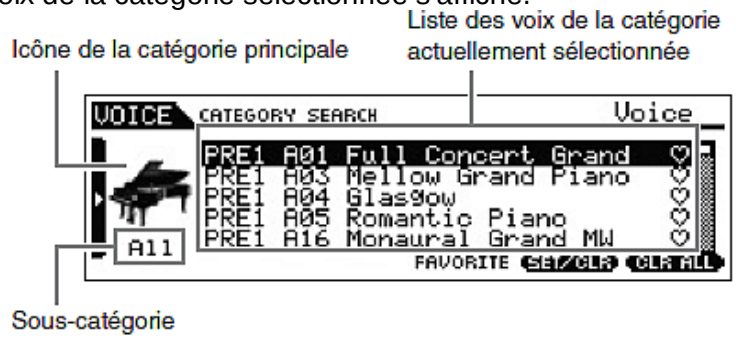
Quelle que soit la banque, les voix sont réparties de manière en catégories selon le type d'instrument en général ou des caractéristiques sonores liées aux voix.

La fonction « Category Search » permet d'accéder rapidement aux sons de votre choix.

- 1. Touche **CATEGORY SEARCH** dans l'écran « Voice Play ». L'écran « Category Search » apparaît.



- 2 Positionnez le curseur sur « Main » à l'aide de la touche de curseur **^** et utilisez la molette **DATA** pour sélectionner la catégorie principale.
- 3. Positionnez le curseur sur « Sub » à l'aide de la touche de curseur **v** et utilisez la molette **DATA** pour sélectionner la sous-catégorie.
- 4. touche **ENTER** ou touche de curseur **>** pour appeler la catégorie sélectionnée. La liste des voix de la catégorie sélectionnée s'affiche.



- 5 Sélectionnez la voix à l'aide des touches de curseur **^/v** ou de la molette **DATA**. Pour changer de catégorie, appuyez sur la touche de curseur **<** ou sur la touche **EXIT** et retournez à l'étape 2.
- 6 touche **ENTER** pour appeler la voix. L'écran “Category Search” se ferme.

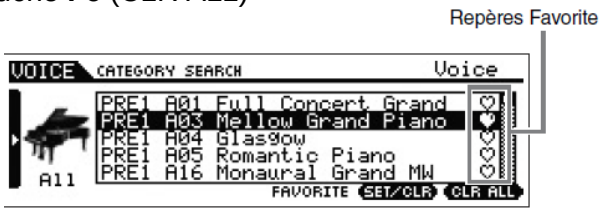
2.3.4 Regroupement des voix fréquemment utilisées : catégorie « Favorite »

La fonction « Category Search » dispose également d'une catégorie « Favorite » (Favoris), qui permet de regrouper vos voix préférées pour les retrouver plus rapidement.

2.3.4.1 Enregistrement de voix dans la catégorie « Favorite » 47
2.3.4.2 Sélection d'une voix dans la catégorie « Favorite » 47

2.3.4.1 Enregistrement de voix dans la catégorie « Favorite »

- 1. Exécutez les étapes 1 à 4 de la fonction « Category Search » (§ 2.3.3 ci-dessus) pour appeler la liste des voix de la catégorie sélectionnée.
- 2. Sélectionnez la voix souhaitée à l'aide des touches de curseur **∧/∨** ou de la molette **DATA**
- 3. touche **F5** (SET/CLR) pour activer le repère Favorite qui s'affiche en noir (♥), et la voix sélectionnée est enregistrée dans la catégorie « Favorite ».
  Appuyez à nouveau sur la touche **F5** (SET/CLR) pour désactiver le repère Favorite, qui devient alors blanc (♡).
  - Pour enregistrer d'autres voix, répétez les étapes 2 à 3.
  - Pour supprimer toutes les voix cochées de la catégorie « Favorite », appuyer sur la touche **F6** (CLR ALL)



- 4. Un fois terminé, appuyez sur la touche **ENTER** pour retourner dans l'écran « Voice Play ».
  Les réglages « Favorite Category » sont automatiquement stockés dans la mémoire flash ROM.
- Dans l'écran « Voice Play », les touches **SHIFT**+ **FAVORITE** enregistrent/suppriment la voix courante dans/de la catégorie « Favorite ».

2.3.4.2 Sélection d'une voix dans la catégorie « Favorite »

- 1. touche **FAVORITE** dans l'écran « Voice Play ». La liste des voix enregistrées dans la catégorie « Favorite » s'affiche.
- 2. Sélectionnez la voix à l'aide des touches de curseur **∧/∨** ou de la molette **DATA**
- 3. touche **ENTER** pour appeler la voix.

2.3.5 Utilisation de la fonction « Arpeggio »

La fonction « Arpeggio » (Arpège) déclenche automatiquement des phrases, des riffs et des motifs rythmiques d'arpèges présélectionnés, en fonction des notes que vous jouez.

La reproduction d'arpèges constitue une source d'inspiration dans laquelle vous pouvez abondamment puiser car elle vous offre non seulement des passages rythmiques sur lesquels vous pouvez jouer mais aussi des données MIDI de qualité qui vous permettent de créer des morceaux et des parties d'accompagnement complètes pour vos performances en live.

On peut :

- ✓ associer à chaque voix 6 types d'arpège de votre choix,
- ✓ attribuer les 6 types d'arpège souhaités aux différentes parties de chaque performance/morceau/motif
- ✓ et reproduire simultanément les arpèges de 4 « parties » au total.

Vous pouvez également régler la méthode de reproduction des arpèges, la plage de notes, la plage de vélocité et les effets de reproduction afin de créer vos propres groove originaux.

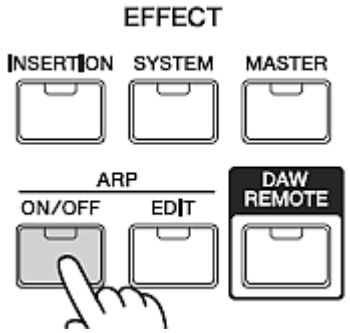
Qui plus est, la reproduction des arpèges peut être transmise via le canal de sortie MIDI Out, de manière à enregistrer les données d'arpège sur un séquenceur.

NOTE Pour plus de détails sur la fonction « Arpeggio », reportez-vous au document PDF « Manuel de référence ».

2.4.5.1 Activation/désactivation de la fonction « Arpeggio » 48
2.4.5.2 Modification du type d'arpège 48

2.3.5.1 Activation/désactivation de la fonction « Arpeggio »

- Touche « ARP » **ON/OFF**.



2.3.5.2 Modification du type d'arpège

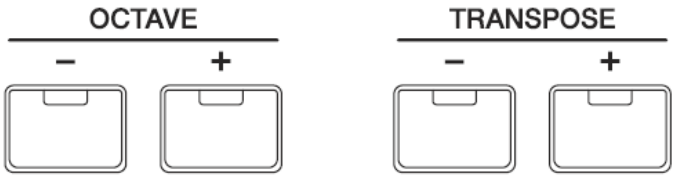
Différents types d'arpège sont affectés aux touches **SF1** à **SF6** ; les onglets correspondants sont nommés « ARP1 » à « ARP6 » avec une icône de croche (♪).

- une des touches **SF1** à **SF6 p**our modifier le type d'arpège.

NOTE Pour obtenir des informations sur le réglage du type d'arpège, reportez-vous à la section « Modification des affectations de type d'arpège », page 31.

2.3.6 Réglage de l'octave et de la transposition du clavier

Modifiez la plage de hauteur de ton spécifiée pour le jeu au clavier en vous servant des touches « OCTAVE » **-** / **+** et des touches « TRANSPOSE » **-** / **+**.



2.3.6.1 Boutons « Octave »....49
2.3.6.2 Boutons « Transpose »....49

2.3.6.1 Boutons « Octave »

Le changement d'octave du clavier est de +/-3 octaves au maximum.

Appuyez simultanément sur les touches **-** et **+** pour réinitialiser le réglage sur sa valeur initiale (0).

La plage d'octaves actuellement sélectionnée est indiquée par l'état du témoin des touches « OCTAVE » **-** / **+**.

- ✓ témoin allumé : 1 octave plus haute ou plus basse,
- ✓ témoin clignote lentement : 2 octaves plus hautes ou plus basses.
- ✓ témoin clignote rapidement : 3 octaves plus hautes ou plus basses.

2.3.6.2 Boutons « Transpose »

La transposition se fait par paliers de ½ ton (jusqu'à 11 demi-tons).

Cette fonction permet de continuer à jouer dans la même position et avec le même doigté, même lorsque les données de morceau ou l'interprétation d'un autre instrument imposent un ton différent.

- Appuyez simultanément sur les touches **-** et **+** pour réinitialiser le réglage sur sa valeur initiale (0).

Lorsque celui-ci est spécifié sur un demi-ton plus haut ou plus bas, le témoin correspondant s'allume.

NOTE : Ce paramètre est l'équivalent de « Octave » et « Transpose » dans l'écran « GENERAL » du mode « Utility ». Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

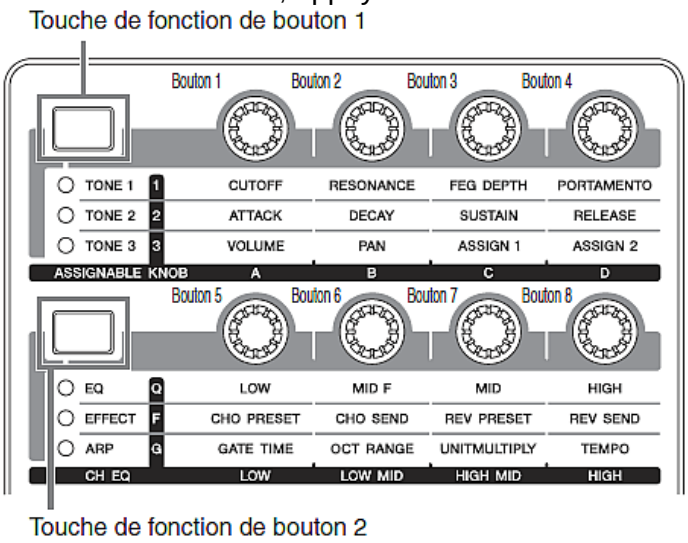
2.3.7 Modification des qualités tonales de la voix

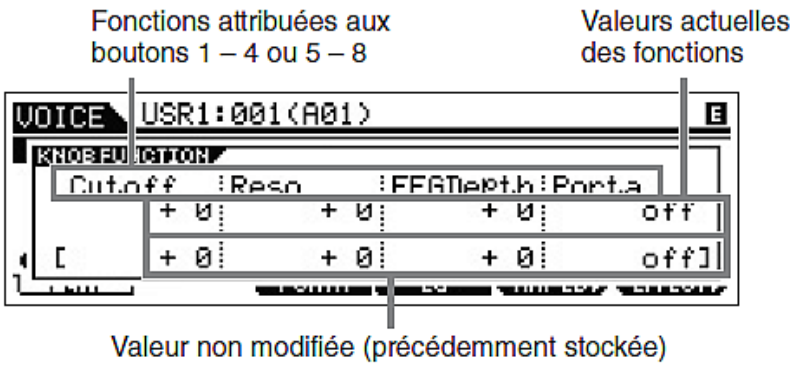
Les potards **1** à **8** permettent de régler divers paramètres liés à la voix actuellement sélectionnée, notamment la profondeur des effets, les caractéristiques d'attaque et de relâchement et le timbre.

