Yamaha Montage/MODX
Workstation/Synthétiseur de scène

Aide-mémoire d'utilisation

Loïc Duffar

Montage 7



MODX 7



Sommaire court

(Voir le sommaire complet à la fin)

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

1 DEMARRAGE 5

1.1 OU TROUVER QUOI ? 6
1.2 CONNEXIONS 8
1.3 CARACTERISTIQUES PRINCIPALES 11
1.4 QUICK START 14

2 MANUEL UTILISATEUR 55

2.1 PANNEAU DE COMMANDE 56
2.2 INSTALLATION 67
2.3 FONCTION DE MISE HORS TENSION AUTOMATIQUE : « AUTO POWER OFF » 69
2.4 REGLAGE DE LA SORTIE DE VOLUME PRINCIPAL : MASTER VOLUME 70
2.5 REINITIALISATION DES REGLAGES : « INITIALIZE ALL DATA » 70
2.6 PRINCIPE D'UTILISATION ET ECRANS 71
2.7 GUIDE DE REFERENCE RAPIDE 76
2.8 ENREGISTREMENT ET REPRODUCTION MIDI & AUDIO : SEQUENCEUR / ENREGISTREUR 97
2.9 UTILISATION DE L'INSTRUMENT EN TANT QUE CLAVIER PRINCIPAL : « ZONE » 123
2.10 RACCORDEMENT D'UN MICROPHONE OU D'UN EQUIPEMENT AUDIO 125
2.11 REGLAGES GENERAUX DU SYSTEME DANS L'ECRAN « SETTINGS » 127
2.12 RACCORDEMENT D'INSTRUMENTS MIDI EXTERNES 131
2.13 UTILISATION D'UN ORDINATEUR CONNECTE 133
2.14 SAUVEGARDE/CHARGEMENT DE DONNEES 138
2.15 FONCTIONS SECONDAIRES ACCESSIBLES PAR LA TOUCHE SHIFT 142
2.16 MESSAGES DE L'AFFICHEUR 143
2.17 NOUVEAUTES DES FIRMWARES SUCCESSIFS D'APRES « MOESSIEURS » 146
2.18 MISE A JOUR DU FIRMWARE 276
2.19 DEPANNAGE 277
2.20 CARACTERISTIQUES TECHNIQUES 285

3 MANUEL DE REFERENCE 286

3.1 STRUCTURE DE BASE 286
3.2 REFERENCES 317

4 TUTORIELS « MUSIC PRODUCTION GUIDE » DE EASY SOUNDS 499

Voir le sommaire complet à la fin

5 LISTE DES DONNEES MUSICALES : « DATA LIST » 995

5.1 PERFORMANCE LIST VERSION 2.5 996

5.2 PERFORMANCES SUPPLEMENTAIRES DE L'OS 3 1012
5.3 PERFORMANCES SUPPLEMENTAIRES DE L'OS 3.5 1013
5.4 PERFORMANCE « CATEGORY » LIST : « MAIN » & « SUB » 1014
5.5 « LIVE SET » LIST VERSION 3.5 (2020) 1015
5.6 DRUM KIT ASSIGN LIST (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 44 PAGES) 1020
5.7 WAVEFORM LIST (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 19 PAGES) 1020
5.8 ARPEGGIO TYPE LIST (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 56 PAGES) 1020
5.9 EFFECT TYPE LIST 1021
5.10 EFFECT PARAMETER LIST (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 9 PAGES) 1023
5.11 EFFECT PRESET LIST (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 3 PAGES) 1023
5.12 EFFECT DATA ASSIGN TABLE (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 10 PAGES) 1023
5.13 CONTROL LIST (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_ I0.PDF » 4 PAGES) 1023
5.14 ALGORITHM CHART FIRMWARES V1 A 2.5 1024
5.15 MIDI DATA FORMAT (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 4 PAGES) 1027
5.16 MIDI DATA TABLE (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0 » 10 PAGES) 1027
5.17 MIDI IMPLEMENTATION CHART FIRMWARES V1 A 3.0 1028

6 LOGICIELS EXTERIEURS 1030

6.1 LOGICIELS D'ORDINATEUR 1030
6.2 APPLICATIONS IOS 1095

7 RESSOURCES SUR INTERNET 1102

7.1 SITES DEDIES 1102
7.2 PERFORMANCES SUPPLEMENTAIRES 1103
7.3 TUTORIELS VIDEO 1248
7.4 TRUCS ET ASTUCES 1250
7.5 TEST AUDIOFANZINE 1251

8 SOMMAIRE COMPLET 1261

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

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

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

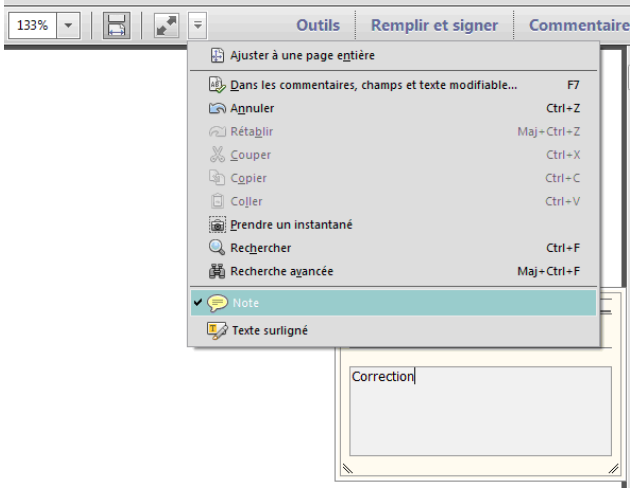
N'imprimez pas

Ce document qui peut évoluer, n'est pas prévu pour l'impression. Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un l'ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes.

La dématérialisation présente des avantages qui méritent d'être considérés : moins de papier et de dépense d'impression, facilité pour le classement, la recherche et la navigation, et on dispose toujours de la dernière version … sur tous les ordi-tablettes et depuis partout grâce à un Cloud personnel (par exemple Google Drive , iCloud ou autre).

Appel a contribution :

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



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

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,
- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».

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

J'avais besoin présenter les informations du manuel sous une forme qui accélère l'apprentissage, qui facilite une consultation ultérieure, et permette des ajouts au fil du temps :

Cet aide-mémoire (sur le Montage avant tout, mais valable en grande partie pour le MODX) est donc construit en commençant par une adaptation des différents manuels (ainsi que d'informations issues du web), en simplifiant la rédaction et en améliorant la présentation pour une compréhension plus rapide.

- ✓ Chapitre « Démarrage », avec un paragraphe « Quick Start » (version épurée du paragraphe « Guide de référence rapide » du manuel papier en français).
- ✓ Chapitre « Manuel de l'utilisateur », contenant l'intégralité des informations du manuel utilisateur papier en français (ou fichier « montage_fr_om_a0.pdf »).
- ✓ Chapitre « Manuel de Référence » contenant les informations du manuel de référence en français (fichier « montage_fr_rm_a0.pdf »)
  Les instructions ajoutées pour les Firmware successifs (tirées du document « montage_fr_sm_h0.PDF ») sont de plus insérées dans les paragraphes pertinents (Jusqu'à la version 3.5)
- ✓ Manuel du logiciel « Montage Connect (MONTAGE_Connect_Manual_fr.pdf)
- ✓ Chapitre « Data List » reproduisant les listes de « Performances », « Live Sets », « Performance Category » et « Effect Types » du manuel PDF « montage_en_dl_h0.pdf ».
  Les listes trop longues ne sont cependant pas reproduites (« Waveform » et « Effect Parameters » par exemple).

De plus on a ajouté :

- ✓ Un paragraphe « Ou trouver Quoi ? » donnant des liens vers les paragraphes sur les fonctions essentielles
- ✓ La description tirée du site « Moessieurs » des nouveautés des Firmwares successifs
- ✓ Un chapitre « Tutoriels » contenant notamment les tutoriels officiels tirés des brochures PDF « Yamaha Music Production Guide », adaptés et parfois traduits.
- ✓ La description des libraries à télécharger (grauites ou payantes)
- ✓ Les liens vers les tutoriels vidéo sur le net

NB : Le « manuel des Paramètres » (montage_fr_pm_a0.pdf, 87 pages) n'est pas reproduit ici.

1 DEMARRAGE 5
2 MANUEL UTILISATEUR 55
3 MANUEL DE REFERENCE 286
4 TUTORIELS « YAMAHA PRODUCTION GUIDE » DE EASY SOUNDS 499
5 LISTE DES DONNEES MUSICALES : « DATA LIST » 995
6 LOGICIELS EXTERIEURS 1030
7 RESSOURCES SUR INTERNET 1102
8 SOMMAIRE COMPLET 1261

1 Démarrage

1.1 OU TROUVER QUOI ? 6
1.2 CONNEXIONS 8
1.3 CARACTERISTIQUES PRINCIPALES 11
1.4 QUICK START 14

1.1 OU trouver QUOI ?

Cette liste des fonctions essentielles avec des liens vers les paragraphes, est à la fois une aide de recherche dans le document et un guide de démarrage dans un ordre chronologique.

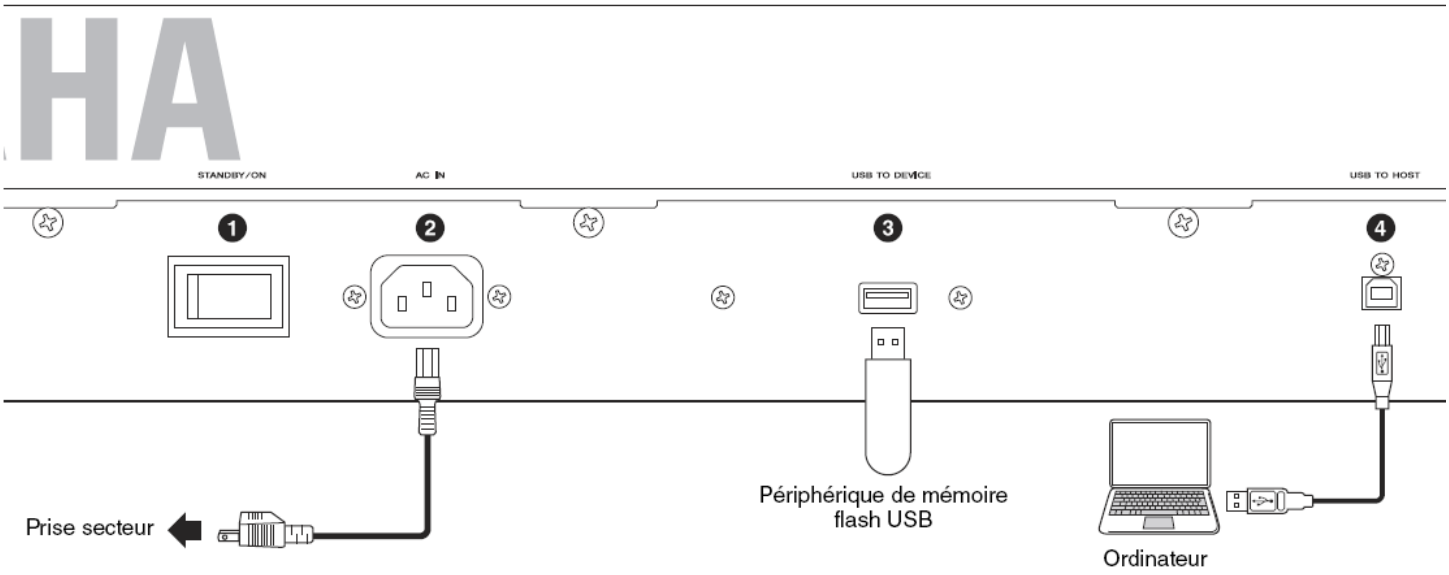
Sujet	§ Simple	§ Avancé
Description générale	1.3	
Connexions	1.1	
Démarrage rapide (simplification du § Guide de référence rapide)	1.4	
Structure et organization des Performances	1.4.1	
Sélection d'une Performance	1.4.2	
Jeu au clavier	1.4.3	
Création de « Live Set » (groupe de performances)	1.4.4	
Réglages	1.4.5	
Manuel détaillé		2
Panneau de commande		2.1
Installation de l'insrument		2.2
Extinction automatique		2.3
Réglage du volume principal		2.4
Réinitialisastion aux réglages par défaut = Intialize all data (Factory Reset)	2.5	
Principe d'utilisation et description des pages d'écran	2.20	2.6
Guide de référende rapide		2.7
Enregistrement et reproduction MIDI & AUDIO		2.8
Utilisation en tant que clavier principale – Notion de zones		2.9
Raccordement d'un microphone ou d'une source audio		2.10
Réglages généraux : UTILITY > « Settings »		2.11
Raccordement d'un instrument		2.12
Utilisation d'un ordinateur connecté		2.13
Sauvegarde/Chargement de données		2.14
Liste des fonctions secondaires accessibles par la touche **SHIFT**		2.15
Messages de l'afficheur		2.16
Nouveauté des Firmware successifs	2.17	
Mise à jour du Firmware	2.18	
Dépannage	2.19	
Caractéristiques techniques	2.20	
Manuel de réference		3
Structure de base :		3.1
8 blocs fonctionnels		3.1.1
Générateurs de son		3.1.2
Input A/N,		3.1.3
Sequencer		3.1.4
Arpreggio		3.1.5
Motion Sequencer		3.1.6
Effect		3.1.7
Enveloppe Follower		3.1.8
Controllers		3.1.9
Mémoire interne		3.1.10
Références :		3.2
Barre de navigation de l'écran tactile		3.2.1
Ecran « Performance Play »		3.2.2

Sujet	§ Simple	§ Avancé
Ecran « Motion Control »		3.2.2.2
Ecran « Mixing »		3.2.2.3
Ecran « Scene »		3.2.2.4
Boutons « Play/Rec »		3.2.2.5
Edition de « Normal Part AXW2 »		3.2.3
Edition de « Drum Part »		3.2.5
Edition de « Normal Part FM-X »		3.2.6
Edition « Common/Audio »		3.2.7
Fonction « Category Search »		3.2.8
UTILITY		3.2.9
Ecran « Live Set »		3.2.10
Connexion d'un iPhone ou iPad		3.2.11
Tutoriels « Yamaha Production Guide » de Easy Sounds		4
Musique en mouvement (Motion Sequence)		4.1
Synthèse FM – Généralités		4.3, 4.18
Gestion des fichiers et des « Library »		4.4
Sequenceur		4.5
« Performances », « Scenes », & « Live Sets »		4.6
« Motion Sequence »		4.7
« Controller Routing » & Super Knog		4.8
Nouveautés des Firmwares 1.5, 1.6 & 2.0		4.9, 4.10, 4.21
« Library Import »		4.11
Application iPad « SongBook+ », le couteau suisse		4.12
Enregistrement de « Performance »		4.13
Arpèges		4.14
Insert Effects		4.15
Etc….		4.16 & suivants
Listes des données		4.35
« Performances »		5.1
Catégories de « Performances »		5.2
« Live Sets »		5.5
Types d' « Effets »		5.9
Algorithm Chart		5.14
MIDI Implementation Chart		5.17
Logiciels extérieurs		6
« Montage Connect »		6.1.1
« FM Converter »		6.1.2
« Total Librairian », « Performance Editor », Waveforme Editor » de John Melas		6.1.3
SampleRobot Montage Editon		6.1.4
Application iOS « SoundMondo »	6.2	
Ressources sur internet	7	
Sites dédiés	7.1	
« Performances » supplémentaires	7.2	
Tutoriels vidéo	7.3	
Trucs et Asturces	7.4	
Test Audiofanzine	7.5	

1.2 Connexions

1.2.1 COTE GAUCHE DU PANNEAU ARRIERE 8
1.2.2 COTE DROIT DU PANNEAU ARRIERE 9

1.2.1 Côté gauche du panneau arrière

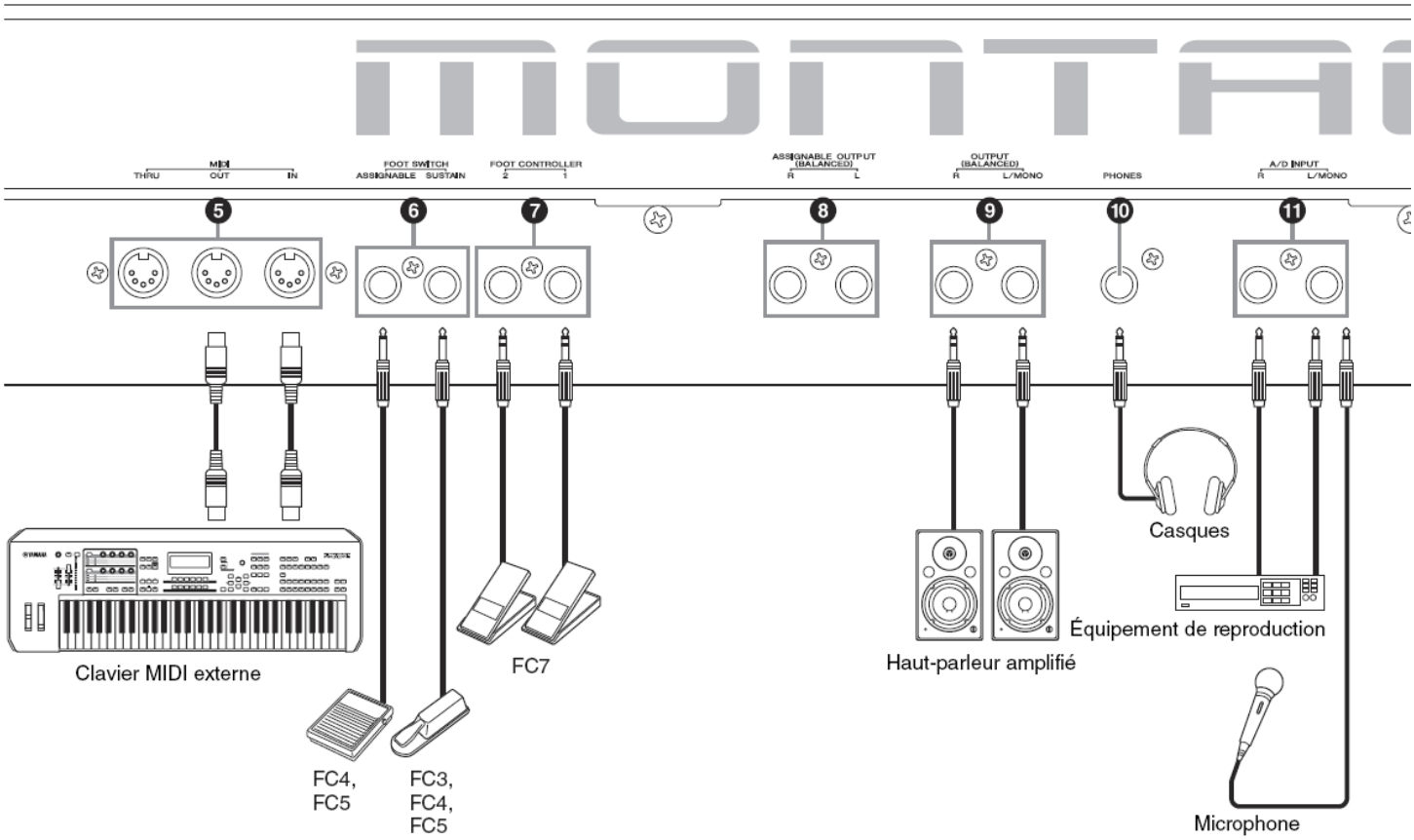


- 1 Interrupteur **STANDBY/ON** : pour mettre l'unité sous tension/état de veille.
- 2 **AC IN** : Pour le cordon d'alimentation.
- 3 Borne **USB TO DEVICE** : connecter l'instrument à un périphérique de mémoire flash USB sur lequel enregistrer des données créées sur l'instrument et de charger les données sur l'instrument depuis un périphérique de mémoire flash USB.
  Les opérations « Save/Load » (Enregistrement/chargement) s'effectuent comme suit :
  UTILITY > Contents > « Store/Save » ou « Load »
  NOTE
  - Périphériques USB flash uniquement, c'est-à-dire clef USB mais aucun autre périphérique (disque dur, lecteur de CD-ROM ou concentrateur USB). Et SSD ?
  - Compatibles USB 1.1 à USB 3.0
- 4 Borne **USB TO HOST** : pour connexion à un ordinateur via un câble USB et transférer des données MIDI et AUDIO.
  Contrairement à MIDI, la norme USB peut gérer plusieurs ports à l'aide d'un câble unique (Cf. § 2.13.1.2 ci-dessous).
  Pour plus d'informations sur la gestion des ports sur le MONTAGE, reportez-vous au paragraphe 2.13.1.2 ci-dessous.

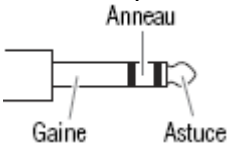
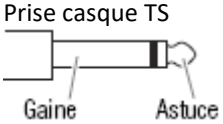
  NOTE :
  Capacité maximale d'envoi de données AUDIO :
  - 32 canaux (16 canaux stéréo) à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 KHz
  - 8 canaux (4 canaux stéréo) à une fréquence d'échantillonnage comprise entre 44,1 KHz et 192 KHz.

  Capacité maximale de réception de données AUDIO : 6 canaux (3 canaux stéréo).

