MONTAGE/ MODX « Performance Editor » de John Melas (v 1.06)

Traduction et adaptation par Loïc Duffar

1 GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE 3

1.1 CONFIGURER LES CONNEXIONS 3
1.2 LIRE LES NOMS DES « PERFORMANCES » 4
1.3 ÉDITER LES « PERFORMANCES » 4
1.4 SAUVEGARDER LES « PERFORMANCES » 4

2 ÉDITEUR DE « PERFORMANCE » 5

3 MENU PRINCIPAL 6

3.1 « PERFORMANCE » 6
3.2 « EDIT » 7
3.3 « VIEW » 8
3.4 « SETUP » 9
3.5 « HELP » 11

4 MENU CONTEXTUEL « PART » 11

5 MENU CONTEXTUEL « ARPEGGIO » 14

6 AWM2 EDITOR 15

7 FM-X EDITOR 16

8 DRUM KIT EDITOR 17

9 INTERFACE UTILISATEUR 18

9.1 SÉLECTEUR DE PATCH 18
9.2 CURSEUR DE VALEUR 20
9.3 SÉLECTEUR DE VALEUR 22
9.4 CURSEUR DE PLAGE 23
9.5 ÉDITEUR DE TEXTE 24
9.6 ÉDITEUR DE TEMPO 25
9.7 CASE À COCHER 25
9.8 BOUTON 25
9.9 ÉDITEUR D'ENVELOPPE 26
9.10 ÉDITEUR DE SÉQUENCE DE MOUVEMENTS 27

10 RACCOURCIS CLAVIER DE NAVIGATION 28

11 INFORMATIONS DE CONTACT 28

Téléchargez ce document sur
https://fr.audiofanzine.com/synthe-numerique/yamaha/montage-76/medias/autres/

Merci d'avoir installé « Montage / MODX Performances Editor » !

Il s'agit d'un éditeur puissant et facile à utiliser qui vous aidera à tirer le meilleur parti de votre synthétiseur YAMAHA MONTAGE6 / 7/8 ou MODX6 / 7/8.

Montage / MODX Performance Editor est un éditeur complet composé de:

- ✓ Éditeur de « performances »
- ✓ Éditeur AWM2
- ✓ Éditeur FM-X
- ✓ Éditeur de kits de batterie

Les fonctionnalités de base sont:

- ✓ Edition complète des paramètres communs, de « partie », d'arpégiateur, de séquence de mouvement, de scène et de zone dans une interface utilisateur compacte et intuitive.
- ✓ Routage facile du Super Knob et des Encodeurs assignables.
- ✓ Permet la sélection des « performances » par banque ou par catégorie. Prend en charge la recherche de « performances » par catégorie / nom.
- ✓ Prend en charge le copier / coller pour les « parties », les effets, les éléments AWM2, les opérateurs FM-X, les touches de batterie, les jeux de
- ✓ commandes, les bandes de séquence de mouvement, les « parties » et les zones d'arpégiateur!
- ✓ Charge et enregistre les « performances » ou les « parties » individuelles dans des fichiers.
- ✓ Importe des « performances » à partir de fichiers MONTAGE Connect (* .X7B) ou MODX Connect (* .X8B).
- ✓ Synchronise les noms de « performances » directement à partir du synthétiseur.
- ✓ Enregistre et lit des phrases: vous pouvez écouter une phrase en boucle pendant que vous modifiez vos « performances » !
- ✓ Permet l'édition des « parties » AWM2 en utilisant l'éditeur AWM2 inclus !
- ✓ Permet l'édition de « parties » FM-X à l'aide de l'éditeur FM-X inclus!
- ✓ Permet l'édition des « parties » de batterie à l'aide de l'éditeur de kit de batterie inclus!
- ✓ Révèle le message SysEx pour chaque paramètre modifiable.
- ✓ Prend en charge l'entrée MIDI d'un contrôleur MIDI supplémentaire pour un contrôle plus pratique.
- ✓ Prend en charge la sortie MIDI vers un générateur de sons auxiliaire (MIDI THRU).
- ✓ Les commandes d'édition répondent aux entrées de données numériques ou textuelles!
- ✓ Entièrement accessible sur Windows en utilisant UI Automation!

1 Guide de démarrage rapide

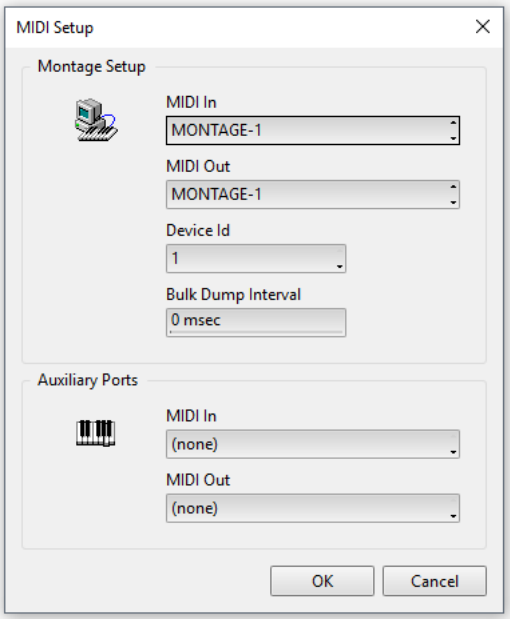
1.1 CONFIGURER LES CONNEXIONS **3**
1.2 LIRE LES NOMS DES PERFORMANCES **4**
1.3 EDITER LES PERFORMANCES **4**
1.4 SAUVEGARDER LES « PERFORMANCES » **4**

1.1 Configurer les connexions

Avant d'utiliser le programme, veuillez d'abord télécharger le dernier pilote MIDI USB YAMAHA depuis le lien suivant Pilote MIDI USB Yamaha Steinberg

Assurez-vous ensuite que le pilote est installé et que le Montage / MODX est connecté à l'ordinateur.

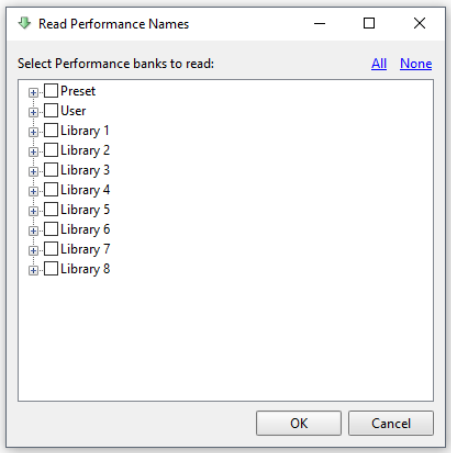
- Sur le synthé, pressez le bouton **UTILITY**, puis réglez « MIDI I / O > MIDI IN / OUT > USB » pour configurer la communication par USB
- Démarrez l'éditeur de « performances » et accédez au menu « Setup > Autoconnect » pour connecter le synthé au programme.
  Alternativement, vous pouvez aller dans le menu « Setup > MIDI Setup » et sélectionnez les ports MIDI auxquels votre synthé est connecté.
  Ci-dessous les paramètres recommandés pour la connexion USB, qui sont ceux sélectionnés automatiquement par la commande « Autoconnect » :



- Appuyez sur « OK » pour afficher un message de confirmation dans la barre d'état indiquant par exemple « MONTAGE6 v3.00.1 connected » et synchroniser avec l'éditeur la « performance » actuellement sélectionnée sur le synthé
  Vous pouvez commencer !

1.2 Lire les noms des « performances »

- Pour pouvoir afficher les noms corrects de vos banques de « performances », allez dans le menu « Setup > Synchronize > Performance Name » et sélectionnez les banques dont vous souhaitez recevoir les noms de « performances ».
  NB : À la première exécution (et après chaque mise à jour de Firmware), vous devez sélectionner au moins toutes les banques PRESET.



