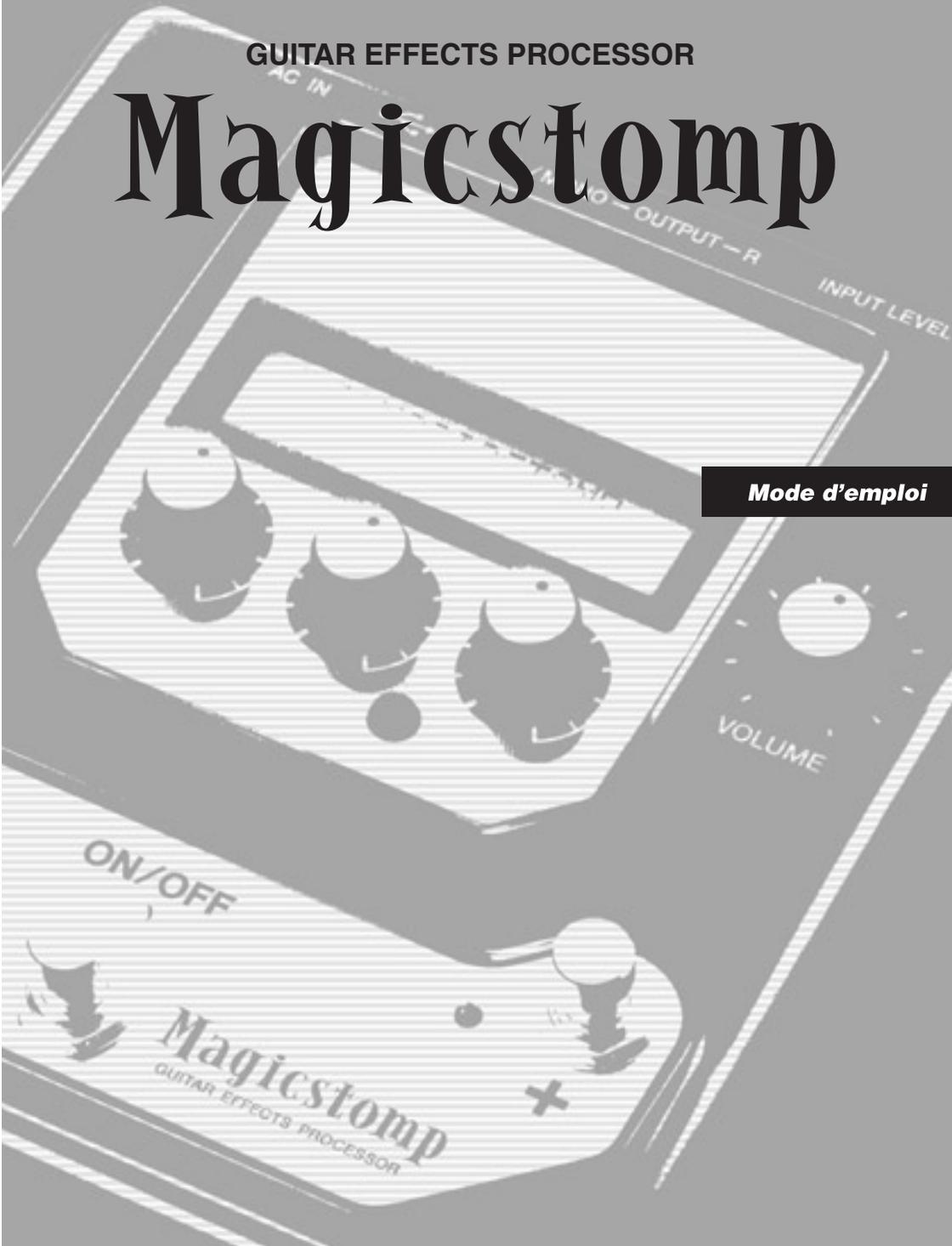


GUITAR EFFECTS PROCESSOR

Magicstomp

Mode d'emploi



Magicstomp

Mode d'emploi

*Merci d'avoir acquis le MAGICSTOMP de Yamaha.
Pour tirer le meilleur parti de ce produit, nous vous recommandons de lire intégralement ce mode d'emploi avant de vous en servir. Pensez aussi à ranger ce manuel en lieu sûr pour le retrouver lorsque vous aurez besoin de le consulter.*

Table des matières

Précautions à prendre	32
Contenu de l'emballage	32
Caractéristiques principales du MAGICSTOMP	33
Nomenclature	34
Pupitre	34
Face arrière	34
Branchements	36
Utilisation du MAGICSTOMP	38
Allumez l'amplificateur et jouez	38
Testez quelques-uns des autres patches	38
Créez vos propres variantes	40
Utilisez les potentiomètres pour ajuster chaque effet	40
Enregistrement des patches	42
Stockage de patches modifiés (STORE)	42
Attribution d'un nom au patch	44
Attribution d'un nom au patch (Mode Edition de nom)	44
Mode Accordeur	46
Utilisation de l'accordeur	46
Réinitialisation (Restauration des réglages d'usine)	47
Réinitialisation des réglages	47
Modification des patches sur ordinateur	48
Liaison et communication	49
Utilisation du logiciel Sound Editor avec le MAGICSTOMP	49
Pour utilisateurs de Windows	50
Pour utilisateurs de Macintosh	52
Messages d'erreur	54
Dépannage	54
Caractéristiques techniques	55
CONTRAT DE LICENCE DE LOGICIEL	56

Précautions à prendre

- Évitez d'utiliser le MAGICSTOMP dans les lieux suivants pour ne pas risquer de l'endommager :
 - Dans un lieu exposé aux rayons du soleil ou près d'un appareil de chauffage.
 - Dans un lieu très froid ou très chaud.
 - Dans un lieu très humide ou très poussiéreux.
 - Dans un lieu soumis à des chocs ou à des vibrations importants.
- Avant d'effectuer les branchements, vérifiez que le MAGICSTOMP est hors tension, ainsi que les autres équipements utilisés.
- Pour protéger les haut-parleurs de dommages éventuels, mettez toujours le bouton de VOLUME à « 0 » avant de mettre les appareils sous tension.
- Lorsque vous raccordez un appareil à ce processeur, assurez-vous auparavant que les deux appareils sont bien hors tension.
- N'exercez pas de force excessive sur les commutateurs, potentiomètres et autres boutons de commande.
- Le MAGICSTOMP est un appareil de précision. Manipulez-le avec délicatesse et évitez de le laisser tomber ou de le secouer.
- Pour plus de sécurité, débranchez systématiquement l'adaptateur secteur de la prise de courant si des orages sont annoncés dans votre région.
- N'utilisez pas le MAGICSTOMP à proximité des néons et autres éclairages fluorescents pour éviter un éventuel parasitage du signal.
- Pour éviter d'endommager l'appareil et de recevoir une décharge électrique, n'ouvrez jamais son boîtier pour accéder à ses circuits internes.
- N'utilisez en aucun cas de benzène, de white spirit ou un autre solvant pour nettoyer l'appareil, car ces produits chimiques pourraient endommager ou décolorer son revêtement. Servez-vous uniquement d'un chiffon doux et sec pour dépolir et nettoyer l'appareil.

Contenu de l'emballage

Les articles ci-après sont fournis dans l'emballage du MAGICSTOMP. Vérifiez que vous disposez bien de tout.

- MAGICSTOMP 1
- CD-ROM 1
- Adaptateur secteur (AC-10) 1
- Câble USB 1
- Mode d'emploi (le présent manuel) 1
- Liste des patches 1

ATTENTION

- **Avant de rompre la pastille qui empêche d'ouvrir l'étui du CD-ROM, lisez attentivement le Contrat de licence d'utilisation de logiciel de la page 56.**
- **N'essayez en aucun cas de faire lire le CD-ROM fourni sur un lecteur de CD audio. Votre ouïe pourrait s'en trouver affectée, ainsi que les haut-parleurs de votre chaîne audio.**

Caractéristiques principales du MAGICSTOMP

[La puissance maîtrisée de la technologie DSP Yamaha]

- Le MAGICSTOMP utilise un DSP 32 bits conçu par Yamaha pour offrir des simulations et des effets d'amplificateur de la gamme d'amplificateurs DG et des effets DG, AG et UD-Stomp. Il produit aussi une grande variété d'effets numériques provenant de la gamme Yamaha SPX avec un qualité sonore et des fonctions sans précédent.