1.2.2 Côté droit du panneau arrière



Liste des prises (alignement des broches)

Prises d'entrée et de sortie	Polarité	Symétrique/ asymétrique	Configuration
8 « ASSIGNABLE OUTPUT » (BALANCED) **L**, **R*** 9 « OUTPUT (BALANCED) » **L/MONO**, **R** *	Astuce : Chaud (+) Anneau : Froid (-) Gaine : Masse	Symétrique	Prise casque TRS 
10 PHONES	Astuce : G Anneau : D Gaine : Masse	—	
11 « A/D INPUT » **L/MONO**, **R**	Astuce : Signal Gaine : Masse	Asymétrique	Prise casque TS 

* Ces prises sont aussi compatibles avec les prises de type TRS pour casque ; lorsqu'elles sont utilisées, les connexions sont asymétriques.

- 5 Bornes « MIDI « **IN, OUT, THRU** :
  - IN : reçoit des données de commande ou de performance provenant d'un autre périphérique MIDI, tel qu'un séquenceur externe permettant de contrôler l'instrument.
  - OUT : Envoie toutes les données de commande, de performance et de reproduction depuis l'instrument vers un autre appareil MIDI, tel qu'un séquenceur externe.

  - THRU : Redirige des données MIDI reçues (via MIDI IN) vers des appareils connectés, ce qui permet de connecter très facilement d'autres instruments MIDI.

- **6** Prises « FOOT SWITCH » **ASSIGNABLE / SUSTAIN** : brancher un Footswitch FC3/FC4/FC5 sur la prise **SUSTAIN** et un Footswitch FC4/FC5 sur la prise **ASSIGNABLE**. Lorsqu'il est connecté à la prise SUSTAIN, le sélecteur au pied contrôle le maintien. Lorsqu'il est connecté à **ASSIGNABLE**, le sélecteur au pied peut commander l'une des multiples fonctions affectables.

  NOTE :
  - ✓ « FC3 » désigne collectivement la pédale FC3 et tous les sélecteurs compatibles tels que le modèle FC3A.
  - ✓ « FC4 » désigne collectivement la pédale FC4 et tous les sélecteurs compatibles, tels que le modèle FC4A.

- **7** Prise « FOOT CONTROLLER » **1 / 2** : connecter un contrôleur au pied (FC7, etc.) pour contrôler de façon continue l'une des différentes fonctions affectables aux fins de l'édition de partie, telles que le volume, le timbre, la hauteur de ton ou d'autres aspects du son (Cf. § 3 ci-dessous).

- **8** Prises « ASSIGNABLE OUTPUT » **L** et **R (BALANCED)** (Sortie affectable symétrique) (Sortie TRS symétrique) : Les signaux AUDIO de niveau de ligne sont émis depuis l'instrument via les sorties TRS symétriques. Ces sorties sont indépendantes de la sortie principale (via des prises « OUTPUT » **L/MONO / R** (ci-dessous) et peuvent être librement affectées à n'importe quelle partie ou touche de voix de batterie.
  Cela permet d'acheminer des parties ou des sons spécifiques pour les traiter sur l'unité d'effets externe de votre choix. Les parties attribuables à ces prises sont les suivantes:
  - ✓ Touche à laquelle l'instrument de batterie ou de percussion est affecté (Drum Part)
  - ✓ Métronome (déclic)
  - ✓ N'importe quelle « partie » de « performance » (Inclut la partie d'entrée audio)

  Pour plus de détails, Cf. § 3 ci-dessous.

- **9** Prises « OUTPUT (BALANCED) » **L/MONO et R** (Sortie affectable) (Sortie TRS symétrique) : Les signaux audio de niveau de ligne sont transmis via les sorties TRS symétriques. Pour obtenir une sortie monophonique, utilisez uniquement la prise **L/MONO**.

- **10** Prise **PHONES** : pour casque stéréo. La prise émet des signaux audio identiques à ceux des prises « OUTPUT » **L/MONO et R**

- **11** Prises « A/D INPUT » **L/MONO** / **R** : Les signaux audio externes peuvent être émis via ces prises (prise monophonique 6,35 mm). Il est possible de raccorder à ces prises différents périphériques, tels qu'un microphone, un lecteur CD ou un synthétiseur ; leur signal d'entrée audio peut être émis en tant que partie audio.

  Utiliser la fonction « Vocoder » pour connecter un microphone à la prise **L/MONO** et émettre votre voix vers le microphone.

  Utiliser les fonctionnalités « Envelope Follower » et « ABS » (Audio Beat Sync) :

- « Envelope Follower » (Suiveur d'enveloppe) : fonction qui détecte l'enveloppe de volume de la « Waveform » du signal d'entrée et modifie le son de façon dynamique.

  NOTE
  - ✓ Il est possible de connecter directement à l'instrument une guitare ou une basse munis de micros actifs. Cependant, en cas d'utilisation de micros passifs, veillez connecter l'instrument via un périphérique d'effets.
  - ✓ Les fonctions « Vocoder » et « Envelope Follower » peuvent être contrôlées sur toutes les sorties de partie et non seulement sur la prise « A/D INPUT » **L/MONO / R**.
- ABS (Audio Beat Sync) : fonction de synchronisation de signaux audio qui détecte le temps du signal audio entrant via ces prises et le synchronise avec « Motion Sequencer » ou « Arpeggio ».
  - ✓ Prises casque mono 1/4". Pour les signaux stéréo (en provenance d'un équipement audio, par exemple),
  - ✓ Prises **L/MONO / R**.
  - ✓ Prise **L/MONO** pour les signaux mono (en provenance d'un microphone ou d'une guitare, par exemple).

Pour plus de détails sur les fonctions « Envelope Follower » et « ABS », Cf. § 3 ci-dessous.

1.3 Caractéristiques principales

1.3.1 ENSEMBLE DE VOIX AMELIOREES, POUR DIFFERENTS STYLES MUSICAUX 11
1.3.2 TRAITEMENT ETENDU DES EFFETS 11
1.3.3 SYSTEME « MOTION CONTROL » 12
1.3.4 ARPEGES AMELIORES, COUPLES A LA FONCTION « MOTION SEQUENCER » 12
1.3.5 FONCTIONS DE PERFORMANCE EN LIVE 12
1.3.6 INTERFACE UTILISATEUR 12
1.3.7 CLAVIER EXPRESSIF 13
1.3.8 CONNECTIVITE 13

1.3.1 Ensemble de voix améliorées, pour différents styles musicaux

- ✓ 5 Mo (au format linéaire à 16 bits) d'échantillons prédéfinis AWM2 (Mémoire d'onde avancée de seconde génération), soit plus de 7 fois la capacité du MOTIF XF6/7/8.
- ✓ Grande variété de sonorités, dont des sons de piano réalistes, avec de grands volumes de données de « Waveform ».
- ✓ Mémoire flash utilisateur intégrée de 1,7 Go (Contrairement à ses prédécesseurs), qui permet de stocker diverses LIBRARIES de performance. Les données de performance y sont conservées de la même manière que les performances PRESET, c'est-à-dire même en cas de mise hors tension de l'instrument.
- ✓ Générateur de sons FM-X, fournissant une synthèse FM complexe.
- ✓ Toutes ces caractéristiques concourent à une grande palette de sonorités FM standard et de nouvelle génération, capables de produire des sons expressifs, aux textures variées que vous pouvez combiner aux générateurs de sons FM-X et AWM2.

1.3.2 Traitement étendu des effets

- ✓ grande variété d'effets professionnels avant-gardistes, dont « Beat Repeat », « Vinyl Break », « Bit Crusher » et « Analog Delay ».
- ✓ large éventail d'options de traitement des signaux, y compris :

- Effets « Variation » et « Reverb » distincts,
- Effet Master d'ensemble avec compression multi-bande,
- Égaliseur d'effet Master 5 bandes,
- Effets d'insertion indépendants, un égaliseur 3 bandes applicable avant les effets d'insertion
- Égaliseur 2 bandes inséré après ceux-ci.

Ces effets d'insertion comportent une grande variété d'options de traitement du son, y compris un effet « Vocoder ».

1.3.3 Système « Motion Control »

Le système « Motion Control » est une nouvelle fonctionnalité destinée à contrôler en temps réel les variations rythmiques et multidimensionnelles du son.

Cette fonction puissante modifie de façon dynamique les sonorités de l'instrument afin de produire des variations nouvelles, qui changent de texture et de rythme au gré des battements de mesure.

Le système « Motion Control » comprend 3 fonctions principales :

- ✓ 1) **Super Knob** : Crée des variations sonores multidimensionnelles agrémentées d'accents animés, en perpétuelle transformation.
- ✓ 2) « Motion Sequencer » : Produit des variations sonores évolutives.
- ✓ 3) « Envelope Follower » : Synchronise les mouvements avec le tempo, le volume de l'entrée audio et d'autres parties.

1.3.4 Arpèges améliorés, couplés à la fonction « Motion Sequencer »

- ✓ Plus de 10 000 types d'arpèges couvrant la plupart des styles de musique contemporains.
- ✓ Possibilité d'affiner encore plus l'expressivité musicale de l'instrument en combinant la fonction « Motion Sequencer » et les divers types d' « arpège » afin de créer des variations dynamiques qui s'égrènent dans le temps.
- ✓ Tous ces contenus sont mémorisables pêle-mêle (types d'arpèges, données de « Motion Sequencer » ainsi que d'autres paramètres tels que le volume de partie), sous forme de « scènes » affectées à 8 potards

1.3.5 Fonctions de performance en Live

- ✓ Fonction « Live Set » : pour rappeler rapidement des performances au fur et à mesure sur scène, les performances étant stockées dans l'ordre souhaité.
- ✓ Fonction « SSS » (Seamless Switching Sound) : permet le basculement entre les performances sans interruption de note.

1.3.6 Interface utilisateur

- ✓ Absence de « mode » (Contrairement à ses prédécesseurs), rendant plus accessible la compréhension de la structure et du fonctionnement de l'instrument.
- ✓ Commutateurs s'allumant de 3 manières différentes selon leur état.

1.3.7 Clavier expressif

- ✓ Clavier de 61 touches, ou clavier FSX haute qualité de 76 touches pour le MONTAGE7,
- ✓ Clavier BH (« Balanced Hammer ») haute qualité de 88 touches pour le MONTAGE8.

Les 3 modèles sont équipés d'une fonction de réponse au toucher (toucher initial et Aftertouch), permettant de modifier l'expressivité du son de diverses manières :

- ✓ Toucher initial selon votre force de frappe au clavier
- ✓ Modification ultérieure en fonction de la force de votre jeu tandis que vous maintenez les touches enfoncées.

1.3.8 Connectivité

Interface audio USB intégrée comprenant 6 canaux d'entrée et 32 canaux de sortie, qui autorise un enregistrement haute qualité des sons du MONTAGE sur un Mac ou un PC Windows, sans recourir une carte audio externe.

Le MONTAGE prend aussi en charge les données audio à haute résolution (192 kHz), ce qui rend le clavier idéal pour les situations d'enregistrement de niveau professionnel. Les connexions sont également compatibles avec les appareils iOS.

1.4 Quick Start

Clarification et résumé du paragraphe « Guide de référence rapide » du « Manuel Utilisateur » dont certaines parties restent au paragraphe 2.7 ci-dessous.

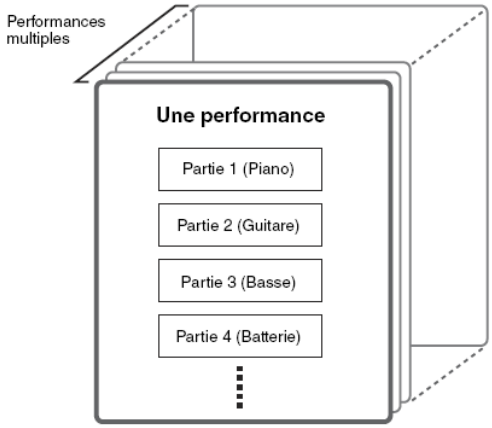
De nombreuses opérations peuvent se faire indifféremment de 2 façons :
- ✓ A l'écran tactile, à la manière d'une tablette : le plus intuitif.
- ✓ A l'aide des différents contrôleurs (voir liste au § 2.1 ci-dessous) :le plus rapide

1.4.1 STRUCTURE ET ORGANISATION DES « PERFORMANCES » 14
1.4.2 SELECTION D'UNE « PERFORMANCE » 21
1.4.3 JEU AU CLAVIER 23
1.4.4 PAGES « LIVE SET » 37
1.4.5 ÉDITION DES REGLAGES 41

1.4.1 Structure et organisation des « Performances »

Tiré du manuel utilisateur à la position § 2.7.1.1 ci-dessous.

Une « performance » est un ensemble de « Parties » affectées des sonorités souhaitées, et choisies parmi les 16 « Parties » du MONTAGE.



1.4.1.1 Trois Types de « partie » 14
1.4.1.2 Deux types de « Performance » 15
1.4.1.3 Quatre Types de Banques 15
1.4.1.4 Quelle banque utiliser et quand ? 16

1.4.1.1 Trois Types de « partie »

Parties normales « AWM2 »
Sons d'instrument de musique réels, dotés de hauteur de ton pouvant être joués sur la plage entière du clavier (piano, orgue, guitare, synthétiseur, etc.).

Parties normales « FM-X »
Sons de synthèse FM, reproduits de manière traditionnelle sur la plage entière du clavier.

Parties de batterie « Drum »
Sons de percussions/batterie attribués à individuellement à des touches du clavier.

1.4.1.2 Deux types de « Performance »

« Single » : Performances à une seule partie, pour jouer un son unique.

« Multi » : Performances à plusieurs parties, pour jouer plusieurs sons en Layer / split.

1.4.1.3 Quatre Types de Banques

Le Montage dispose de 4 types de banques pour mémoriser les performances.

- ✓ Preset (d'usine non modifiables),
- ✓ User : 640 Performances et 1.7 Go
- ✓ Library : 8 Banques
- ✓ et GM. Sons General MIDI

Chacune de ces banques contient des performances regroupées par type.

Les caractéristiques des performances varient selon la banque, comme expliqué ci-dessous.

1 Banque d'usine : PRESET

Elle contient des performances programmées par Yamaha, au nombre de 2044, et pouvant augmenter avec les mises à jour (Cf. liste au § 5.1 ci-dessous).
Ces performances ne peuvent pas être modifiées ou effacées.

1 Banque utilisateur : USER

Elle est initialement vide et peut contenir 640 performances éditées et enregistrées par l'utilisateur (une performance écrasée ou remplacée, est perdue définitivement).

8 Banques Bibliothèques : LIBRARY 1-8

Elles sont initialement vides.
On peut charger un fichier LIBRARY dans chacune des banks « Library » 1-8. Le fichier est créé en enregistrant toute la mémoire utilisateur du MONTAGE (Performances, Formes d'ondes « User », Samples, Motifs d'Arpèges « User »). Cf. paragraphe 4.1.2.3 ci-dessous.

Banque MIDI : GM

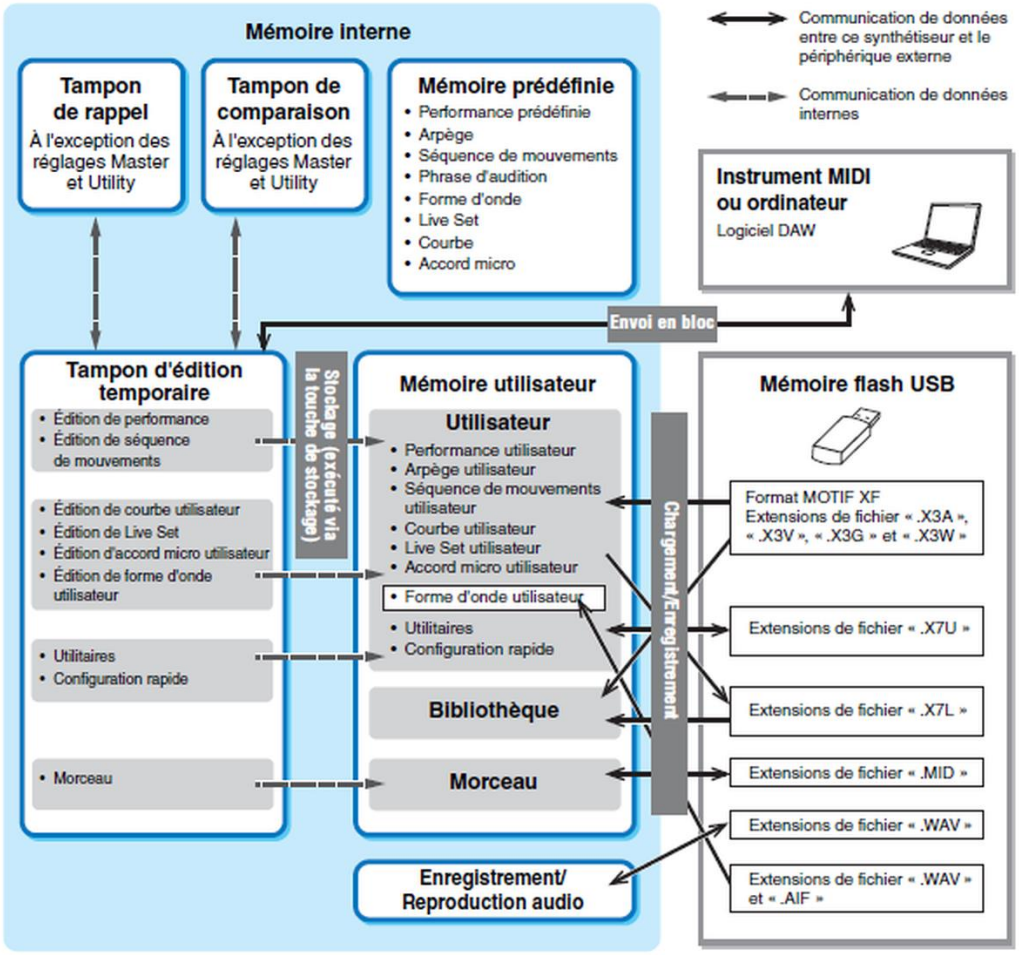
La banque GM contient les parties attribuées selon la norme GM.

NOTE

- ✓ Pour plus de détails sur les performances, reportez-vous à la section « Structure de base » au paragraphe 3.1 ci-dessous.
- ✓ Pour des précisions sur la Liste des performances, reportez-vous à « Liste des données » au paragraphe 4.35 ci-dessous qui reproduit les listes les moins longues ou les plus importantes du document PDF « montage_fr_pm_a0.pdf ».
- ✓ Pour des précisions sur les différences entre PRESET, USER et LIBRARY voir le paragraphe § 1.4.1.4 ci-dessous

1.4.1.4 Quelle banque utiliser et quand ?

Adapté et complété à partir de https://www.yamahasynth.com/yamaha-synth-rss/user-and-library



Voir plus de détails au paragaphe « Mémoire interne » au § 3.1.10 ci-dessous.

1.3.1.4.1 Généralités 16
1.3.1.4.2 Quatre types de fichiers de sauvegarde 17
1.3.1.4.3 Détails sur la zone LIBRARY 19
1.3.1.4.4 AVERTISSEMENTS et conseils 21

1.4.1.4.1 Généralités

Il y a 2707 performances PRESET, stockées en mémoire morte non réinscriptible (Seule une mise à jour majeure du Firmware peut réécrire la zone ROM).

Il y a 8 emplacements LIBRARY (Aucun occupé en configuration d'usine) dans lesquels les Performances sont non éditables (640 emplacements de Performances pour chaque LIBRARY).

Une fois modifiée une performance (PRESET ou LIBRARY) peut être sauvardée dans la zone USER (en la renommant afin de pouvoir la distinguer de l'original lors de la recherche par catégorie, ne serait ce qu'en ajoutant vos initiales).

Il y a 640 emplacements de Performances USER (aucun occupé en configuration d'usine, contrairement aux précédents synthés Yamaha où chaque slot contenait a minima le même programme « Init »).

Sélection de Performances selon le type de Bank : « Category Search »

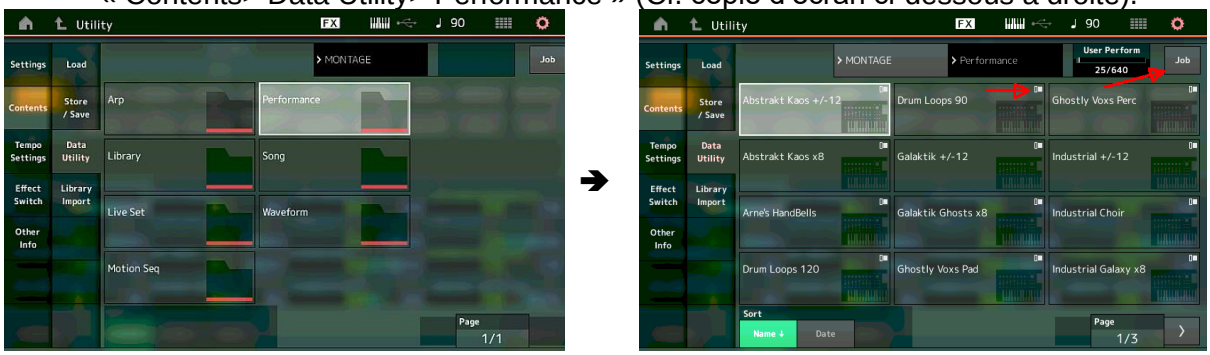
- Pressez le bouton **Category Search** pour afficher l'écran « Category Search »
- Touchez « BANK » pour affiner la recherche entre PRESET, USER, LIBRARY ainsi que FAVORITE (depuis le Firmware 1.50).