Pour les noms de « performances » USER et LIBRARY ainsi que les noms de WAVEFORMS, ARPEGGIOS et CURVES, vous avez une deuxième option: vous pouvez lire les noms à partir des fichiers « X7A /X8A » ou « X7U / X8U » du Montage / MODX. Pour plus de détails voir la section « Menu principal> « Setup » au paragraphe § 3.4 ci-dessous.

1.3 Éditer les « performances »

Vous êtes maintenant prêt à sélectionner la « performance » et à la modifier! Lorsque vous sélectionnez une « performance », ses données sont automatiquement transmises du synthé à l'éditeur. Chaque fois que vous modifiez un paramètre, des modifications sont apportées au *Tampon d'édition de performances*. Cela signifie que vos modifications, bien qu'elles puissent être écoutées, ne sont pas enregistrées dans la mémoire interne du synthé et elles seront perdues si vous sélectionnez une nouvelle « performance » sans enregistrer celle en cours.

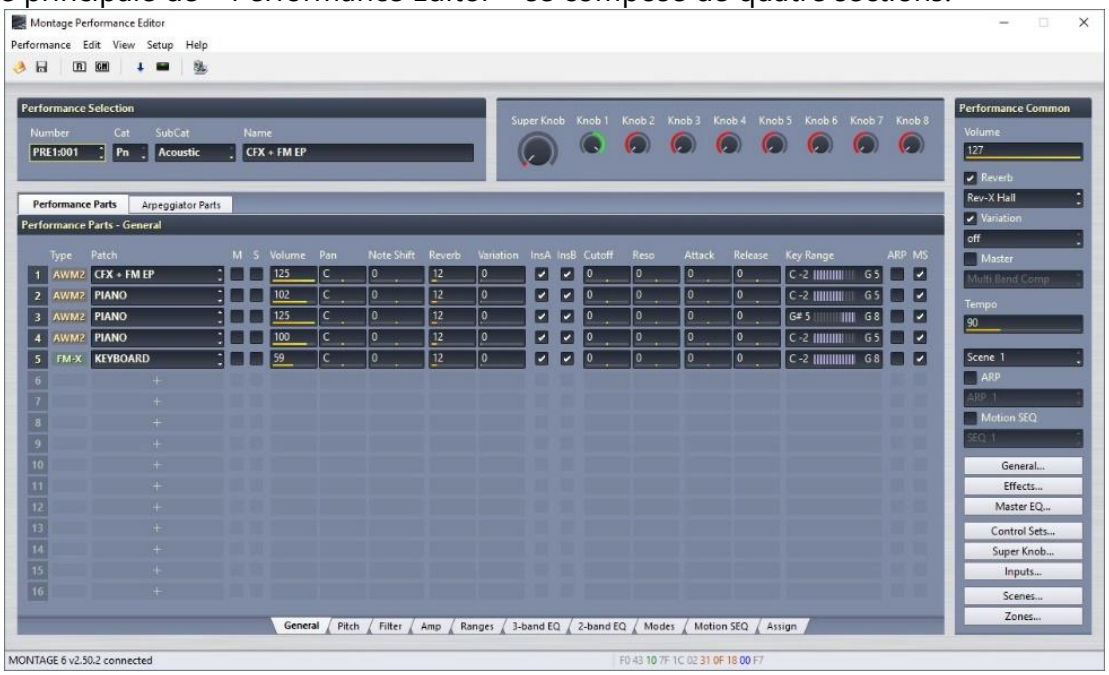
1.4 Sauvegarder les « Performances »

Une fois que vous avez terminé l'édition d'une « performance », vous devez la sauvegarder pour la conserver…

- … dans la mémoire interne du synthé à l'aide des commandes de menu « Performance > Store » ou « Performance > Store To »,
- … sur votre disque dur en tant que fichier de « performances » (* .perf) à l'aide de la commande de menu « Performance > Enregistrer sous… ».

2 Éditeur de « performance »

La fenêtre principale de « Performance Editor » se compose de quatre sections:



Sélection des performances

Ici, vous pouvez sélectionner des « performances » PRESET, USER ou LIBRARY …

- par banque (cliquez sur la case Numéro),
- par catégorie (**Shift** + clic sur la case Numéro)
- ou par nom (cliquez droit sur la case Numéro).

Vous pouvez modifier la catégorie et la sous-catégorie de « performance » ainsi que le nom.

Super Knob / Encodeurs assignables

Ici, vous pouvez régler la valeur du **Super Knob** et des 8 **Encodeurs assignables**.

- Si vous faites un clic droit sur **Super Knob**, vous pouvez modifier les paramètres de Super Knob.
- Si vous cliquez avec le bouton droit sur un **Encodeur assignable**, vous pouvez modifier les « Performance Control Sets » qui peuvent être utilisés pour router les **Encodeurs assignables** vers un paramètre de « performance » ou de « partie ».

Parties de Performance / Arpégiateur

Ici, vous pouvez modifier les paramètres des 16 « parties de performance ».

- Les paramètres des « parties » peuvent être affichés regroupés en catégories, en appuyant sur l'onglet de catégorie approprié (General, Pitch, Filter, Amp, Ranges, 3-band EQ, 2-band EQ, Modes, Motion SEQ, Assign).
- Les paramètres de « partie » de l'arpégiateur s'affichent en cliquant sur l'onglet « Arpeggiator Parts ».

Performances communes

Ici, vous pouvez modifier les paramètres communs de la « performance » actuellement sélectionnée. Les plus courants apparaissent sur l'écran principal. Les autres sont regroupés en catégories et peuvent être visualisés en appuyant sur le bouton approprié (General, Effects, Master EQ, Control Sets, Super Knob, Inputs, Scenes, Zones).

3 Menu principal

3.1 « PERFORMANCE » 6
3.2 « EDIT » 7
3.3 « VIEW » 8
3.4 « SETUP » 9

3.1 « Performance »

Open
Vous pouvez charger une « performance » à partir d'un fichier « .perf ». Il s'agit d'un fichier binaire qui contient les données SysEx de la « performance ». Un tel fichier peut être créé à partir de l'éditeur de « performances » (à l'aide de la commande « Save As ») ou par un Dump manuel d'une « performance » à partir du synthé et en capturant les données SysEx à l'aide d'un logiciel adapté.

Save As
Vous pouvez enregistrer les « performances » actuellement sélectionnées dans un fichier de « .perf » à l'aide de cette commande. Vous serez invité à saisir un nouveau nom de fichier.

Import performance
Avec cette commande, vous pouvez importer une « performance » à partir d'un fichier « X7B / X8B » créé par l'utilitaire Yamaha Montage / MODX Connect.

Receive
Si vous devez recevoir les données de « performance » du synthé (c'est-à-dire que vous avez modifié un paramètre sur le synthé, sans utiliser l'éditeur), vous pouvez utiliser cette commande.

Store
Stocke la « performance » actuelle dans le synthé.

Store To
Stocke les « performances » actuelles dans un emplacement de « performances » sélectionné par l'utilisateur parmi les banques USER disponibles.

Recent Files
Vous pouvez charger rapidement l'un des derniers fichiers de « performances ».

Recent Performances
Vous pouvez charger rapidement l'un des derniers fichiers de « performances » modifiés.

Exit
N'utilisez pas cette commande pendant que l'inspiration coule !

3.2 « Edit »

Reset
Vous pouvez initialiser la « performance » actuellement éditée à l'aide de cette commande.

GM Reset
Cette commande exécute une fonction GM Init sur le synthé.