[De nouveaux algorithmes produisent des effets étonnants et des simulations d'amplificateurs très efficaces]

- Un nouvel effet « Distorsion & Amp type » permet d'obtenir des sons variés allant de l'overdrive à de puissants effets de fuzz.
- De nouveaux algorithmes créés par la technologie VCM (Modélisation de circuits virtuels) permettent de produire des effets de phase et de flanger fidèles aux originaux analogiques.

[Des sons prédéfinis de qualité professionnelle permettent d'utiliser le MAGICSTOMP dès son achat]

- Des musiciens du monde entier nous ont apporté leur collaboration pour produire des effets prêts à l'emploi et de qualité professionnelle.
<<99 patches prédéfinis + 1 CD-ROM bibliothèque de patches>>
<<99 patches utilisateurs modifiables et enregistrables>>

[Se comporte et fonctionne comme un circuit d'effet compact]

- La simplicité de la conception et des commandes (4 potentiomètres, 3 commutateurs au pied) offre au guitariste une interface qui devient d'emblée familière. Le maniement facilité de l'appareil favorise ainsi la créativité.

[Chargez de nouveaux patches par liaison USB]

- Les patches fournis sur le CD-ROM ou téléchargés sur Internet peuvent être chargés dans le MAGICSTOMP par le câble USB. Vous pouvez également stocker des patches personnalisés sur votre ordinateur.

[Créez des effets personnalisés sur votre ordinateur à l'aide d'un éditeur de patches spécialisé]

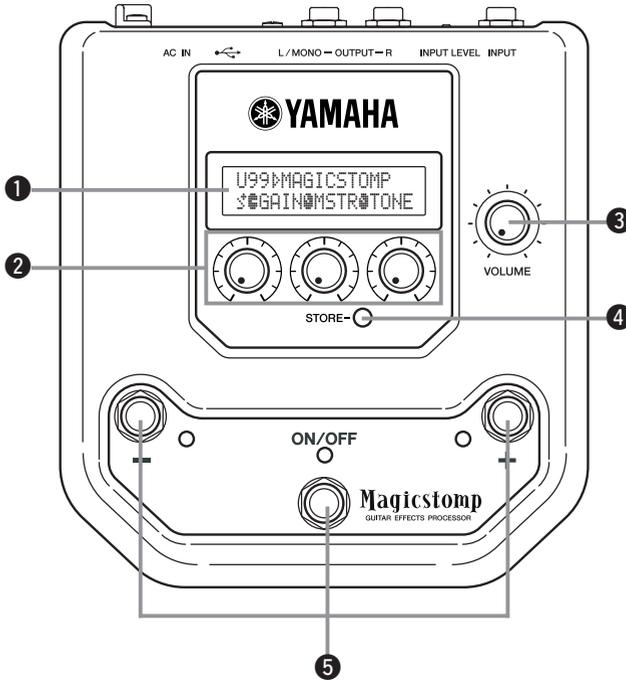
- Utilisez le câble USB fourni pour raccorder le MAGICSTOMP à votre ordinateur et servez-vous du logiciel « Sound Editor For MAGICSTOMP » pour modifier les paramètres des effets et définir des paramètres modifiables grâce aux 3 potentiomètres du MAGICSTOMP. Créez vos patches personnalisés pour adapter le MAGICSTOMP à vos goûts.

[Accordeur chromatique automatique intégré]

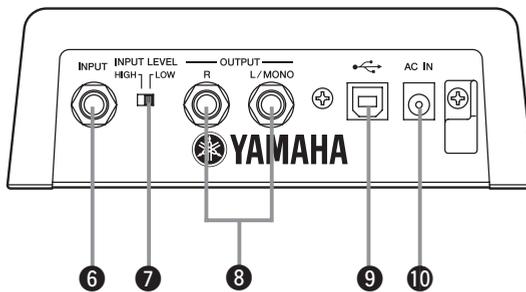
- Le MAGICSTOMP est doté d'un accordeur chromatique automatique extrêmement pratique en concert comme en enregistrement.

Nomenclature

■ Pupitre



■ Face arrière



① Afficheur

Affiche les informations relatives au patch sélectionné ou aux conditions de fonctionnement du MAGICSTOMP.

② Potentiomètres de COMMANDE

Servent à agir sur les paramètres des patches. (→ page 40)

③ Potentiomètre de VOLUME

Commande le volume général de sortie du MAGICSTOMP. (→ page 38)

④ Bouton STORE

Ce bouton est utilisé pour stocker en mémoire les patches qui ont été modifiés sur le MAGICSTOMP. (→ page 42)

⑤ Commutateur –, Commutateur +, Commutateur ON/OFF

Ces commutateurs au pied permettent de sélectionner des patches, d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) un patch, ou de changer de mode. (→ page 38, 39, 44, 46)

⑥ Jack d'entrée INPUT

Pour raccorder un instrument, notamment une guitare, un synthétiseur, etc. au MAGICSTOMP. (→ page 37)

⑦ Commutateur de niveau d'entrée INPUT LEVEL HIGH/LOW

Permet de sélectionner une impédance d'entrée élevée (HIGH) ou basse (LOW) pour correspondre avec le niveau de sortie de l'instrument raccordé au jack INPUT. (→ page 37)

⑧ Jacks de sortie L/MONO et R

Pour raccorder le MAGICSTOMP à un amplificateur de guitare, à un appareil enregistreur, à une table de mixage, etc. Utilisez uniquement le jack L/MONO en cas de raccordement à un appareil monophonique. (→ page 37)

⑨ Connecteur d'entrée USB

Pour le raccordement du MAGICSTOMP à un ordinateur. Cette liaison vous permet de modifier des patches sur l'ordinateur ou d'échanger des patches entre l'ordinateur et le MAGICSTOMP. (→ page 49)

⑩ Connecteur d'alimentation AC IN (Adaptateur secteur)

Permet de raccorder l'adaptateur secteur fourni au MAGICSTOMP pour l'alimenter. (→ page 36)

** L'appareil est mis automatiquement sous tension (ON) lorsqu'on lui raccorde l'adaptateur secteur (lui-même alimenté).*

Branchements

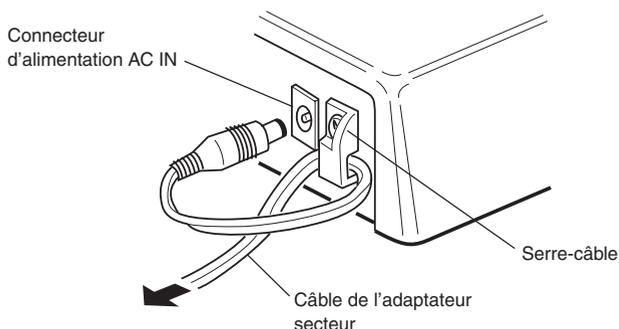
ATTENTION

- Pour éviter de subir une décharge électrique ou d'endommager votre matériel, mettez HORS tension (OFF) l'amplificateur ou l'autre périphérique utilisé et réduisez au minimum le volume du MAGICSTOMP avant d'effectuer les branchements.
- Servez-vous uniquement de l'adaptateur secteur AC-10 fourni pour alimenter l'appareil. L'utilisation d'un autre adaptateur pourrait entraîner un court-circuit, une surchauffe voire un incendie, et donc s'avérer très dangereuse.
- Veillez à brancher l'adaptateur secteur dans une prise secteur fournissant le courant alternatif de tension indiquée sur l'adaptateur.
- L'adaptateur secteur AC-10 fourni est conçu spécifiquement pour le MAGICSTOMP. Ne l'utilisez avec aucun autre appareil.