Gestion des Performances USER et des LIBRARIES : UTILITY> « Content »

Pour les « performances » USER:

- Pour afficher le nombre et la liste des « performances » USER pressez **UTILITY** > « Contents> Data Utility> Performance » (Cf. copie d'écran ci-dessous à droite).



- Touchez une case pour afficher une boîte d'option avec « Rename »/ « Delete » à gauche de l'écran (Action symbolisée en haut à droite de chaque case par l'icône)
- Touchez la case « JOB » en haut à droite pour sélectionner plusieurs performances

De même pour les LIBRARIES :

- Appuyez sur **UTILITY** > « Content > Data utility > Library » pour afficher le nombre et la liste des LIBRARIES
- Touchez une case pour si besoin afficher « Delete » à gauche de l'écran

1.4.1.4.2 Quatre types de fichiers de sauvegarde

Types de fichiers du Montage :

- ✓ .X7U : USER
  Si vous essayez de charger ce fichier, un message d'avertissement indique que le chargement écrasera les données de la mémoire actuelle de la banque USER
- ✓ .X7L : LIBRARY (le fichier est exactement identique à la version X7U !)
- ✓ .X7A : Backup File (All) introduit par le Firmware 1.5, à l'image des fichiers « All » du Motif (Fusion des contenus USER et LIBRARY)
- ✓ .X7B : Fichier « Bulk » (Bloc) nécessitant le logiciel « Montage Connect » pour être créé / chargé (Montage uniquement à l'exclusion du MODX)
  En contrepartie de nécessiter le logiciel « Montage Connect », le fichier « Bulk » permet de sauvegarder une unique performance, et de la charger/jouer en mémoire temporaire sans occuper un emplacement USER (Cf. § 6.1.1 ci-dessous)

NB : En alternative à la sauvegarde d'une performance par « Montage Connect » dans un fichier « Bulk », on peut utiliser l'application « Sound Mondo » pour sauvegarder individuellement les performances dans le Cloud (Cf. § 6.2.1 ci-dessous).

Spécificités des différents fichiers

Différentes données sauvegardées selon le type de fichier
(d'après le paragraphe 3.2.9.2.1 ci-dessous, paramètre « Content Type »)

Type de données	Zone USER	Zone LIBRARY	BACKUP
Performance	X	X	X
Arpège	X	X	X
Séquence de mouvements	X	X	X
Courbe	X	X	X
Live Set	X (8)	X (*)	X (8)
Micro Tuning	X	X	X
Forme d'onde	X	X	X
Utility Settings	X		X
Quick Setup	X		X
TOUTES les Libraries			X
Songs			X

(*) La zone LIBRARY ne peut contenir qu'un seul « Live Set » et l'opération « Save > Library File » ne sauvegarde dans un fichier LIBRARY que le 1er des 8 « Live Sets » de la banque USER. Par contre, le logiciel « waveform Editor » enregistre 8 « Live Sets » sans signaler que seul le 1er sera chargeable dans une LIBRARY !

- ✓ Les fichiers USER / LIBRARY / BACKUP sont créés par le Montage (et par le logiciel payant « Waveform Editor » de John Melas), et les fichiers BULK uniquement que par le logiciel « Montage Connect »
- ✓ Le chargement d'un fichier de LIBRARY n'écrase pas l'espace USER et inversement
- ✓ Le chargement d'un fichier BACKUP écrase TOUT, c'est-à-dire les performances USER / LIBRARY et les autres données et réglages personnels (voir tableau ci-dessus)
- ✓ Les fichiers USER et BACKUP contiennent notamment les réglages « Utility Settings » et « Quick Setup » ce qui est logique, mais pour un fichier USER cela est insidieux car les échanges fréquents dans cette zonne peuvent conduire à perdre un réglage utile ou de charger involontairement un réglage gênant
  La règle d'or, avant tout chargement d'un fichier USER, est donc de faire une sauvegarde systématique préalable dans un fichier USER.

L'utilisation des fichiers LIBRARY est décrite au paragraphe § 1.4.1.4.3 ci-dessous.

Une banque USER peut comprendre les éléments suivants :

- ✓ User performances max. 640
- ✓ User Waveforms max. 2.048
- ✓ User Arpeggios max. 256
- ✓ User Motion Sequences max. 256
- ✓ User Curves max. 32
- ✓ User Live Sets max. 2.048
- ✓ micro Tunings max. 8

Créer un fichier sur une clé USB

- Pour créer un fichier sur une clé USB pressez **UTILITY**> « Contents > Save / Store > Content Type » > Choisissez entre les types de contenu USER, LIBRARY ou BACKUP.

Charger un fichier depuis une clé USB

- Pour charger un fichier depuis une clé USB pressez **UTILITY**> « Contents > Load >Content Type » > Choisissez entre USER, LIBRARY ou BACKUP (ainsi que Song etc…)

Fichiers MOTIF reconnus par le Montage

Vous pouvez également charger les types de fichiers suivants dans l'une des zones LIBRARY ou USER (en écrasant tout le contenu USER dans le 2ème cas, d'où l'intérêt de plutôt les charger dans la zone LIBRARY, quitte à transférer ensuite dans USER les données à conserver, comme dit au § 1.4.1.4.3 ci-dessous).

- ✓ (.X3A) : Fichier de données Motif XF « ALL » chargera 512 kits de batterie normale et 32 kits de batterie remplissant 544/640 emplacements
- ✓ (.X3V) : fichier Motif XF « ALL VOICE » chargera 512 kits de batterie normale et 32 kits de batterie - 544/640 emplacements remplis
- ✓ (.X3E) : fichier « EDITOR » Motif XF
- ✓ (.X6_) : fichier MOXF
- ✓ (.X0_) : fichiers Motif XS

Remarque : Le Montage peut également charger les types de fichiers Motif XF « All Arpeggio » et « All Waveform », mais cela n'a aucune incidence sur vos performances.

Le chargement de ces types de fichiers remplacera les données de votre espace USER si vous choisissez de les y diriger.

En alternative, ces types de fichiers peuvent être chargés dans une zone de LIBRARY ... qui ne remplacera pas votre zone USER (plus à ce sujet ci-après).

1.4.1.4.3 Détails sur la zone LIBRARY

Un emplacement LIBRARY est une zone de mémoire ROM semi permanente…

… Inscriptitble par l'utilisateur, à la différence des données PRESET d'usine,

… et qui stocke également « performance » (jusqu'à 640), « arpèges », « microtunings », « Curves » personnalisées, « Motion Sequences » personnalisées et « Live Sets » utilisant ces données, au lieu de simplement stocker les « waveform » contenant les échantillons (comme la mémoire semi-permanente du XF et du MOXF).

Quelque soient les éditions effectuées sur la zone USER, les LIBRARIES ne sont pas affectées (tout comme les PRESETS d'usine). De plus chaque LIBRARY est autonome, et ne dépend d'aucune donnée de la zone USER (contrairement au Motif XF / XS ou au MOXF, dans lesquels les formes d'onde / échantillons et les données de voix correspondantes sont chargées séparément). Le chargement d'une LIBRARY inclut toutes les dépendances nécessaires (tout comme vos données PRESET ont toujours tout ce dont vous avez besoin). Mais vous pouvez la supprimer ou la remplacer, plus tard à volonté et très facilement !

Le Montage peut créer le fichier « .X7L », par le processus suivant (mais le logiciel « waveform editor » de john Melas le permet aussi) :

- ➢ Assembler les données voulues dans votre zone USER,
- ➢ puis enregistrez-les en tant que « Library File » (fichier « .X7L ») sur votre clé USB (Cf. « Library personnalisée » ci-dessous).

- Le fichier « .X7L », peut alors être l'installé dans l'un des 8 emplacements de LIBRARY (A la différence d'un fichier « .X7U » qui se charge en mémoire USER et non LIBRARY).

Les LIBRARIES peuvent varier en poids et en nombre de performances :

- ✓ Par exemple, la LIBRARY Bosendorfer comprend des échantillons volumineux, mais n'utilise que 16 emplacements de Performance sur 640
- ✓ A l'inverse une LIBRARY n'inclut pas nécessairement des formes d'onde (ou des échantillons), mais seulement des voix XF converties en performances « Single part ». Le nombre de performances pouvant être de 640 dans une LIBRARY, cela permet de disposer d'un grand nombre de sons dans votre Montage.

Dans tous les cas, les données chargées n'écrasent rien dans votre zone USER, et s'installe dans un des emplacements vides de LIBRARY.

Création d'une LIBRARY personnalisée dans le Montage par « Save/Store »

NB : Pour la création d'une LIBRARY personnalisée à l'aide du logiciel « waveform editor « de John Melas, voir le paragraphe § 6.1.3.4 ci-dessous.

Les fichiers Motif XF (.X3A, .X3V, .X3E) peuvent être chargés dans le dossier LIBRARY (au lieu du dossier USER) en sélectionnant « Content Type > Library File »). Le chargement inclut tout ce qui est nécessaire à son utilisation. Vous pouvez ensuite écouter les sons et déplacer ceux voulus dans USER par « Library Import ». Pourquoi les importer dans USER ? Parce que vous pouvez choisir les sons voulus dans la LIBRARY téléchargée, les déplacer dans la zone USER en compagnie de sons d'autres origines, les éditer si besoin, puis sauvegarder enfin dans un fichier LIBRARY personnalisé. Ce fichier peut ensuite être chargé après avoir supprimé la LIBRARY dans laquelle la sélection a été faite.

L'opération « Library Import » gère en arrière-plan toutes les dépendances des performances SAUF les « Live Sets » : données de forme d'onde / échantillon en plus des paramètres de « performance » utilisant ces données.

En conclusion, la bonne procédure est la suivante pour tester et sélectionner les données à compiler dans une nouvelle LIBRARY (à l'exception des « Live Sets » ! Cf. avertissement ci-dessous):

- Chargez-la dans la zone LIBRARY pour pouvoir écouter les sons
- Choisissez et notez à part les données qui vous plaisent,
- Réinitialisez la zone USER afin de supprimer toutes les données précédentes par **UTILITY**> « Settings> System> Initialize User Data »
- Utilisez la fonction « Library Import » pour ne charger que les « Performances » voulues dans la mémoire USER
- Recommencez si besoin les 2 précédentes étapes pour une autre LIBRARY
- Générez le fichier de LIBRARY personnalisé par « Save/Store »
- Par la suite vous pourrez chargez la LIBRARY pour l'utiliser

AVERTISSEMENT : Les « Live Set » n'étant pas transférés lors du chargement en banque USER des données de LIBRARY par « Library Import » elles ne peuvent pas être incluses lors de la création de LIBRARY personnalisée (évidemment elles restent accessibles tant que la LIBRARY est en mémoire). Cette limitation non signalée par la doc peut être contournée avec le logiciel payant « Waveform Editor » de John Melas qui travaille sur les fichiers LIBRARY (mais à condition que le(s) fichier(s) LIBRARY sources aient été générés avec le Firmware 3.0 ou supérieur (version de fichier 4.0.5 ou supérieure) sinon le logiciel ne sait pas les lire !).

1.4.1.4.4 AVERTISSEMENTS et conseils

Avertissements sur la gestion de la zone USER

- Les performances sont supprimables par **UTILITY**> « Content> Data Utility> sélectionnez le dossier > Job > Content Type > Performance »
  AVERTISSEMENT : cela ne supprime pas les « waveforms » / échantillons afférants !
- Les données USER suivantes sont réinitialisable (« Performance », « Motion Sequence » et « Live Set ») par **UTILITY**> « Settings> System> Initialize User Data »
  AVERTISSEMENT : Cela ne supprime ni les données LIBRARY, ni les « waveforms »/échantillons afférants au « Performances », ni les « Song ».
- Les données LIBRARY sont réinitialisables EN MEME TEMPS que les données USER ci-dessus par **UTILITY**> « Settings > System> Initialize All Data »
- Les LIBRARIES sont supprimables à part par **UTILITY** > « Content> sélectionner la LIBRARY > Delete »
- Vous pouvez assembler dans la zone USER des données d'une ou plusieurs LIBRARIES présentes en mémoire par **UTILITY**> « Content> Library Import »
  AVERTISSEMENTS : Ni les « waveforms » ni les « Live Sets » ne sont chargés en zone USER par « Library Import », par conséquent ils ne seraiennt pas inclus dans le nouveau fichier LIBRARY généré à partir de la compilation en zone USER.

Conseils spécifiques aux « Songs »

- ✓ Les « Songs » sont mémorisés (jusqu'à 128) dans un dossier séparé « DATA UTILITY » et ne sont ni déplacés dans des LIBRARIES, ni sauvegardés, ni supprimés avec les données USER.
- ✓ Créez toujours des fichiers « .mid » à partir de vos données « Songs » afin de garder une sauvegarde externe.

1.4.2 Sélection d'une « performance »

Résumé du paragraphe complet reproduit au 2.7.1.2 ci-dessous.

Contrairement à la série « MOTIF », les sons ne sont plus organisés en Banques arbitraires, mais en différentes catégories d'instrument émulés ou de caractéristiques sonores.

Comme indiqué au paragraphe 1.4.1 ci-dessus, il existe cependant 4 « Banks », dont la notion est différente de celle des précédents synthétiseurs Yamaha (Cf. paragraphe 4.1.2.3 ci-dessous). Deux de ces Banks correspondent à la différenciation « PRESET »/« USER » (Usine/Utilisateur), que ce soit pour les « Catégories » (on peut définir des catégories « USER »), ou pour les « Live Sets » (les « Live Sets » « USER » sont non effaçables).

Les 3 méthodes de recherche de « Performance » amènent à employer le mot « mode », bien que la notion de mode n'existe pas.

- ✓ Bouton **CATEGORY** : Recherche par « Category » (Quel que soit le niveau de menu), avec sélection de « Preset » « User » ou « Library », puis par Category « Main » et « Sub ».
- ✓ Bouton **LIVE SET** Recherche par regroupement pour le Live de 16 « Performances » PRESET ou USER, sous forme de matrice 4x4.
- ✓ Bouton **PERFORMANCE** : Recherche par défilement linéaire (peu pratique), 1 par 1, ou 10 par 10 avec (**SHIFT** +) **INC / DEC**, ou rapidement avec la **molette DATA**

- Bouton **CATEGORY** pour ouvrir l'écran « Category Search » (Quel que soit le niveau de menu).

Les 3 matrices superposée à l'écran (2x8, 1x8, 1x8), et montrées sur la figure ci-dessous, ont leur équivalent sur le pavé des boutons numériques, ce qui permet d'alliier ainsi l'efficacité des boutons et l'interactivité de l'écran.
La recherche se fait donc indifféremment à l'écran ou par les boutons numériques, par 3 sélections successives des Catégories « Main » et « Sub », puis de la « Performance » :

- À l'écran en touchant successivement un pad dans chacune des 3 rangées superposées.

Category « Main »

Category « Sub »

« Perf. »



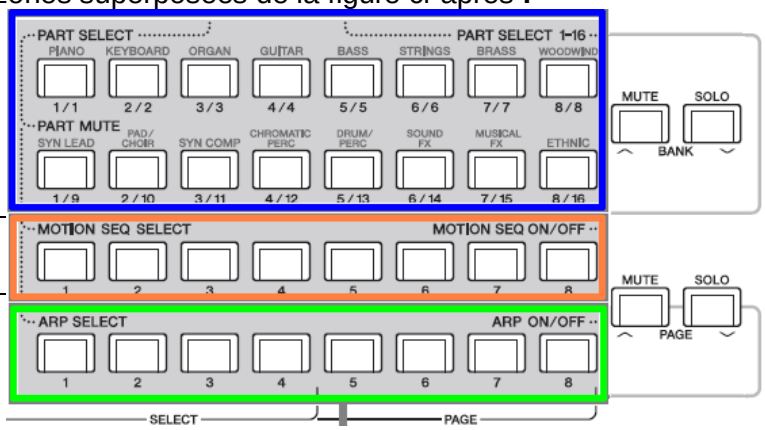
- « performances » à une seule partie en vert
- « Performances » à plusieurs parties en bleu.

- Par les boutons numériques, ou en appuyant successivement 3 boutons répartis dans les 3 zones superposées de la figure ci-après **:**

Category« Main » « A » 1–16

Category« Sub » « B » 1–8

« Performance » « C » 1–8



Les boutons « **C** » **1–8** permettent de sélectionner uniquement les 8 premières performances de la matrice 4x4 à l'écran, mais les boutons « Page » **Λ** / **V** permettent de basculer entre 2 pages de 16 Performances.

- Touchez l'icône « HOME / « EXIT »  pour finaliser la sélection de « Performance »

ou

- Utiliser la touche **ENTER**, **EXIT** ou **PERFORMANCE**.

Par ailleurs il y a 2 autres méthodes de sélection des « Performances » :

- Bouton **LIVE SET** pour ouvrir l'écran « Live Set » montrant une matrice 4x4 de 16 Performances regroupées dans un « Live Set ».
  En configuration d'usine la Bank « USER » est vide et la Bank « PRESET » présente 12 « Live Sets » (pages) non effaçables :
  - Best of Montage1,
  - Best of Montage2,
  - FM
  - Motion Control
  - Keyboard1
  - Keyboard2
  - Orchestral
  - Guitar/Bass
  - Synth1
  - Synth2
  - Synth3
  - Chromatic Percussion / Perc. & Drum

Résumé de sélection de « Performance » dans l'écran « Live Set »
Équivalences entre l'écran tactile et les boutons

Performance sélectionnée
(entourée d'un cadre blanc)

Performance sélectionnée
(Bouton allumée complètement)

« Bank » ^ / v
Défilement Bank
« Preset » & «User»



16 Performances dans un « Live Set »

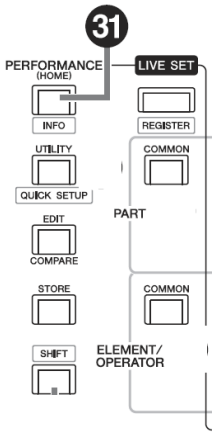
Boutons 1-16 ou « Page » ^ / v
« Live Set » = Page
(Sélection directe ou défilement)

- Bouton numérique **1-4** : Sélection de « Peformance », matérialisée par un cadre blanc à l'écran et l'allumage du Bouton.
- Bouton numérique **5-8** : Sélection de Bank « Preset » ou «User»
- Boutons « BANK » **^-v** (Mute/Solo) : Défilement de Bank « Preset » ou «User»
- Boutons « PAGE » **^-v** (Mute/Solo) : Défilement de Page

- Bouton **PERFORMANCE** pour ouvrir l'écran « Performance » dans lequel on fait défiler linéairement les Performances, 1 par 1, 10 par 10 (avec **SHIFT** + **INC / DEC**), ou rapidement avec la **molette DATA**.
  Ce défilement linéaire ne permet pas de sélection directe par les boutons numériques.

Les autres subtilités sont décrites en détail au paragraphe 2.7.1.2 ci-dessous.

1.4.3 Jeu au clavier



Vous pouvez mixer plusieurs parties, en Layers et/ou en Split sur le clavier.

Chaque performance peut contenir un total de 8 parties différentes.

- Appuyez sur la touche **PERFORMANCE** pour jouer au clavier

1.4.3.1 Écran « Performance Play » 24
1.4.3.2 Activation/désactivation d'une partie : MUTE / SOLO 24
1.4.3.3 Fonction « Arpeggio » 27
1.4.3.4 Fonction « Motion Sequencer » 28

1.4.3.5 Modifier le son 30
1.4.3.6 « Mixing » 34
1.4.3.7 Utilisation de la fonction « Scene » 35

1.4.3.1 Écran « Performance Play »

Identique au paragraphe 2.7.2.1 ci-dessous.

- Bouton **PERFORMANCE** pour ouvrir l'écran « Performance » ci-dessous.
- Bouton (**SHIFT** +) **INC/DEC** pour naviguer dans les Performance par incrément de 1/10 (ou rapidement par la **molette DATA**)
  On peut jouer la Performance qui s'affiche avec ses paramètres (cf. copie d'écran et liste ci-dessous)
- Les paramètres sont modifiables en les touchant à l'écran)



Liste des paramètres modifiables à l'écrran ci-dessus

- **1** Nom de la performance
- **2** Indicateur
- **3** Fonctions affectées aux boutons
- **4** Noms des parties
- **5** Activation/désactivation de la fonction « Motion Sequencer » appliquée aux parties
- **6** Activation/désactivation de l'arpège appliqué aux parties
- **7** Limite de note appliquée aux parties
- **8** Activation/désactivation de la commande de clavier appliquée aux parties
- **9** Activation/désactivation de l'assourdissement appliqué aux parties (MUTE)
- **10** Activation/désactivation de l'isolement appliqué aux parties (SOLO)
- **11** Volume des parties 1–8
- **12** Indicateur de niveau de la sortie audio

1.4.3.2 Activation/désactivation d'une partie : MUTE / SOLO

Rédaction qui se veut plus claire du paragraphe 2.7.2.2 ci-dessous.