Copy / Paste

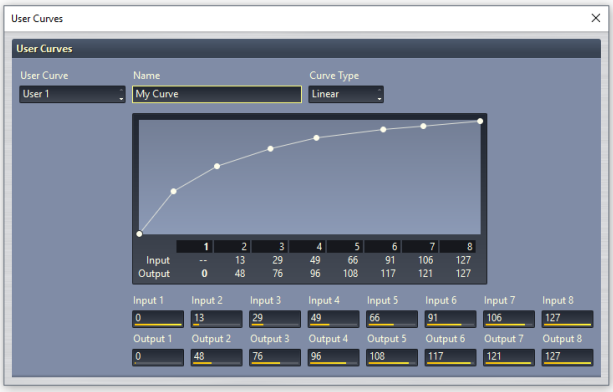
- **Reverb**: Copier les paramètres de réverbération de la « performance » dans une autre.
- **Variation**: Copier les paramètres de variation de la « performance » dans une autre. Les paramètres de variation peuvent également être collés dans les « Part Insert Effects » ou dans les « Inputs A / N Insert Effects ».
- **Master:** Copier les paramètres principaux de la « performance » dans une autre.
- **All Effects:** Copier les paramètres « Reverb », « Variation » et « Master » de la « performance » dans une autre.
- **Master EQ:** Copier les paramètres « Master EQ » de la « performance » dans une autre.
- **Control Sets:** Copier les « Control Sets » de la « performance » dans une autre.
- **Part**
  - **Insert Effect A / B** : Vous pouvez copier l'effet d'insertion d'une « partie » à coller dans une autre « partie ». Les effets d'insertion peuvent également être collés à partir des effets de variation !
  - **Arps** : Copier les arpèges d'une « partie » dans une autre « partie ».
  - **Control Sets** : Copier les « Control Sets » d'une « partie » à une autre.
  - **MS Lane 1-4** : Copier une « Motion SEQ Lane » dans une autre « partie », Super Knob ou « Input Lane A / D ».
- **Super Knob**
  - **MS Lane**: Copier la « Super Knob Motion SEQ Lane » dans une autre « partie », Super Knob ou « A / D Input Lane ».
- **Inputs A / D**
  - **Insert Effect A / B:** Copier l'effet d'insertion de l'entrée A / D à coller dans une autre « partie » ou dans l'effet de variation!
  - **MS Lane 1-4:** Copier une « A / D Input Motion SEQ » dans une autre « partie », le Super Konb ou une « A / D Input Lane ».

Copy Sysex SysEx Message to Clipboard
Chaque fois que vous modifiez un paramètre Synth à partir de l'éditeur de « performances », vous pouvez afficher le message correspondant SysEx transmis au synthétiseur dans la barre d'état de l'application. À l'aide de cette commande, vous pouvez copier le dernier message SysEx envoyé au synthétiseur (affiché dans la barre d'état) dans le presse-papiers sous forme de texte, afin de pouvoir le coller dans d'autres applications.

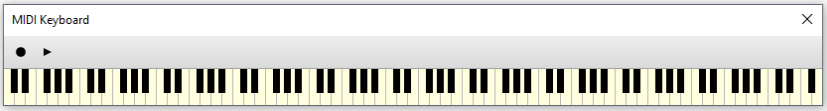
3.3 « View »

System Settings
Ici, vous pouvez afficher et modifier certains des paramètres système les plus courants du synthé.

User Curves
Ici, vous pouvez modifier les courbes USER prises en charge par le synthé, à utiliser dans les « Motion SEQ Lanes » et les « Control Sets ».



Keyboard
Cette commande ouvre une fenêtre de clavier virtuel que vous pouvez utiliser pour jouer et enregistrer!



Jouer des notes : La souris et le clavier d'ordinateur peuvent être utilisés.
La souris prend en charge la vélocité (en cliquant sur la zone inférieure de la touche, vous déclenchez une vélocité plus élevée).
Avec le clavier deux séries de touches de **Z-/** et **Q-[**, permettent de jouer 3 octaves!

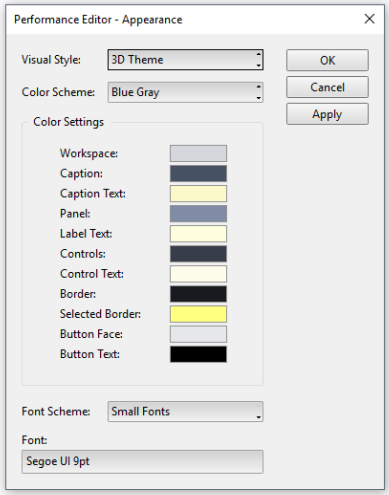
Enregistrement de phrases : Vous pouvez enregistrer des phrases MIDI jouées sur le clavier à l'écran ou sur le clavier de votre synthétiseur ou un contrôleur MIDI connecté.

- Appuyez sur le bouton du Montage ● (Record) ou sur la touche ***** du clavier d'ordinateur pour démarrer l'enregistrement dès la première note jouée.
- L'enregistrement s'arrête si vous appuyez à nouveau sur le bouton ● (Record).
- Vous pouvez jouer en boucle la phrase de l'enregistreur en appuyant sur le bouton ▶ (Play) du Montage ou **espace** sur l'ordinateur.
- La lecture en boucle s'arrête en appuyant à nouveau sur le bouton ▶ (Play) du Montage.
  C'est une méthode très pratique pour auditionner vos « performances » pendant l'édition

3.4 « Setup »

Appearance

Ici, vous pouvez changer l'apparence du programme en personnalisant le style visuel, les couleurs et la police de l'interface utilisateur. Il existe des modèles prédéfinis de style visuel, de couleur et de police, mais vous pouvez toujours sélectionner vos couleurs et polices préférées.



Il existe trois styles visuels:

- ✓ Thème plat: le plus approprié pour Windows 8 qui favorise une interface utilisateur « flat »
- ✓ Thème 3D: le plus approprié pour macOS
- ✓ Thème Glass: le plus adapté à Windows Vista et Windows 7 Aero Glass style

Il existe cinq schémas de polices:

- ✓ Petites polices (par défaut)
- ✓ Polices moyennes
- ✓ Grandes polices
- ✓ Extra large
- ✓ Énormes polices

Veuillez noter que lorsque vous modifiez la police par défaut, tous les éléments de l'interface utilisateur de l'éditeur seront redimensionnés pour correspondre à la nouvelle taille de police. Donc, si votre résolution d'écran est énorme et que l'éditeur semble relativement petit, vous devez changer la police pour une taille plus grande et / ou ajuster vos paramètres DPI.

De plus, vous pouvez modifier l'apparence des trois éditeurs de « parties » ...

- ✓ Éditeur AWM2
- ✓ Éditeur FM-X
- ✓ Éditeur de kits de batterie

... à l'aide des commandes d'élément de menu correspondantes. Les boîtes de dialogue d'apparence des éditeurs n'ont pas de paramètres pour les styles visuels ou les polices car ils utilisent les paramètres de thème et de police de l'application principale.

MIDI Setup
Ici, vous pouvez sélectionner les ports MIDI IN / OUT auxquels votre synthé est connecté. Vous pouvez définir l'ID du périphérique (généralement 1). Vous pouvez également définir l'intervalle (en millisecondes) à ajouter chaque fois que plusieurs messages SysEx sont envoyés au synthétiseur. Enfin, vous pouvez sélectionner deux ports auxiliaires: un port MIDI IN supplémentaire auquel un clavier ou un contrôleur MIDI externe est connecté et un port MIDI OUT supplémentaire via lequel les données d'entrée seront répercutées sur un générateur de sons connecté en externe (fonctionnalité MIDI THRU).