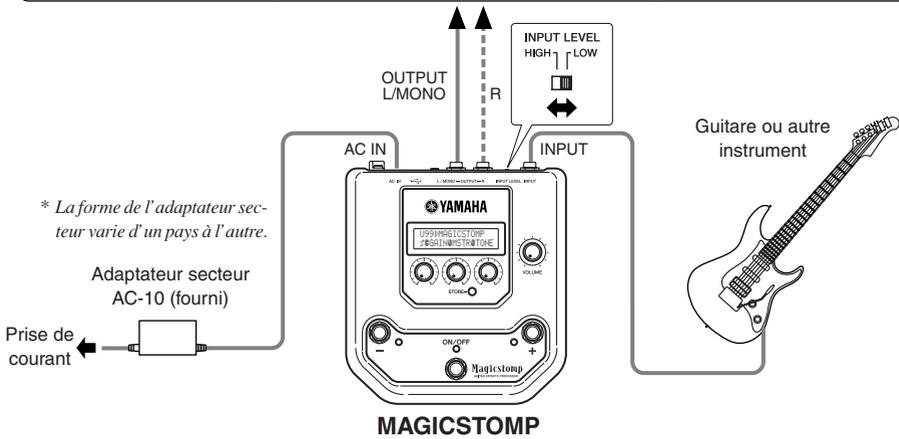
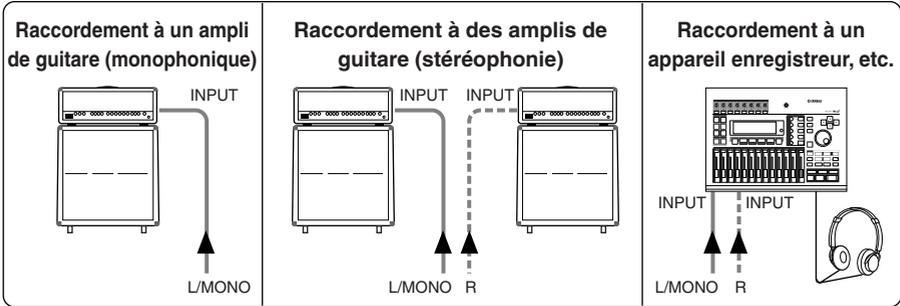
- Le MAGICSTOMP passe automatiquement sous tension (ON) lorsqu'on lui raccorde son adaptateur secteur lui-même branché sur une prise secteur.
- Raccordez une guitare, une basse ou un autre instrument délivrant un signal de niveau ligne, comme un synthétiseur, etc. au jack d'entrée INPUT. Le MAGICSTOMP peut également être raccordé à la boucle d'effets d'un amplificateur, d'une table de mixage ou d'un autre appareil analogue.
- Réglez le commutateur de niveau d'entrée INPUT LEVEL en fonction du niveau de sortie de l'instrument ou de l'appareil raccordé au MAGICSTOMP. Si le son est distordu lorsque le commutateur est en position HIGH, faites-le passer en position LOW. À l'inverse, si le son vous paraît de niveau trop faible lorsque le commutateur est en position LOW, faites-le passer en position HIGH.
- Lors de l'utilisation de patches stéréo, nous vous recommandons de raccorder les deux jacks de sortie du MAGICSTOMP à un appareil stéréo.
- En cas de raccordement d'un appareil monophonique utilisez le jack OUTPUT L/MONO.
- Pour raccorder l'adaptateur secteur à la prise AC IN du MAGICSTOMP, vous pouvez faire passer le câble de l'adaptateur dans le serre-câble prévu à cet effet comme illustré ci-dessous (cela aide à protéger le branchement d'une déconnexion accidentelle).

ATTENTION

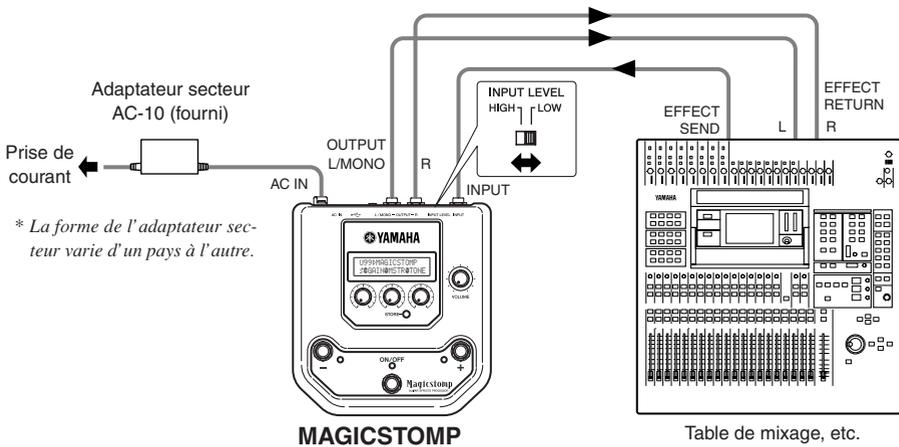
- Lors de la mise en place du câble dans le serre-câble, veillez à ne pas le tordre de façon excessive. Il pourrait subir une coupure voire causer un incendie.



● Utilisation du MAGICSTOMP avec une guitare ou un autre instrument



● Utilisation du MAGICSTOMP dans une boucle d'effets



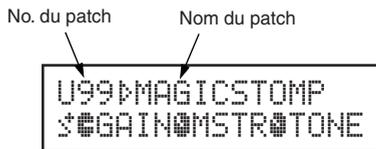
Utilisation du MAGICSTOMP

Le MAGICSTOMP contient un grand nombre de patches d'effet sonore variés (effets programmés) Commencez donc par tester les effets prédéfinis et par explorer ce qui est déjà disponible.

■ Allumez l'amplificateur et jouez

Votre son est assorti du patch d'effet sélectionné.

Utilisez le potentiomètre de VOLUME du MAGICSTOMP pour régler le volume sonore de sortie de l'appareil.



■ Testez quelques-uns des autres patches

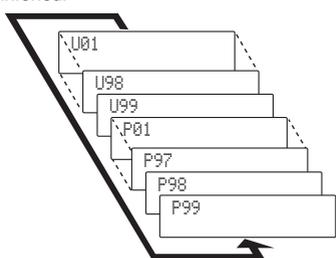
Le MAGICSTOMP contient 198 patches. La moitié, soit 99, sont des patches Utilisateur (U01 à U99) que vous pouvez remplacer par des patches que vous aurez créés. L'autre moitié est constituée des patches Prédéfinis (P01 à P99) qui ne peuvent pas être remplacés. Vous pouvez toutefois partir d'un patch prédéfini, le modifier et enregistrer cette version modifiée dans la partie des patches utilisateurs.

* Au départ, lorsque le MAGICSTOMP vous est livré, la partie Utilisateur contient les mêmes patches que la partie Prédéfinis.

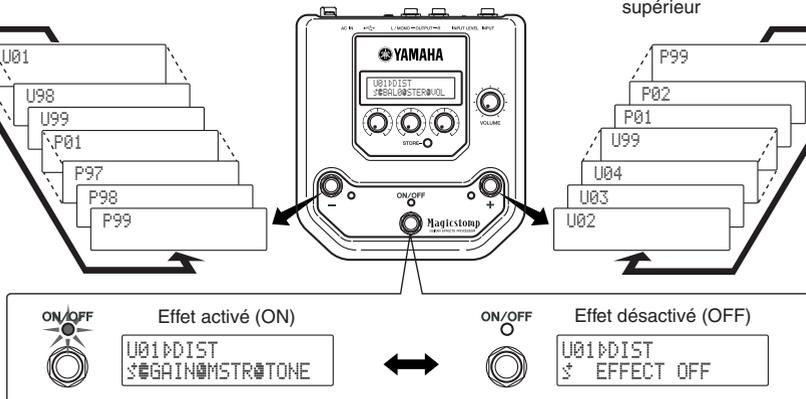
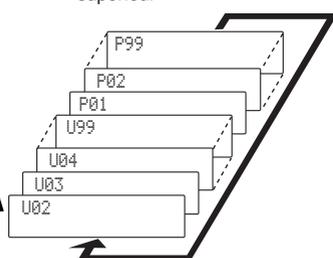
● Deux façons de sélectionner les patches

Lorsque le MAGICSTOMP vous est livré, il est en **[Mode Avance/Recul]** en ce qui concerne la sélection des patches. Dans ce mode, il suffit d'appuyer sur le commutateur + pour passer au patch de numéro supérieur et d'appuyer sur le commutateur – pour passer au patch de numéro inférieur. Maintenez l'un ou l'autre enfoncé pour avancer ou reculer rapidement dans les numéros de patches. Dans ce mode, le commutateur ON/OFF sert à activer ou à désactiver le patch (l'effet) sélectionné.