On peut appliquer MUTE ou SOLO sur les 8 parties de la performance.

On conseille plutôt d'apprendre par l'expérience comme suit :

- Débuter soit par le bouton **PERFORMANCE CONTROLE**, soit par le bouton **PART CONTROL**. Ces 2 boutons offrent 2 méthodes équivalentes pour « MUTE » et « SOLO », mais qui diffèrent de façon subtile
- puis utiliser uniquement (au moins dans un premier temps) les boutons « **A** » **9-16** en conjonction avec le bouton **SOLO** dans tous les cas, et le bouton MUTE dans 3 cas sur 4

Sinon pour résumer la description détaillée plus loin, il y a 2 façons des d'appliquer « MUTE » ou « SOLO » à certaines des 8 « Parties » d'une « Performance » :

- ✓ par la touche **PERFORMANCE CONTROL** et les touches « **A** » **9–16**
- ✓ ou par la touche **PART CONTROL** et les touches « **A** » **1–16**

La description ci-après parait plus compliquée que ne l'est la compréhension qui est assez intuitive, malgré les différences subtiles entre les 2 manips « Mute » et « Solo », et entre les 2 méthodes pour chaque fonction !

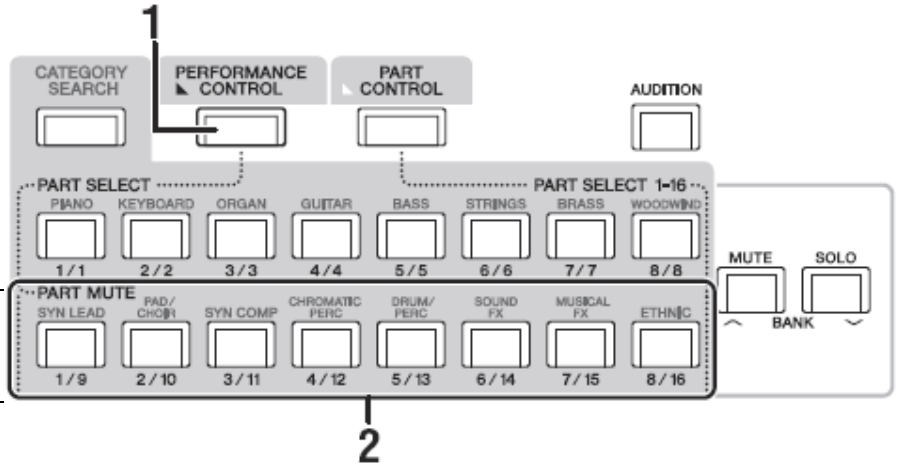
- ✓ Chacune des fonctions « MUTE » et « SOLO » offrent 2 méthodes presque identiques selon qu'on utilise le bouton **PERFORMANCE CONTROLE** ou **PART CONTROL**.
- ✓ Dans tous les cas l'éclairement des touches « **A** » **1-8** et **9-16** est identique pour représenter les 8 « Parties ».
  Par contre seuls les boutons **9-16** peuvent être utilisés pour la 1ère méthode de la fonction « MUTE » (contrairement à la fonction « SOLO » pour laquelle les boutons **1-8** et **9-16** sont équivalents dans les 2 méthodes !).

- ✓ La fonction « MUTE » ne nécessite pas d'appuyer sur le bouton **MUTE** pour la 1ère méthode (contrairement au bouton **SOLO** pour la fonction « SOLO »).
  Par contre le bouton **MUTE** sert à annuler la fonction « SOLO » dans la 2ème méthode !

Ouf !!!

1.3.3.2.1 Par la touche PERFORMANCE CONTROL et les touches « **A** » 1–16 25
1.3.3.2.2 Par la touche PART CONTROL et les touches « **A** » 1–16 26

1.4.3.2.1 Par la touche PERFORMANCE CONTROL et les touches « **A** » 1–16



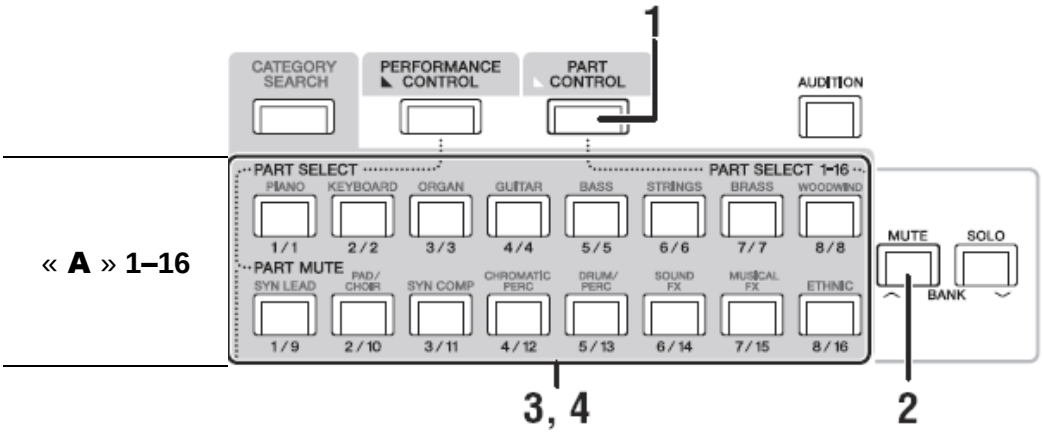
« **A** » **9–16**

NOTE : l'éclairement des touches « **A** » **1-8** et **9-16** est identique pour représenter les 8 « Parties ».

- 1 touche **PERFORMANCE CONTROL**. Le voyant s'allume.
- 2 pour la fonction « SOLO » touche **SOLO**. Elle s'allume.
  - Pour la fonction « MUTE » ne rien faire (vérifier éventuellement si l'appui de la touche **MUTE** est bloquant ou optionnel).
- 3 Appuyez sur une des touches numériques « **A** » **9-16**.
  - Les touches **1–8** en correspondance avec la touche enfoncée s'allument faiblement et **MUTE** ou **SOLO** s'applique sur la partie correspondante (Car les touches **1–8** et **9–16** sont équivalentes pour gérer les 8 parties).
  - Pour **SOLO** on peut également appuyer sur les touches équivalentes **1–8**.
  - Pour **MUTE** on peut appliquer à plusieurs parties en appuyant sur plusieurs touches.

  Pour **SOLO** évidemment, par définition une seule partie est concernée.

1.4.3.2.2 Par la touche PART CONTROL et les touches « **A** » 1–16



NOTE : l'éclairement des touches « **A** » **1-8** et **9-16** est identique pour représenter les 8 « Parties ».

- 1 touche **PART CONTROL**.
- 2 touche **MUTE** ou **SOLO** pour l'activer. Parmi les touches numériques « **A** » **1–16**, seules celles des 8 parties correspondantes qui disposent de sons s'allument.
  - NB : Les touches numériques **1–8** et **9–16** s'allument de façon identique pour représenter les 8 parties.
- 3 touche numérique souhaitée parmi « **A** » **1–16** pour appliquer **MUTE** ou **SOLO** à l'une des 8 parties correspondantes. La forte intensité d'illumination de la touche enfoncée diminue et la touche devient faiblement allumée.
  - Pour **MUTE** on peut appliquer à plusieurs parties en appuyant sur plusieurs touches à la fois.
  - Pour **SOLO** évidemment par définition une seule partie est concernée.
- 4 Pour **MUTE** appuyer sur une des touches numériques « **A** » **1–16** faiblement allumées. La touche enfoncée s'allume à nouveau complètement et la fonction **MUTE** de la partie correspondante est désactivée.
- 5 Pour « SOLO » appuyer sur **MUTE** pour désactiver la fonction ! (Et pourquoi pas sur le bouton SOLO ! cela aurait été plus intuitif)

1.4.3.3 Fonction « Arpeggio »

Ce paragraphe est une version plus concise du paragraphe avancé 2.7.2.3 ci-dessous.

Par ailleurs le paragraphe § 3.1.5 ci-dessous reproduit la description du « Bloc Arpeggio » du Manuel de référence.

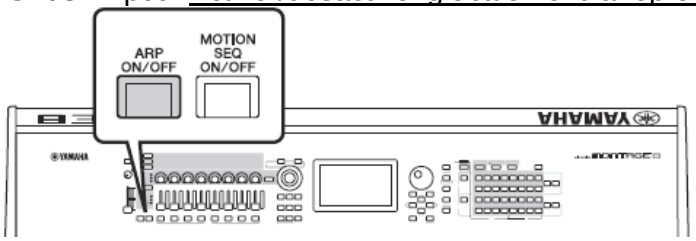
Cette fonction déclenche des « motifs rythmiques », des « Riffs » et des « phrases musicales » à l'aide de la partie actuellement sélectionnée, en jouant de simples accords au clavier.

- ✓ 8 types d'arpège attribuables aux différentes parties, et reproduction des arpèges sur 8 parties simultanément.

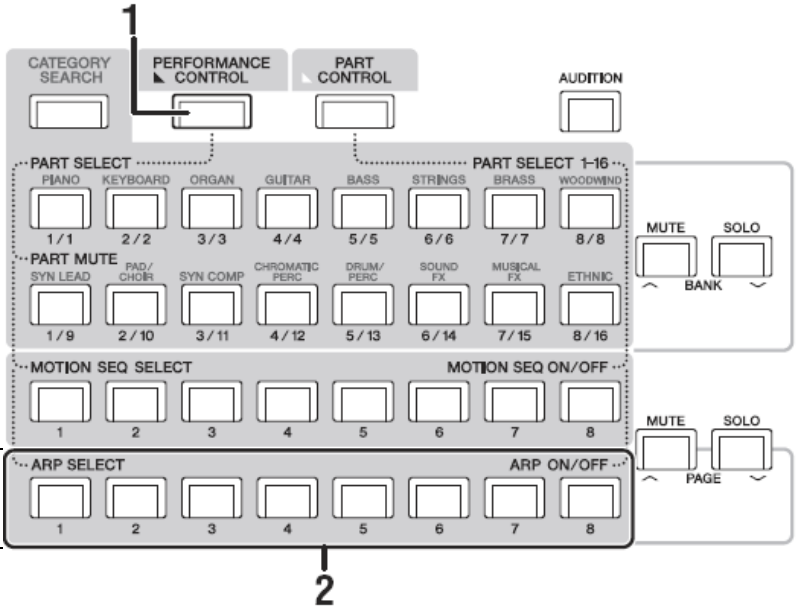
- ✓ Réglages :
  - Méthode de reproduction des arpèges,
  - Plage de notes,
  - Plage de vélocité
  - Effets de reproduction

Activer/désactiver globalement la reproduction des arpèges

- Bouton **ARP ON/OFF** pour Activer/désactiver globalement la reproduction des arpèges



Changer le type d'arpège

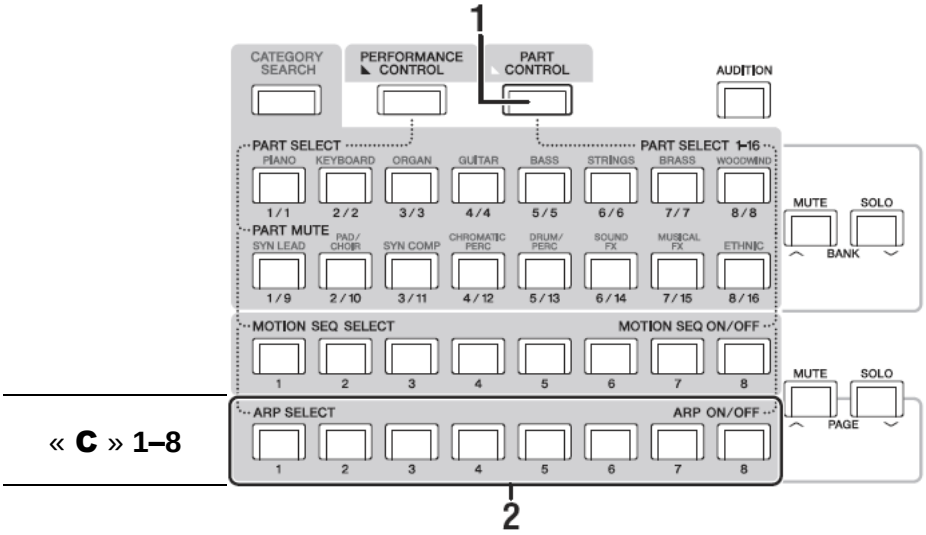


« **C** » **1–8**

- ➢ 1. touche **PERFORMANCE CONTROL**. Elle s'allume.
- ➢ 2. touche numérique « **C** » **1–8** pour modifier le paramètre « Arpeggio Type ».

NOTE : Pour plus d'informations sur le réglage « Arpeggio Type », reportez-vous au § 1.4.5.5.5 ci-dessous ou 2.7.2.3.2 ci-dessous

Activer / désactiver pour chaque parties la reproduction des arpèges :



- **1**. touche **PART CONTROL**. Elle s'allume
- **2**. différentes touches numériques « **C** » **1–8**, pour activer/désactiver les arpèges de chacune des parties correspondantes

Ou bien

« ARP ON/OFF » pour directement activer/désactiver la reproduction des arpèges sur chaque partie séparément

1.4.3.4 Fonction « Motion Sequencer »

Version plus concise du paragraphe 2.7.2.4 ci-dessous.

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

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

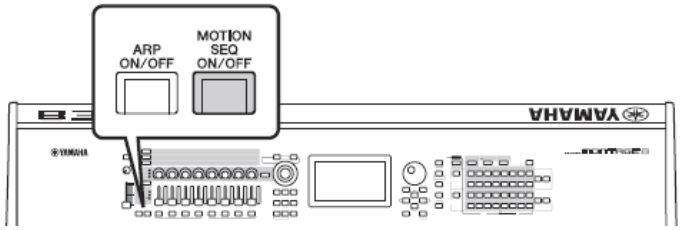
Affectations : Affecter jusqu'à 8 types de séquences par « Lane ».
Définir jusqu'à 4 « Lanes » correspondant à la fonction « Motion Sequencer » pour une partie.
Il est possible d'utiliser 8 « Lanes » en même temps pour l'ensemble de la performance.

Réglages : Régler la méthode de reproduction des arpèges,
Définir la plage de vélocité, les effets de reproduction, le nombre d'étapes, et ainsi de suite, afin de créer vos propres groove originaux.

NOTE : Pour plus de détails sur « Motion Sequencer », voir 3.1.6 ci-dessous.

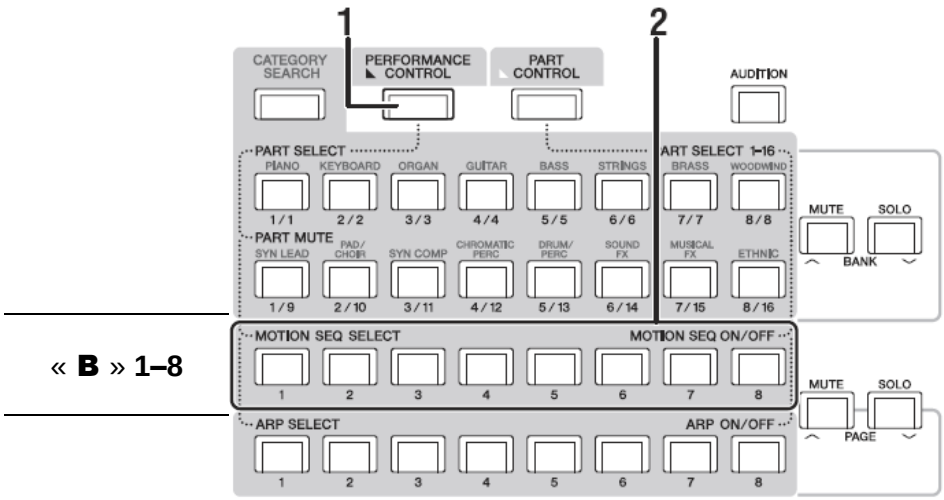
Activation/désactivation Globale de « Motion Sequencer »

- Touche **MOTION SEQ ON/OFF** du panneau avant pour activer ou désactiver la fonction « Motion Sequencer »



Modification des « types » de « Motion Sequencer »

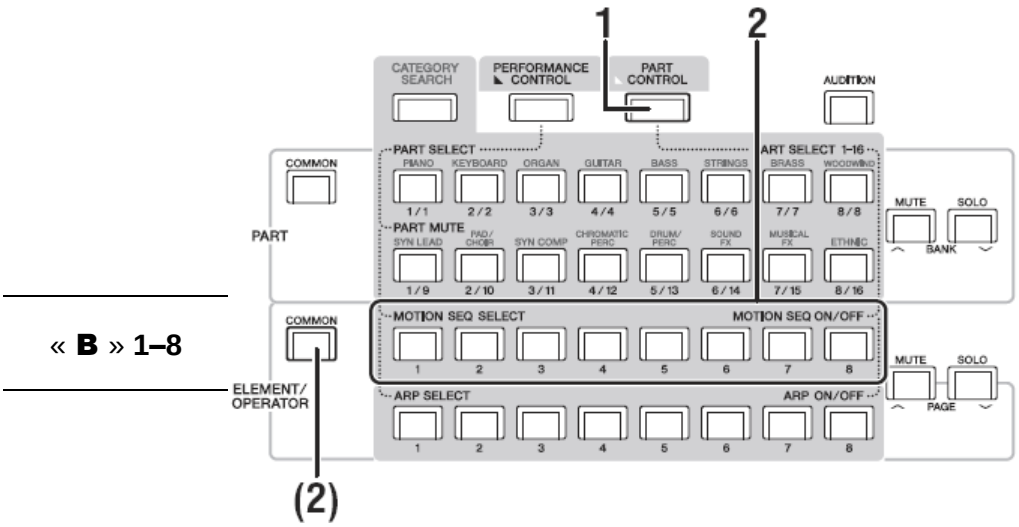
- Touches numériques « **B** » **1–8** pour naviguer entre les différents types « Motion Sequencer »



- ➢ 1 touche **PERFORMANCE CONTROL**. Elle s'allume.
- ➢ 2 touches numériques « **B** » **1–8** pour changer de type « Motion Sequencer »

NOTE : Pour plus de détails sur « Motion Sequencer », voir 3.1.6 ci-dessous.

Activation/désactivation individuelle pour chaque partie de « Motion Sequencer »



- ➢ 1 touche **PART CONTROL**. Elle s'allume
- ➢ 2 touches numériques « **B** » **1–8** pour activer/désactiver « Motion Sequencer »
  - o Activée : la touche correspondante s'allume complètement
  - o Désactivée : la touche correspondante s'allume faiblement.

- Lorsque toutes les « Lanes » d'une partie sont en situation d'inactivité, le voyant de la touche correspondante est éteint et ne sera pas activé pour cette opération.

NOTE : « MS ON/OFF » à l'écran effectue directement la même opération.

Activer/désactiver la fonction « Motion Sequencer » Common

- Bouton « ELEMENT/OPERATOR » **COMMON** pour Activer/désactiver la fonction « Motion Sequencer » Common
  - Activée : la touche correspondante s'allume complètement
  - Désactivée : la touche correspondante s'allume faiblement.
  - Lorsque toutes les « Lanes » d'une partie sont en situation d'inactivité, le voyant de la touche correspondante est éteint et ne sera pas activé pour cette opération.

NOTE : « MS Cmm » à l'écran effectue directement la même opération.

1.4.3.5 Modifier le son

1.3.3.5.1 Modifier le son avec les « contrôleurs » 30
1.3.3.5.2 Modifier le son avec les « Potentiomètres » (Simplification/Clarification du § 2.7 à poursuivre) 31
1.3.3.5.3 Modifier le son avec le « Super Knob » 32
1.3.3.5.1 Modifier le son de plusieurs parties FM-X par « Smart Morph » (Firmware 3.5) 33

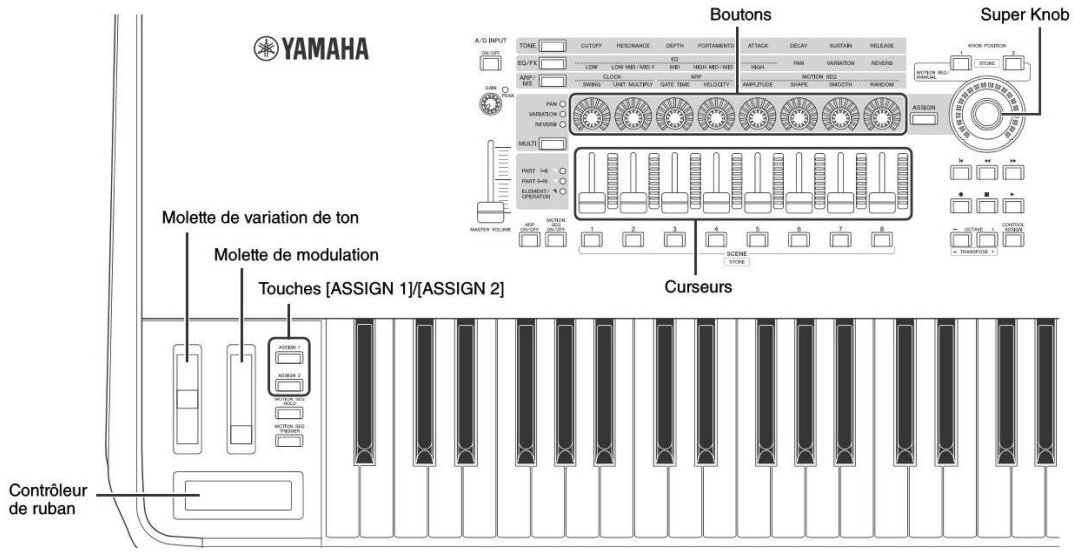
1.4.3.5.1 Modifier le son avec les « contrôleurs »

Identique au paragraphe 2.7.2.5.1 ci-dessous.