Il est possible d'affecter 3 fonctions à chaque bouton et de les sélectionner alternativement à l'aide des touches de fonction des boutons.

- 1. touche de fonction **1** (située à gauche des boutons **1** à **4**) et sur la touche de fonction **2** (située à gauche des boutons **5** à **8**), à plusieurs reprises si nécessaire, jusqu'à ce que les voyants correspondant aux fonctions souhaitées s'allument.

  La fenêtre contextuelle « KNOB FUNCTION » apparaît. Dans l'écran contextuel sont indiquées la fonction actuellement attribuée au bouton ainsi que la valeur de cette fonction.
  Pour fermer la fenêtre contextuelle, appuyez sur la touche **EXIT**.

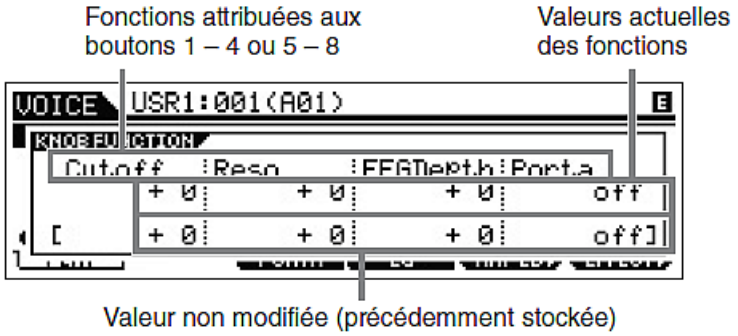




  NOTE : Lorsque le paramètre « Knob FuncDispSw » (Sélecteur de l'écran de sélection de boutons) est désactivé dans l'écran « GENERAL » du mode « Utility », la fenêtre contextuelle « KNOB FUNCTION » n'apparaît pas.

- 2. tourner le potard souhaité tout en jouant au clavier. La fenêtre contextuelle « KNOB FUNCTION » s'affiche et la fonction attribuée au bouton que vous actionnez affecte alors le son de la voix actuellement sélectionnée.

La fenêtre contextuelle « KNOB FUNCTION » affiche la fonction actuellement attribuée au bouton que vous manipulez, la valeur de cette fonction ainsi que la valeur dite « d'origine », c'est-à-dire la valeur non modifiée (précédemment stockée) de la fonction attribuée au bouton.



Indicateur d'édition

Lorsque vous modifiez la valeur du paramètre, l'indicateur d'édition **E** apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran, pour vous confirmer que le programme actuel (voix et performance, par exemple) a été modifié, mais que ces modifications n'ont pas encore été stockées.
Pour stocker l'état tel que modifié, exécutez l'opération « Store » (§ 2.3.9.3 ci-dessous).

2.3.8 Accompagnement DRUM (Batterie)

L'ajout d'un accompagnement de batterie (DRUM), se réalise en fait en créant une « Performance » comprenant la voix et le pattern de batterie choisis. Cf. paragraphe 1.9.3.3 ci-dessus.

2.3.9 Édition d'une voix

L'édition se rapporte au processus de création d'une voix par modification des paramètres qui composent la voix concernée.

Les opérations d'édition s'effectuent en mode « Voice Edit », un sous-mode du mode « Voice ». Les paramètres disponibles varient en fonction du type de voix.

2.3.9.1 Normal Voice Edit 51
2.3.9.2 Drum Voice Edit 52
2.3.9.3 Procédure de base pour l'édition de voix 52

2.3.9.1 Normal Voice Edit

Une « voix normale » peut être formée de 8 éléments. L'élément est l'unité de base élémentaire d'une voix. Il est créé en appliquant divers paramètres (effet, générateur d'enveloppe, etc.) à la forme d'onde du son de l'instrument.

Il existe 2 types d'écran pour l'édition des voix normales :
- ✓ « Common Edit », qui permet de modifier des réglages communs aux 8 éléments,
- ✓ « Element Edit », pour l'édition d'éléments individuels.

2.3.9.2 Drum Voice Edit

Il existe 2 types d'écran pour l'édition des « voix de batterie » :

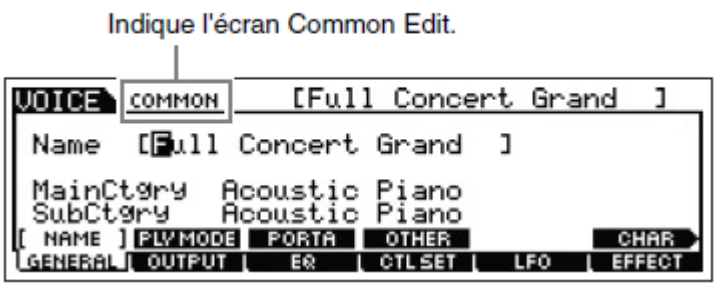
- ✓ l'écran « Common Edit », qui permet d'éditer les paramètres s'appliquant à toutes les touches de batterie de la voix, et
- ✓ l'écran « Key Edit », pour l'édition de touches individuelles.

2.3.9.3 Procédure de base pour l'édition de voix

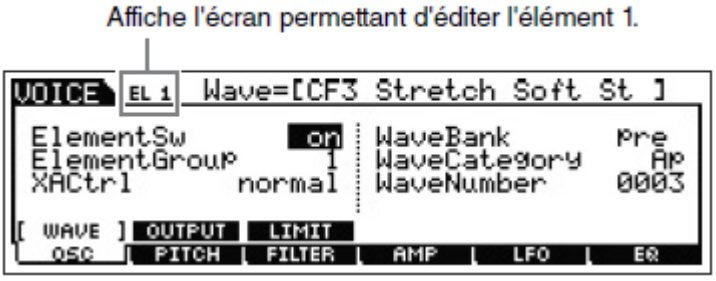
- ➢ 1. touche **EDIT** en mode Voice.
- ➢ 2. Éditez la voix actuelle.
  - Voix normale : touche **COMMON** pour modifier les paramètres communs.
    Pour éditer les paramètres des éléments, appuyez sur la touche du numéro d'élément souhaité, **1** à **8**.
  - Voix de batterie : touche **COMMON** pour modifier les paramètres communs
    Pour éditer les paramètres des touches, appuyez sur la touche **1**, puis sur la note souhaitée du clavier.

NOTE Pour plus d'informations sur les paramètres des voix, reportez-vous au chapitre consacré au mode « Voice » dans le Manuel de référence.

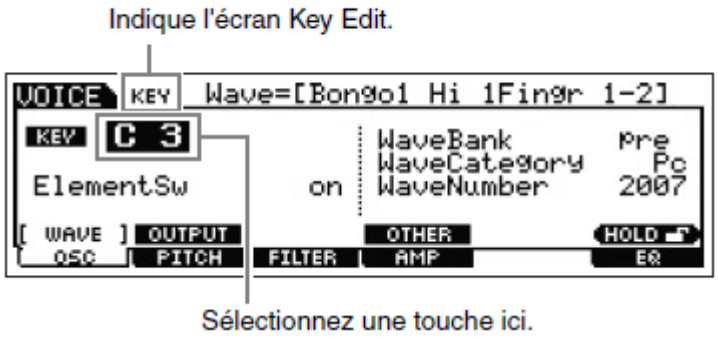
Écran Common Edit



Écran Element Edit



Écran Key Edit



- 3. Attribuez un nom à la voix éditée. Dans l'écran appelé via **COMMON** → **F1** « GENERAL » → **SF1** « NAME », saisissez le nom souhaité.
- 4. Stockez vos modifications en tant que voix utilisateur.

  Touche **STORE** pour appeler l'écran « Store ». Spécifiez la mémoire de destination, puis appuyez sur la touche **ENTER** pour exécuter l'opération de stockage.

  Pour annuler l'opération de stockage, appuyez sur la touche **EXIT** avant d'appuyer sur la touche **ENTER**.

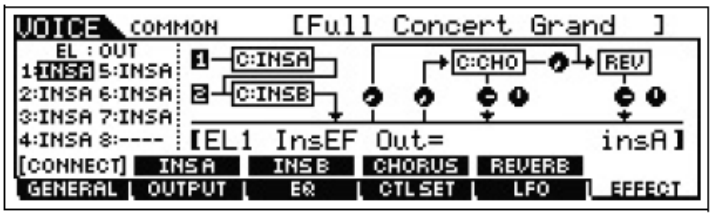
AVERTISSEMENT :
Ne jamais mettre l'appareil hors tension tandis que vous enregistrez des données dans la mémoire interne (le message « Executing... » ou « Please keep power on » apparaît alors à l'écran). La mise hors tension de l'appareil à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (à cause de la corruption des données dans la mémoire morte Flash ROM).

2.3.10 Application des effets

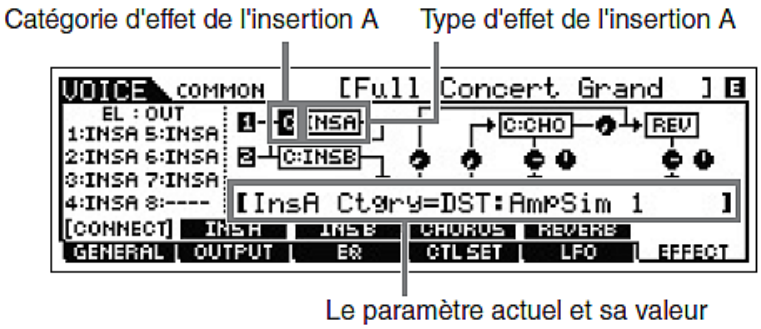
Les effets permettent, par exemple d'ajouter une réverbération ou un chorus à la voix sélectionnée pour la performance au clavier.

Les instructions ci-dessous expliquent comment régler le type d'effet et les paramètres connexes appliqués à la voix présélectionnée, puis stocker les réglages en tant que voix utilisateur.

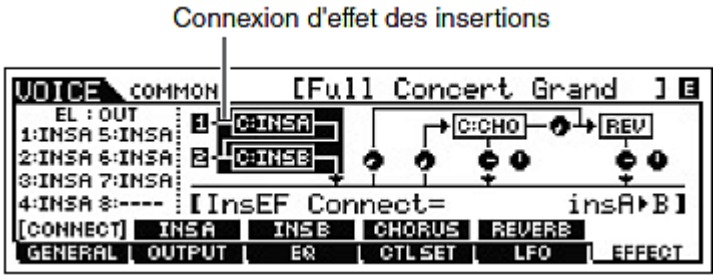
- 1. Dans l'écran « Voice Play », sélectionnez une voix, puis appuyez sur la touche **F6** « EFFECT ». L'écran « EFFECT » du mode « Voice Common Edit » s'ouvre.