L'appui sur le commutateur – sélectionne le patch de numéro inférieur



L'appui sur le commutateur + sélectionne le patch de numéro supérieur



L'autre façon de sélectionner les patches est liée au **[Mode Performance]**.

Dans ce mode, les commutateurs -, + et ON/OFF servent chacun à activer ou à désactiver un patch parmi trois patches adjacents sélectionnés simultanément.

① Pour passer en mode Performance, maintenez appuyés simultanément deux des trois commutateurs au pied (-, + et/ou ON/OFF).

La mention « PERFORMANCE MODE » apparaît sur l'afficheur pour vous informer que le MAGICSTOMP est bien passé en mode Performance.

② Maintenez appuyé le commutateur - ou + pour changer de jeu de trois patches.

Commutateur - : U01/02/03 → P97/98/99 → P94/95/96 → ...

Commutateur + : U01/02/03 → U04/05/06 → U07/08/09 → ...

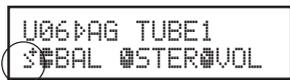
* Les jeux de patches (trois patches adjacents constituant un jeu) sont prédéfinis : (U01, U02, U03), (U04, U05, U06) (U97, U98, U99), (P01, P02, P03) (P97, P98, P99).

* Lorsque le MAGICSTOMP passe en mode Performance, c'est le jeu de patches contenant le patch actuellement sélectionné en mode Avance/Recul qui est automatiquement sélectionné.

③ Pour repasser en mode Avance/Recul, maintenez appuyés simultanément deux des trois commutateurs au pied (-, + et/ou ON/OFF).

La mention « UP/DOWN MODE » apparaît sur l'afficheur pour vous informer que le MAGICSTOMP est bien passé en mode Avance/Recul.

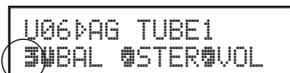
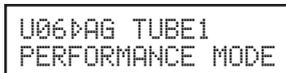
Exemple) Passage du mode Avance/Recul (avec patch U06 sélectionné) au mode Performance.



Mode Avance/Recul



Maintenez appuyés deux des trois commutateurs

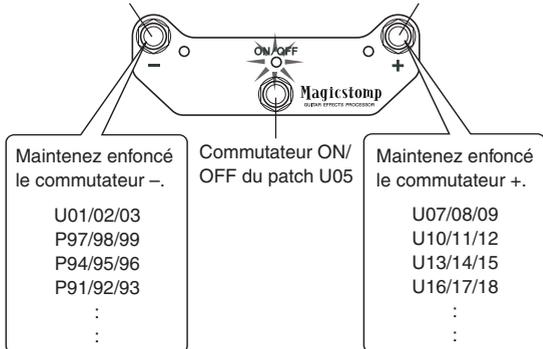


Mode Performance

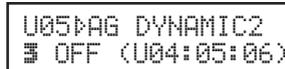
En mode Performance, le témoin correspondant à un patch activé s'allume (U05 est activé dans la figure ci-dessous)

Commutateur ON/
OFF du patch U04

Commutateur ON/
OFF du patch U06



Lorsque les trois patches du jeu sont tous désactivés, l'afficheur se présente comme suit (et les trois témoins sont éteints).



Créez vos propres variantes

■ Utilisez les potentiomètres pour ajuster chaque effet

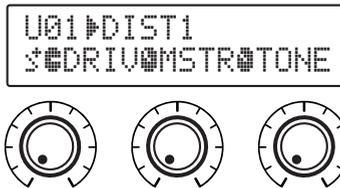
Les trois potentiomètres situés sous l'afficheur vous permettent d'ajuster différentes caractéristiques de chaque effet.

Les paramètres sur lesquels ils agissent diffèrent selon le patch sélectionné.

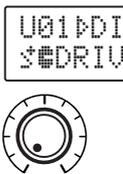
Sur la ligne inférieure de l'afficheur figurent le nom de chacun des trois paramètres et le réglage mémorisé pour chacun d'eux sous forme de potentiomètre illustré.

Dans l'exemple illustré ci-dessous, les noms des paramètres et la valeur de chacun d'eux sont les suivants, en partant du potentiomètre de gauche.

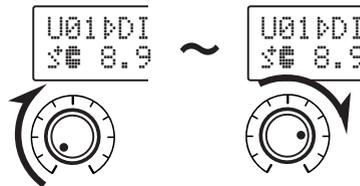
DRIV (Drive): 8.9, MSTR (Master): 4.0, TONE: 2.8



Si la position réelle d'un potentiomètre n'est pas la même que celle indiquée pour un paramètre, vous devez le tourner jusqu'à ce que ces positions réelle et virtuelle correspondent ; c'est seulement à partir de ce moment-là que votre action sur le potentiomètre entraîne une modification de la valeur du paramètre. Prenons par exemple le potentiomètre de gauche correspondant au paramètre DRIV. Avant toute action sur ce potentiomètre, le nom du paramètre auquel il correspond est affiché. **[Fig. 1]** Lorsqu'on commence à faire tourner le potentiomètre, la valeur du paramètre (8.9) est indiquée mais ne change pas tant que le potentiomètre ne passe pas par la position correspondant à 8.9, c'est-à-dire « 3 heures » (si la course du potentiomètre était un cadran d'horloge). **[Fig. 2]**



[Fig. 1]

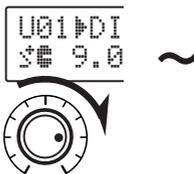


[Fig. 2]

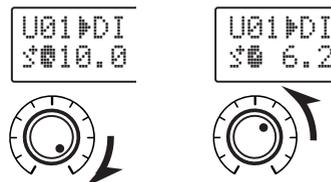
Une fois passée la position « 3 heures », le potentiomètre agit sur la valeur et l'afficheur indique la valeur modifiée. Dans le même temps, le symbole ▷ à droite du numéro de patch se change en ◉ pour signaler qu'une valeur de paramètre a été modifiée. **[Fig. 3]**

Une fois la valeur modifiée, la valeur affichée reflète fidèlement la position du potentiomètre. **[Fig. 4]**

Si l'on arrête d'agir sur le potentiomètre pendant quelques secondes, le nom du paramètre vient de nouveau s'afficher à la place de sa valeur.



[Fig. 3]



[Fig. 4]

À vous de modifier un patch à votre goût.

** Les paramètres pour le patche (effet) peuvent être ajusté uniquement quand MAGICSTOMP est en mode de fonctionnement normal (quand un patch est sélectionné et que l'effet est en service "ON". Les paramètres ne peuvent pas être ajustés si l'effet est hors service "OFF" ou quand MAGICSTOMP est en mode STORE (→ page 42), en mode Edition de nom (→ page 44) ou en mode Accordeur (→ page 46)*

Les précisions relatives à chaque paramètre sont fournies dans le fichier PDF qui se trouve sur le CD-ROM fourni. Ouvrez le dossier [Manual] (pour Macintosh uniquement: dossier [Intertional]) et ouvrez le fichier [EffectListE.pdf]. Ce fichier contient des descriptions de chaque paramètre des effets.

** Adobe Acrobat Reader est requis pour visualiser le fichier PDF sur votre ordinateur. (→page 51, 53)*

Êtes-vous parvenu à un résultat qui vous plaît ?

Si c'est le cas, vous pouvez utiliser la fonction de stockage décrite à la section suivante pour mémoriser vos réglages dans le MAGICSTOMP.

Si vous sélectionnez un autre patch ou si vous mettez l'appareil hors tension avant de stocker vos modifications, toutes vos modifications seront perdues et le patch conservera ses paramètres d'origine la prochaine fois où vous le sélectionnez.