L'instrument dispose de nombreux contrôleurs temps réel, comprenant :

- ✓ **Modulation Wheel**
- ✓ **Pitch Wheel**
- ✓ **Boutons rotatifs** (« Assignable Knobs ») appelés Potars pour faire court,
- ✓ un méga bouton appelé **Super Knob**,
- ✓ des **curseurs** (Faders)
- ✓ un **ruban contrôleur** (Ribbon)
- ✓ et divers **commutateurs** de fonctions affectables (Boutons)

Potards



1.4.3.5.2 Modifier le son avec les « Potentiomètres » (Simplification/Clarification du § 2.7 à poursuivre)

Identique au paragraphe 2.7.2.5.2 ci-dessous.

Les potars **1–8** (Cf. figure plus bas) permettent de régler divers paramètres de la performance ou de la partie actuellement sélectionnée, notamment :

- ✓ la profondeur des effets,
- ✓ les caractéristiques d'attaque et de relâchement,
- ✓ et le timbre.

Chaque Potar présente 3 fonctions par défaut **«** TONE », « EQ/FX », « ARP/MS », ainsi que toute fonction prédéfinie pour chaque « Performance », parmi lesquelles on choisit par :

- ✓ les boutons **TONE** / **EQ/FX** / **ARP/MS** de fonction attribuées par défaut aux Potars (dont les noms sont écrits au-dessus),
- ✓ le bouton **Multi Part Control**, (??)
- ✓ ou le boutons **ASSIGN** d'affectation aux Potars (pour assigner des fonctions choisies par l'utilisateur pour une « Performance »).

Les 2 méthodes ci-après permettent de contrôler le son globalement ou par partie individuelle :

Contrôler l'ensemble de la performance

- Positionnez le **curseur** sur la Performance souhaitée dans l'écran « Performance Play » pour contrôler l'ensemble de la Performance avec les Potars **1-8**

Ou bien

Activez « PART » **COMMON** (42) pour contrôler l'ensemble de la Performance avec les Potars **1–8**

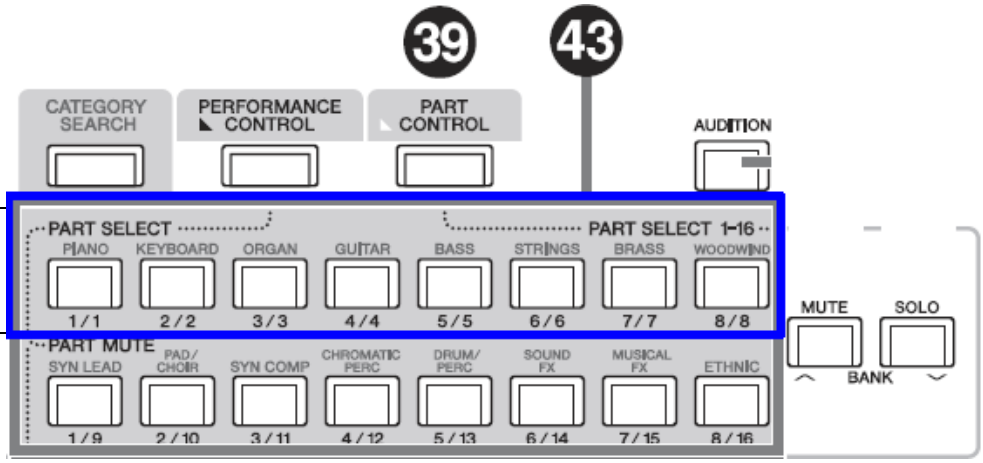
Contrôler une partie individuellement

- Positionnez le **curseur** sur le nom de la partie souhaitée dans l'écran « Performance Play » pour sélectionner la partie à contrôler avec les Potars **1–8**.

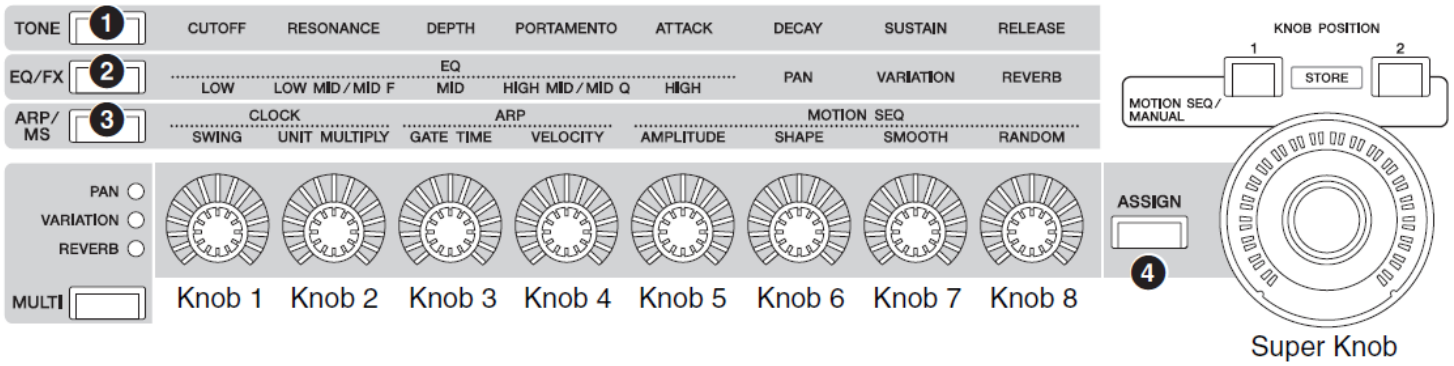
Ou bien

Touches numériques « PART SELECT » « **A** » **1–8** (43) pour sélectionner la partie à contrôler avec les Potars **1–8**.

« **PART SELECT** »
« **A** » **1–8**



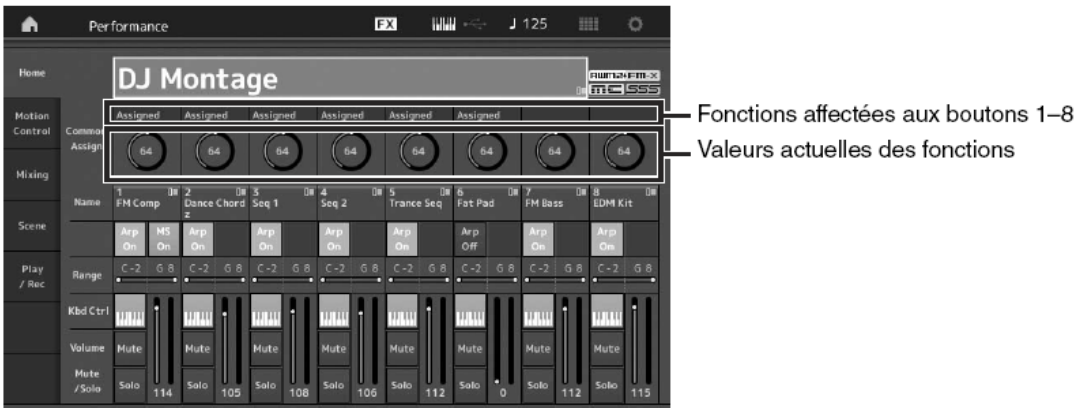
➢ 1. touche **TONE** / **EQ/FX** / **ARP/MS** (1,2,3) des fonctions attribuées aux Potars, ou sur la touche **ASSIGN** (4) de la fonction d'affectation aux Potars.



Liste des touches de la copie d'écran plus haut

- **1 TONE** : renvoie vers les fonctions de réglages de Timbre
- **2 EQ/FX** : renvoie vers les fonctions de réglages « EQ » et « Effects »
- **3 ARP/MS**: renvoie vers les fonctions de réglages d'« arpège » et de « Motion Sequencer »
- **4 ASSIGN** : renvoie vers les fonctions prédéfinies pour valoriser les meilleures caractéristiques de chaque performance

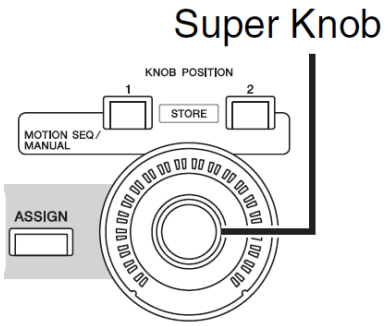
Les fonctions actuellement affectées aux potars **1–8** ainsi que les valeurs de leurs paramètres s'affichent à l'écran « Performance » comme suit :



➢ 2 Tournez le Potar **1-8** souhaité tout en jouant au clavier.

1.4.3.5.3 Modifier le son avec le « Super Knob »

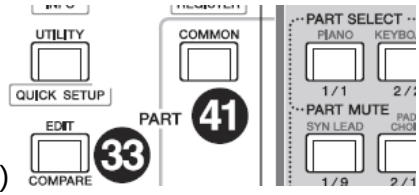
Identique au paragraphe 2.7.2.5.3 ci-dessous.



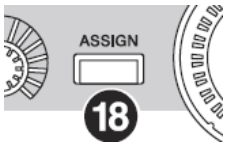
- Molette **Super Knob** pour contrôler simultanément les valeurs de tous les paramètres affectés aux potars **1–8**, afin de créer des évolutions complexes du son (qui peuvent être automatisées avec « Motion Sequencer »).

Super Knob est disponible à tout moment (Inutile d'appuyer avant sur les touches de fonctions attribuées aux potars **TONE** / **EQ/FX** / **ARP/MS,** ni sur la touche **ASSIGN** d'affectation aux boutons).

Procédure :

- 1 touche « PART » **COMMON** (41) 

sur le panneau de droite. Elle s'allume.

- 2 touche **ASSIGN** de fonction d'affectation aux boutons (18) 

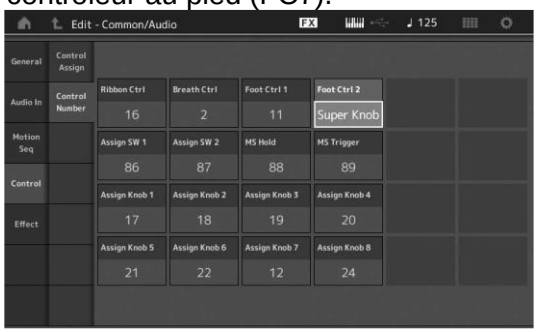
sur le panneau de gauche. Elle s'allume.
  Les fonctions actuellement affectées aux boutons **1–8** ainsi que les valeurs de leurs paramètres s'affichent.
- 3 Tournez **Super Knob** (20) tout en jouant au clavier. Tous les paramètres concernés changent simultanément de valeur et s'appliquent au son.

NOTE : Pour plus de détails sur l'affectation des boutons et le réglage de **Super Knob**, voir § 3.1.9.5 & 3.1.9.7 ci-dessous.

Contrôle de « Super Knob » à l'aide d'un contrôleur au pied

Super Knob est contrôlable à l'aide d'un contrôleur au pied (FC7).

- 1 Connectez le contrôleur au pied (FC7) à la prise « CONTROLLER » **FOOT 1** / **2**.
- 2 Positionnez le **curseur** sur le nom de la performance à l'écran « Performance Play », puis appuyez sur la touche **EDIT** (33) sur panneau de droite.
- 3 Touchez successivement les onglets « Control > Control Number » à gauche de l'écran.
- 4 Réglez « Foot Ctrl 1 » ou « Foot Ctrl 2 » sur **Super Knob**, selon la prise à laquelle vous aurez relié le contrôleur au pied (FC7).



1.4.3.5.1 Modifier le son de plusieurs parties FM-X par « Smart Morph » (Firmware 3.5)

Voir la fonction « Smart Morph » au paragraphe 3.2.2.6 ci-dessous.
La fonction « Smart Morph » peut être facilement appliquée à une « Performance Multi Parts » FM-X. Elle crée automatique par apprentissage (Machin Learning) une transition (Morphing) entre les sons FM-X placé dans les parties 9 à 16. Chaque son est alors représenté à l'écran sous forme de point sur un pavé XY. La distance entre les points représente la similitude des sons, et les écarts sont occupés par des sons FM-X interpolés par la fonction automatique.

1.4.3.6 « Mixing »

Identique au paragraphe 2.7.2.6 ci-dessous.

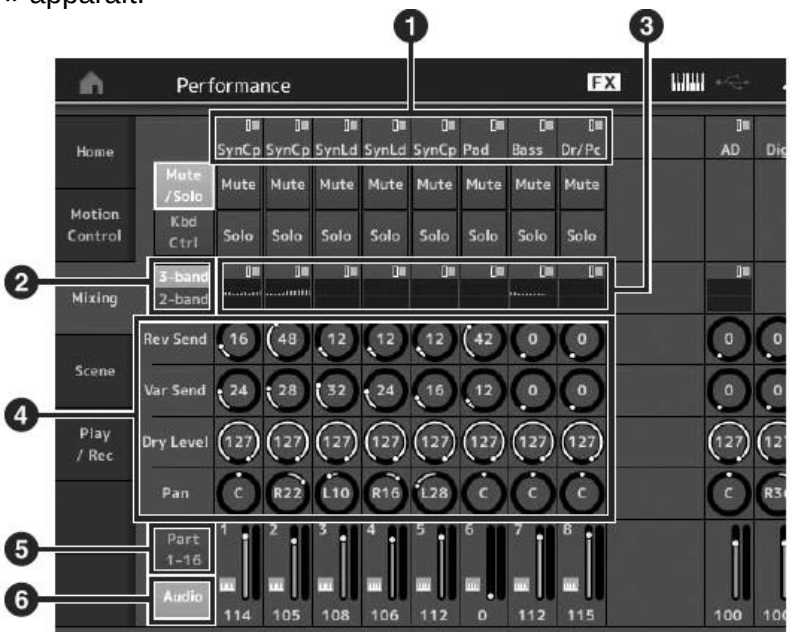
Chaque mixage peut contenir un total de 16 parties et il est possible de créer un mixage spécifique pour chaque partie.

On peut ajuster les différents paramètres liés au mixage pour chaque partie : volume, panoramique, etc…

Procédure de base pour le mixage :

- 1 onglet « Mixing » 

à gauche de l'écran « Performance Play ». L'écran « Mixing » apparaît.

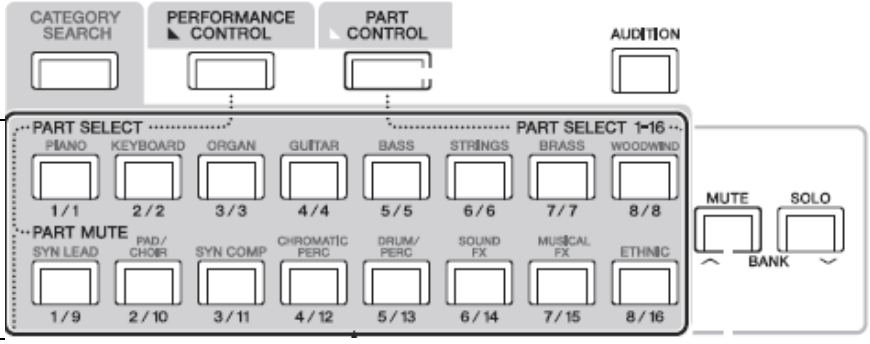


Liste des Champs de la copie d'écran plus haut

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

- 2. touche **PART CONTROL** → touches numériques « **A** » **1–16** pour sélectionner la partie souhaitée pour laquelle vous souhaitez régler les valeurs de paramètres.

« **A** » **1–16**



NOTE :

- Toucher « Audio » (6) 

à l'écran, pour afficher la partie AUDIO.
Définir les paramètres relatifs à l'entrée de données audio (AD Part) de la prise « A/D INPUT » **L/MONO / R** et l'entrée des données audio (Digital Part/Partie numérique) de la borne **USB TO HOST**.
*Les données audio définies sous « Digital L/R » parmi les ports de périphériques

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

NOTE :

- Pour effectuer des réglages plus détaillés, appuyez sur la touche **EDIT** (en étant dans l'écran « Mixing ») afin d'ouvrir l'écran « Edit ».

Pour plus de détails sur les paramètres « Mixing » et « Mixing Edit », voir le § 3.2.2.3 ci-dessous

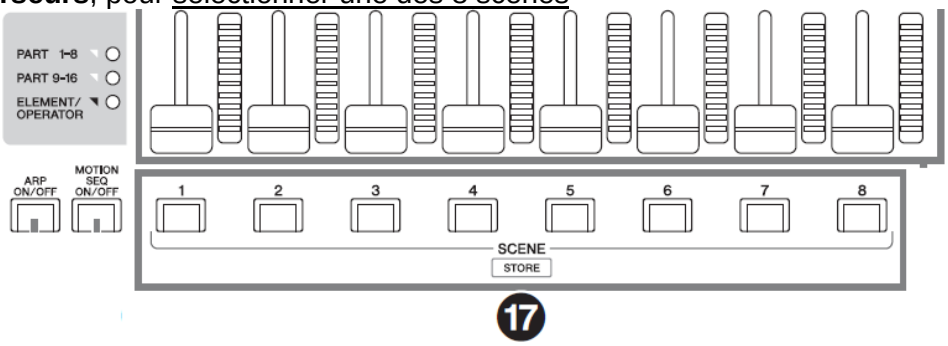
1.4.3.7 Utilisation de la fonction « Scene »

Identique au paragraphe 2.7.2.7 ci-dessous.

Une « Scene » stocke tous les paramètres, tels que le type d'« arpège », le type « Motion Sequencer » et les valeurs des paramètres de « partie ».

Notamment, les « Scenes » permettent de changer simultanément le type d'arpège et le type « Motion Sequencer ».

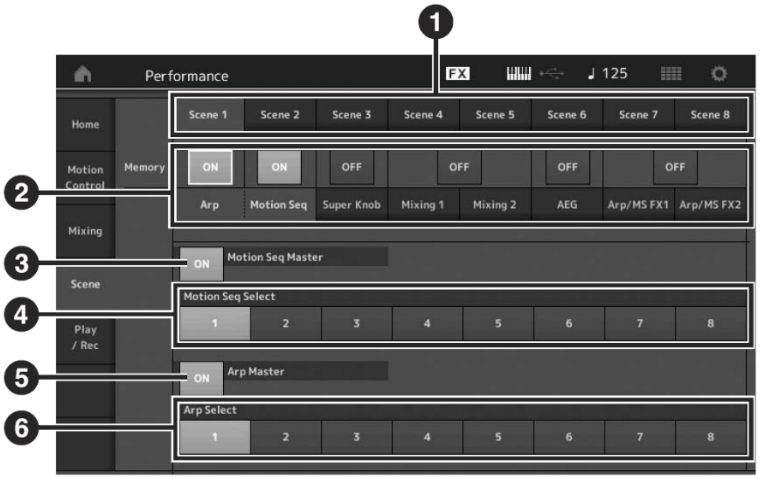
- Pressez une des touches « SCENE » **1-8** (17) du panneau de gauche sous les **curseurs**, pour sélectionner une des 8 scènes



Modification des réglages de « Scene »

➢ 1 onglet « Scene » 

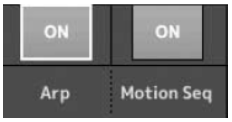
à gauche de l'écran « Performance Play ». L'écran « Scene » apparaît.



Liste des touches de la copie d'écran plus haut

- **1** Commutation des « Scenes » **1–8**
- **2** Activation/désactivation des fonctions propres à chaque « Scène » « Arp », « Motion Seq », « Super Knob », « link », « Mixing », « AEG », …
- **3** Activation/désactivation de la fonction « Motion Sequencer » Master (pour toutes les parties)
- **4** Type « Motion Sequencer » de la scène actuellement sélectionnée
- **5** Activation/désactivation de l'arpège Master (pour toutes les parties)
- **6** Type d'arpège de la scène actuellement sélectionné

NB :

Les sections **3** à **6** s'affichent uniquement lorsque 

« Arp » et « Motion Seq » sont sélectionnés à la section **2**.

- 2 Réglez les « Scenes » **1–8** selon les besoins comme suit :
  - Touche « SCENE » **1-8** actuellement sélectionnée pour mémoriser les informations liées à la fonction correspondante, lorsque l'une des options « Memory » est activée pour la fonction, le type « Motion Sequencer » ou le « type d'arpège ».
  - Une des touches « SCENE » **1–8** pour activer les scènes 1–8 et restaurer les informations stockées relatives aux différentes scènes.

  En alternative appuyer sur **SHIFT +** « SCENE » **1–8**, depuis un autre écran.

- 3 Stockez la performance (§ 1.4.5.1.2 ou **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

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

1.4.4 Pages « Live Set »

La fonction « Live Set », adaptée aux performances en live, permet de créer ses propres listes « Live Set » en regroupant des performances préférées, afin de pouvoir basculer instantanément entre elles.