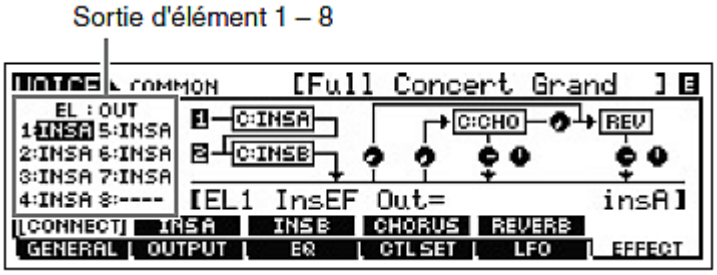
- 2. Sélectionnez la catégorie d'effet et le type d'effet de « insertion A ». Positionnez le curseur à l'endroit voulu comme indiqué ci-dessous, puis utilisez les touches **INC**/**DEC** ou la molette **DATA**.



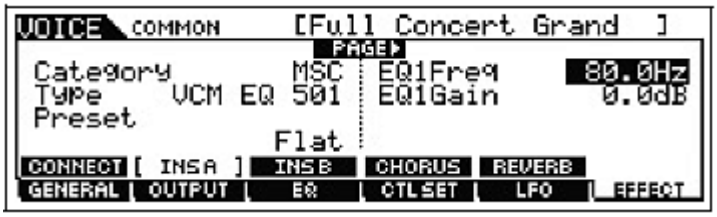
- 3. Sélectionnez la catégorie d'effet et le type d'effet de « insertion B » en procédant comme indiqué à l'étape 2.
- 4. Sélectionnez la connexion d'effet des « insertions A et B ». Positionnez le curseur à l'endroit voulu comme indiqué ci-dessous, puis utilisez les touches **INC**/**DEC** ou la molette **DATA**.



- 5 Définissez la destination de sortie de chaque élément/touche. Positionnez le curseur sur « EL:OUT » (voix normale) ou sur « KEY:OUT » (voix de batterie), puis utilisez les touches **INC**/**DEC** ou la molette **DATA**.



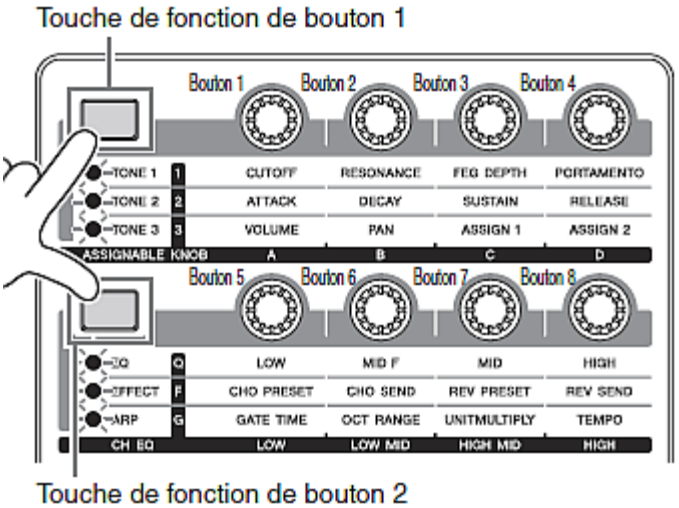
- 6. Si nécessaire, éditez les paramètres d'effet dans l'écran appelé via les touches **SF2** « INS A »/ **SF3** « INS B ». Essayez de vous rapprocher du son souhaité en effectuant des réglages précis des paramètres fournis pour chaque type d'effet.

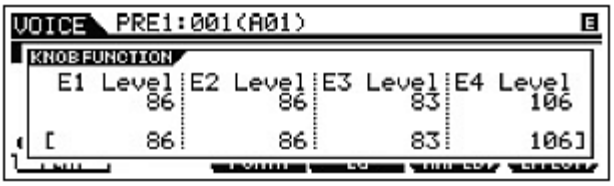


- 7 Après avoir réglé les paramètres, appuyez sur la touche **STORE** pour stocker les réglages en tant que voix utilisateur.

ASTUCE : Ajuster simultanément le volume des différents éléments 1 à 8

- 1. Appuyez simultanément sur la touche de fonction du bouton **1** (à gauche des potards **1** à **4**) et sur la touche de fonction du bouton **2** (à gauche des potards **5** à **8**). Les 6 voyants s'allument et la fenêtre contextuelle « KNOB FUNCTION » apparaît.
- 2 .Tournez l'un des potards pour régler le volume de l'élément
- 3. Une fois l'édition terminée, appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'écran « Voice Play »





ASTUCE : Utilisation des contrôleurs

Plusieurs contrôleurs sont affectés à chacune des voix présélectionnées, ce qui permet d'appliquer aux voix différentes modifications et des effets divers en temps réel.

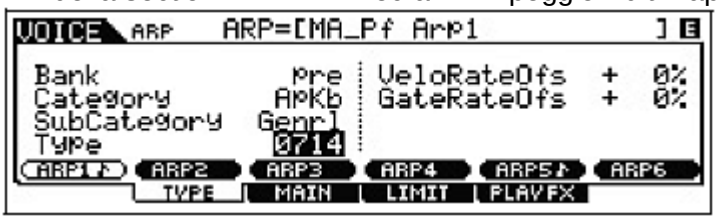
Par souci de commodité, les abréviations des contrôleurs principaux ou caractéristiques de ces voix s'affichent à l'écran après le nom de la voix concernée. Cependant, certaines indications associées aux voix peuvent renvoyer à des contrôleurs non disponibles sur l'instrument. Il est possible toutefois de les exploiter en transmettant le numéro de commande MIDI correspondant à partir d'un séquenceur interne ou externe ou d'un contrôleur MIDI externe.

Indication de contrôleur	Nom de contrôleur	Numéro de commande MIDI (réglage par défaut)
AS1	Bouton ASSIGN **1**	16
AS2	Bouton ASSIGN **2**	17
AF1	Touche ASSIGNABLE FUNCTION **1**	86
AF2	Touche ASSIGNABLE FUNCTION **2**	87
FC1	Contrôleur au pied	11
FC2	non inclus sur le panneau	4
MW	Molette de modulation	1
RB	non inclus sur le panneau	22

2.3.11 Modification des affectations de type d'arpège

Essayez de changer les types d'arpège affectés aux touches **SF1** à **SF6** de la voix présélectionnée.

- 1. touche **EDIT** de la section « ARP ». L'écran « Arpeggio Edit » apparaît.



- 2. touche d'arpège voulue, **SF1** « ARP1 » à **SF6** « ARP6 ».
- 3. touche **F2** « TYPE » pour appeler l'écran « TYPE ».
- 4. Sélectionner le type d'arpège que vous souhaitez affecter à la touche. Éditez les réglages « Bank », « Category », « Sub Category » et « Type » à l'aide de la molette **DATA**.
- 5. Le cas échéant, éditez les autres paramètres.
- 6. touche « ARP » **ON/OFF** pour activer les arpèges, puis jouez au clavier.

ASTUCE : Copie d'un type d'arpège vers une autre touche

- Pour copier le type d'arpège de la touche « ARP 1 » vers l'une des touches « ARP 2 à 6 », presser simultanément les touches **STORE** et **SF2** à **SF6**, dans l'écran « Arpeggio Edit ».

2.4 Mode « PERFORMANCE » (A terminer)

2.4.1 ENREGISTREMENT EN MODE PERFORMANCE 57
2.4.2 CRÉATION D'UNE PERFORMANCE: « PERFORMANCE CREATOR » 59

2.4.1 Enregistrement en mode « Performance »

Un enregistrement se fait au format MIDI sous forme de morceau (« Song ») ou de motif (« Pattern »), comportant 16 « pistes » au maximum.

La procédure d'enregistrement est quasiment la même dans les 2 cas, avec cependant des réglages supplémentaires pour un « motif » (« Section » et « SectionLenght »).

La différence se manifeste au moment de la reproduction, car un morceau sera joué une fois jusqu'à la fin, tandis qu'un motif sera joué en boucle tant que le bouton Arrêt (■) n'est pas pressé.

2.5.1.1 Enregistrement 57
2.5.1.2 Programmation de l'ordre des motifs(A rédiger).....58
2.5.1.3 Ecoute des motifs enchainés 58

2.4.1.1 Enregistrement

- bouton **REC** de la section « SEQ TRANSPORT »
- onglet « SETUP »
  - SeqMode : « Song » ou « Pattern »
  - Number : Numéro du morceau ou du motif
  - Section : sélectionner A à P (16 sections) UNIQUEMENT POUR un motif
  - SectionLength : sélectionner entre 1 et 4 selon la longueur des types d'arpèges actuellement sélectionnés, UNIQUEMENT POUR un motif
  - TimeSignature : Signature de mesure (4/4 etc…), qui doit être la même que celle de l'arpège éventuel.
  - Tempo : Tempo de l'enregistrement (y compris de l'arpège éventuel)

- onglet « REC TR » (bouton **F2**)
  - champ RecTrack : pour sélectionner les pistes de destination : 1 à 4, 5 à 8, 9 à 12, ou 13 à 16
- onglet « OTHER »
  - KeyOnStart : « on » pour que le démarrage de l'enregistrement soit déclenché par une note du clavier (indispensable en cas d'arpèges)
  - CopyPerfParam : « on » pour copier les réglages de paramètre des parties 1 à 4 de la « performance », vers les « parties » de destination du morceau.
  - ModeToRecMode : « on » pour passer en mode « Song » à la fin de l'enregistrement

- onglet « CLICK » (bouton **F5**) : pour activer le métronome si besoin

- bouton **REC** : pour démarrer l'enregistrement, sauf si KeyOnStart est « on »
- jouer au clavier, en changeant si besoin d'arpèges
- bouton ■ : pour arrêter l'enregistrement
- bouton ► : pour écouter l'enregistrement
- si besoin enregistrer d'autres pistes (mode « Song Record ») ou modifier les pistes enregistrées (mode « Song Edit »)
- bouton **STORE** : pour stocker l'enregistrement.

2.4.1.2 Programmation de l'ordre des motifs(A rédiger)

Pour les motifs, l'ordre de leur reproduction doit être programmée :

-

2.4.1.3 Ecoute des motifs enchainés

Des motifs préalablement enregistrés sous un même numéro mais dans différentes « sections » (jusqu'à 16 nommées de A à P), peuvent être joués en « live » en les enchainant, à la manière d'un arrangeur : introduction, couplet1, refrain, couplet2, refrain etc… , coda.

- bouton **PATTERN** sous la section « MODE »
- sélectionner un motif avec cadran **DATA** ou bouton **DEC** et **INC**
- bouton **PATTERN SECTION** à droite des boutons 1 à 16
- bouton **1** à **16** : pour sélectionner le motif de démarrage (a priori 1)
- bouton ► : pour démarrer la lecture
- bouton **1** à **16** : pour changer de section (A à H en haut, I à P en bas)
- bouton ■ : pour arrêter la reproduction

2.4.2 Création d'une performance: « Performance Creator »

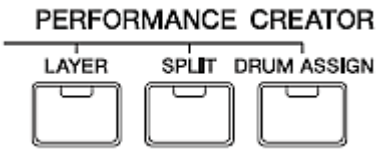
Un programme dans lequel plusieurs « voix » (parties) sont combinées pour sous forme de « Layer », « Split » ou autres est appelé une « PERFORMANCE ».