Sur le CD-ROM, vous trouverez un programme d'édition nommé « Sound Editor for MAGICSTOMP », qui permet de modifier sur un ordinateur les patches (les effets) du MAGICSTOMP.

Ce dernier dispose de 63 types d'effets distincts, chacun d'eux étant défini par de nombreux paramètres en plus des trois paramètres pouvant être modifiés grâce aux trois potentiomètres du MAGICSTOMP. Grâce au logiciel Sound Editor, vous pouvez également modifier à votre guise ces autres paramètres, et créer ainsi des effets peaufinés. Vous pouvez aussi choisir librement, parmi l'ensemble des paramètres d'un effet, les trois paramètres qui doivent être affectés aux potentiomètres du MAGICSTOMP.

Le logiciel Sound Editor vous permet aussi d'exploiter la bibliothèque de patches fournie sur le CD-ROM et de charger dans le MAGICSTOMP les patches que vous aurez créés ou modifiés sur l'ordinateur.

Nous vous recommandons aussi d'utiliser le « Sound Editor for MAGICSTOMP » pour acquérir une meilleure compréhension du fonctionnement du MAGICSTOMP. Pour plus de précisions, consultez la page 48.

Enregistrement des patches

■ Stockage de patches modifiés (STORE)

Le MAGICSTOMP vous permet d'enregistrer vos patches personnalisés dans sa mémoire Utilisateur (U01 à U99). Une fois que vous avez abouti à un patch qui vous satisfait, procédez comme suit pour le stocker.

* Les patches ne peuvent pas être enregistrés dans la mémoire des patches Prédéfinis (P01 à P99).

* Le réglage du potentiomètre de volume n'est pas enregistré avec les autres données de chaque patch.

L'opération d'enregistrement (ou stockage) consiste à écrire en mémoire permanente les données du patch telles que vous les avez modifiées, à l'emplacement du numéro de patch sélectionné, ce qui revient à écraser (à remplacer) les données antérieures stockées à cet emplacement. Selon ce que vous voulez faire, vous pouvez écraser le patch d'origine avec ses données modifiées ou bien stocker cette version modifiée du patch à un autre numéro d'emplacement.

● Pour remplacer au même emplacement le patch d'origine par le patch modifié

① Après avoir terminé vos modifications, appuyez sur le bouton [STORE].

Le message « PRESS[STORE]1sec » (Appuyez sur [STORE] pendant une seconde) s'affiche sur la ligne du bas de l'afficheur.

Le numéro de l'emplacement de destination, dans lequel le patch modifié va être stocké, et le nom du patch (sous lequel il va être enregistré) s'inscrivent sur la ligne du haut de l'afficheur.

* Si vous appuyez sur le bouton [STORE] alors qu'un patch Prédéfini est sélectionné, le numéro correspondant de la mémoire Utilisateur est automatiquement sélectionné comme emplacement de destination.



② Vous pouvez également donner un autre nom au patch modifié.

Pour cela, suivez les instructions ② à ④ de la page 44.

③ Maintenez appuyé le bouton [STORE] (pendant environ 1 seconde) jusqu'à ce que le message « NOW STORING... » (Stockage en cours) s'affiche.

Stockage effectué !



* Pour annuler l'opération de stockage, appuyez brièvement (moins d'une seconde) sur le bouton [STORE] ; le MAGICSTOMP revient à son état antérieur (le nom modifié du patch reprend son nom d'origine).

Pour enregistrer les données sur le numéro du patch original du fichier (remplacement) et avec le même nom de patch, appuyez sur le bouton [STORE] pendant plus d'une seconde pour commander l'enregistrement lorsque vos modifications sont terminées.

* Cette procédure simplifiée d'enregistrement ne peut pas être suivie lorsque vous modifiez un patch Prédéfini. Vous devez en effet désigner un emplacement de destination en mémoire Utilisateur avant de commander l'enregistrement.

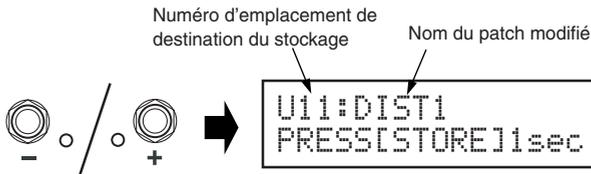
● Enregistrement du patch à un autre emplacement

- ① Après avoir terminé vos modifications, appuyez sur le bouton [STORE].



- ② Sélectionnez le numéro de l'emplacement dans lequel vous voulez enregistrer le patch modifié.

Sélectionnez le numéro de l'emplacement voulu à l'aide des commutateurs au pied + et -.



- ③ Vous pouvez également donner un autre nom au patch modifié.

Pour cela, suivez les instructions ② à ④ de la page 44.

- ④ Maintenez appuyé le bouton [STORE] (pendant environ 1 seconde) jusqu'à ce que le message « NOW STORING... » (Stockage en cours) s'affiche.



* Pour annuler l'opération de stockage, appuyez brièvement (moins d'une seconde) sur le bouton [STORE] ; le `MAGICSTOMP` revient à son état antérieur (le nom modifié du patch reprend son nom d'origine).

Vous pouvez utiliser la fonction de stockage non seulement pour créer et enregistrer de nouveaux patches, mais aussi pour réorganiser les patches et les disposer à volonté dans les jeux de trois patches accessibles en mode Performance.

Attribution d'un nom au patch

■ Attribution d'un nom au patch (Mode Edition de nom)

Le nom d'un patch Utilisateur peut comporter jusqu'à 12 caractères.

* Les noms des patches Prédéfinis (P01 à P99) ne peuvent pas être modifiés.

① Appuyez sur le bouton [STORE].

Le message « PRESS[STORE]1sec » (Appuyez sur [STORE] pendant une seconde) s'affiche sur la ligne du bas de l'afficheur.



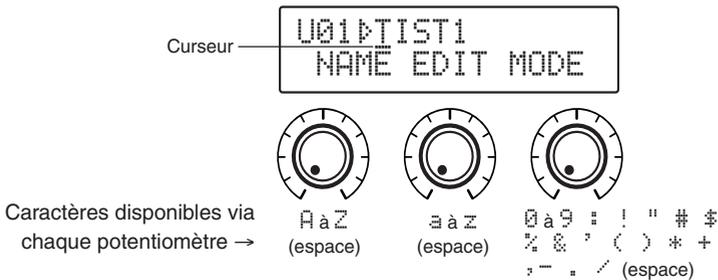
② Maintenez appuyé le commutateur au pied ON/OFF jusqu'à ce que le message « NAME EDIT MODE » (Mode Edition de nom) apparaisse sur l'afficheur.

Le curseur (trait de soulignement) apparaît sous le premier caractère du nom du patch.



③ Déplacez le curseur pour modifier les différents caractères du nom.

Utilisez les commutateurs + et - pour déplacer le curseur, puis utilisez les trois potentiomètres pour sélectionner le caractère voulu.



- Déplace le curseur vers la gauche (←)
- Appuyez simultanément sur le bouton [STORE] pour effacer le caractère sélectionné avec le curseur.

* Maintenir pressé le commutateur (et le bouton) répète la même opération de façon continue.



- Déplace le curseur vers la droite (→)
- Appuyez simultanément sur le bouton [STORE] pour insérer un espace à l'emplacement du curseur.

* Maintenir pressé le commutateur (et le bouton) répète la même opération de façon continue.

Mode Accordeur

Ce mode vous permet d'accorder votre guitare. En mode Accordeur, le MAGICSTOMP fonctionne comme un accordeur chromatique.

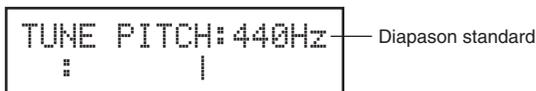
* Lorsque le MAGICSTOMP est en mode Accordeur, aucun signal n'est envoyé sur les jacks de sortie OUTPUT (aucun son ne sort).