Veuillez-vous référer au paragraphe 1 ci-dessus « Guide de démarrage rapide » pour les réglages MIDI recommandés.

Autoconnect
Au lieu de définir manuellement les ports MIDI auxquels votre synthé est connecté, vous pouvez utiliser cette commande pour permettre au programme de détecter automatiquement les ports MIDI.

Synchronize Performance Names
Ici, vous pouvez demander les noms des « performances » du synthé. Ces noms seront affichés chaque fois que vous souhaitez sélectionner une « performance » par banque ou par catégorie et peuvent vous aider à rechercher vos « performances » par nom / catégorie.

Import User Names
Ici, vous pouvez importer des noms de « performances » USER ou LIBRARY, de WAVEFORMS, de ARPEGGIOS et de CURVES à partir de fichiers « X7A /X8A » ou « X7U / X8U » du Montage / MODX.

- Montage: vous pouvez importer des noms USER et LIBRARY à partir de fichiers Backup « X7A » et des noms USER à partir de fichiers User « X7U ».
- MODX: vous pouvez importer des noms USER et LIBRARY à partir de fichiers Backup « X8A » et des noms USER à partir de fichiers User « X8U ».

Bien sûr, lorsque vous importez des noms USER à partir d'un fichier utilisateur, tous les noms de LIBRARY déjà importés restent inchangés.

3.5 « Help »

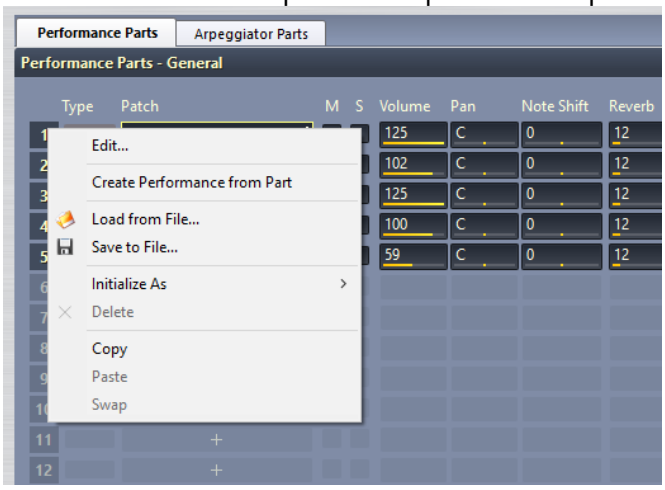
Manual
Affiche ce document.

About
Affiche des informations utiles sur le programme. Cette commande vérifie également si une nouvelle version du programme est disponible.

Product Page
Affiche la page du produit où vous pouvez télécharger la dernière version.

4 Menu contextuel « Part »

- Chaque fois que vous cliquez avec le bouton droit sur une « partie », un menu contextuel de « partie » apparaît avec des commandes puissantes pour la manipulation des « parties ».



Edit
Avec cette commande, vous pouvez lancer l'éditeur intégré de AWM2, FM-X ou de Drum Kit pour modifier la « partie » sélectionnée, selon le type de la « partie » sélectionnée. Voir les sections AWM2 Editor (§ 6), FM-X Editor (§ 7) et Drum Kit Editor (§ 8) pour plus de détails sur l'édition des « Parties ».

Create Performance from Part
Cette commande crée une nouvelle « performance » en utilisant la « partie » sélectionnée comme seule « partie » (partie 1) de la nouvelle « performance ».

Load from File
Cette commande charge un fichier de « partie ». Il existe trois types de fichiers:

- ✓ Fichiers AWM2 (* .awm2)
- ✓ Fichiers FM-X (* .fmx)
- ✓ Fichiers de kit de batterie (* .drum)

Save to File
Cette commande enregistre la « partie » actuelle dans un fichier de « partie » (* .awm2, * .fmx ou * .drum en fonction du type de « partie »), pour être chargée ultérieurement dans une autre « partie ».

Reset as
- AWM2 : Initialiser la « partie » actuelle en tant que « partie » AWM2
- FM-X : Initialiser la « partie » actuelle en tant que « partie » FM-X
- Drum : Initialiser la « partie » actuelle comme « partie » de kit de batterie

Delete
Cette commande supprime la « partie » actuelle des « performances ». La partie 1 ne peut pas être supprimée.

Copy
Copie la « partie » sélectionnée dans le presse-papiers pour l'utiliser dans d'autres « parties » de la même « performance » ou d'une « performance » différente.

Paste
La dernière « partie » copiée est copiée dans la « performance » actuelle.

Swap
Au lieu de « Paste », vous pouvez utiliser « Swap » pour échanger du contenu entre deux « parties ». Si vous copiez la partie 1, puis utilisez la commande « Swap » vers la partie 3, la partie 1 sera collée dans la partie 3 et la partie 3 sera également collée dans la partie 1!

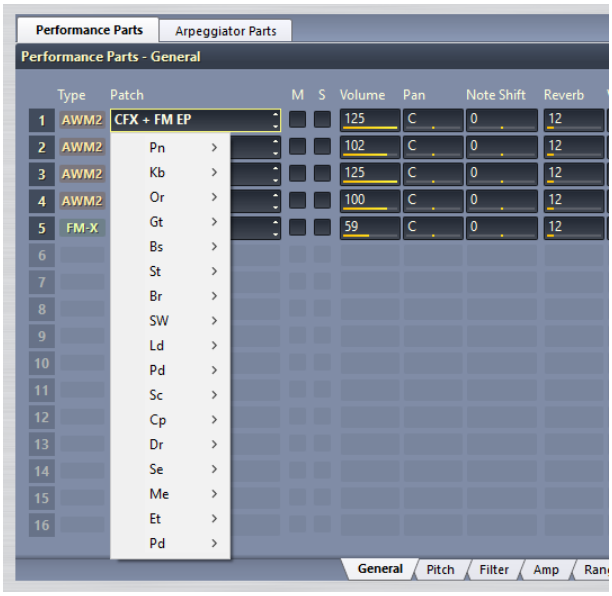
Sélection de parties

Veuillez noter que sur Montage / MODX lorsque vous attribuez une « performance » « Single Part » à une « partie », les données de la 1ère partie de la « performance » sont *copiées* vers la « partie » actuelle! Il s'agit d'un comportement différent de la série Motif où les « performances » étaient utilisées pour «pointer» vers les emplacements des voix et des kits de batterie.

Vous pouvez importer des « performances » « Single Part » dans la « partie de performance » actuelle de trois manières:

Sélectionner par banque
- Cliquez simplement sur un patch existant ou sur le symbole d'ajout « + » d'une « partie » vide (Cf. copie d'écran en bas à gauche).

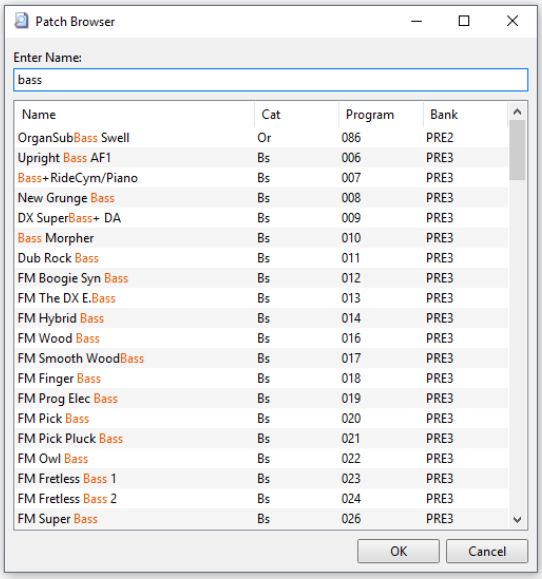




Sélectionnez par catégorie

- **Shift**+ clic sur un patch existant ou sur le symbole d'ajout « + » d'une « partie » vide, pour sélectionner les « performances » par catégorie (Cf. copie d'écran en haut à droite)

Sélectionnez par nom



- Si vous cliquez avec le bouton droit sur un patch existant ou sur le symbole d'ajout « + » d'une « partie » vide, vous pouvez sélectionner « performances » par nom.