Chaque « performance » peut contenir jusqu'à « 4 parties » (voix) différentes.

La fonction « Performance Creator » permet de créer une performance en utilisant vos voix préférées en mode Voice.

Pour cela copier dans votre « performance » des réglages de paramètres associés à la voix (tels que des effets), de sorte que vous puissiez obtenir facilement et rapidement le son précis souhaité. « Performance Creator » propose 3 fonctions:

- ✓ Layer (Couche),
- ✓ Split (Partage)
- ✓ Drum Assign (Affectation de batterie).



2.5.2.1 Plusieurs voix différentes simultanées : « Layer » 59
2.5.2.2 Deux voix différentes avec les mains gauche et droite : « Split » 60
2.5.2.3 Superposition d'une partie de batterie avec la voix actuelle : « Drum Assign » 62
2.5.2.4 Modification du motif de batterie (type d'arpège) 62

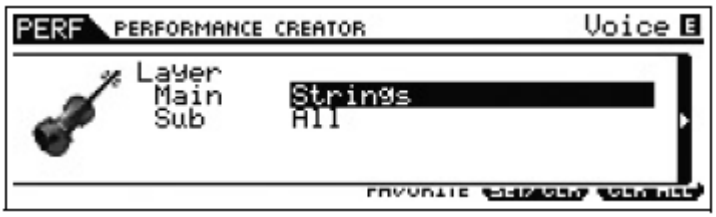
2.4.2.1 Plusieurs voix différentes simultanées : « Layer »

On crée une performance dans laquelle différentes voix sont superposées sur la plage du clavier. Une telle performance permet, par exemple, de superposer des voix de piano et de cordes pour obtenir un son riche et épais.

- 1. Sélectionnez une voix en mode « Voice ».



- 2. touche **LAYER**. L'écran « Category Search » apparaît.



- 3 Sélectionnez la catégorie contenant la voix que vous voulez superposer, puis appuyez sur la touche de curseur **>**. La liste des voix apparaît.

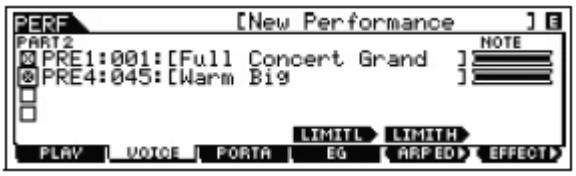


- 4 Sélectionnez la voix dans la liste, puis appuyez sur **ENTER**. L'écran « Performance Play » apparaît.



La voix sélectionnée en mode « Voice » sera affectée à la partie 1, et la voix sélectionnée après avoir appuyé sur la touche **LAYER** sera affectée à la partie 2. Ces deux voix sont reproduites simultanément en couche dans le cadre d'une « performance ».

Vous pouvez vérifier la superposition des voix dans l'écran appelé à l'aide de la touche **F2** « VOICE ».



- 5 touche **STORE** pour stocker les réglages en tant que performance.



NOTE : En appuyant sur la touche « EDIT » de l'écran « Store », vous pouvez vérifier le son de la performance sur la destination de stockage.

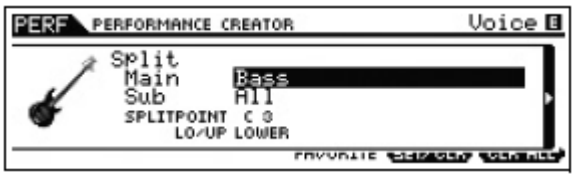
2.4.2.2 Deux voix différentes avec les mains gauche et droite : « Split »

La note la plus basse de la section à main droite est appelée « point de partage ». La création d'une telle performance vous permet, par exemple, de jouer une partie de basse de la main gauche et une partie de piano de la main droite.

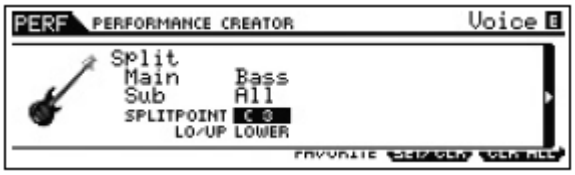
- 1. Sélectionnez une voix en mode « Voice »



- 2. touche **SPLIT**. Pour ouvrir l'écran « Category Search »



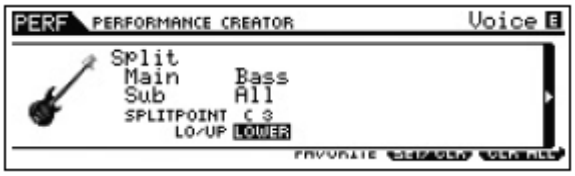
- 3 Positionnez le curseur sur « SPLITPOINT », pour définir le point de partage



Touche **SHIFT** enfoncée en appuyant sur la note de votre choix sur le clavier pour déterminer le point de partage.

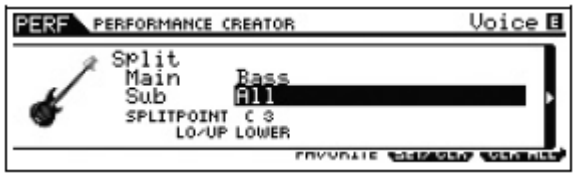
NOTE : La note définie en tant que point de partage est incluse dans la section supérieure du clavier.

- 4 Positionnez le curseur sur « LO/UP » (Inférieure/Supérieure), pour spécifier si la voix souhaitée est affectée à la section inférieure ou supérieure du clavier



NOTE : Lorsque la voix d'origine est une voix de batterie, le partage n'est pas appliqué à la partie affectée à cette voix. Dans ce cas, seule la voix souhaitée est affectée à la partie située à la plage du clavier en fonction des réglages « SPLITPOINT » et « LO/UP ».

- 5. Positionnez le curseur sur « Main »/« Sub », pour sélectionner la catégorie contenant la voix souhaitée
- 6. touche de curseur **>** pour afficher la liste des voix



- 7 Sélectionnez la voix dans la liste, puis appuyez sur **ENTER** pour ouvrir l'écran « Performance Play »



La voix sélectionnée en mode « Voice » sera affectée à la partie 1, et la voix sélectionnée après avoir appuyé sur la touche **SPLIT** sera affectée à la partie 2. Ces 2 voix sont reproduites dans des plages différentes du clavier partagé dans le cadre d'une « performance ».

Vous pouvez vérifier l'affectation des voix dans l'écran appelé à l'aide de la touche **F2** « VOICE ».



- 8. touche **STORE** pour stocker les réglages en tant que performance

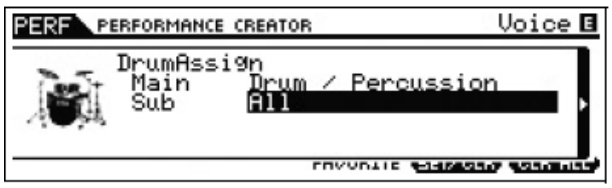
2.4.2.3 Superposition d'une partie de batterie avec la voix actuelle : « Drum Assign »

Pour créer une performance dans laquelle vous pouvez déclencher un motif de batterie (via la fonction « Arpeggio ») en plus de la voix actuelle :

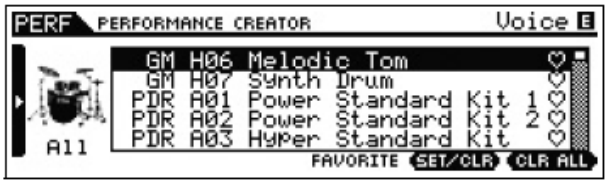
- 1. Sélectionnez une voix en mode « Voice ».



- 2. touche **DRUM ASSIGN** pour ouvrir l'écran « Category Search ».
  Le réglage « Drum/Percussion » est automatiquement attribué à la catégorie concernée. La voix de batterie est affectée à la « partie » 4, puis l'arpège est automatiquement activé.
  Jouez au **clavier** pour déclencher l'arpège.



- 3. touche de curseur **>** pour afficher la liste des voix



- 4. Sélectionnez la voix de batterie souhaitée dans la liste,
  puis appuyez sur la touche **ENTER** pour ouvrir l'écran « Performance Play »



  NOTE Pour faire cesser la reproduction des arpèges, appuyez sur la touche « ARP » **ON/OFF** afin d'éteindre son voyant lumineux.

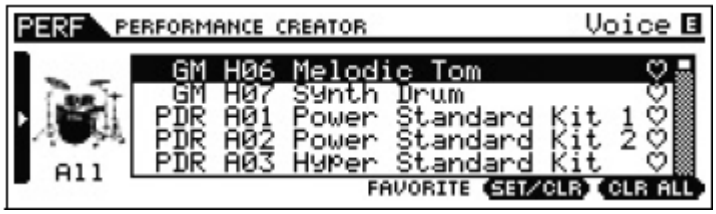
Pour démarrer ou réactiver la reproduction des arpèges, appuyez sur la touche « ARP » **ON/OFF** en vue d'allumer son voyant lumineux.

2.4.2.4 Modification du motif de batterie (type d'arpège)

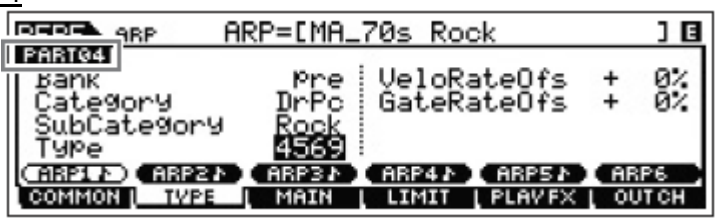
Exécutez la fonction « Drum Assign » pour attribuer une voix de batterie à la « partie » 4 et activer l'arpège de cette partie.

Pour modifier le motif de batterie, sélectionnez un autre type d'arpège dans l'écran « Arpeggio Edit » du mode Performance.

- 5. touche « ARP » **EDIT** dans l'écran « Performance Play » pour ouvrir l'écran « Arpeggio Edit »



- 6. touche **F2** « TYPE », puis sur touche numérique **4** pour afficher l'écran « TYPE » de la partie 4



- 7. Sélectionnez le type d'arpège en spécifiant les réglages « Bank », « Category », « Sub Category » et « Type ».
- 8. touche **PERFORM** pour revenir à l'écran « Performance Play »
- 9 touche **STORE** pour stocker la performance éditée

2.5 Mode « UTILITY »

Le mode « Utility » permet de définir des paramètres qui s'appliquent à l'ensemble du MOXF6/MOXF8. Il s'agit en fait d'un sous-mode des modes « Voice » / « Performance / « Song / « Pattern ».