■ Utilisation de l'accordeur

1 Maintenez appuyé le commutateur au pied ON/OFF jusqu'à ce que l'affichage de l'accordeur apparaisse sur l'afficheur.

Votre guitare étant raccordée à l'appareil par le jack INPUT, servez-vous de cet affichage pour l'accorder.

* Le mode Accordeur n'est pas accessible lors d'une opération de stockage (c'est-à-dire en mode Attente d'enregistrement).



2 Si vous voulez utiliser un autre diapason que la fréquence de 440 HZ pour le La3, utilisez les commutateurs + et -.

Le diapason du MAGICSTOMP peut être fixé à la valeur de votre choix dans la plage qui va de 438 Hz à 445 Hz.

3 Jouez à vide la corde que vous voulez accorder (jouez une seule note).

1. Tout d'abord, tendez ou détendez cette corde jusqu'à ce que le nom de la note auquel elle correspond normalement apparaisse sur l'afficheur (dans la notation anglaise).

2. Ensuite, lorsque la corde est accordée trop bas, le symbole > s'affiche et le témoin du commutateur - s'allume.

Lorsque, au contraire, la corde est accordée trop haut, le symbole < s'affiche et le témoin du commutateur + s'allume.

La corde est accordée lorsque la suite « >|< » s'affiche et que le témoin du commutateur ON/OFF s'allume.

4 Appuyez sur le commutateur ON/OFF pour revenir au mode antérieur.



Réinitialisation (Restauration des réglages d'usine)

■ Réinitialisation des réglages

Maintenez appuyés simultanément le commutateur au pied ON/OFF et le bouton [STORE] avant de brancher l'adaptateur secteur dans l'appareil ; le message « FACTORY SET » apparaît sur l'afficheur.

```
FACTORY SET  
NO: [-] YES: [+]
```

Appuyez sur le commutateur + pour valider la réinitialisation ; pour plus de sécurité, une confirmation vous est alors demandée.

** L'appui sur le commutateur – annule la réinitialisation et replace le MAGICSTOMP en mode normal.*

```
FACTORY SET  
SURE?PUSH[STORE]
```

Appuyez sur le bouton [STORE] pour confirmer la réinitialisation et la lancer. Tous les emplacements de la mémoire de patches Utilisateur sont réinitialisés, c'est-à-dire qu'ils sont de nouveau identiques à ceux de la mémoire des Prédéfinis.

** Pour ne pas confirmer et annuler la réinitialisation, appuyez sur l'un des trois commutateurs au pied (-, + ou ON/OFF).*

Lors d'une réinitialisation, tous vos patches de la mémoire Utilisateur sont remplacés. Nous vous recommandons donc de noter sur papier les réglages que vous voulez conserver ou, mieux, de les sauvegarder sur un ordinateur.

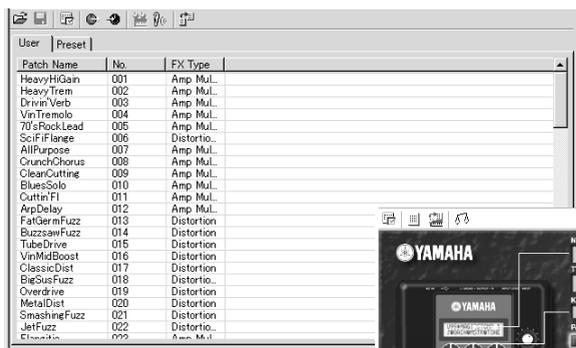
Modification des patches sur ordinateur

Sur le CD-ROM fourni avec votre MAGICSTOMP, vous trouverez quelques fichiers de patches (à un format bibliothèque) contenant d'autres patches que ceux qui se trouvent dans les patches Prédéfinis du MAGICSTOMP (P01 à P99). Vous pouvez sélectionner les patches de votre choix dans la bibliothèque et les transférer dans les emplacements Utilisateur du MAGICSTOMP (U01 à U99).

Sur le CD-ROM vous est également fourni le logiciel «**Sound Editor for MAGICSTOMP**», qui permet de modifier sur l'ordinateur les paramètres des patches qui ne sont pas accessibles via les potentiomètres du MAGICSTOMP, afin de créer des patches entièrement personnalisés.

L'utilisation de ce logiciel est simple. Lancez «**Sound Editor for MAGICSTOMP**» et sélectionnez une bibliothèque de patches dans la fenêtre de la bibliothèque, puis cliquez pour ouvrir la fenêtre d'édition, dans laquelle vous pouvez modifier tous les paramètres de l'effet sélectionné. Sur l'écran de l'ordinateur, vous pouvez définir le type de patch (type d'effet), le nom du patch, et définir les paramètres qui pourront être modifiés grâce aux trois potentiomètres du MAGICSTOMP. Une fois le patch modifié, il peut être transféré en mémoire Utilisateur du MAGICSTOMP.

Fenêtre de bibliothèque

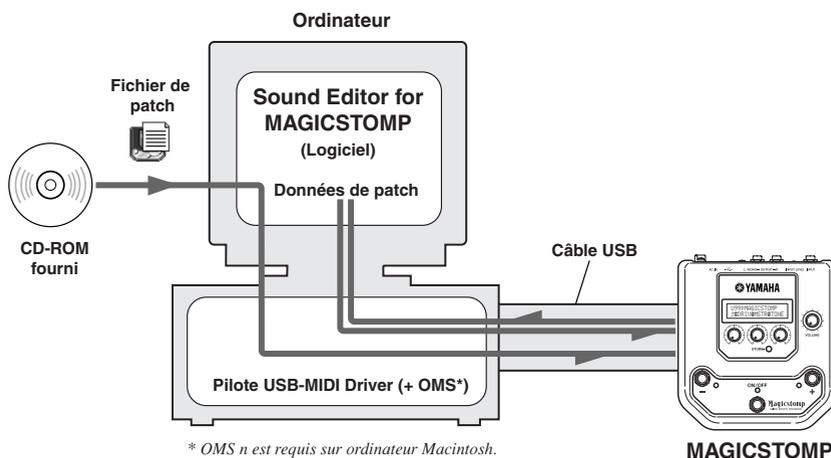


Fenêtre d'édition



■ Liaison et communication

- Utilisez le câble USB fourni pour raccorder un des connecteurs USB de l'ordinateur (Windows ou Macintosh) au connecteur USB du MAGICSTOMP.
- Le logiciel « Sound Editor for MAGICSTOMP » fourni sur le CD-ROM permet de modifier des patches du MAGICSTOMP ou de transférer des patches entre le MAGICSTOMP et l'ordinateur. Ce logiciel permet aussi d'envoyer vers le MAGICSTOMP des patches fournis sur le CD-ROM.
- Sont également inclus sur le CD-ROM les logiciels « USB-MIDI Driver » et « OMS » (requis uniquement sur ordinateur Macintosh), qui sont nécessaires à la communication entre l'ordinateur et le MAGICSTOMP.



■ Utilisation du logiciel Sound Editor avec le MAGICSTOMP

Avant de rompre la pastille qui empêche d'ouvrir l'étui du CD-ROM, lisez attentivement le Contrat de licence d'utilisation de logiciel de la page 56. Cela fait, procédez comme suit pour installer et utiliser le logiciel.

1. Vérifiez que votre ordinateur satisfait aux caractéristiques requises pour Sound Editor et le pilote USB-MIDI. (Windows → page 50, Macintosh → page 52)
2. Le CD-ROM contient aussi le mode d'emploi du logiciel Sound Editor for MAGICSTOMP et le guide d'installation des pilotes fournis, ainsi que la liste de tous les effets du MAGICSTOMP, tous au format PDF. Pour que vous puissiez visualiser ces documents, il faut qu'Acrobat Reader soit installé sur votre ordinateur. Si ce n'est pas déjà le cas, installez le logiciel Acrobat Reader à partir du CD-ROM. (Windows → page 51, Macintosh → page 53)

* Les trois fichiers PDF mentionnés ci-dessus se trouvent dans le dossier [Manual] du CD-ROM.