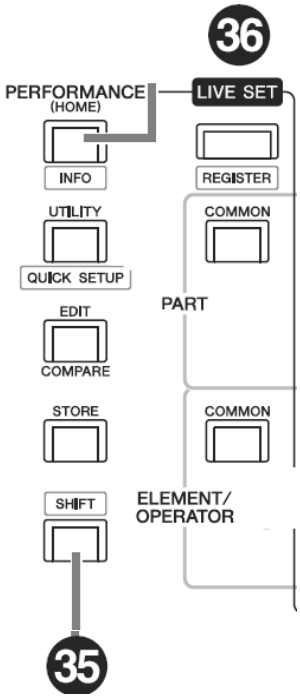
1.4.4.1 Enregistrement d'une performance dans une liste de « Live Set » à l'écran 37
1.4.4.2 Tri des performances enregistrées dans un « Live Set » 38
1.4.4.3 Navigation entre performances dans une page « Live Set » avec le sélecteur au pied « Footswitch » 39
1.4.4.4 Combiner « Song », « Pattern » et fichier audio dans un « Live Set » (Firmware 3.0) 39
1.4.4.5 Lecture de « Song », « Pattern » et fichier audio à partir de l'écran « Live Set » (Firmware 3.0) 40

1.4.4.1 Enregistrement d'une performance dans une liste de « Live Set » à l'écran

Identique au paragraphe 2.7.3.1 ci-dessous.

Note

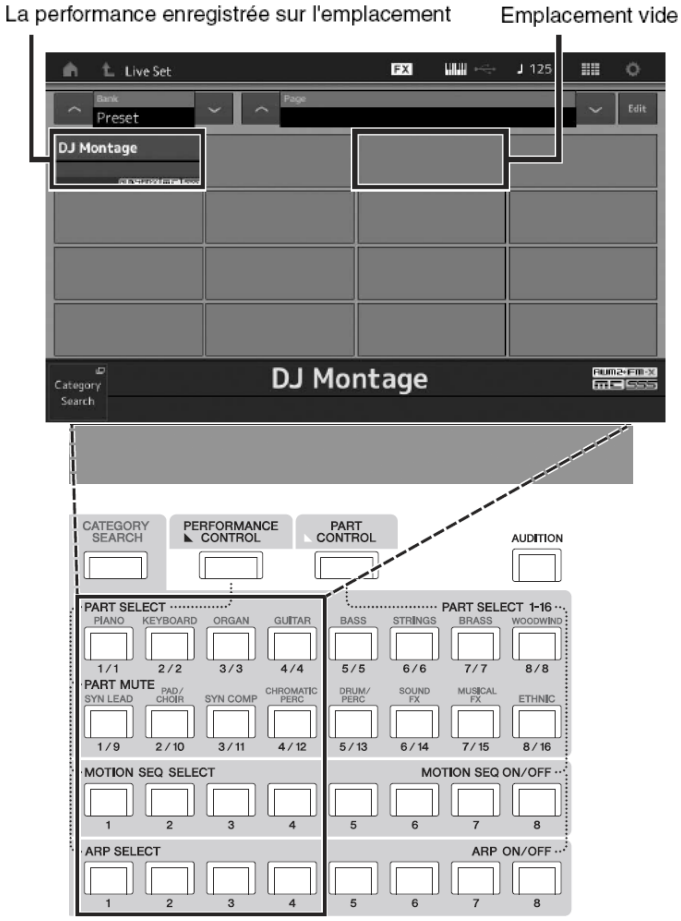
- Avant de stocker la performance en cours d'édition dans « Live Set », il faut d'abord stocker la performance elle-même (§ 1.4.5.1.2 ou **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).
- Si vous sélectionnez une autre performance ou mettez l'instrument hors tension sans avoir stocké vos performances éditées, toutes vos modifications seront perdues.



- 1 Sélectionnez la performance à utiliser.
- 2 Si d'autres écrans que celui de « Live Set » s'affichent, appuyer sur les touches **SHIFT + LIVE SET** pour ouvrir l'écran « Live Set »
- 3 Touchez un emplacement puis appuyez sur la touche **ENTER** pour y sauvegarder la performance actuellement sélectionnée

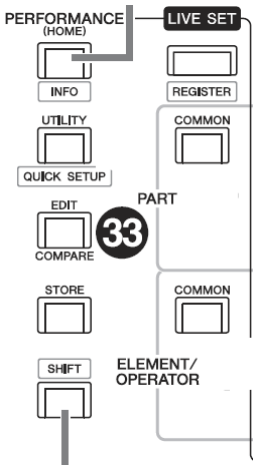
  En alternative, sélectionner l'emplacement à l'aide des touches numériques « **A** » **1–4** et **9–12**, « **B** » **1–4** ou « **C** » **1–4** » (C'est-à-dire les 4 premières touches de chaque rangée de boutons comme montré sur l'illustration ci-dessous qui constitue la même matrice 4x4 qu'à l'écran).

Écran « Live Set »



1.4.4.2 Tri des performances enregistrées dans un « Live Set »

L'ordre des performances peut être modifié dans une liste « Live Set », sur l'écran « Live Set Edit ».



- 1 touche **EDIT** (figure ci-dessous) alors que l'écran « Live Set » est affiché. L'écran « Live Set Edit » apparaît. (L'écran « Live Set Edit » ne s'affichera pas si une page « Live Set » est ouverte dans la banque PRESET ou la LIBRARY)

- 2 Sélectionnez l'emplacement contenant la performance que vous souhaitez déplacer



Touchez « Swap » à l'écran.



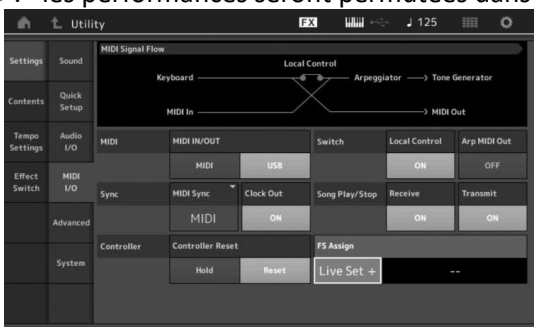
- 3 Sélectionnez l'emplacement de destination. L'emplacement d'origine et l'emplacement de destination sont permutés.

1.4.4.3 Navigation entre performances dans une page « Live Set » avec le sélecteur au pied « Footswitch »

Identique au paragraphe 2.7.3.3 ci-dessous.

Vous pouvez naviguer entre les performances à l'aide d'un sélecteur au pied (FC4 ou FC5) connecté.

- 1 Connectez le sélecteur au pied (FC4 ou FC5) à la prise « FOOT SWITCH » **ASSIGNABLE**
- 2. touche **UTILITY** (figure ci-dessus) pour appeler l'écran « Utility »
  puis onglets « Settings > MIDI I/O » à gauche de l'écran
- 3 Réglez « FS Assign » (Affectation FS) sur « Live Set + » ou « Live Set - ».
  - « Live Set + » : les performances seront permutées dans l'ordre
  - « Live Set - » : les performances seront permutées dans l'ordre inverse

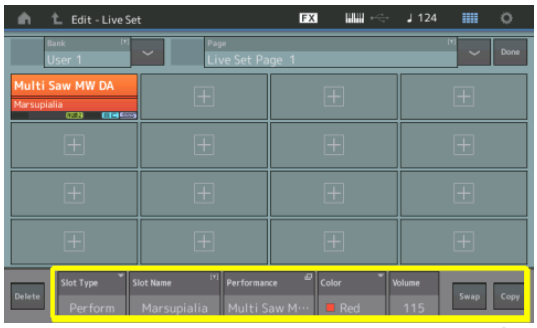


1.4.4.4 Combiner « Song », « Pattern » et fichier audio dans un « Live Set » (Firmware 3.0)

Tiré du « Supplementary Manual » (« montage_en_nf_g0.PDF »)

La fonction « Live Set » vous permet désormais de combiner « Song », « Motif » et fichiers audio, et de les lire à partir de l'écran « Live Set ».

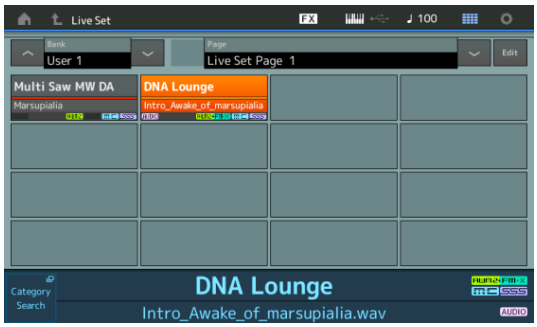
- Appuyez sur le bouton **LIVE SET** (ou touchez l'icône « LIVE SET »)
- Sélectionnez la banque USER > **EDIT**



- « Slot Type » : Indique le type de l'emplacement sélectionné.
  Réglages : Perform (Performance), Song, Audio, Pattern
  NB : La fonction « Audition » est disponible uniquement lorsque « Perform » est sélectionné comme « Slot Type »
- « Slot Name » : Indique le nom d'emplacement sélectionné et (quand disponible) ouvre l'écran de saisie des caractères.
  Lorsque le type d'emplacement est réglé sur « Song », « Audio » ou « Pattern », cela signifie Nom du morceau, le nom audio ou le nom de modèle, et le toucher pour appeler l'écran de chargement.
  NB : Vous pouvez modifier le nom d'emplacement uniquement lorsque « Perform » est sélectionné scomlme « Slot Type ».
- « Performance » : Indique le nom de Performance sélectionnée dans le Slot et ouvre l'écran « Category Search »
- « Color » : Règle la couleur du Slot choisi.
  Réglages: Black, Red, yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac
- « Volume » : Règle le volume du Slot sélectionné.
- « Swap » : Toucher Swap quand un slot est sélectionné puis en toucher un autre, échange leurs contenus respectifs.
- « Copy » : Toucher « Copy » avec un Slot source sélectionné, puis toucher un Slot de destination, copie le contenu.

1.4.4.5 Lecture de « Song », « Pattern » et fichier audio à partir de l'écran « Live Set » (Firmware 3.0)

- Pressez le bouton **LIVE SET** (ou touchez l'icône « LIVE SET »)
- Sélectionnez le bouton « User Bank »
- Pressez ▶ (Play)



NB :

- ✓ Lorsqu'un morceau ou un motif est en lecture, vous ne pouvez pas changer la performance ou le Slot. Un message d'erreur apparaît lorsque vous essayez de le faire.
- ✓ Quand un morceau, un motif ou un fichier audio est la lecture, vous pouvez ouvrir l'écran de lecture correspondant sur la performance en appuyant sur la touche ▶ (Play)

1.4.5 Édition des réglages

Le Montage dispose de plusieurs écrans d'édition pour les parties, les « performances », les « effets », les « arpèges » et le « Rhythm Pattern ».

Ce chapitre explique comment créer une performance originale en combinant différentes parties.

1.4.5.1 Édition de performance : « Performance Edit » 41
1.4.5.2 Édition de « Partie » 42
1.4.5.3 Édition d'« effet de partie » 45
1.4.5.4 « Split », « Layer » et « Arpeggio » 47
1.4.5.5 Combiner plusieurs parties dans une nouvelle « Performance » 48
1.4.5.6 Ajouter une partie rythmique à la Performance : « Rhythm Pattern » (Firmware 3.0) 53

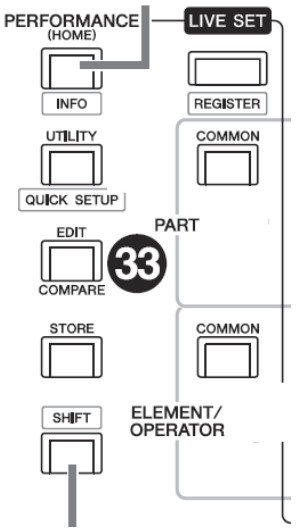
1.4.5.1 Édition de performance : « Performance Edit »

Ce processus s'effectue dans l'écran « Performance Edit ».

1.3.5.1.1 Opérations de base d'édition d'une « Performance » 41
1.3.5.1.2 Stockage de « Performance » en mémoire interne 42

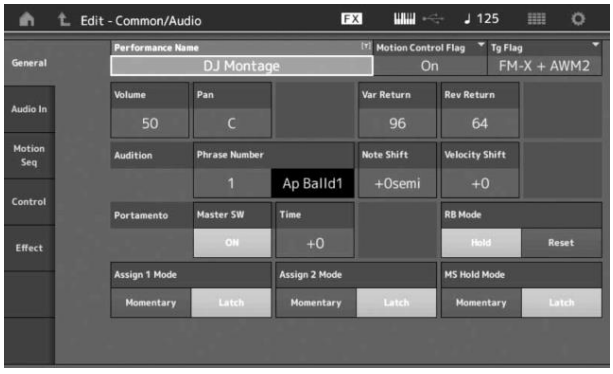
1.4.5.1.1 Opérations de base d'édition d'une « Performance »

Tiré du manuel utilisateur à la position § 2.7.4.1 ci-dessous



- 1 Positionnez le **curseur** sur le nom de la performance à l'écran « Performance Play », puis appuyez sur la touche **EDIT**.
- 2 onglet « General » sur le côté gauche de l'écran afin d'éditer la performance.

Écran « Performance Edit »



1.4.5.1.2 Stockage de « Performance » en mémoire interne

Tiré du manuel utilisateur.

- Appuyez sur la touche **STORE** pour stocker la performance.

AVIS
- ✓ La performance éditée est perdue en sélectionnant une autre performance ou en mettant l'instrument hors tension.
- ✓ En écrasant une performance de la banque USER, elle est supprimée de manière permanente.
  Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de mémoire flash USB relié à la borne **USB TO DEVICE**. Pour plus de détails sur l'opération de sauvegarde, reportez-vous au paragraphe 2.16 ci-dessous.

NOTE
Durant le processus d'édition de performance, vous pouvez sélectionner la partie de votre choix à l'aide des touches numériques « **A** » **1–16** et modifier celle-ci.

- ➢ 1 touche **STORE** pour appeler l'écran « Store »
- ➢ 2 Sélectionnez la destination de stockage de la performance. et touchez « + » dans la section « Store As New Performance » pour stocker la performance nouvellement éditée
- Touchez « Overwrite Current Perf » ou la performance devant être remplacée par écrasement pour ouvrir L'écran « Text Input »
- ➢ 3 Entrez le nom de la performance stockée.
  Pour plus de détails sur la saisie de caractères, voir « Attribution d'un nom » (§ 2.6.4 ci-dessous) dans « Principe d'utilisation et écrans ».
- ➢ 4 Sélectionnez « Done » sur l'écran « Text Input » pour exécuter l'opération de sauvegarde

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

1.4.5.2 Édition de « Partie »

Tiré du manuel utilisateur à la position § 2.7.4.2 ci-dessous.

L'édition de partie se rapporte à la création de partie en modifiant ses paramètres, et s'effectue dans les écrans suivants :

Common	Part
✓ « Element Common Edit »	✓ « Element Edit »
✓ « Key Common Edit »	✓ « Key Edit »
✓ « Operator Common Edit »	✓ « Operator Edit »

Les paramètres disponibles varient en fonction des 3 types de partie : AWM-2, FM-X et Drum.

1.3.5.2.1 Édition de partie normale « AWM2 » 43
1.3.5.2.2 Édition de partie normale « FM-X » 43
1.3.5.2.3 « Drum Part Edit » 44

1.4.5.2.1 Édition de partie normale « AWM2 »

Un élément constitue l'unité élémentaire d'une partie.

Une partie normale « AWM2 » (C'est-à-dire comportant des sons d'instrument de musique dotés d'une hauteur de ton) peut être formée de 8 éléments.

Un élément est créé en appliquant divers paramètres (effet, générateur d'enveloppe, etc.) à la « Waveform » du son de l'instrument.

Il existe 2 types d'écran d'édition de partie normale « AWM2 » :

- ✓ « Element Common Edit » : pour éditer les réglages communs aux 8 éléments
- ✓ « Element Edit » : pour l'édition d'éléments individuels.

1.4.5.2.2 Édition de partie normale « FM-X »

Un opérateur constitue l'unité élémentaire d'une partie normale FM-X

Une partie normale « FM-X » (à laquelle des sons FM-X ont été affectés) peut être formée de 8 opérateurs.

Il existe 2 types d'écran d'édition de partie normale (FM-X) :

- ✓ « Operator Common Edit » :pour modifier les réglages communs aux 8 opérateurs ;
- ✓ « Operator Edit » : pour l'édition d'opérateurs individuels.

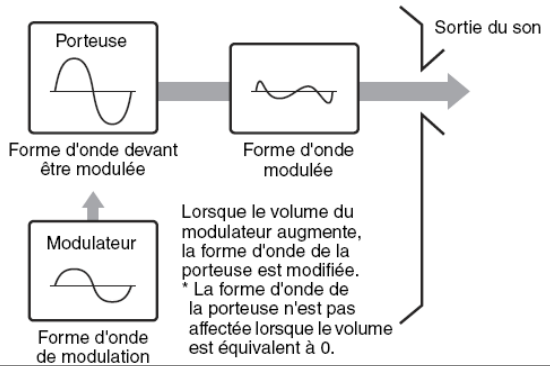
« FM » est la forme courte de l'abréviation FM-X de l'anglais « Frequency Modulation », qui signifie modulation de fréquence. Il s'agit d'un système de générateur de sons qui utilise la fréquence d'une « Waveform » donnée pour en moduler une autre, aux fins de produire un son complètement nouveau.

Les formes d'onde sont générées par des « opérateurs ». Le MONTAGE en possède 8.

- ✓ Un opérateur qui génère une forme d'onde fondamentale est une « porteuse »
- ✓ Un opérateur qui module ces formes d'onde est appelé un « modulateur »

Les 8 opérateurs peuvent être utilisés séparément comme « Carrier » ou « Modulator ».

En changeant la façon dont les opérateurs sont combinés et en contrôlant leur modulation à l'aide d'autres paramètres tels que « Level » et « Enveloppe », on créer des sons d'une texture extrêmement riche, capables de se transformer de manière très complexe.



1.4.5.2.3 « Drum Part Edit »

Les parties de batterie correspondent principalement à des sons de percussions/batterie attribués à des touches individuelles.

Vous pouvez créer différentes parties de batterie en modifiant les types de son affectés et en ajustant la hauteur de ton et l'égaliseur.

Sur cet instrument, les parties de batterie sont constituées d'un maximum de 73 touches.

Il existe 2 types d'écran pour l'édition des parties de batterie :

- ✓ « Key Common Edit » : pour éditer les paramètres s'appliquant à toutes les « Drum Keys »,
- ✓ « Key Edit » : pour l'édition de touches individuelles.

1.4.5.2.4 Principe d'édition de « Partie »

- ➢ 1 Positionnez le **curseur** sur le nom de la partie à éditer dans l'écran « Performance Play », puis appuyez sur la touche **EDIT**.
- ➢ 2 Assurez-vous que la touche « ELEMENT/OPERATOR » **COMMON** est allumée, puis touchez successivement les onglets « Part Settings > General », à gauche de l'écran, pour choisir la partie à éditer

Parties normales AWM2/ FM-X

- Bouton « ELEMENT/OPERATOR » **COMMON** pour l'édition d'élément/Opérateur Common
- Boutons numérique « **B** » **1–8** pour l'édition d'élément/Opérateur individuel

NOTE : Pour plus de détails sur les paramètres de partie, voir 3.1 ci-dessous.

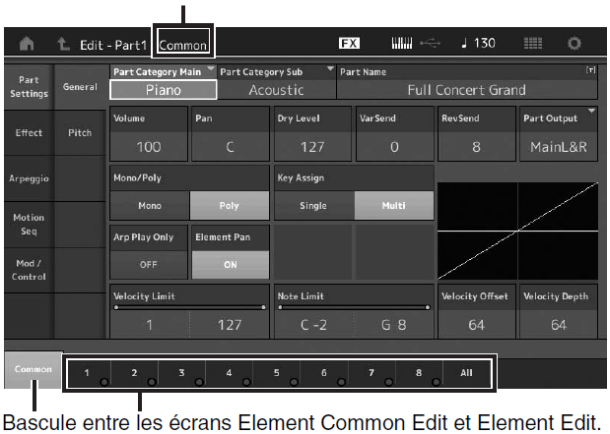
Parties de batterie

- Bouton « ELEMENT/OPERATOR » **COMMON** pour l'édition Common de touche
- Pour l'édition de touche, appuyez sur la touche numérique correspondant à la partie de batterie à éditer (BD, SD, etc.) parmi les touches numériques « **B** » **1–8**.

  On peut commuter les touches des différents sons (affectés à la plage C1–C#2) à l'aide des touches numériques « **B** » **1–8**.
  Pour sélectionner des touches autres que celles de la plage C1–C#2, activez « Keyboard Select » à l'écran et jouez la note attribuée à la touche à éditer.

  - **Écran « Element Common Edit »**: identique à l'écran « Key / Operator Common Edit »

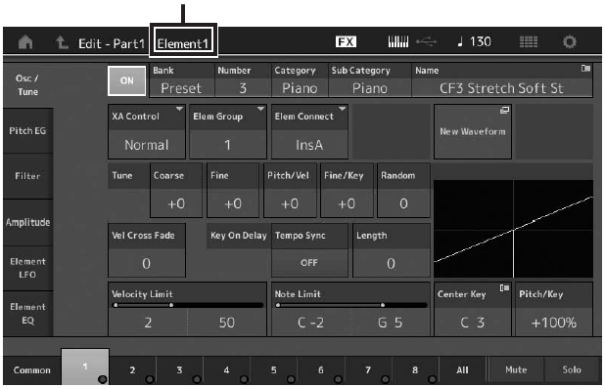
Indique que l'écran Element Common Edit est activé.