- Appuyez sur la touche **UTILITY** dans chaque mode pour passer en mode « Utility »
- Appuyez sur la touche **EXIT** après avoir effectué les réglages souhaités pour revenir au mode précédent

2.5.1 **F1** GENERAL (A RÉDIGER) 64
2.5.2 **F2** VOICE (A RÉDIGER) 64
2.5.3 **F2** SEQ (SEQUENCER) (A RÉDIGER) 64
2.5.4 **F3** VCE A/D (VOICE A/D INPUT) (A RÉDIGER) 64
2.5.5 **F4** CTL ASN (CONTROLLER ASSIGN) (A RÉDIGER) 64
2.5.6 **F5** USB I/O(A RÉDIGER) 66
2.5.7 **F6** MIDI (A RÉDIGER) 66
2.5.8 UTILITY JOB (A RÉDIGER) 66

*2.5.1 **F1** GENERAL (A rédiger)*

*2.5.2 **F2** VOICE (A rédiger)*

*2.5.3 **F2** SEQ (Sequencer) (A rédiger)*

*2.5.4 **F3** VCE A/D (Voice A/D Input) (A rédiger)*

*2.5.5 **F4** CTL ASN (Controller Assign) (A rédiger)*

2.5.5.1 **SF1** ASSIGN (Affectation) 64
2.5.5.2 **SF2** FT SW (Foot Switch): « Pedale Sustain » 65

*2.5.5.1 **SF1** ASSIGN (Affectation)*

Détermine les réglages « Controller Assign communs » à l'ensemble du système du MOXF6/MOXF8. Vous pouvez attribuer des numéros de changement de commande MIDI aux boutons du panneau avant et aux contrôleurs externes.

Par exemple, vous pouvez utiliser les boutons « ASSIGN » **1 et 2** pour contrôler la profondeur de deux « effets » différents, tout en vous servant du **contrôleur au pied**

pour contrôler la « modulation ». Ces numéros de changement de commande sont désignés sous le nom de « Controller Assign ».

NOTE : Dans le cas des contrôleurs qui ne sont pas réellement disponibles sur l'instrument lui-même, vous pouvez les commander en transmettant le numéro de commande MIDI correspondant depuis un contrôleur MIDI externe.

BC (Breath Controller Control Number) : Détermine le numéro de changement de commande généré lorsque vous utilisez un **contrôleur de souffle** sur un équipement externe connecté au MOXF6/MOXF8.
Réglages : off, 1 – 95

RB (Ribbon Controller Control Number) :
Détermine le numéro de changement de commande correspondant à un **contrôleur de ruban** sur un équipement externe connecté au MOXF6/MOXF8.
Réglages : off, 1 – 95

FC1 (Foot Controller 1 Control Number) :
Détermine le numéro de changement de commande généré lorsque vous utilisez le **contrôleur au pied** connecté à la prise **FOOT CONTROLLER**.
Gardez à l'esprit que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages comme si vous utilisiez le **contrôleur au pied** de l'instrument.
Réglages : off, 1 – 95

FC2 (Foot Controller 2 Control Number) :
Détermine le numéro de changement de commande correspondant à un **contrôleur au pied 2** sur un équipement externe connecté au MOXF6/MOXF8.
Réglages : off, 1 – 95

AS1 (Assignable 1 Control Number)
AS2 (Assignable 2 Control Number) : Détermine le numéro de changement de commande généré lors de l'utilisation des boutons « ASSIGN » **1/2**.
Gardez à l'esprit que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages comme si vous utilisiez les boutons « ASSIGN » **1/2**.
Réglages : off, 1 – 95

AF1 (Assign Function 1 Control Number)
AF2 (Assign Function 2 Control Number) :
Détermine le numéro de changement de commande généré lorsque vous utilisez les touches « ASSIGNABLE FUNCTION » **1** / **2**.
Gardez à l'esprit que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages comme si vous utilisiez les touches « ASSIGNABLE FUNCTION » **1** / **2** de l'instrument.
Réglages : off, 1 – 95

*2.5.5.2 **SF2** FT SW (Foot Switch): « Pedale Sustain »*

Cet écran vous permet de déterminer le numéro de changement de commande généré par le **sélecteur au pied** raccordé à la prise **FOOT SWITCH**.

Attention : pour utiliser une pédale d'une autre marque que Yamaha, rien ne semble prévu pour inverser la polarité si la pédale marche à l'envers : comme les pédales Kurzweil dont le branchement provoque un Sustain permanent, qui s'arrête en enfonçant la pédale.
Par contre certaines pédale comme M-AUDIO dispose d'un commutateur de polarité pour s'adapter à toutes les claviers.

FS (Foot Switch Control Number) :
Cet écran vous permet de déterminer le numéro de changement de commande généré par le sélecteur au pied raccordé à la prise FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. N'oubliez pas que si un périphérique externe émet les mêmes messages de changement de commande MIDI que ceux définis ici, le générateur de sons interne répondra aussi à ces messages comme si vous utilisiez le sélecteur au pied de l'instrument. Réglages : off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset

SustainPedal (Foot Switch Sustain Pedal Select) :
Détermine le modèle reconnu de **sélecteur au pied** en option connecté à la prise FOOT SWITCH [SUSTAIN].
Réglages : FC3 (Half on), FC3 (Half off), FC4/5

- En cas d'utilisation d'une pédale FC3 : Lorsque vous connectez une pédale FC3 proposée en option (équipée de la fonction de pédale à mi-course) pour produire un effet spécial de « pédale à mi-course » (comme sur un véritable piano acoustique), réglez ce paramètre sur « FC3 (Half on) ». Si vous n'avez pas besoin de la fonction de pédale à mi-course ou souhaitez la désactiver tout en continuant à utiliser une pédale FC3, réglez ce paramètre sur « FC3 (Half off) ».

- En cas d'utilisation d'une pédale FC4 ou FC5 : Sélectionnez « FC4/5 ». Les pédales FC4 et FC5 ne sont pas équipées de la fonction de pédale à mi-course.

NOTE Notez que ce réglage n'est pas nécessaire si vous contrôlez la fonction de pédale à mi-course via des messages de changement de commande depuis un périphérique MIDI externe connecté à l'instrument.

*2.5.6 **F5** USB I/O(A rédiger)*

*2.5.7 **F6** MIDI (A rédiger)*

2.5.8 Utility Job (A rédiger)

2.6 « Quick Setup » (A rédiger)

2.7 Mode « File » (A rédiger)

2.8 Informations et fonctions système absentes du Mode d'emploi

2.8.1 BANQUES SUPPLÉMENTAIRES 68
2.8.2 CONTRÔLE ET MISE À JOUR DU MICRO LOGICIEL (FIRMWARE OU OS) 78

2.8.1 Banques supplémentaires

2.8.1.1 Motif Premium Collection.....68
2.8.1.2 Inspiration in a Flash.....69
2.8.1.3 Autres banques Yamaha Gratuites 70
2.8.1.4 Autres Banques gratuites tierces 71
2.8.1.5 Banques payantes tierces 72

2.8.1.1 Motif Premium Collection

http://www.sweetwater.com/sweetcare/articles/how-do-i-install-the-motif-premium-collection-on-my-yamaha-moxf/

The key to success using Flash Board technology is understanding how the MOXF stores and reads the waveform data. The Flash Board holds the waveform but the MOXF must know how to access it. As long as the MOXF knows where the data is located your sounds are just a button push away in the voice bank. The Flash Board is viewed by the MOXF as expanded storage space, however the architecture of how many voice positions and how they are organized stays the same.

The MOXF has 9 PRESET and 3 USER VOICE banks. Each VOICE bank is made up of 128 positions. Due to the nature of the Premium Collection data being able to be loaded in both the Yamaha Motif XF and MOXF one must know USER Bank data location of the original file in order to locate it and position it for use. The "read me" PDF files on the disc tell us where the original files are located.

For example:

- ✓ CHICK'S MARK V DCP edition Data, the PDF states the voices were positioned in USER bank 4
- ✓ CP1 Library, the PDF states the voices were positioned in USER bank 2
- ✓ CS80, the PDF states the voices were positioned in USER bank 4

Because the Motif XF and MOXF can read the same files and we know the original location of the voices, we can now position the files successfully in the MOXF.

Example: Loading the CHICK'S MARK V DCP edition Data.

- ➢ Insert the formatted USB drive and the Premium Collection disc into a computer and open folder A. CHICK'S MARK V DCP
- ➢ Drag Chick's MarkV DCPv3.n2 from the Premium Collection CD to the USB drive
- ➢ Turn on the MOXF and insert the USB drive containing: Chick's MarkV DCPv3.n2
- ➢ Press the **FILE** button. Press **F1** (CONFIG). You will see the current status of both the USB drive and the Flash Board(Expansion Module) listed
- ➢ Press **F3** (LOAD) and for TYPE scroll or use the **INC** button until, 1 BANK VOICE is reached. Select, CHICK"~1.X3A by pressing the right cursor button. **The "with**

Waveform" box should be checked. Use the cursor buttons to navigate up, down, left and right. With the Waveform box checked and CHICK"~1.X3A highlighted press the **ENTER** button.

- "TYPE" will now be, 1 BANK VOICE. Scroll down to USER 4. This represents the USER bank in the CHICK"~1.X3A file that the voices are currently located. Press the left cursor and choose the USER 3, this represents where the voice data will be placed in the MOXF. Move the cursor to the right and highlight USER 4. Press **SF1** (EXEC).
- The Voices and Waveform data for the **CHICK"~1.X3A** will be located in the **USER 3** bank. Single Voices can be loaded as well to make custom banks.

Powering off your XF during the Flash load can result in corrupted flashboards.

If you would like more details on the Loading and Saving process, watch the XF Fully Loaded video on the thumb drive, specifically at 25:30 and 29:00. To load single voices, see 49:00.

2.8.1.2 Inspiration in a Flash

About 500MB file of new Voices and Waveforms for the Motif XF / MOXF.

Cette libraire offerte par Yamaha occupe entièrement les **3 banques USER 1 à USER 3**, **et 32 voix de USER DR** sur le Motif XF (la version pour le MOTIF XF est différente) et nécessite l'installation d'une extension mémoire par exemple FL1024M ou FL512M, à préciser.

BANK1
Bank 1 has waveforms based on the original Motif XS XSpand Your World promo Bank 1. It includes the **S700 piano** featured in the S90ES and also the **Power Grand** from the original Motif. It includes a wide selection of **brass and woodwind** sounds including soprano, alto and tenor saxes and sax sections, trumpets, flugel horns and tubas and stereo brass falls. Rounding out the bank is a number of scat vocal sounds.

BANK2
Bank 2 features Voices and Waveforms from a number of **third party sources**. 24 Voices were taken from the **Organ Session library from Easy Sounds including a complete set of B3 drawbar waves**. 73 Voices were taken from **Easy Sounds Phat Analog library** including Voices based on waves sampled from a variety of vintage analog synths. 31 sounds were taken from the **DCP Productions libraries including voices from Vintage Keyboards, Bee's Knees, Axxe, Complete Orchestra and Mo School**.

BANK3
Bank 3 features a wide variety of **ethnic sounds** with a particular emphasis on instruments from the Middle East. Blown instruments include Balaban, Mey, Ney, Kaval, Zurna, Tulum and Kemen. Plucked instruments include Kanun, Oud, Bouzuki, Mandolin, Cumbus, Bagalama and Sitars. Many of these have tremolo and other articulation versions included to take advantage of the Expanded Articulation features of the MOTIF XF.