Pour utilisateurs de Windows

● Contenu du CD-ROM

Dossier	Nom du logiciel	Fonction
ACROREAD	Acrobat Reader *1*2	Vous permet de lire les modes d'emploi au format PDF de chaque logiciel.
Manual	Manuels PDF (pour J: 3 fichiers, pour E: 3 fichiers) • SoundEditor_J.pdf / SoundEditor_E.pdf • InstallGuide_J.pdf / InstallGuide_E.pdf • EffectList_J.pdf / EffectList_E.pdf	Mode d'emploi du Sound Editor for MAGICSTOMP Guide d'installation des pilotes pour MAGICSTOMP Liste complète des effets MAGICSTOMP
USBdrv_	YAMAHA USB MIDI driver (for Win98/Me)	Pilote nécessaire pour la connexion du MAGICSTOMP à l'ordinateur par liaison USB.
USBdrv2k_	YAMAHA USB MIDI driver (for Win2000/XP)	
Tools	Sound Editor for MAGICSTOMP *1	Permet de modifier les patches du MAGICSTOMP sur l'ordinateur.
Sample	Patch Library	Fichiers de patches pour le MAGICSTOMP. Ces patches peuvent être transférés vers le MAGICSTOMP à l'aide du logiciel « Sound Editor for MAGICSTOMP ».

*1 Ces logiciels sont fournis avec des manuels électroniques au format PDF.

*2 Malheureusement, Yamaha n'est pas en mesure de garantir la stabilité de fonctionnement de ces logiciels ni d'offrir d'assistance technique à leur utilisation.

● Configuration système minimale requise

Les configurations système minimales peuvent différer légèrement par rapport à celles indiquées ci-dessous selon la version du système d'exploitation utilisée.

• Sound Editor for MAGICSTOMP

Système : Windows 98/Me/2000/XP Edition Familiale/Edition Professionnelle
Ordinateur : Processeur Intel Pentium/Celeron cadencé à 166 MHz ou plus
Mémoire disponible : 32 Mo ou plus
Espace disque : 30 Mo ou plus
Affichage : 800 x 600 ou plus, Couleurs sur 16 bits

• Pilote USB MIDI Driver

Système : Windows 98/Me/2000/XP Edition Familiale/Edition Professionnelle
Ordinateur : Processeur Intel Pentium/Celeron cadencé à 166 MHz ou plus
Mémoire disponible : 32 Mo ou plus (64 Mo ou plus recommandés)
Espace disque : 2 Mo ou plus

● Installation d'Acrobat Reader

Les fichiers PDF (**E.pdf) correspondant au mode d'emploi du logiciel Sound Editor for MAGICSTOMP, aux guides d'installation des pilotes et à la liste complète des effets du MAGICSTOMP sont fournis sur le CD-ROM, dans le dossier « Manual ».

Pour pouvoir lire ces fichiers PDF, vous avez besoin d'Acrobat Reader. Procédez comme indiqué ci-dessous pour installer « Acrobat Reader ».

** Acrobat Reader (versions anglaise et japonaise) est inclus sur le CD-ROM fourni. Si une version de ce logiciel est déjà installée sur votre ordinateur dans une autre langue, utilisez cette version installée pour consulter les fichiers.*

- 1** Ouvrez l'icône du CD-ROM fourni et double-cliquez sur le dossier « Acroread ».
La fenêtre qui s'ouvre contient le fichier « ar***enu.exe » (** représente le numéro de version d'Acrobat Reader).
- 2** Double-cliquez sur « ar***enu.exe ».
La boîte de dialogue d'installation d'Acrobat Reader est affichée.
- 3** Effectuez l'installation en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

Une fois l'installation effectuée, un dossier Acrobat figure sur votre PC (par défaut dans le dossier Program Files).

Pour plus de précisions sur l'utilisation d'Acrobat Reader, utilisez l'aide en ligne de ce programme.

Pour utilisateurs de Macintosh

● Contenu du CD-ROM (dossier « International »)

* Le dossier « Japonais » contient la version japonaise des logiciels.

Dossier	Nom du logiciel	Fonction
ACROREAD	Acrobat Reader *1*2	Vous permet de lire les modes d'emploi au format PDF de chaque logiciel.
Manual	Manuels PDF (3 fichiers) <ul style="list-style-type: none">• SoundEditor_E.pdf• InstallGuide_E.pdf• EffectList_E.pdf	Mode d'emploi du Sound Editor for MAGICSTOMP Guide d'installation des pilotes pour MAGICSTOMP Liste complète des effets MAGICSTOMP
OMS	Open Music System (OMS) 2.3.8 *1*2	Permet d'utiliser des applications MIDI sous MAC OS.
	USB-MAGICSTOMP (dans le dossier "OMS Setup for YAMAHA")	Contient le fichier de configuration OMS du MAGICSTOMP.
USBdrv_	YAMAHA USB MIDI driver	Pilote nécessaire pour la connexion du MAGICSTOMP à l'ordinateur par liaison USB.
Tools	Sound Editor for MAGICSTOMP *1	Permet de modifier les patches du MAGICSTOMP sur l'ordinateur.
Sample	Patch Library	Fichiers de patches pour le MAGICSTOMP. Ces patches peuvent être transférés vers le MAGICSTOMP à l'aide du logiciel « Sound Editor for MAGICSTOMP ».

*1 Ces logiciels sont fournis avec des manuels électroniques au format PDF.

*2 Malheureusement, Yamaha n'est pas en mesure de garantir la stabilité de fonctionnement de ces logiciels ni d'offrir d'assistance technique à leur utilisation.

● Configuration système minimale requise

Les configurations système minimales peuvent différer légèrement par rapport à celles indiquées ci-dessous selon la version du système d'exploitation utilisée.

● Sound Editor for MAGICSTOMP

Système : Mac OS 8.6 à Mac OS 9.22 (les environnements Mac OS X et Mac Classic ne sont pas pris en charge)
Ordinateur : Macintosh avec processeur PowerPC ou ultérieur
Mémoire disponible : 16 Mo ou plus
Espace disque : 32 Mo ou plus
Affichage : 800 x 600, 32 000 couleurs ou plus

● Pilote USB MIDI Driver

Système : Mac OS 8,5 à Mac OS 9.22 (les environnements Mac OS X et Mac Classic ne sont pas pris en charge)
Ordinateur : Macintosh avec connecteur USB et processeur PowerPC ou ultérieur
Mémoire : 64 Mo ou plus (128 Mo ou plus recommandés)
* Désactivez la mémoire virtuelle.
Espace disque : 2 Mo ou plus
Autres : OMS 2.3.8 (inclus sur le CD-ROM fourni)

● Installation d'Acrobat Reader

Les fichiers PDF (**E.pdf) correspondant au mode d'emploi du logiciel Sound Editor for MAGICSTOMP, aux guides d'installation des pilotes et à la liste complète des effets du MAGICSTOMP sont fournis sur le CD-ROM, dans le dossier «Manual» qui se trouve dans le dossier «International». Pour pouvoir lire ces fichiers PDF, vous avez besoin d'Acrobat Reader. Procédez comme indiqué ci-dessous pour installer « Acrobat Reader ».

** Cette installation est inutile si Acrobat Reader est déjà installé sur votre ordinateur.*

** Acrobat Reader (versions anglaise et japonaise) est inclus sur le CD-ROM fourni. Si une version de ce logiciel est déjà installée sur votre ordinateur dans une autre langue, utilisez cette version installée pour consulter les fichiers.*

1 Ouvrez l'icône du CD-ROM fourni, double-cliquez sur le dossier « International » puis double-cliquez sur le dossier « Acroread ».

L'icône « Acrobat Reader Installer » apparaît.

2 Double-cliquez sur « Acrobat Reader Installer ».

La boîte de dialogue d'installation d'Acrobat Reader est affichée.

3 Effectuez l'installation en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

Une fois l'installation effectuée, un dossier Acrobat figure sur votre PC (par défaut dans « Disque dur »).

Pour plus de précisions sur l'utilisation d'Acrobat Reader, utilisez l'aide en ligne de ce programme.