Bascule entre les écrans Element Common Edit et Element Edit.

- **Écran « Element Edit »** : identique à l'écran « Key / Operator Edit »

Indique que l'écran Element Edit est activé.



➢ 3 Stockez la performance.

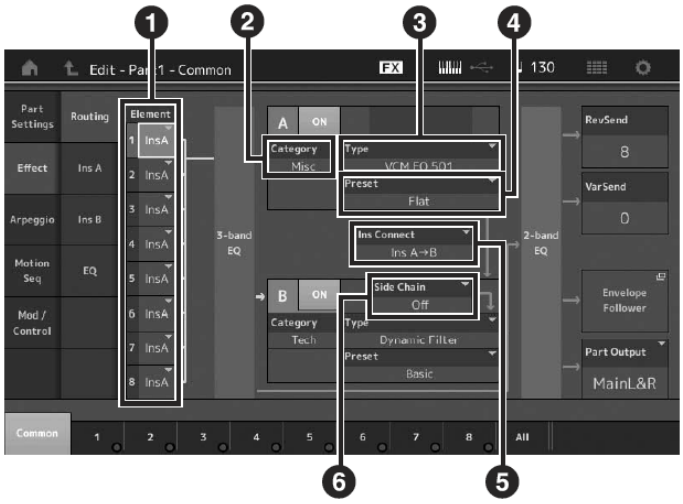
- Durant le processus d'édition de partie, sélectionnez la performance de votre choix en appuyant sur la touche « PART » **COMMON** afin de la modifier

1.4.5.3 Édition d'« effet de partie »

Tiré du manuel utilisateur à la position § 2.7.4.3 ci-dessous.

Les instructions ci-dessous expliquent comment régler le type d'effet pour une partie, ainsi que les paramètres connexes, puis stocker les réglages en tant que performance utilisateur.

➢ 1. Positionnez le **curseur** sur la partie à éditer dans l'écran « Performance Play », puis touche **EDIT**.
➢ 2. touche « ELEMENT/OPERATOR » **COMMON**.
➢ 3. onglets « Effect > Routing » à gauche de l'écran. L'écran « Effect » du mode « Element Common Edit » s'ouvre.



Liste des zones d'écran de la copie d'écran ci-dessus

- **1** Sortie de chaque élément/touche
- **2** Catégorie de l'effet d'insertion A
- **3** Type de l'effet d'insertion A
- **4** Présélection de l'effet d'insertion A
- **5** Méthode de connexion entre les effets d'insertion A et B.
- **6** Sélection de « Side Chain » / « Modulator »

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

NOTE

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

Ce déclencheur est appelé « Side Chain » ou « Modulator », selon le réglage « Effect Type » utilisé.

- 8. onglet « Ins A », à gauche de l'écran. L'écran sélectionné pour l'édition des paramètres d'effets à l'étape 4 s'ouvre.



- 9. Réglez les paramètres selon les besoins. Essayez de vous rapprocher du son souhaité en effectuant des réglages précis des paramètres fournis pour chaque type d'effet

Fonction Compare

La fonction « Compare » vous fait basculer entre le son que vous venez d'éditer et sa version originale, non altérée, pour permettre d'écouter les modifications effectuées.

- Bouton **EDIT** avec l'écran « Edit » affiché (Elle clignote) pour basculer à la version originale
  Les réglages de sons avant édition sont temporairement rétablis pour comparaison
- Bouton **EDIT** pour basculer à la version éditée

- 10. Procédez de la même manière à l'édition de l'effet « Ins B »
- 11. Stockez la performance

1.4.5.4 « Split », « Layer » et « Arpeggio »

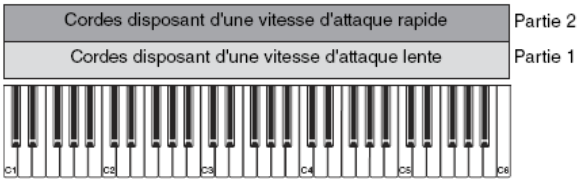
Tiré du manuel utilisateur à la position § 2.7.4.4 ci-dessous.

Certaines performances peuvent présenter une certaine complexité de structure selon le type d'affectation des parties :

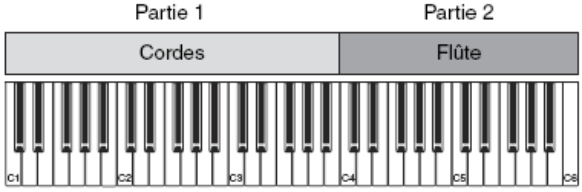
- ✓ « Layer »,
- ✓ « Split »,
- ✓ « Layer selon la vélocité,
- ✓ et « Arpeggio ».

Ce paragraphe explique comment ces 4 structures de Performance sont créées, et comment les utiliser.

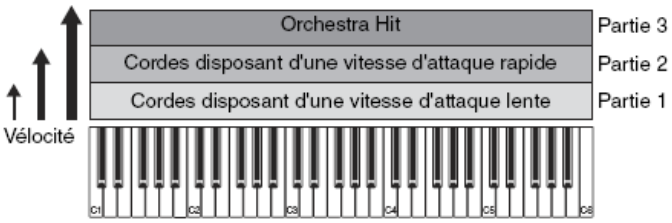
« Layer » : Pour jouer 2 parties ou plus simultanément.
Le son est ainsi plus épais en combinant 2 parties similaires, comme par exemple 2 parties de cordes différentes ayant chacune une vitesse d'attaque spécifique.



« Split » : Pour jouer des parties différentes avec les mains gauche et droite.



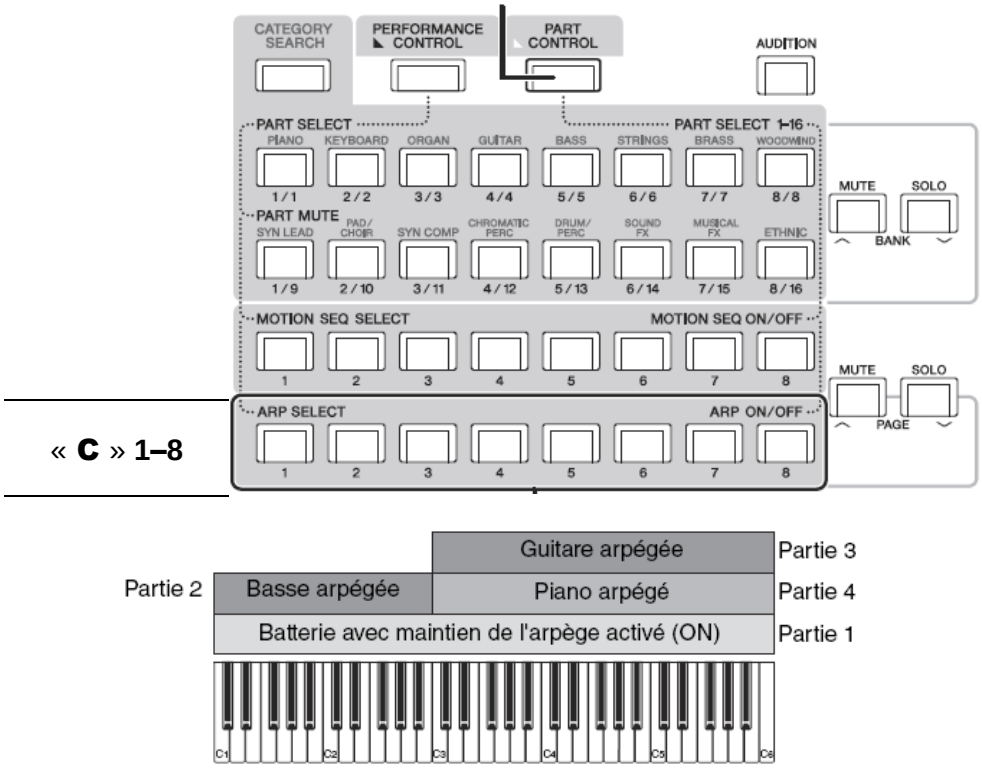
« Layer selon la vélocité »: pour déclencher différentes parties selon la vélocité de jeu.
Dans l'exemple ci-dessous, la reproduction de notes avec une faible vélocité déclenche des sons de cordes présentant une vitesse d'attaque lente. Par contre, l'application d'une vélocité moyenne aux notes entraîne des sons de cordes affichant une vitesse d'attaque rapide. L'interprétation des notes avec une vélocité élevée déclenche « Orchestra Hit ».



« Arpeggio » : Pour jouer seul toutes les parties d'un orchestre.
Ce type de performance utilise aussi différents types d'arpèges affectés aux parties individuelles, ce qui facilite d'autant plus l'assimilation du son à celui d'un orchestre. Dans l'exemple ci-dessous, le motif « Drum » (avec Arpeggio) est reproduit indéfiniment, même lors du relâchement des notes.

La ligne des basses Bass (avec Arpeggio) retentit via la performance de la main gauche et l'accompagnement Guitar (avec Arpeggio) ou Piano Arpeggio est assuré par la performance de la main droite.

Si besoin, changer l'affectation du paramètre « Arpeggio Type » pour chacune de ces parties en appuyant sur une des touches numériques « **C** » **1–8**.



1.4.5.5 Combiner plusieurs parties dans une nouvelle « Performance »

Tiré du manuel utilisateur à la position § 2.7.4.5 ci-dessous.

Après avoir testé les Performances « Presets » dans les banques d'usine « Preset », essayez de créer une « User » performance.

Dans cette section, une performance est créée en combinant 2 parties.

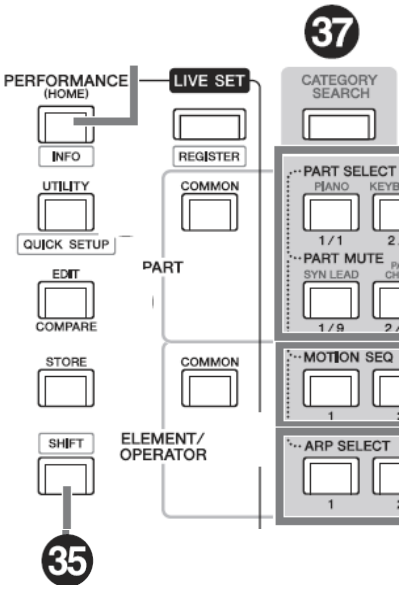
1.3.5.5.1 Sélection d'une « Performance » 49

1.3.5.5.2 Reproduction de plusieurs parties ensemble : « Layer » 49
1.3.5.5.3 Parties réparties sur 2 zones du clavier : « Split » 50
1.3.5.5.4 Modification de la plage de notes de la partie partagée d'une octave inférieure 51
1.3.5.5.5 Edition d'arpège pour chaque partie 52

1.4.5.5.1 Sélection d'une « Performance »

Pour l'exemple un son de piano est affecté à la partie 1.

- 1 Positionnez le **curseur** sur le nom de la partie 1 dans l'écran « Performance Play » et appuyez sur **SHIFT** + **CATEGORY SEARCH**.
  L'écran « Part Category Search » apparaît.
- 2 Sélectionnez « Full Concert Grand » dans la Liste des performances.
- 3. touche **EXIT**.

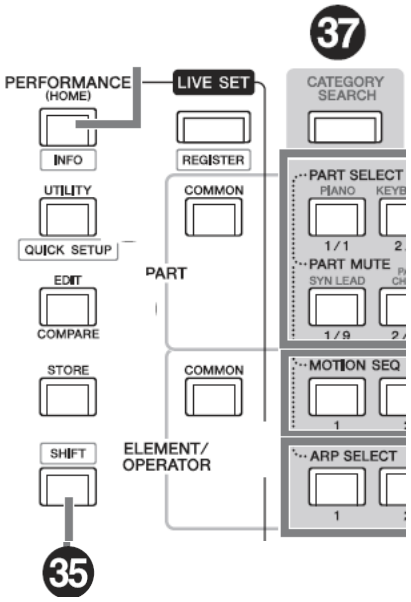


1.4.5.5.2 Reproduction de plusieurs parties ensemble : « Layer »

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

- 1 Positionnez le **curseur** sur le nom de la partie 2 dans l'écran « Performance Play » et sélectionnez le son souhaité par les boutons **SHIFT + CATEGORY SEARCH**
- 2 Jouez au clavier.
  La partie 1 (Piano) et la partie 2 (le son sélectionné ci-dessus) retentissent immédiatement en couche.
- 3. touche **EXIT**.

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



1.4.5.5.3 Parties réparties sur 2 zones du clavier : « Split »

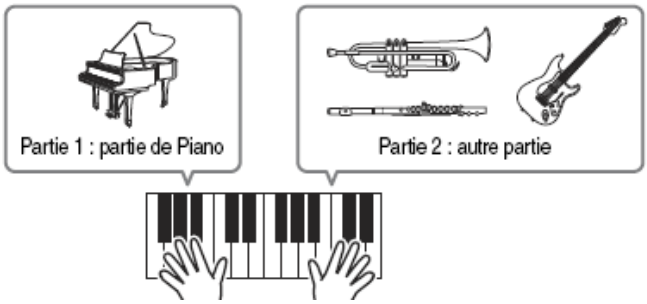
Des parties différentes peuvent être jouées avec les mains droite et gauche, en les affectant à 2 zones du clavier.



Liste des touches de la copie d'écran plus haut

- 1 « Note Limit Low » (la note la plus grave de la plage de la partie)
- 2 « Note Limit High » (la note la plus aiguë de la plage de la partie)

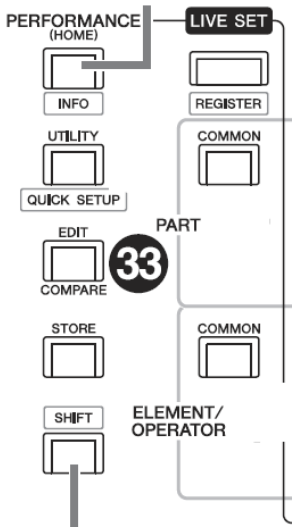
- 1. Touchez « Note Limit High » (2) de la partie 1 ou positionnez le **curseur** sur 2 et appuyez sur la touche **ENTER**.
- 2. Touchez le menu « Keyboard » à gauche de l'écran afin de l'activer.
- 3. Réglez la note la plus aigüe de la partie 1 en appuyant sur la touche correspondante. Le numéro de note dans la section « Range » de la partie 1 est modifié.
- 4. Touchez « Note Limit Low » (1) de la partie 2 ou positionnez le **curseur** sur 1 et appuyez sur la touche **ENTER**.
- 5. Réglez la note la plus grave de la partie 2 en appuyant sur la touche correspondante. Le numéro de note dans la section Range de la partie 2 est modifié.
- 6. Touchez le menu « Keyboard » à gauche de l'écran afin de le désactiver.
- 7. Jouez au clavier.
  Les notes que vous jouez de la main gauche retentissent comme la partie de piano (partie 1), alors que les notes que vous interprétez à l'aide de la main droite correspondent à partie 2.



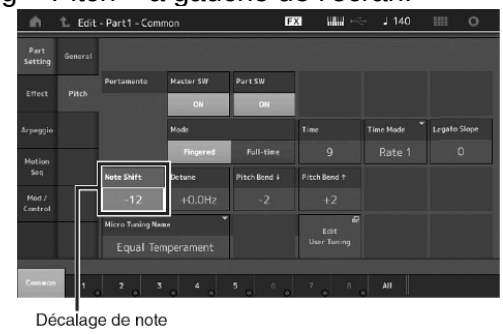
- 8. touche **PART CONTROL** et ajustez les réglages de volume des parties 1 et 2 à l'aide des **curseurs** de commande 1 et 2.

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

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



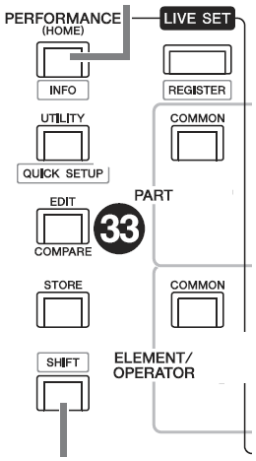
- 1. Positionnez le **curseur** sur la partie 2 et appuyez sur **EDIT** pour modifier la partie.
- 2. Touchez successivement les onglets « Part setting > Pitch » à gauche de l'écran.



- 3. Sélectionnez « Note Shift » (Décalage de note) pour régler la transposition (par pas d'un demi-ton)
  Spécifiez « -12 » pour régler la plage de notes sur une octave inférieure.
- 4. Jouez au clavier.

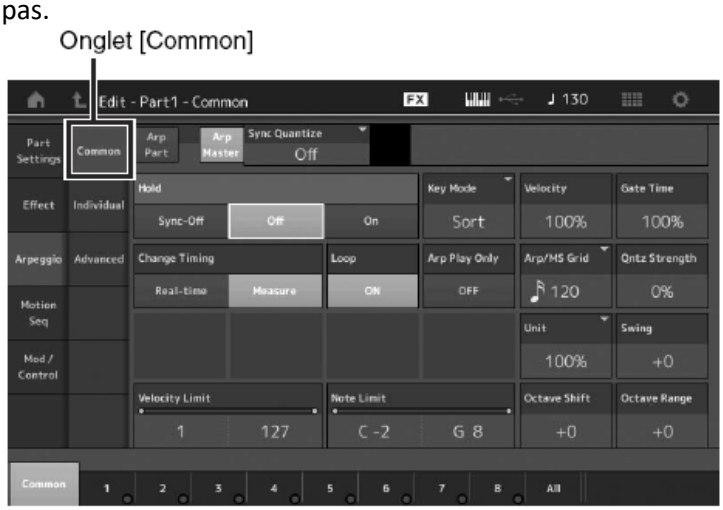
1.4.5.5.5 Edition d'arpège pour chaque partie

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

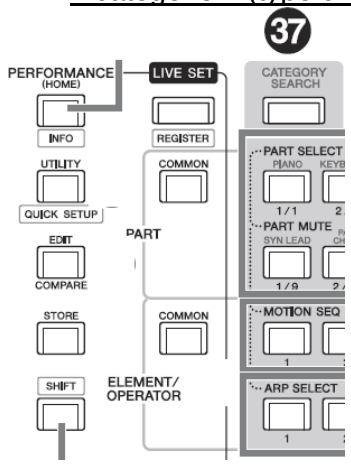


- 1. Positionnez le **curseur** sur la « partie » 1 et appuyez sur la touche **EDIT** pour appeler l'écran « Element Common Edit ».
- 2. onglets « Arpeggio » (à gauche de l'écran) → « Common » (vers le haut de l'écran) pour afficher l'écran de réglage des paramètres Commons de l'arpège pour tous les types d'arpège

  Paramètre « Arpeggio Hold » et sélection du type d'arpège :
  - « on » :la reproduction d'arpège continue même en cas de relâchement de note. Ce paramètre doit être spécifié sur « on » lorsque le son de batterie est affecté à la partie et que vous souhaitez reproduire l'arpège (motif rythmique) en continu, que les notes soient maintenues ou pas.



- 3. onglet « Individual » pour appeler l'écran de réglage de chaque type d'arpège
- 4. Touchez le type d'arpège et sélectionnez le menu « Search », à gauche de l'écran. (ou appuyer sur la touche **CATEGORY SEARCH**) pour faire la recherce par « catégorie » (type d'instrument) et lsous-catégorie (type de musique)





- Affectez d'autres types d'arpège de la même manière, si besoin.
- 5. Stockez la performance.

1.4.5.6 Ajouter une partie rythmique à la Performance : « Rhythm Pattern » (Firmware 3.0)

Tiré du « Supplementary Manual » (montage_en_nf_g0.PDF).

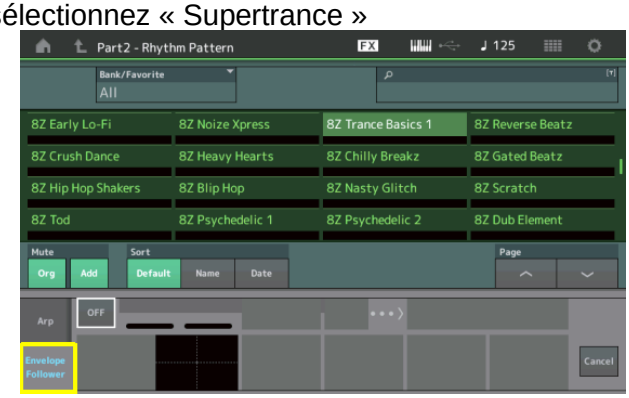
La fonction « Rhythm Pattern » est un moyen simple d'ajouter une partie rythmique à la performance actuelle. Vous pouvez modifier les motifs encore plus loin en combinant« Rhythm Pattern » et « Envelope Follower ».

À titre d'exemple, les étapes suivantes montrent comment ajouter le motif rythmique « 8Z Trance 1 Principes de base » à la performance « Supertrance », puis modifier le son avec « Envelope Follower ».