User Drum Kits
There are new **Arabic drum kits** as well as several complete **drum kits in a variety of styles converted from the DTX900 series** of electronic drums.

Bank	Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
				Main	Sub	Main	Sub	
User Bank 2	11	A11	Amped Rotary	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	12	A12	Amped Bright (Vel)	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2

Bank	Number		Voice Name	Category 1		Category 2		Element
User Bank 2	13	A13	Amped Chorus/Rotary	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	1
User Bank 2	14	A14	Rotary Bright	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	15	A15	Rotary Chorus	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	16	A16	Cool Dry	Organ	TnWhl	--	--	2
User Bank 2	17	B01	CoolPercsn	Organ	TnWhl	--	--	3
User Bank 2	18	B02	CoolRotary	Organ	TnWhl	--	--	2
User Bank 2	19	B03	Cool Funk	Organ	TnWhl	--	--	3
User Bank 2	20	B04	Cool Rock	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 2	21	B05	Cool Rock Rotor	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 2	22	B06	FullDraw/Vibr/Rotor	Organ	TnWhl	--	--	2
User Bank 2	11	A11	Amped Rotary	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	12	A12	Amped Bright (Vel)	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	13	A13	Amped Chorus/Rotary	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	1
User Bank 2	14	A14	Rotary Bright	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	15	A15	Rotary Chorus	Organ	TnWhl	Organ	TnWhl	2
User Bank 2	16	A16	Cool Dry	Organ	TnWhl	--	--	2
User Bank 2	17	B01	CoolPercsn	Organ	TnWhl	--	--	3
User Bank 2	18	B02	CoolRotary	Organ	TnWhl	--	--	2
User Bank 2	19	B03	Cool Funk	Organ	TnWhl	--	--	3
User Bank 2	20	B04	Cool Rock	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 2	21	B05	Cool Rock Rotor	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 2	22	B06	FullDraw/Vibr/Rotor	Organ	TnWhl	--	--	2
User Bank 3	1	A01	The Clean AF1	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	2	A02	Whiter Shade AF1&2	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	3	A03	Big Tube AT	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	4	A04	CX3 Drive	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	5	A05	Stormy Monday	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	6	A06	Jimmy Jazz	Organ	TnWhl	--	--	3
User Bank 3	7	A07	Child of Mine	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	8	A08	TheSpecialOne AF1&2	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	9	A09	Full Drive!	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	10	A10	The Rock AF1	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	11	A11	B3 Leakage	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	12	A12	Steppenpower	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	13	A13	Leslie Stop	Organ	TnWhl	--	--	7
User Bank 3	14	A14	First Three + One	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	15	A15	B Cool	Organ	TnWhl	--	--	5
User Bank 3	16	A16	The Entertainer 1	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	17	B01	The Entertainer 2	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	18	B02	Slow Jazz	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	19	B03	Vibrato Whistle	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	20	B04	Eight Drawbars AF1	Organ	TnWhl	--	--	8
User Bank 3	21	B05	Hape's Drawbars	Organ	TnWhl	--	--	5
User Bank 3	22	B06	Fast Jazz 1	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	23	B07	Cool Jazz 2	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	24	B08	Tanzmucke1	Organ	TnWhl	--	--	3
User Bank 3	104	G08	B.K. Leakage	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	105	G09	B.K. Jazz Slow	Organ	TnWhl	--	--	4
User Bank 3	106	G10	B.K. Burn Marks	Organ	TnWhl	--	--	5
User Bank 3	107	G11	B.K. Purple Smoke	Organ	TnWhl	--	--	4

2.8.1.3 Autres banques Yamaha Gratuites

- ✓ PSC SongWriters Collection :

- ✓ CP1 Piano (commun avec MOTIF XF) : This is the piano library which is installed on CP1, the flagship stage piano. The sampling voices are originally from CFIIIS, the full concert grand piano, and are specially adjusted for MOTIF XF / MOXF. Deep sound in mid to low range and pure and gorgeous in high range is the feature of this library. Also various kinds of voices can be used in a plenty of music senes.

- ✓ Diamociunamox :

- ✓ EDM Expansion (commun avec MOTIF XF) :

- ✓ Twisted Tools Selection (Commun avec MOTIF XF) : a selection of data provided by Twisted Tools. It includes 44 Voices converted and programmed for the MOXF/MOTIF XF such as **DUBSTEP**, *EDM* (Electric Dance Music) sound and **Sound FX** which closely is resembling science fiction films of Hollywood.

- ✓ UJ VOICE : 

Well-known keyboardist and programmer Mr. Katsu Ujiie has created two Voices and two Performances for MOXF.
  - The 2 Voices:
    - UJ*DynaROSE
    - UJ*Pro5&OB Synth Pad
  - and the 2 Performances:
    - S6 GrandPiano + DXEP
    - Split SynSt＼SynLead

- ✓ MOXF European : 128 new User Voices selected from the most popular European MOTIF Voice Libraries (please see Voice List). All voices are based on the internal Preset Waves (An optional Flash Expansion Memory Module is NOT needed for loading the file to MOXF). Les voix sont des **échantillons** des banques suivantes de Easy Sound http://easysounds.eshop.t-online.de/epages/Shop40690.sf/en_GB/?ViewObjectPath=%2FShops%2FShop40690%2FCategories%2F%22Yamaha%20MOXF%22 :
  - Xtasyn : synthsounds and electronic drumsounds covering Dance / Trance / House / Electronica / Pop / Chill Out
  - Dance Pro : sounds for Dance and Pop music
  - Dance Xpanded : Dance, Trance, Electronic, Chill and Pop including new voices, MIDI-loops, apeggios + drumloops. Main focus are Atmospheres, Pads, Synthleads, Synthbasses, Chordsynths, Gated Pads and Sequencer/Arpeggio sounds.
  - Synth Xtreme : wide range of fat, analog synth sounds in highest quality, which are very useful for Trance, Electronic, Techno and many kinds of other trendy Pop Music. Main focus of the voices are trendy Synthleads, Synthbasses, Chordsynths, Pads and Sequencer/Arpeggio sounds.
  - Phat Analog : Voice- and Sample Library including Minimoog émulation (Leadsynths), Jupiter 8 pads & arpeggios and many other sample-based analog synthsounds.

2.8.1.4 Autres Banques gratuites tierces

- ✓ Mox_perf2_2_xs3
- ✓ Perf_MoX_ 2_XF4
- ✓ PSC SongWriters Collection MOX
- ✓ SessionDrums+GN
- ✓ Xspand_2_Mox

2.8.1.5 Banques payantes tierces

2.10.1.5.1 VintageKeysXF (35 €) (A compléter).....72
2.10.1.5.2 Synthonia.....76
2.10.1.5.3 « Jamal's Flash Sounds » de GM Gospel Musicians (180€).....77

2.8.1.5.1 VintageKeysXF (35 €)

http://easysounds.eshop.t-online.de/epages/Shop40690.sf/de_DE/?ObjectPath=/Shops/Shop40690/Products/016127D

Cette Banque s'installe dans USER3 et occupe les 128 emplacements.

This collection largely contains emulations of what could more or less be considered the "greatest hits" of vintage keys - the Rhodes and Wurlitzer electric pianos, the Hohner clavinet, Yamaha CP70, Yamaha FM synthesizers, the Moog Minimoog and Memorymoog, ARP Odyssey and 2600, Sequential Prophet 5 and T8, Oberheim OB synths, and Roland Jupiter/Juno synths, with the occasional "honorable mention" synth such as the Korg Polysix and EMS Synthi AKS.

Au final ce sont de très bonnes voix de claviers (Cf. démo sur le lien de l'éditeur ci-dessus), notamment les « Classic Rock Synths » qui évoque des morceaux célèbres.

Ordre dans démo	Morceau	Voix MOXF	Instrument
1	Van Hallen – Jump	H2	
2	The Who - Baba O'Riley	H3	
3	The Who - Won't Get Fooled Again	H4	
4	Rush - Tom Sawyer	H1	
5	?		
6	The Cars - Let's go	E12	
7	Styx - Fooling Yourself		
8	?		
9	Pink Floyd - On The Run	H14-H15	
-	Toto - Africa	H7	
-	Europe - Final Countdown	H8	
-	Orange Mécanique	H16	
-	Genesis – Abacab	E2	
-	Queen – You're My Best Friend	C3	Wurlitzer
-	Ray Charles - What'd I Say	C2	Wurlitzer 200
-	Yes (Rick Wakeman) - Long Distance Runaround Rick Wakeman - The Six Wives of Henry VIII	D12	RMI

Ordre dans démo	Morceau	Voix MOXF	Instrument
-	Face (Rod Stewart) – Stay with me	C4	Wurlitzer Faces
-	Stevie Wonder - Superstition	C10	Wonderclav

La bibliothèque est divisée en deux groupes de 64 voix chacun :

- ✓ A1 à D16 : pianos électriques, et autres clavinets et Claviers.
- ✓ E1 à H16 : Sons de synthétiseur « classiques vintages » dont ceux des morceaux mentionnés plus haut.

MOXF Voice N°	MOXF Voice Name	Instrument	Morceau	Ordre piste audio démo
A0 - Rhode				
A1	Suitcase 1965	Suitcase 1965		-
A2	Suitcase 1971	Suitcase 1971		-
A3	Babe			-
A4	Mark I Stage 73	Mark I Stage 73		-
A5	Stereo Phaze			-
A6	Transistor 1			-
A7	Transistor 2			-
A8	Transistor 3			-
A9	Rhodes Compressed			-
A10	Felt Hammers			-
A11	Neoprene Hammers			-
A12	Sunshine		Stevie Wonder's - You re the Sunshine Of My Life	-
A13	Mutron			-
A14	Suitcase Speaker			-
A15	Piano Bass			-
A16	Lacquered			-
B1	Dayride		Chick Corea - Dayride	-
B2	Distorted 1			-
B3	Distorted 2			-
B4	Distorted 3			-
B5	Felt Hammers 2			-
B6	80's Session			-
B7	Amp Noise			-
B8	Filtered			-
B9	Bad Ground			-
B10	Led Song		Led Zeppelin (Paul Jones) - The Song Remains The Same (concert film)	-
B11	Nosy Tine			-
B12	Wah-Wah Rhodes			-
B13	Mark II Suitcase 73	Mark II Suitcase 73		-
B14	Compressed 2			-
B15	Mark II Stage 73	Mark II Stage 73		-
B16	No AC			-
C0 - Wurlitzer				
C1	Vintage Wurly			-