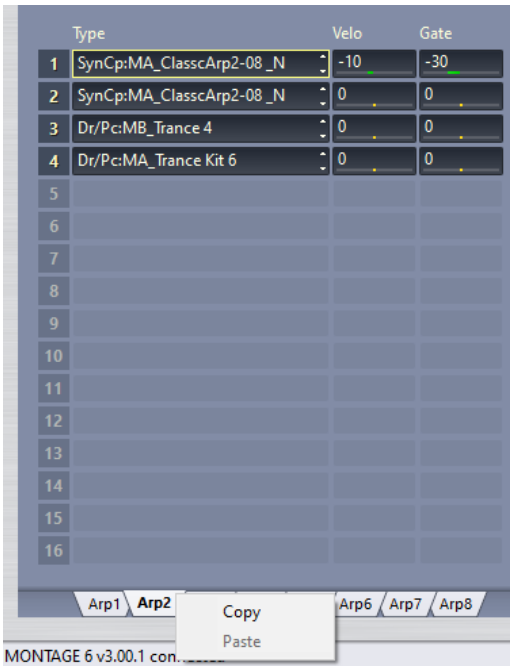
Voir également le paragraphe « Patch Browser » dans la section « Interface utilisateur » § 3.4 ci-dessus.

5 Menu contextuel « Arpeggio »

- Chaque fois que vous cliquez avec le bouton droit sur un onglet d'arpège (Arp1 - Arp8), un menu contextuel supplémentaire apparaît avec des commandes de manipulation des arps.

Copy
Avec cette commande, vous pouvez copier les paramètres d'arp de l'onglet spécifique (1-8) pour toutes les « parties », à utiliser sur un onglet d'arp différent sur la même « performance » ou une « performance » différente.

Paste
Cette commande colle tous les paramètres Arp de « partie » depuis un onglet précédemment copié dans l'onglet actuel.



6 AWM2 Editor

La fenêtre principale de l'application contient deux sections principales:



AWM2 Common

Ici, vous pouvez modifier les paramètres communs de la « partie » AWM2 actuellement sélectionnée. Les plus courants (nom, volume, Effets Send, Encodeurs assignables, etc.) apparaissent sur l'écran principal. Les autres sont regroupés en catégories et peuvent être visualisés en appuyant sur le bouton approprié (Part General, Ins FX, Part LFO, Control Sets, Receive SW).

AWM2 Elements

Ici, vous pouvez modifier les paramètres des 8 éléments AWM2. Les paramètres des éléments sont regroupés en catégories et peuvent être consultés en appuyant sur l'onglet de catégorie approprié (General, Pitch, Filter, Amp, Equalizer, Ranges, LFO et Output). Les élements AWM2 prennent en charge copier / coller / swap. Cliquez avec le bouton droit sur le numéro d'élément pour le menu contextuel de l'élément.

7 FM-X Editor

La fenêtre principale de l'application contient deux sections principales:



FM-X common

Ici, vous pouvez modifier les paramètres communs de la « partie » FM-X actuellement sélectionnée. Les plus courants (nom, volume, envoi d'effets, boutons assignables, etc.) apparaissent sur l'écran principal. Les autres sont regroupés en catégories et peuvent être visualisés en appuyant sur le bouton approprié (Part General, FM-X General, Ins FX, Part LFO, Control Sets, Receive SW).

FM-X Operators

Ici, vous pouvez modifier les paramètres des 8 opérateurs FM-X. Les paramètres de l'opérateur sont regroupés en catégories et peuvent être consultés en appuyant sur l'onglet de catégorie approprié (Général, Fréq., Niveau, Contrôle). Les opérateurs FM-X prennent en charge le copier / coller / swap. Cliquez avec le bouton droit sur le numéro de l'opérateur pour le menu contextuel de l'opérateur.

8 Drum Kit Editor

La fenêtre principale de l'application contient deux sections principales:



Drum Kit Common

Ici, vous pouvez modifier les paramètres communs du kit de batterie actuellement sélectionné. Les plus courants (nom, volume, Effets Send, Encodeurs assignables, etc.) apparaissent sur l'écran principal. Les autres sont regroupés en catégories et peuvent être visualisés en appuyant sur le bouton approprié (Part General, Ins FX, Control Sets, Receive SW).

Drum Key

Ici, vous pouvez sélectionner une touche à modifier à l'aide de la souris. Notez que vous pouvez également sélectionner une touche en appuyant simplement sur une touche de votre clavier MIDI connecté. Les touches de batterie prennent en charge le copier / coller. Cliquez avec le bouton droit sur le titre de la touche de batterie pour le menu contextuel de touche de batterie.

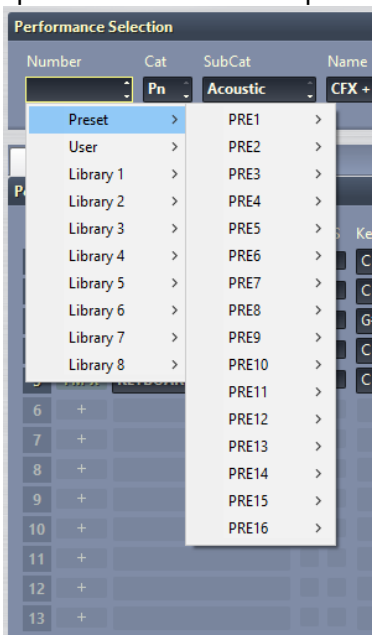
9 Interface utilisateur

Nous avons essayé de vous fournir les commandes les plus propres, simples et faciles à modifier et nous espérons avoir obtenu des résultats parfaits. Vous pouvez modifier les paramètres du synthé à l'aide de la **souris** (boutons et molette de la souris) et du **clavier d'ordinateur**; vous pouvez sélectionner les paramètres à l'aide des menus et vous pouvez voir des informations précieuses dans les info-bulles. Chaque contrôle est spécifiquement conçu en fonction du type de paramètre Synth qu'il contrôle.

9.1 SÉLECTEUR DE PATCH 18
9.2 CURSEUR DE VALEUR 20
9.3 SÉLECTEUR DE VALEUR 22
9.4 CURSEUR DE PLAGE 23
9.5 ÉDITEUR DE TEXTE 24
9.6 ÉDITEUR DE TEMPO 25
9.7 CASE À COCHER 25
9.8 BOUTON 25
9.9 ÉDITEUR D'ENVELOPPE 26
9.10 ÉDITEUR DE SÉQUENCE DE MOUVEMENTS 27

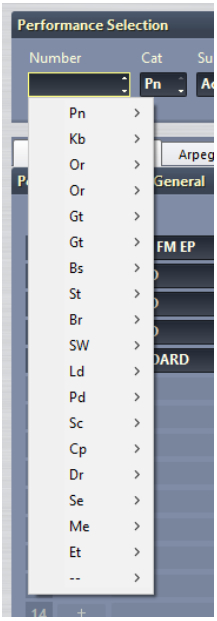
9.1 Sélecteur de patch

Les sélecteurs de patchs sont utilisés pour la sélection des patchs.