Messages d'erreur

Il est possible qu'un des messages suivants apparaisse sur l'afficheur du MAGICSTOMP si une erreur se produit pendant son fonctionnement. Dans ce cas, arrêtez d'utiliser l'appareil et vérifiez les points suivants pour tenter de résoudre le problème.

```
BAD DATA:U**  
PUSH ANY KEY
```

Les données transmises ont été corrompues. Après restauration (par remplacement, enregistrement, etc.) du patch utilisateur correspondant au numéro d'emplacement concerné, essayez à nouveau de transmettre les données.

```
MIDI ERROR!  
PUSH ANY KEY
```

Une erreur s'est produite en cours de transmission des données. Vérifiez le branchement du câble USB, la configuration de l'ordinateur, etc.

```
BULK ERROR!  
PUSH ANY KEY
```

Une erreur s'est produite en cours de transmission ou de réception des données. Vérifiez le branchement du câble USB. Par ailleurs, si l'erreur s'est produite environ à la moitié de la transmission, le problème peut être résolu en réduisant le rythme de celle-ci.

```
USB ERROR!  
PUSH ANY KEY
```

Il y a un problème matériel. Contactez le revendeur chez qui vous avez acheté l'appareil.

Dépannage

• Il n'y a pas de son du tout

- L'adaptateur secteur est-il correctement branché ?
- Le volume de l'instrument branché au jack INPUT de l'appareil est-il réglé à un niveau suffisamment élevé ?
- Le potentiomètre de volume de l'appareil est-il à « 0 » ?
- Le volume de sortie de l'effet est-il à « 0 » ?

• Le niveau du son est faible

- Basculez le commutateur de niveau d'entrée en position « HIGH ». (→ P.36)

• L'effet n'est pas actif

- Le volume de sortie de l'effet est-il à « 0 » ?
- L'effet est-il désactivé (tous les témoins sont-ils éteints) ?

• Il est impossible de changer de patch

- Contrôlez l'afficheur. Si le MAGICSTOMP est en mode Accordeur (→P.46) ou en mode Edition de nom (→P.44), il n'est en effet pas possible de changer de patch.

• La rotation d'un potentiomètre de réglage n'a aucun effet sur le son

- Tournez le potentiomètre jusqu'à ce que la valeur du paramètre correspondant change sur l'afficheur, puis modifiez le réglage. (→P.40)

Caractéristiques techniques

Partie numérique

- Circuit d'effet à traitement numérique du signal
- Logiciel «Sound Editor for MAGICSTOMP» fourni
- Sélection des patches : 2 Modes
- Accordeur chromatique automatique intégré

Communication

Réception : Parameter Change, Bulk In (1 patch), Bulk In (99 patches)
Transmission : Bulk Out (99 patches)

Commandes/commutateurs

4 potentiomètres
VOLUME, COMMANDE 1, 2, 3

4 boutons-poussoirs
-, +, ON/OFF, STORE

1 commutateur coulissant
Niveau d'entrée INPUT LEVEL HIGH/LOW

Afficheur

Cristaux liquides, 2 lignes de 16 caractères (avec rétro-éclairage)
3 diodes témoins (-, +, ON/OFF)

Branchements

Entrée (INPUT) : Jack standard monophonique

Sortie (OUTPUT L/MONO et R) : Jack standard monophonique

USB

Alimentation AC IN

Convertisseur A/N

24 bits + 3 bits en virgule flottante

Convertisseur N/A

24 bits

Fréquence d'échantillonnage

44,1 kHz

Emplacements mémoire

Prédéfinis : 99
Utilisateur : 99

Niveau/impédance d'entrée

Position INPUT HIGH : -25 dBm/1 M Ω
Position INPUT LOW : -15 dBm/1 M Ω

Niveau/impédance de sortie

OUTPUT L/MONO et R : 0 dBm/1 k Ω

Alimentation

Adaptateur secteur spécifique (AC-10)
Niveau de sortie : 12 Vca, 1 A

Consommation

12 W

Dimensions (l x h x p)

164 x 62 x 176 mm

Poids

910 g

Accessoires fournis

Adaptateur secteur (AC-10)
CD-ROM
Câble USB
Mode d'emploi (le présent manuel)
Liste des patches

* Les caractéristiques et l'aspect de l'appareil sont susceptibles de modifications sans préavis.

CONTRAT DE LICENCE DE LOGICIEL

Ceci est un contrat entre vous-même, l'utilisateur final, et Yamaha Corporation (« Yamaha »). Le logiciel Yamaha ci-inclus est concédé sous licence par Yamaha à l'acheteur original et ne peut être utilisé que dans les conditions prévues aux présentes. Veuillez lire attentivement ce contrat de licence. Le fait d'ouvrir ce coffret indique que vous acceptez l'ensemble des termes du contrat. Si vous n'acceptez pas lesdits termes, renvoyez le coffret non ouvert à Yamaha pour en obtenir le remboursement intégral.

1. CONCESSION DE LICENCE ET DROITS D'AUTEUR

Yamaha vous concède le droit d'utiliser, en tant qu'acheteur original, un exemplaire du logiciel et des données afférentes à celui-ci (« LOGICIEL ») sur un ordinateur pour utilisateur unique. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser ces éléments sur plus d'un ordinateur ou terminal d'ordinateur. Le LOGICIEL est la propriété de Yamaha. Il est protégé par les dispositions relatives au droit d'auteur contenues dans la législation japonaise et les traités internationaux. Vous êtes en droit de revendiquer l'appartenance du support du LOGICIEL. A ce titre, vous devez traiter le LOGICIEL comme tout autre élément protégé par le droit d'auteur.

2. RESTRICTIONS

Le LOGICIEL est protégé par le droit d'auteur. Vous n'êtes pas autorisé à reconstituer la logique du LOGICIEL ou à reproduire ce dernier par quelque autre moyen que ce soit. Vous n'êtes pas en droit de reproduire, modifier, prêter, louer, revendre ou distribuer le LOGICIEL en tout ou partie, ou d'utiliser le LOGICIEL à des fins de création dérivée. Vous n'êtes pas autorisé à transmettre le LOGICIEL à d'autres ordinateurs ou à l'utiliser en réseau.

Vous êtes en droit de céder, à titre permanent, le LOGICIEL et la documentation imprimée qui l'accompagne, sous réserve que vous n'en conserviez aucun exemplaire et que le bénéficiaire accepte les termes du présent contrat.

3. RESILIATION

Les conditions énoncées dans le présent contrat de licence prennent effet à compter du jour où le LOGICIEL vous est remis. Si l'une quelconque des dispositions relatives au droit d'auteur ou des clauses du contrat ne sont pas respectées, le contrat de licence sera résilié de plein droit par Yamaha, ce sans préavis. Dans ce cas, vous devrez immédiatement détruire le LOGICIEL concédé sous licence ainsi que les copies réalisées.

4. GARANTIE PRODUIT

Si, dans des conditions normales d'utilisation, le LOGICIEL ne remplit pas les fonctions décrites dans le manuel fourni, Yamaha s'engage vis-à-vis de l'acheteur original à remplacer gratuitement, sur la base d'un échange, tout support reconnu défectueux par suite d'un défaut de matière première ou d'un vice de fabrication. Ceci constitue le seul recours opposable à Yamaha. Hormis dans les cas expressément énoncés plus haut, le LOGICIEL est livré « en l'état » et toute autre garantie expresse ou implicite le concernant, y compris, de manière non limitative, toute garantie implicite de qualité marchande et d'adéquation à un usage particulier, est exclue.

5. RESPONSABILITE LIMITEE

Votre unique recours et la seule responsabilité de Yamaha sont tels qu'énoncés précédemment. En aucun cas Yamaha ne pourra être tenu responsable, par vous-même ou une autre personne, de quelques dommages que ce soit, notamment et de manière non limitative, de dommages indirects, frais, pertes de bénéfices, pertes de fonds ou d'autres dommages résultant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser le LOGICIEL, même si Yamaha ou un distributeur agréé ont été prévenus de l'éventualité de tels dommages, ou de quelque autre revendication formulée par une tierce partie.

6. REMARQUE GENERALE

Le présent contrat de licence est régi par le droit japonais, à la lumière duquel il doit être interprété.