MOXF Voice N°	MOXF Voice Name	Instrument	Morceau	Ordre piste audio démo
C2	Ray's Wurli	Wurlitzer 200	Ray Charles - What'd I Say	-
C3	Queen "Best Friend"		Queen - You're My Best Friend	-
C4	Faces Wurly		Face (Rod Stewart) – Stay with me	-
C5	Wurlitzer 129 Woodie	Wurlitzer 129		-
C6	Paisely Wurli			-
C7	Wurly Phazor			-
C 7.5- Hohner keyboards				
C8	Pianet	Pianet		-
C9	Clavinet D6	Clavinet D6		-
C10	Wonderclav		Stevie Wonder - Superstition	-
C11	Stickyclav			-
C12	Wah-Wah Clavinet			-
C13	Amped Clav 1			-
C14	Amped Clav 2			-
C15	Amped Clav 3			-
C16	Amped Clav 4			-
D0 - YAMAHA KEYBOARDS				
D1	Classic DX7 E	Classic DX7 E		-
D2	DX7 Electric Piano 2	DX7 Electric Piano 2	The Motels - Only the Lonely	-
D3	DX7 Electric Piano 3	DX7 Electric Piano 3		-
D4	GS2 Tines	GS2 Tines		-
D5	DX-1	DX-1	Chicago - Hard Habit To Break	-
D6	DX Synthy	DX Synthy		-
D7	DX Wireclav	DX Wireclav	John Parr - Naughty Naughty	-
D8	CP70 Electric Grand	CP70 Electric Grand		-
D9	CP70 Flanger	CP70 Electric Grand		-
D10	CP70 Phazer	CP70 Electric Grand		-
D11	CP70 Chorus	CP70 Electric Grand		-
D10.5 - Various classic keyboards				
D12	RMI		Yes (Rick Wakeman) - Long Distance Runaround Rick Wakeman - The Six Wives of Henry VIII	-
D13	Vox Continental	Vox Continental		-
D14	Farfisa Compact	Farfisa Compact	Elton John - Crocodile Rock	-
D15	Electric Harpsicord	Electric Harpsicord		-
D16	Toy Piano	Toy Piano		-
E0 - Classic analog synthesizers				
E1	Classic Minimoog	Moog Minimoog	Styx - Fooling Yourself (https://www.youtube.com/watch?v=LzqeuH0AVKk), Speedwagon, Rush,Pink Floyd Yes	7
E2	"Abacab" Mini	Moog Minimoog	Genesis – Abacab	-
E3	Mini 3-Osc 5th	Moog Minimoog		-
E4	3-osc Octave Mini	Moog Minimoog		-
E5	Minimoog Overdrive	Moog Minimoog		-
E6	Minimoog Ramp	Moog Minimoog		-
E7	Minimoog Sineclick	Moog Minimoog		-
E8	Mini Filtered 5th	Moog Minimoog		-

MOXF Voice N°	MOXF Voice Name	Instrument	Morceau	Ordre piste audio démo
E9	Wakeman Mini	Moog Minimoog	Yes (Rick Wakeman) - Long Distance Runaround (https://www.youtube.com/watch?v=dn0H0JpU5gA) Rick Wakeman - The Six Wives of Henry VIII (https://www.youtube.com/watch?v=UjjYT90yFxE)	-
E10	Styx Moog	Moog Minimoog		-
E11	E.L.P. "Lucky Man"	Moog Modular	Emerson, Lake & Palmer - Lucky man	-
E11.5 - Sequential, Roland, ARP, and Korg sounds				
E12	Cars "Let's Go" Sync	Prophet 5	The Cars - Let's go	6
E13	SH 101 Saw	Roland SH 101		-
E14	Chick's Odyssey	ARP Odyssey	Chick Corea - Where Have I Known You Before	-
E15	ARP Highpass Lead	ARP Odyssey		-
E16	Odyssey Ramp	ARP Odyssey		-
F0 - SYNTH BASSES				
F1	Korg Mini-Korg	MiniKorg		-
F2	Minimoog Bass Warm	Moog Minimoog	Stevie Wonder 70's	-
F3	Minimoog Bass Attack	Moog Minimoog		-
F4	Mini Bass Punch	Moog Minimoog		-
F5	F5 – Mini Bass Filter	Moog Minimoog		-
F6	Modular Rezo Bass	Moog Modular		-
F7	Taurus Bass Pedal 1	Taurus Bass Pedal 1	Rush (Geddy Lee)	-
F8	TB-303 Bassline	Roland TB303		-
F8.5 - Various Synth Effects				
F9	Oscillator Mod 1			-
F10	Oscillator Mod 2			-
F11	Oscillator Mod 3			-
F12	S & H Generator			-
F13	Syndrums			-
F14	Theremin	Theremin (Ethervox, Moog)	Beach Boys - Good Vibrations	-
F15	AKS Synthi A	EMS Synthi AKS		-
F16	Sequential Pro-One	Sequential Pro-One		-
F16.5 - CLASSIC POLYPHONIC SYNTHS AND KEYBOARDS				
G1	Prophet T8 Brass	Prophet T8		-
G2	Memorymoog Sweep	Sweep		-
G3	OB8 Comp	Oberheim OB8		-
G4	OB-X Strings	Oberheim OB-X		-
G5	Prophet T8 Strings	Prophet T8		-
G6	1999/Crazy	Oberheim	Prince - 1999 (https://www.youtube.com/watch?v=coe-y_00kx0) Prince - Let's Go Crazy (https://www.youtube.com/watch?v=Yx6-VAsgjx4&list=RDYx6-VAsgjx4)	-
G7	Jupiter-8 Split	Jupiter-8		-
G8	Juno-60 Pad	Juno-60		-
G9	Korg Polysix	Korg Polysix		-
G10	Solina Strings	Solina	soundtrack 70's - Charlie's Angel	-

MOXF Voice N°	MOXF Voice Name	Instrument	Morceau	Ordre piste audio démo
G11	U.K. CS80	Yamaha CS80		-
G12	Prophet 5 Brasscomp	Prophet 5		-
G13	PPG Wave 2.2	PPG Wave 2.2		-
G14	Mellotron	Mellotron		-
G15	Mellotron Choir	Mellotron		-
G16	Strawberry Flutes	Mellotron	Beatles - Strawberry Fields Forever	-
H0 - Greatest Hits of Vintage Keys/FX Sounds				
H1	Tom Sawyer	Oberheim OB-8.	Rush - Tom Sawyer	4
H2	Jump	Oberheim OBX-A	Van Hallen – Jump	1
H3	Baba O'Riley		The Who - Baba O'Riley (les Expert NY)	2
H4	Won'tGetFooledAgain	Lowrey organ triggered by a CS3 Putney synth	The Who - Won't Get Fooled Again (Les Experts Miami)	3
H5	WelcomeBackMyFriends	Moog Modular	Emerson Lake and Palmer's - Karn Evil 9 First Impression - Part 2	-
H6	Journey SeparateWays	Jupiter 8	Journey - Separate Ways	-
H7	Toto "Africa" Horns		Toto - Africa	-
H8	"FinalCountdown" Ld	Minimoog or Prophet 5	Europe - Final Countdown	-
H9	Frankenstein	ARP 2600	Edgar Winter Group - Frankenstein	-
H10	Prophet UFO	Prophet 5	Styx - Too Much Time On My Hands	-
H11	Prophet Poly-mod	Prophet 5		-
H12	Ringmod Bell A	Minimoog, Prophet 5, Oberheim B-8, and Roland Jupiter-8.	Vangelis - Blade Runner	-
H13	Ringmod Bell B			-
H14	Pink Floyd 1		Pink Floyd - On The Run	9
H15	Pink Floyd 2		Pink Floyd - On The Run	9
H16	Clockwork Orange	Moog Modular	Wendy Carlos - Clockwork Orange	-

2.8.1.5.2 Synthonia

https://www.synthonia.com/marketplace/search?keyword=moxf&limitstart=0&option=com_virtuemart&view=category&virtuemart_category_id=0

- ✓ Yamaha Mox Moxf Toto Pack : A collection of sounds inspired by the most famous songs by Toto, designed for your Yamaha MOX. Vendor: fabio 19,00 €
- ✓ Yamaha Mox Moxf Pink Floyd pack : A collection of sounds for the Yamaha MOX, inspired by some famous songs by Pink Floyd : Vendor: fabio ~~29,00 €~~ 19,00 €
- ✓ Yamaha Mox Moxf Lead Pack : A collection of lead sounds for the Yamaha MOX Vendor: Leadsounds 19,00 €
- ✓ Yamaha Mox - Moxf Classic Keys Collection : A collection of 50 new sounds for Mox and Moxf series. This Collection includes a selection of sound leads, cover sounds, evolving pads, strings, choirs and texture sounds programmed to provide space for your creativity. Vendor: Leadsounds ~~29,00 €~~ 19,00 €
  https://www.youtube.com/watch?t=37&v=JDUwaWLQGpE

2.8.1.5.3 « Jamal's Flash Sounds » de GM Gospel Musicians ($200)



$200
http://gospelmusicians.com/jamals-flash.html#product-details-tab-briefdescription

Démo : https://www.youtube.com/watch?v=NRjOIMO49ns

2.8.1.5.3.1 Présention

Jamal's Flash is the best of all of the classic gospel and urban sounds. You get all of the Neo-Soul sounds with :

- ✓ **suitcase**,
- ✓ **stage**,
- ✓ **wurli**.
- ✓ the classic staple gospel tones of the **MKS-20** Piano module (Piano 1, Piano 2, EP 1, and EP 2).
- ✓ two of the most flavorful pianos from AcousticSamples (**KAWAI Grand Piano** and **A-Piano**). We chose these two pianos, because they are so rich and full of character, which will make your Motif sound like a real piano.
- ✓ the phattest **brass and synth horn** sounds that are sure to inspire you.
- ✓ some **strings** to stack and layer with everything.
- ✓ **Jazz Piano** and the **Power Grand** from the Yamaha Motif Classic.

La Banque **User 1** est entièrement remplie de **A à H**, avec 128 patches de sons prêts pour le live : pianos, pianos électriques, ainsi que Strings et Brass Synth à utiliser en superposition.

Des « click Tracks » de gospels sont incluses dans les Performances pour les claviéristes qui doivent jouer tout l'orchestre à eux seuls.

Certaines Performances dispose d'une basse en split main gauche, et des synthés de Brass de façon à jouer toutes les parties d'un service d'église.

Remarques:

- ✓ XS : pas de motifs ni « click Tracks » Gospel en mode performance, mais par contre des Presets vocaux sont disponibles en banque USER. Aucune assistance technique n'est mise à disposition pour le XS contrairement aux XF et MOXF.

- ✓ MOXF: pas de motifs chargés en mode Pattern; Cependant, des Patterns d'arpèges sont disponibles ainsi que des « click Tracks » dans les Presets performance USER.

- ✓ IMPORTANT: une mémoire RAM Flash de 1 Go est indispensable pour utiliser ces sons..

Requirements

- ✓ Technical Skills Not a novice in computers or Motif architecture
- ✓ IMPORTANT Flash RAM for MOXF/XF or RAM for XS Sold seperately
- ✓ Flash RAM Yamaha Motif XF/**MOXF**
- ✓ DIMM RAM Yamaha Motif XS only (Sounds Lost When Turned Off)
- ✓ Transferring Sounds External Hardrive or Thumb Drive
- ✓ Computer Required for Downloading Sounds
- ✓ Play Sounds from Thumb Drive Not supported

Synthesizer Compatibility

- ✓ Model Yamaha Motif XS/XF/MOXF
- ✓ Not Compatible With Yamaha Motif ES/MOX
- ✓ Motif ES Not supported
- ✓ Firmware Must Update to the Newest Firmware

2.8.1.5.3.2 Contenu

2.8.1.5.3.3 Installation

Traduction de ReadMeFirst.