Les sélecteurs de patch acceptent la saisie au clavier et à la souris:

Entrée au clavier



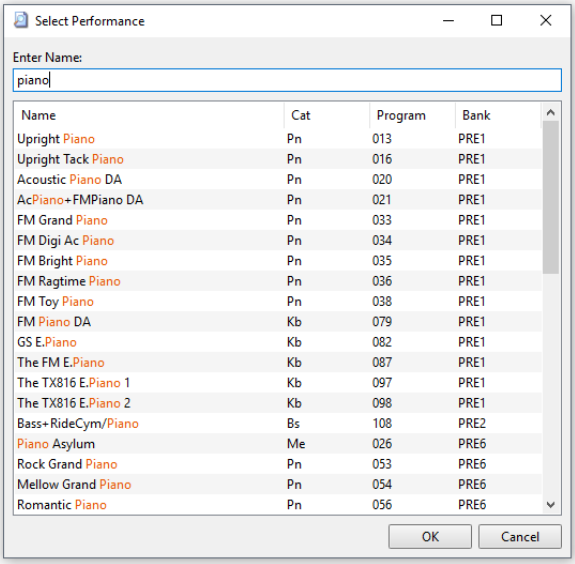
- **-, Haut, Gauche** : sélectionnent le programme précédent.
- **+, Bas, Droite** : sélectionnent le programme suivant.
- **PageUp** : sélectionne la banque précédente.
- **Bas de page** : sélectionne la banque suivante.
- **Home** : sélectionne le premier patch (1) de la banque actuelle
- **End** : sélectionne le dernier patch (128) de la banque actuelle

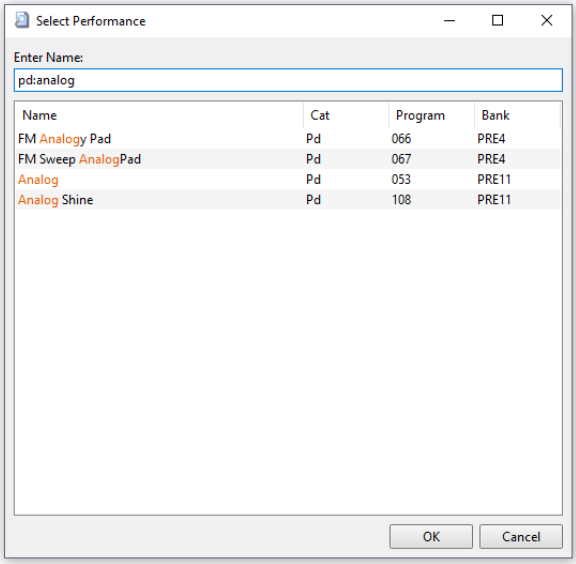
Entrée à la souris

- **Click gauche** : Lorsque vous cliquez avec le bouton gauche sur le sélecteur de patch, un menu apparaît avec tous les patchs du synthé regroupés par banque. Le patch et la banque actuellement sélectionnés apparaissent cochés.
- **Shift + clic gauche** : Ceci affiche un menu avec les patchs du synthé groupés par catégorie. Le patch actuellement sélectionné et sa catégorie apparaissent cochés.
- **Clic-droit** : Voir la section «Navigateur de patchs»
- **Roulette de la souris** : Sélectionne le patch précédent si vous vous déplacez vers le haut et le suivant si vous vous déplacez vers le bas.

Patch Browser

- Un clic droit sur un sélecteur de Patch, affiche une boîte de dialogue « Patch Browser » dans laquelle sélectionner un patch par son nom (Cf. copie d'écran en bas à gauche)





Exemple : Pour effectuer une recherche en utilisant à la fois le nom et la catégorie, vous pouvez utiliser le séparateur ":"! Par exemple, si vous mettez " pd: analog "comme chaîne de recherche, vous verrez tous les patchs dont le nom contient" analog "et appartient à la catégorie" pd "! (Cf. copie d'écran en haut à droite)

9.2 Curseur de valeur



Les curseurs sont le contrôle le plus courant de l'application. Il affiche la valeur d'un paramètre Synth (Volume, Reverb Send, Pan, etc.) et affiche une barre qui présente la représentation graphique de la valeur en fonction de ses valeurs minimale et maximale. Vous pouvez modifier le paramètre Synth de plusieurs manières:

Entrée au clavier

- **+, Haut, Droite** : augmentent le paramètre de 1.
- **-, En bas à gauche** : diminuent le paramètre de 1.
- **PageUp** : augmente le paramètre de ¼ de sa plage totale.
- **PageDown** : diminue le paramètre de ¼ de sa plage totale.
- **Home** : définit le paramètre à sa valeur maximale.
- **End** : définit le paramètre à sa valeur minimale.
- **Saisie de données numériques**
  Les curseurs peuvent accepter les données d'entrée numériques du clavier. Les chiffres **0-9** ainsi que les symbole « **-**, **+**, **.** » peuvent être utilisés, ce qui signifie que des valeurs négatives et même décimales peuvent être acceptées.

Entrée à la souris

- **Clic gauche sur la valeur et glisser…**
  … vers la droite, le glissement entraînera un incrément de la valeur de 1 pour chaque pixel que vous déplacez.
  … vers la gauche, le glissement entraînera une diminution de la valeur de 1 pour chaque pixel que vous déplacez.
- **Clic gauche sur la barre**
  Le paramètre prendra la valeur correspondant à la position sur la barre sur laquelle vous avez cliqué. C'est plus confortable que la méthode précédente pour les paramètres qui ont une large gamme de valeurs.
- **Double clic, clic gauche** + **clic droit** : Le paramètre reviendra à sa valeur par défaut.
- **Clic-droit** : Voir section « Entrée au clavier MIDI ».
- **Roulette de la souris** : Augmente le paramètre de 1 si vous vous déplacez vers le haut et le diminue de 1 si vous vous déplacez vers le bas.

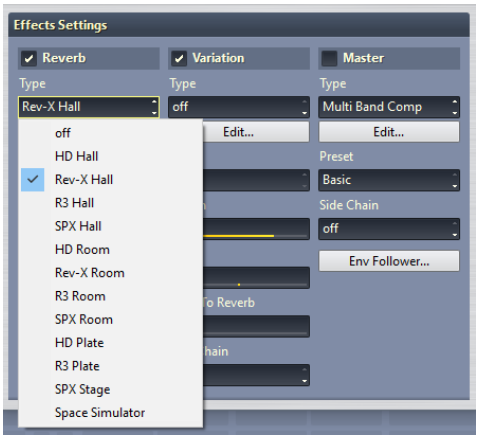
Entrée par clavier et messages MIDI

Si un curseur représente une note ou une valeur de vélocité, il peut également accepter l'entrée d'un clavier MIDI.

- Faites un **clic droit** sur le curseur ou appuyez sur **F2** et sa valeur commencera à clignoter, indiquant que le contrôle attend l'entrée du clavier MIDI.
- Appuyez sur une **touche** de votre clavier MIDI et la note ou la vélocité de la touche enfoncée sera envoyée.
- Appuyer sur **Echap** ou cliquer avec le bouton gauche sur le curseur annule son état d'attente.

De plus, certains paramètres communs du synthé répondent aux contrôleurs MIDI (n ° 10 pour le panoramique, n ° 91 pour la réverbération, n ° 73 pour le temps d'attaque, n ° 74 pour la coupure du filtre, etc.). Les curseurs connectés à ces paramètres répondent à l'entrée du contrôleur MIDI. Vous pouvez utiliser un contrôleur MIDI externe et utiliser ses curseurs ou boutons pour contrôler ces paramètres.

9.3 Sélecteur de valeur



Si un paramètre a des valeurs discrètes, un sélecteur est utilisé. Sa fonctionnalité est similaire à celle des combo-box standard. Un sélecteur accepte à la fois la saisie au clavier et à la souris:

Entrée au clavier

- **-, Up, Left** : sélectionnent la valeur précédente.
- **+, Bas, Droite** : sélectionnent la valeur suivante.
- **PageUp** : Sélectionne la valeur qui correspond au ¼ précédent de la plage totale.
- **Page Down** : Sélectionne la valeur qui correspond au ¼ suivant de la plage totale.
- **Home** : sélectionne la première valeur.
- **End** : sélectionne la dernière valeur.
- **Saisie de données texte** : Les sélecteurs acceptent les données d'entrée de texte du clavier. Le premier paramètre correspondant au texte saisi sera sélectionné.
- **Saisie de données numériques**
  Les sélecteurs acceptent les données d'entrée numériques du clavier. Le paramètre correspondant au numéro entré sera sélectionné. Utile pour les formes d'onde et les arpèges.

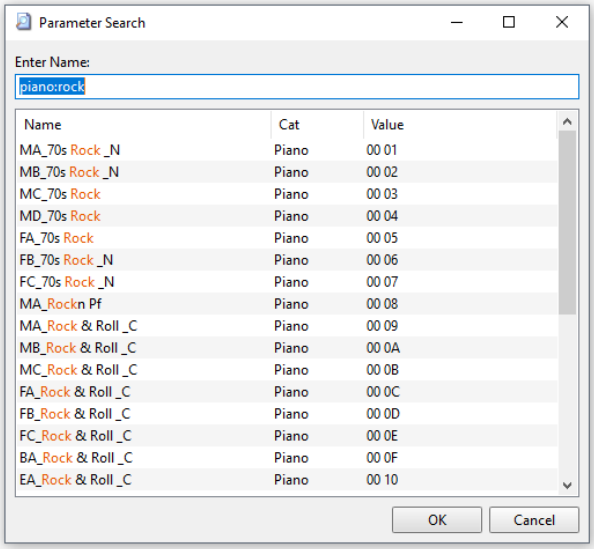
Entrée à la souris

- **Click gauche** : (sur le sélecteur), affiche un menu permettant de sélectionner la valeur souhaitée pour le paramètre. La valeur actuellement sélectionnée apparaît cochée. Si le sélecteur a trop de valeurs discrètes (ie type d'arpégiateur), son menu affiche les paramètres en groupes (ie groupés par catégorie pour le type d'arpégiateur).
- **Clic-droit** : Voir la section «Recherche de paramètres» ci-dessous.
- **Roulette de la souris** : Sélectionne la valeur précédente si vous vous déplacez vers le haut et la valeur suivante si vous vous déplacez vers le bas.

Recherche de paramètres

La fonction de recherche est utile quand un sélecteur a trop de valeurs discrètes (par exemple, les types d'arpèges).

- Afficher la boîte de dialogue de recherche en cliquant avec le bouton droit, afin de rechercher un paramètre par son nom.
- Certains sélecteurs peuvent afficher un panneau lorsque vous cliquez dessus avec le bouton droit (c'est-à-dire que vous pouvez afficher les paramètres d'effets si vous cliquez avec le bouton droit sur les sélecteurs d'effets).



9.4 Curseur de plage



Si deux paramètres du synthétiseur définissent une plage (plage du clavier ou plage de vélocité), un curseur de plage est utilisé. Il s'agit d'un contrôle spécial car il est le seul à contrôler simultanément deux paramètres différents (limite inférieure et supérieure de la plage correspondante). Sa fonctionnalité est similaire à celle d'un curseur. Il répond aux entrées du clavier et de la souris:

Entrée au clavier

Les boutons du clavier ci-dessous contrôlent le premier paramètre (limite inférieure). Ils contrôlent le deuxième paramètre (limite supérieure) si vous maintenez la touche **Shift** enfoncée simultanément.

- **+, Haut, Droite** : augmentent le paramètre de 1.
- **-, Bas, Gauche** : diminuent le paramètre de 1.

- **PageUp** : augmente le paramètre de ¼ de sa plage totale.
- **PageDown** : diminue le paramètre de ¼ de sa plage totale.
- **Home** : définit le paramètre à sa valeur maximale.
- **End** : définit le paramètre à sa valeur minimale.
- **F2** : Voir section « Entrée au clavier MIDI »

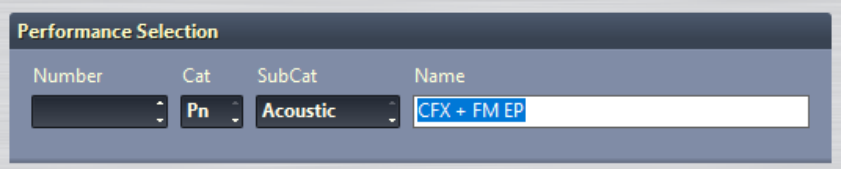
Entrée à la souris

- **Faites un clic gauche sur une valeur et faites glisser…**
  …vers la droite, pour incrémenter la valeur de 1 pour chaque pixel que vous déplacez.
  … vers la gauche, pour diminuer la valeur de 1 pour chaque pixel que vous déplacez.
- **Clic gauche sur la barre et faites glisser**
  Le paramètre inférieur prendra la valeur correspondant à la position sur la barre sur laquelle vous avez cliqué. En faisant glisser le pointeur de la souris, vous modifiez la valeur du paramètre supérieur.
- **Clic-droit:** Voir section « Entrée au clavier MIDI ».
- **Double clic:** Les paramètres reviendront à leurs valeurs par défaut.
- **Roulette de la souris**
  Augmente le paramètre inférieur de 1 si vous vous déplacez vers le haut et le diminue de 1 si vous vous déplacez vers le bas. Si vous maintenez la touche **Shift** enfoncée, la molette de la souris contrôle le paramètre supérieur.

Entrée au clavier MIDI

Les commandes du curseur de plage qui contrôlent la plage du clavier ou la plage de vélocité acceptent également l'entrée d'un clavier MIDI connecté. Cliquez avec le bouton droit sur le paramètre inférieur (ou appuyez une fois sur [F2]) ou cliquez avec le bouton droit sur le paramètre supérieur (ou appuyez deux fois sur [F2]) et sa valeur commencera à clignoter, indiquant que le contrôle attend l'entrée clavier MIDI. Appuyez sur une touche de votre clavier MIDI et la note ou la vélocité de la touche enfoncée sera envoyée. Appuyer sur **Echap** ou cliquer avec le bouton gauche sur le curseur de plage annule son état d'attente. L'utilisation d'un clavier MIDI est un moyen très confortable de définir des divisions de clavier ou des plages de vélocité!

9.5 Éditeur de texte



Pour modifier le nom d'un patch, les éditeurs de texte sont utilisés. Par défaut, le contrôle de l'éditeur de texte est en mode lecture seule. Si vous faites un clic gauche sur le contrôle de l'éditeur, il se met en mode édition et vous pouvez taper un nom. Si vous appuyez sur [Entrée] en mode édition ou cliquez n'importe où en dehors du contrôle, il repasse en mode lecture seule et il envoie l'entrée tapée au synthétiseur.

9.6 Éditeur de tempo

L'éditeur de tempo est en fait un curseur mais avec le support supplémentaire de «Tap-Tempo».

- La touche **Entrée** est utilisée pour le tapotement du tempo et chaque tapotement représente les noires.
  La valeur du tempo est calculée en moyenne à partir de la première pression sur la touche et de la dernière afin d'être aussi proche que possible du tempo que vous souhaitez atteindre.
- Pour redémarrer le tapotement et le calcul du tempo, appuyez simplement sur n'importe quelle autre touche au lieu de **Entrée**.