Pour que les sons fonctionnent sur la RAM flash, la dernière version du microprogramme doit être installée.

Pour mettre à jour le firmware télécharger le dernier firmware depuis http://download.yamaha.com/search/product/?site=usa.yamaha.com&language=en&category_id1=16244&category_id2=16381&category_id3=&product_id=1816956 et l'installer comme indiqué au paragraphe 2.8.2 ci-dessous.

2.8.2 Contrôle et Mise à jour du micro logiciel (Firmware ou OS)

AVERTISSEMENT : Toutes les données personnelles (User Voices, Performances, Song etc…) seront perdues lors de la mise à jour.

Si besoin faire une sauvegarde sur clef USB auparavant (Cf. § 1.11.1 ci-dessus).

2.8.2.1 Contrôle de la version installée

- ➢ bouton **UTILITY**
- ➢ bouton **JOB**
- ➢ Le message suivant s'affiche avec la version du Firmware à la fin.

  Boot: V*.** / Firm: V*.**.*

2.8.2.2 Mise à jour par la nouvelle version

- Eteindre le MOXF
- Copier le fichier « .PGM » à la racine d'une clef USB ne contenant AUCUN autre fichier
- Allumer le MOXF en maintenant le bouton **LEVEL** (au-dessus des diodes de niveau à l'extrême gauche du panneau de commande).
- bouton **REC** qui clignote et que le message à l'écran demande de presser
- Si la clef n'est pas reconnu, un message indique « No device ». Dans ce cas formater la clef sur le MOXF pour une meilleur compatibilité.
- Sinon le bouton **REC** ne clignote plus et des messages successifs à l'écran décrivent l'évolution de la mise à jour qui prend plusieurs minutes. L'alimentation du MOXF ne doit surtout pas être coupée pendant la procédure sous peine de dommage nécessitant le retour du MOXF en SAV. La fin est indiqué par le message « Reboot »
- Eteindre/rallumer le MOXF

3 Logiciels de contrôle extérieurs

3.1 LOGICIEL SUR ORDINATEUR : CUBASE AI 80
3.2 APPLICATIONS IPAD 80

3.1 Logiciel sur ordinateur : « Cubase Ai »

Le MOX est fourni avec une licence de Cubase (AI), ce qui permet d'éditer tous les sons de l'instrument, par connexion USB.

3.2 Applications iPad

Voir l'aide-mémoire consacré aux applications iOS communes aux claviers Yamaha.

4 Informations sur internet

- http://www.motifator.com/
- http://papanix.free.fr/Moessieurs/

- Logiciels, Styles etc.. pour claviers Yamaha:http://www.jososoft.dk/yamaha/index.htm

Sommaire complet

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du pdf pour naviguer dans le document

1 DÉMARRAGE 5

1.1 OU TROUVER QUOI ? (A COMPLÉTER) 6
1.2 CONNECTIQUE 7
1.3 PRINCIPES D'UTILISATION DES COMMANDES 9
1.4 RÉGLAGES DE VOLUME ET DE LA LUMINOSITÉ DE L'ÉCRAN 10
1.5 REPRODUCTION DES MORCEAUX DE DÉMONSTRATION 11
1.6 MISE EN ROUTE ET SÉLECTION DE PROGRAMME EN MODE « MASTER » 12
1.7 MODES 13
1.8 MODE « VOICE » 15
1.8.1 BANQUES DE VOIX 15
1.8.1.1 Répartition des banques 15
1.8.1.2 Navigation dans les banques et sélection de voix 16
1.8.1.2.1 Navigation dans l'ordre des banques 16
1.8.1.2.2 Navigation par « CATEGORY SEARCH » 17
1.8.1.2.3 Catégorie spéciale « Favorite » 17
1.8.1.2.3.1 En mode « Category Search » 18
1.8.1.2.3.2 En mode « Voice Play » 18
1.8.2 RÉGLAGES DES TIMBRES DE VOIX 19
1.8.3 FONCTION ARPEGGIO 19
1.8.4 ACCOMPAGNEMENT DRUM (BATTERIE) 20
1.9 MODE PERFORMANCE 21
1.9.1 SÉLECTION PAR CATEGORY SEARCH OU BANK SELECT 21
1.9.2 UTILISATION D'UNE « PERFORMANCE » 21
1.9.3 « PERFORMANCE CREATOR » : CRÉATION D'UNE PERFORMANCE PERSONNALISÉE 22
1.9.3.1 « LAYER » 22
1.9.3.2 « SPLIT » 23
1.9.3.3 « DRUM ASSIGN » : superposition d'une partie de percussion à la voix actuelle 23
1.9.3.4 « DRUM ASSIGN » : Modification de la partie de percussion d'un arpège 23
1.10 MODE UTILITY 24
1.10.1 **F1** RÉGLAGE DU MODE PAR DÉFAUT À LA MISE SOUS TENSION 24
1.10.2 **F1** « GENERAL » : INVERSION NOIR/BLANC DE L'ÉCRAN LCD 25
1.10.3 **F2** « SEQ » : RÉGLAGES DU CLIC DE MÉTRONOME 25
1.10.4 **F3** « VCE A/D » : « VOICE A/D INPUT" 25
1.10.5 **F2** « VOICE » : RÉGLAGES MASTER EFFECT / MASTER EQ EN MODE « VOICE » 26
1.10.6 **F4** CTL ASN : « CONTROLLER ASSIGN » 26
1.10.7 RÉINITIALISATION DE LA MÉMOIRE UTILISATEUR : « UTILITY JOB » 26
1.11 ENREGISTREMENT/CHARGEMENT DES DONNÉES : MODE « FILE » 28
1.11.1 SAUVEGARDE 28
1.11.2 CHARGEMENT OU SAUVEGARDE DE BANQUES 28

2 UTILISATION AVANCÉE 29

2.1 PANNEAU DE CONTRÔLE 29
2.2 PRINCIPES AVANCÉS D'UTILISATION DES COMMANDES 40

2.3 MODE « VOICE » 43
2.3.1 LES BANQUES 43
2.3.1.1 Banques « PRESET » 44
2.3.1.2 Banques « USER » 44
2.3.1.3 Banque « GM » 44
2.3.2 SÉLECTION D'UNE VOIX PRÉSÉLECTIONNÉE 45
2.3.3 UTILISATION DE LA FONCTION « CATEGORY SEARCH » 45
2.3.4 REGROUPEMENT DES VOIX FRÉQUEMMENT UTILISÉES : CATÉGORIE « FAVORITE » 47
2.3.4.1 Enregistrement de voix dans la catégorie « Favorite » 47
2.3.4.2 Sélection d'une voix dans la catégorie « Favorite » 47
2.3.5 UTILISATION DE LA FONCTION « ARPEGGIO » 48
2.3.5.1 Activation/désactivation de la fonction « Arpeggio » 48
2.3.5.2 Modification du type d'arpège 48
2.3.6 RÉGLAGE DE L'OCTAVE ET DE LA TRANSPOSITION DU CLAVIER 49
2.3.6.1 Boutons « Octave » 49
2.3.6.2 Boutons « Transpose » 49
2.3.7 MODIFICATION DES QUALITÉS TONALES DE LA VOIX 50
2.3.8 ACCOMPAGNEMENT DRUM (BATTERIE) 51
2.3.9 ÉDITION D'UNE VOIX 51
2.3.9.1 Normal Voice Edit 51
2.3.9.2 Drum Voice Edit 52
2.3.9.3 Procédure de base pour l'édition de voix 52
2.3.10 APPLICATION DES EFFETS 54
2.3.11 MODIFICATION DES AFFECTATIONS DE TYPE D'ARPÈGE 56
2.4 MODE « PERFORMANCE » (A TERMINER) 57
2.4.1 ENREGISTREMENT EN MODE « PERFORMANCE » 57
2.4.1.1 Enregistrement 57
2.4.1.2 Programmation de l'ordre des motifs(A rédiger) 58
2.4.1.3 Ecoute des motifs enchainés 58
2.4.2 CRÉATION D'UNE PERFORMANCE: « PERFORMANCE CREATOR » 59
2.4.2.1 Plusieurs voix différentes simultanées : « Layer » 59
2.4.2.2 Deux voix différentes avec les mains gauche et droite : « Split » 60
2.4.2.3 Superposition d'une partie de batterie avec la voix actuelle : « Drum Assign » 62
2.4.2.4 Modification du motif de batterie (type d'arpège) 62
2.5 MODE « UTILITY » 64
2.5.1 **F1** GENERAL (A RÉDIGER) 64
2.5.2 **F2** VOICE (A RÉDIGER) 64
2.5.3 **F2** SEQ (SEQUENCER) (A RÉDIGER) 64
2.5.4 **F3** VCE A/D (VOICE A/D INPUT) (A RÉDIGER) 64
2.5.5 **F4** CTL ASN (CONTROLLER ASSIGN) (A RÉDIGER) 64
2.5.5.1 **SF1** ASSIGN (Affectation) 64
2.5.5.2 **SF2** FT SW (Foot Switch): « Pedale Sustain » 65
2.5.6 **F5** USB I/O(A RÉDIGER) 66
2.5.7 **F6** MIDI (A RÉDIGER) 66
2.5.8 UTILITY JOB (A RÉDIGER) 66
2.6 « QUICK SETUP » (A RÉDIGER) 67
2.7 MODE « FILE » (A RÉDIGER) 67
2.8 INFORMATIONS ET FONCTIONS SYSTÈME ABSENTES DU MODE D'EMPLOI 68
2.8.1 BANQUES SUPPLÉMENTAIRES 68
2.8.1.1 Motif Premium Collection 68
2.8.1.2 Inspiration in a Flash 69
2.8.1.3 Autres banques Yamaha Gratuites 70

2.8.1.4 Autres Banques gratuites tierces 71
2.8.1.5 Banques payantes tierces 72
2.8.1.5.1 VintageKeysXF (35 €) 72
2.8.1.5.2 Synthonia 76
2.8.1.5.3 « Jamal's Flash Sounds » de GM Gospel Musicians ($200) 77
2.8.1.5.3.1 Présention 77
2.8.1.5.3.2 Contenu 78
2.8.1.5.3.3 Installation 78
2.8.2 CONTRÔLE ET MISE À JOUR DU MICRO LOGICIEL (FIRMWARE OU OS) 78
2.8.2.1 Contrôle de la version installée 78
2.8.2.2 Mise à jour par la nouvelle version 78

3 LOGICIELS DE CONTRÔLE EXTÉRIEURS 80

3.1 LOGICIEL SUR ORDINATEUR : « CUBASE AI » 80
3.2 APPLICATIONS IPAD 80

4 INFORMATIONS SUR INTERNET 81

Retour au début