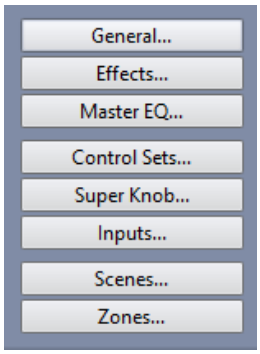
9.7 Case à cocher



Si un paramètre Synth n'a que deux valeurs (on / off), une case à cocher est utilisé. Son comportement est exactement le même que celui des cases à cocher standard.

- Cliquez dessus avec le bouton gauche ou appuyez sur espace, pour activer / désactiver l'état.

9.8 Bouton

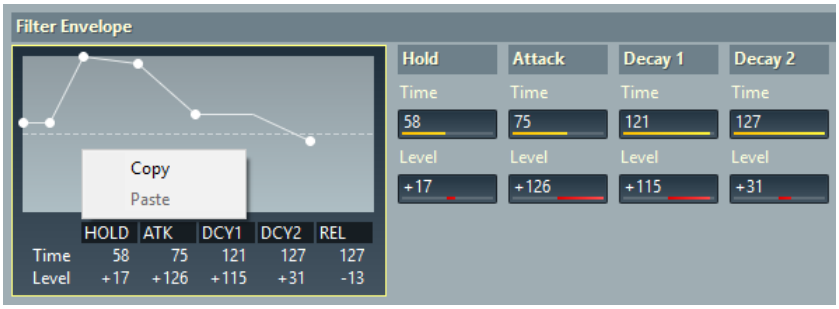


Les boutons peuvent être utilisés pour afficher des panneaux supplémentaires.

- Appuyez sur **Espace** ou cliquez dessus pour ouvrir un panneau.
  Veuillez noter que les panneaux supplémentaires des éditeurs ne sont pas modaux, vous n'avez donc pas besoin de les fermer pour modifier les valeurs des autres panneaux. Enfin, les panneaux se souviennent de leur position, donc si vous les fermez et les rouvrez, ils s'afficheront toujours dans la même position à l'écran.

9.9 Éditeur d'enveloppe

L'éditeur d'enveloppe permet de configurer les générateurs d'enveloppe du synthé. (Pitch, Filter, Amplitude Envelope Generators). Vous pouvez modifier les paramètres d'enveloppe à l'aide du clavier et de la souris.



Entrée au clavier

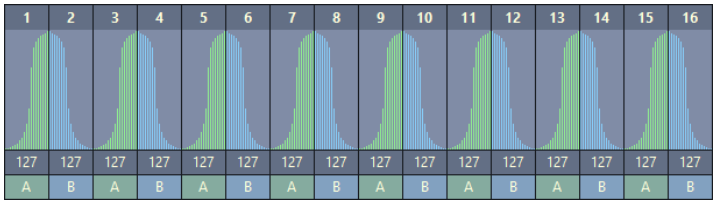
- **Espace** : sélectionne le nœud suivant de l'enveloppe.
- **Bas** : diminue de 1 le paramètre « Level » du nœud sélectionné.
- **Haut** : augmente de 1 le paramètre « Level » du nœud sélectionné.
- **Gauche** : diminue de 1 le paramètre « Time » du nœud sélectionné.
- **Droite** : augmente de 1 le paramètre « Time » du nœud sélectionné.
- **PageDown** : diminue de 10 le paramètre « level » du nœud sélectionné.
- **PageUp** : augmente de 1 le paramètre « level » du nœud sélectionné.

Entrée à la souris

- **Clic gauche sur un nœud et faites glisser**
  Ce mouvement définit librement les paramètres « Level » et « Time » du nœud sélectionné en fonction de vos mouvements.
- **Double clic**
  Définit les paramètres « Level » et « Time » du nœud à leurs valeurs par défaut
- **Clic-droit**
  Ouvre le menu contextuel de l'enveloppe. Les fonctions Copier et Coller sont prises en charge, ce qui signifie que vous pouvez transférer rapidement les paramètres d'une enveloppe entière vers d'autres enveloppes!

9.10 Éditeur de séquence de mouvements

L'éditeur de séquence de mouvement est un éditeur spécial qui peut être utilisé pour configurer les 8 séquences prises en charge par les « Motion SEQ Lanes ». Vous pouvez modifier les paramètres d'enveloppe à l'aide du clavier et de la souris.

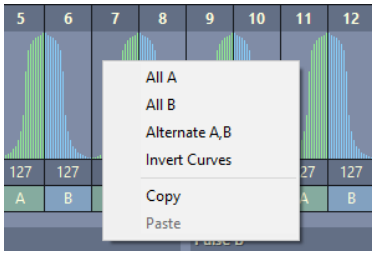


Entrée au clavier

- **Espace** : sélectionne le slot suivant de la séquence.
- **Bas** : diminue le paramètre de niveau de l'emplacement sélectionné de 1.
- **Haut** : augmente le paramètre de niveau de l'emplacement sélectionné de 1.
- **Gauche, Droite** : bascule la courbe de l'emplacement sélectionné entre A et B.
- **PageDown** : diminue le paramètre de niveau de l'emplacement sélectionné de 32.
- **PageUp** : augmente le paramètre de niveau de l'emplacement sélectionné de 32.

Entrée à la souris

- **Clic gauche sur un emplacement et faites glisser**
  Ce mouvement définit librement le paramètre « Level » de l'emplacement sélectionné en fonction de vos mouvements.
- **Ctrl + clic gauche sur un emplacement et faites glisser**
  Cela permet de dessiner sous forme libre la totalité de la courbe de séquence de mouvement. Vous pouvez attribuer des valeurs en faisant glisser la souris sur tous les emplacements de la séquence.
- **Double clic**
  Définit le paramètre « Level » sur 64 (ou 0 pour les séquences bipolaires).
- **Clic-droit**
  Ouvre le menu contextuel de la séquence.



- **All A** : définit toutes les courbes sur A
- **All B** : définit toutes les courbes sur B
- **Suppléant A, B** : définit toutes les courbes sur A, B en alternance
- **Invert Curves** : définit toutes les courbes A sur B et toutes les courbes B sur A

Les fonctions « Copy » et « Paste » sont prises en charge, ce qui signifie que vous pouvez transférer rapidement les paramètres d'une séquence entière vers d'autres séquences! Vous pouvez également modifier toutes les courbes d'une séquence avec une seule commande.

10 Raccourcis clavier de navigation

Ctrl + Tab : Accède au panneau suivant

Ctrl + Maj + Tab : Accède au panneau précédent

Alt + (nombre) : Sélectionne l'onglet spécifique d'un panneau à onglets

Ctrl + (nombre) : Accède à une « partie » spécifique (1-10)

Ctrl + Maj + (1..6) : Accède à une « partie » spécifique (11-16)

Ctrl + Haut : Sélectionne la « partie » précédente dans un panneau à plusieurs « parties »

Ctrl + Bas : Sélectionne la « partie » suivante dans un panneau à plusieurs « parties »

Ctrl + Gauche : Sélectionne le contrôle précédent de la « partie » sélectionnée

Ctrl + Droite : Sélectionne le contrôle suivant de la « partie » sélectionnée

Ctrl + Accueil : Sélectionne le premier contrôle de la « partie » sélectionnée

Ctrl + Fin : Sélectionne le dernier contrôle de la « partie » sélectionnée

11 Informations de contact

Pour toutes suggestions, commentaires, demandes, rapport de bug, n'hésitez pas à contacter info@jmelas.gr

Pour les mises à jour et les nouvelles, veuillez visiter : http://www.jmelas.gr/montage