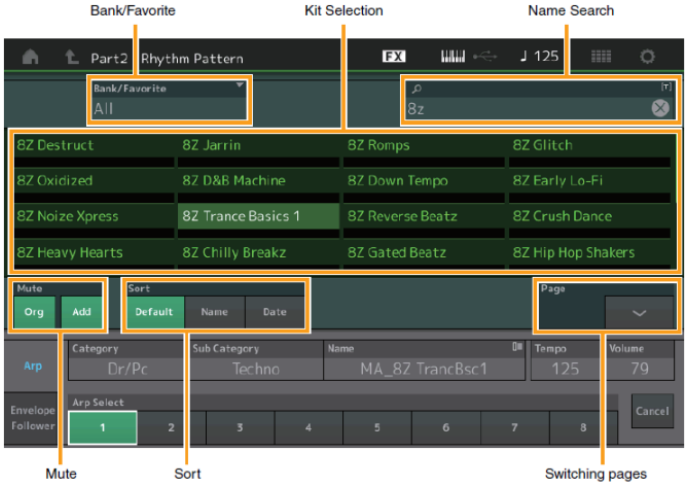
1.3.5.6.1 Ajout d'une partie rythmique (de façon simple) 53
1.3.5.6.2 Réglage de l'Envelope Follower 54

1.4.5.6.1 Ajout d'une partie rythmique (de façon simple)

- 1. Sélectionnez la performance de votre choix où ajouter la partie rythmique.
  Par exemple sélectionnez « Supertrance »



- 2. presse les boutons **SHIFT** + **CONTROL ASSIGN**] pour afficher l'écran « Rhythm Pattern ».
  Lorsque toutes les parties dans la partie 1 à 8 sont déjà en cours d'utilisation, le message « Part Full » apparaît et le motif rythmique ne peut être ajouté.



- 3. Depuis la liste des motifs rythmiques, toucher le kit de motif rythmique pour l'ajouter
  Ici, touchez « 8Z Basics Trance 1. »
- 4. Jouez sur le clavier pour lancer la lecture du motif rythmique
- 5. Pressez la touche **PERFORMANCE** (HOME) ou **EXIT** pour définir le motif rythmique.
  Touchez l'icône HOME pour confirmer la sélection.

L'affichage de motifs rythmiques se ferme.

- 6. Pour arrêter le motif rythmique, appuyez sur le bouton **ARP ON / OFF** ou ■ (Stop). Ou arrêtez le motif rythmique en appuyant sur le bouton « Arp Hold On » sur l'écran.

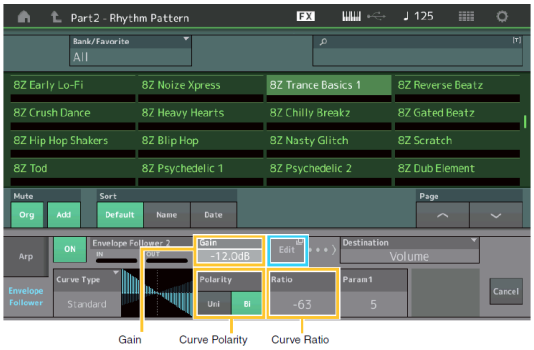
1.4.5.6.2 Réglage de « Envelope Follower »

« Enveloppe Follower » est une fonction qui extrait l'enveloppe (ou enveloppe d'amplitude) d'une forme d'onde à partir des signaux d'entrée, et permet d'utiliser ensuite cette enveloppe en tant que contrôleur pour modifier les sons. Par exemple, en attribuant un « motif rythmique » à une partie, puis le réglage « Envelope Follower » de la partie comme une « source », le son des autres parties sont modifiées en conséquence. Ceci est particulièrement utile pour automatique « ducking », quand vous voulez réduire le volume des autres instruments alors qu'un certain son d'instrument est en cours de lecture.

- 1. Toucher l'onglet « Enveloppe Folloower » en bas de l'écran « Rhythm Pattern » pour ouvrir l'écran « Envelope Follower »



- 2. Pressez le pavé « OFF » pour régler « Eveloppe Folower » sur « ON »
  Vous pouvez jouer sur le clavier pour entendre le son avec « Envelope Follower » activé.
  Voir copie d'écran ci-dessus
- 3. Réglez les paramètres comme voulu
  Ici, dans cet exemple, réglez « Polarity » (Polarity Curve) sur « Bi, » « Ratio » (Curve Ratio) sur « -63 » et « Gain » sur « -12dB. »



- Pour configurer d'autres paramètres, appuyez sur le pavé « EDIT » sur l'écran, et ouvrir l'écran « Envelope Follower Settings ».
- Pour changer le kit de motif rythmique ou le type d'arpège, appuyez sur les boutons **SHIFT** + **CONTROL ASSIGN** pour revenir à l'écran de motif rythmique.

NB : Les paramètres « Envelope Follower » sont conservés.

2 Manuel utilisateur

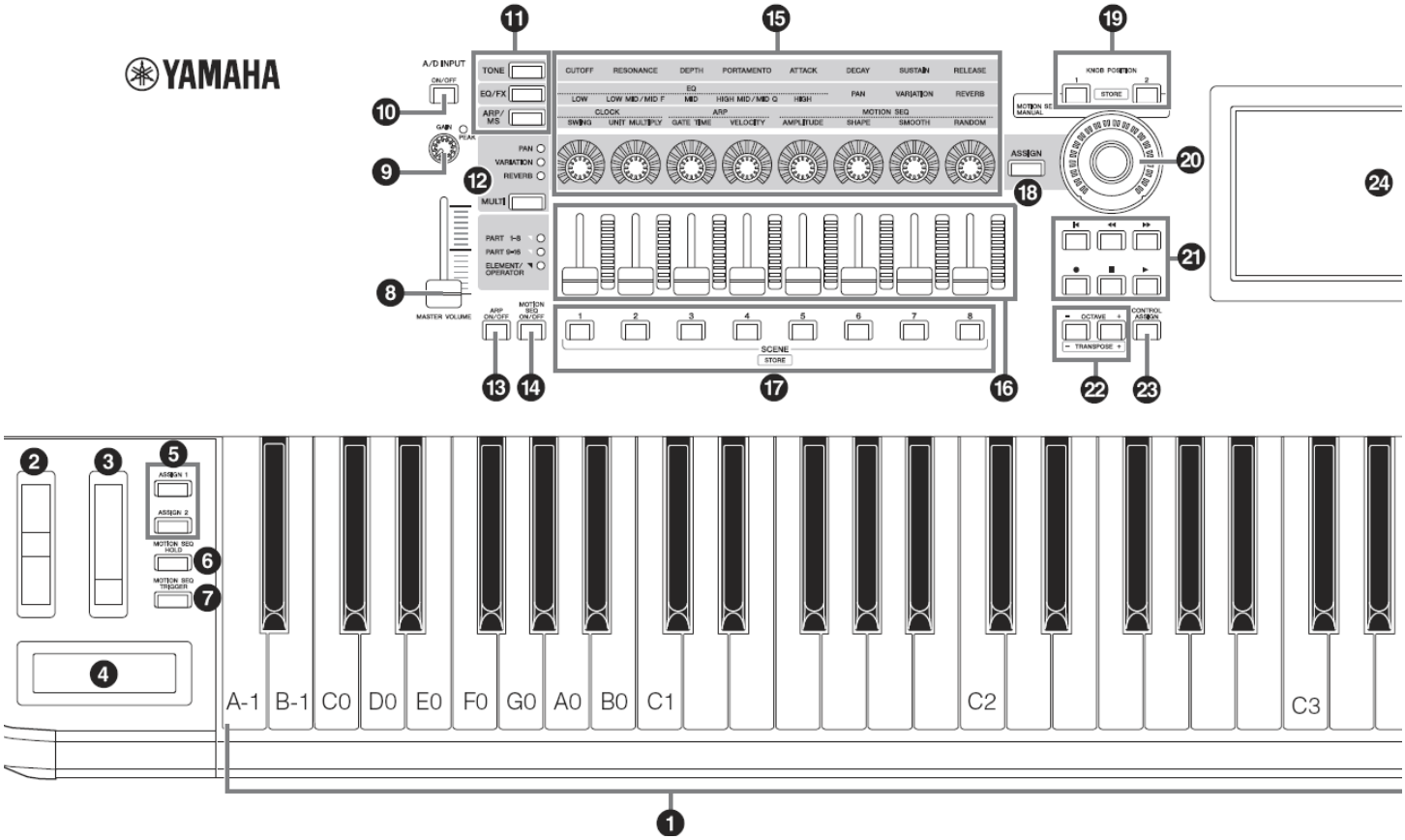
Tiré du document « montage_fr_om_a0.pdf » et complété par les instructionsde mise à jour du Firmware contenues dans le fichier « Readme.txt ».

2.1 PANNEAU DE COMMANDE 56
2.2 INSTALLATION 67
2.3 FONCTION DE MISE HORS TENSION AUTOMATIQUE : « AUTO POWER OFF » 69
2.4 REGLAGE DE LA SORTIE DE VOLUME PRINCIPAL : MASTER VOLUME 70
2.5 REINITIALISATION DES REGLAGES : « INITIALIZE ALL DATA » 70
2.6 PRINCIPE D'UTILISATION ET ECRANS 71
2.7 GUIDE DE REFERENCE RAPIDE 76
2.8 ENREGISTREMENT ET REPRODUCTION MIDI & AUDIO : SEQUENCEUR / ENREGISTREUR 97
2.9 UTILISATION DE L'INSTRUMENT EN TANT QUE CLAVIER PRINCIPAL : « ZONE » 123
2.10 RACCORDEMENT D'UN MICROPHONE OU D'UN EQUIPEMENT AUDIO 125
2.11 REGLAGES GENERAUX DU SYSTEME DANS L'ECRAN « SETTINGS » 127
2.12 RACCORDEMENT D'INSTRUMENTS MIDI EXTERNES 131
2.13 UTILISATION D'UN ORDINATEUR CONNECTE 133
2.14 SAUVEGARDE/CHARGEMENT DE DONNEES 138
2.15 FONCTIONS SECONDAIRES ACCESSIBLES PAR LA TOUCHE SHIFT 142
2.16 MESSAGES DE L'AFFICHEUR 143
2.17 NOUVEAUTES DES FIRMWARES SUCCESSIFS D'APRES « MOESSIEURS » 146
2.18 MISE A JOUR DU FIRMWARE 276
2.19 DEPANNAGE 277
2.20 CARACTERISTIQUES TECHNIQUES 285

2.1 Panneau de commande

2.1.1 PANNEAU GAUCHE 56
2.1.2 PANNEAU DROIT 60

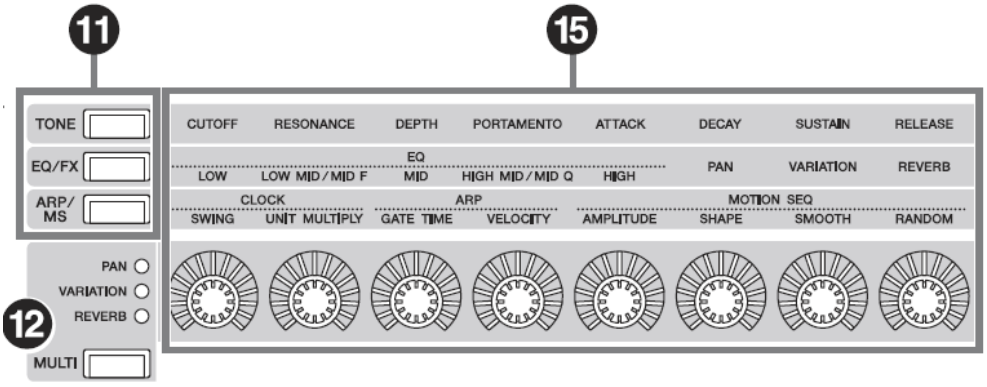
2.1.1 Panneau Gauche



- 1 Clavier : Claviers de 61/76/88 touches selon le modèle. Tous répondent au toucher (toucher initial et After Touch).
  La fonction de toucher initial, l'instrument perçoit la force avec laquelle vous appuyez sur les touches et l'utilise pour affecter le son de différentes manières, selon la performance sélectionnée.
  L'After Touch, quant à elle, permet de modifier le son en appuyant avec plus de pression sur les notes du clavier tout en les maintenant enfoncées.
  En outre, un certain nombre de fonctions peuvent être affectées à la modification ultérieure pour chaque partie.
- 2 Molette de **variation de ton** : Variation de hauteur de ton. D'autres fonctions peuvent être affectées à ce contrôleur.
- 3 Molette de **modulation** : Effet de modulation. D'autres fonctions peuvent être affectées à ce contrôleur.
- 4 Contrôleur **Ruban** : Contrôleur sensible au toucher, en effleurant latéralement du doigt sa surface. D'autres fonctions peuvent être affectées à ce contrôleur.

- **5** Touches **ASSIGN 1** et **ASSIGN 2** : Commutateurs affectables 1 et 2) pour appeler un élément/opérateur spécifique de la performance sélectionnée durant une performance au clavier.
  D'autres fonctions peuvent être affectées à ce contrôleur. Lorsque l'un de ces effets est activé.
- **6** Touche **MOTION SEQ HOLD** : Maintien de « Motion Sequencer ». En appuyant pendant que la fonction « Motion Sequencer » s'exécute, le son sera maintenu ou bloqué. Lorsque l'effet de maintien est activé, la touche s'allume.
- **7** Touche **MOTION SEQ TRIGGER**: Déclenchement de « Motion Sequencer ». En appuyant, la fonction « Motion Sequencer » reprend depuis le début. La touche s'allume en continu lorsque vous appuyez dessus.
- **8** Curseur **MASTER VOLUME** : Volume d'ensemble (§ 2.4 ci-dessous). Niveau de sortie des prises « OUTPUT (BALANCED) » **L/MONO / R** et **PHONES**.
- **9** Bouton **GAIN** : Gain d'entrée des signaux AUDIO (§ 2.10 ci-dessous) au niveau des prises « A/D INPUT » **L/MONO / R**.
  Détecte le niveau de crête du signal et allume la DEL **rouge** de **PEAK** (Crête) lorsque ce niveau approche du niveau d'écrêtage. Ajustez le bouton de façon à ce que ce voyant ne clignote que de manière occasionnelle au niveau maximal.

  NOTE : Modifier le réglage en fonction du niveau d'entrée de l'équipement externe connecté aux prises « A/D INPUT » **L/MONO / R** :
  UTILITY > Settings > Audio I/O > A/D Input
  - Mic : Si le niveau de sortie de l'équipement connecté est faible (microphone, guitare ou basse)
  - Line : Si le niveau de sortie de l'équipement connecté est élevé (clavier de synthétiseur ou lecteur de CD).
- **10** Touche « A/D INPUT » **ON/OFF** : (§ 2.11.4 ci-dessous) Activation/Désactivation de la section « A/D INPUT » que l'instrument accepte ou non l'entrée des signaux audio via la prise « A/D INPUT » **L/MONO / R**.
  - Activée ; la touche s'allume
  - Désactivée : la touche s'éteint
- **11** Touches **TONE** / **EQ/FX** / **ARP/MS** : Sélectionner les fonctions affectées aux potars **1–8**.
  - Touche « PART » **COMMON** : Appliquer ces fonctions de manière globale à toutes les parties
  - Touches numériques « A » **1–16** : Appliquer ces fonctions à la seule partie sélectionnée.



- **12** Touche **MULTI** : Contrôle de plusieurs parties pour sélectionner les fonctions affectées aux potars **1–8**.
  - Appuyez sur cette touche pour activer successivement les options « PAN > VARIATION > REVERB ». Le voyant situé en regard du paramètre actuellement activé s'allume. Tous les boutons correspondent aux parties **1–8** ou **9-16** (en fonction de la partie actuellement sélectionnée).

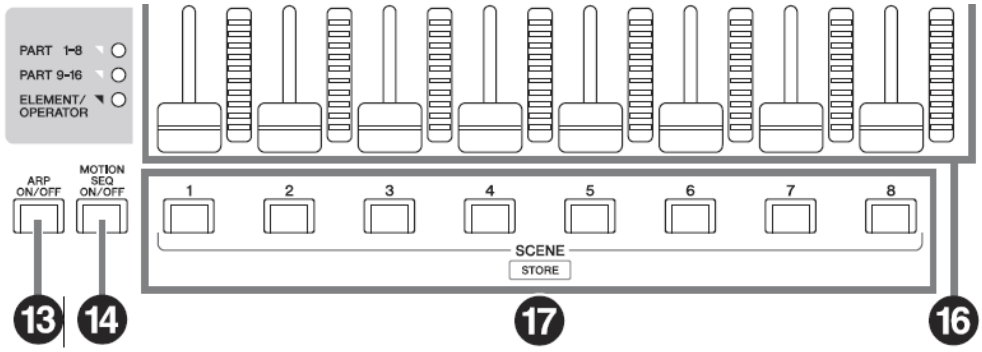
- **13** Touche **ARP ON/OFF** : Activation/désactivation de l'arpège. Si le commutateur Arpeggio de la partie sélectionnée est désactivé, le fait d'appuyer sur cette touche n'aura aucun effet. Lorsque la fonction « Arpeggio » est activée, la touche s'allume et elle s'éteint si la fonction est désactivée.
- **14** Touche **MOTION SEQ ON/OFF** : Activation/désactivation de « Motion Sequencer ».
    - Désactivé pour partie ou de la « Lane » sélectionnée : la touche n'a aucun effet.
    - Activée : la touche s'allume.
- **15** Potars **1–8** : 8 Potars polyvalents pour régler d'importants paramètres, tels que « Part », « Arpeggio », « Tempo » (Tempo de l'arpège) et « Motion Sequencer ».
    - Appuyez sur la touche **TONE** / **EQ/FX** / **ARP/MS** des fonctions attribuables aux boutons, sur la touche **MULTI** (Contrôle de plusieurs parties) ou sur la touche « ASSIGN » dans le coin supérieur gauche de l'écran pour changer les fonctions affectées aux boutons.
- **16** Curseurs de commande **1–8** : balance de volume du son, en réglant les niveaux individuels des 16 parties (**1–8** / **9–16**),
    - des 8 éléments pour les parties normales (AWM2),
    - des 8 opérateurs FM pour une partie normale (FM-X),
    - des 8 touches de partie de batterie,

  et ce, de différentes manières en fonction des conditions des différentes touches.

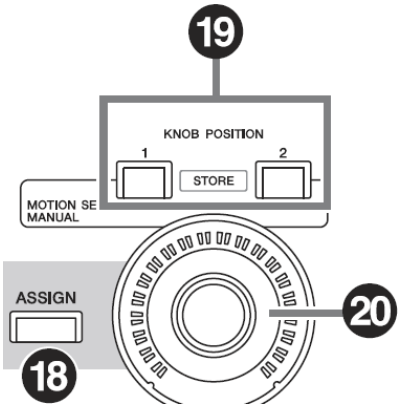
	Lorsque la touche COMMON de la section « PART » est activée :	**Lorsque les touches numériques « A » 1–8 sont activées :**	**Lorsque les touches numériques « A » 9–16 sont activées :**
PERFORMANCE CONTROL	Niveaux des parties 1–8	Niveaux des éléments/touches/opérateurs 1–8 d'une partie sélectionnée	
PART CONTROL	Niveaux des parties 1–8		Niveaux des parties 9–16

NOTE :

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



- **17** Touches « SCENE » **1–8** : Différents « instantanés » de paramètres importants liés à la partie, tels que l'état « Mute » d'une piste ou la configuration de mixage sont stockables dans les touches « SCENE » **1–8** en tant que scènes de partie.
  SHIFT + « SCENE » **1–8 :** Si les paramètres liés à la scène sont en cours de modification, la modification en cours est stockée dans la touche « SCENE » Les informations stockées sont restaurées en appuyant sur la touche sélectionnée.
  - Allumée complètement : touche actuellement sélectionnée
  - Illuminée faiblement : touche stockant les informations
  - Éteinte : touche ne contenant aucune information stockée
- **18** Touche **ASSIGN** : Active les fonctions affectées aux boutons au titre des affectations Assign **1–8**.
  - Touche « PART » **COMMON** : Appliquer ces fonctions de manière globale à toutes les parties
  - Touches numériques « **A** » **1–16** : Appliquer ces fonctions à la seule partie sélectionnée.



- **19** Touches « KNOB POSITION » **1** et **2** : Stockent les valeurs des affectations « Assign » **1–8**. Vous pouvez basculer instantanément entre les 2 touches.
- **20** **Super Knob** (Molette) : Commande simultanément les paramètres (« Assign » **1–8**) affectés aux 8 potars.
  NOTE : Vous pouvez également commander **Super Knob** à l'aide du FootSwitch (FC7). Pour plus de détails, voir paragraphe 2.7.2.5.3 ci-dessous.
- **21** Touches « SEQ TRANSPORT » : Contrôlent l'enregistrement et la reproduction des données de séquence de morceaux.
  - **|◄** : Retourne instantanément au début du morceau actuellement sélectionné (c'est-à-dire, sur le premier temps de la première mesure).
  - ◄◄ : pour reculer d'une mesure à la fois.
  - ►► : pour avancer d'une mesure à la fois.
  - ● : pour appeler l'écran Record Setup (Configuration de l'enregistrement). (La touche clignote).

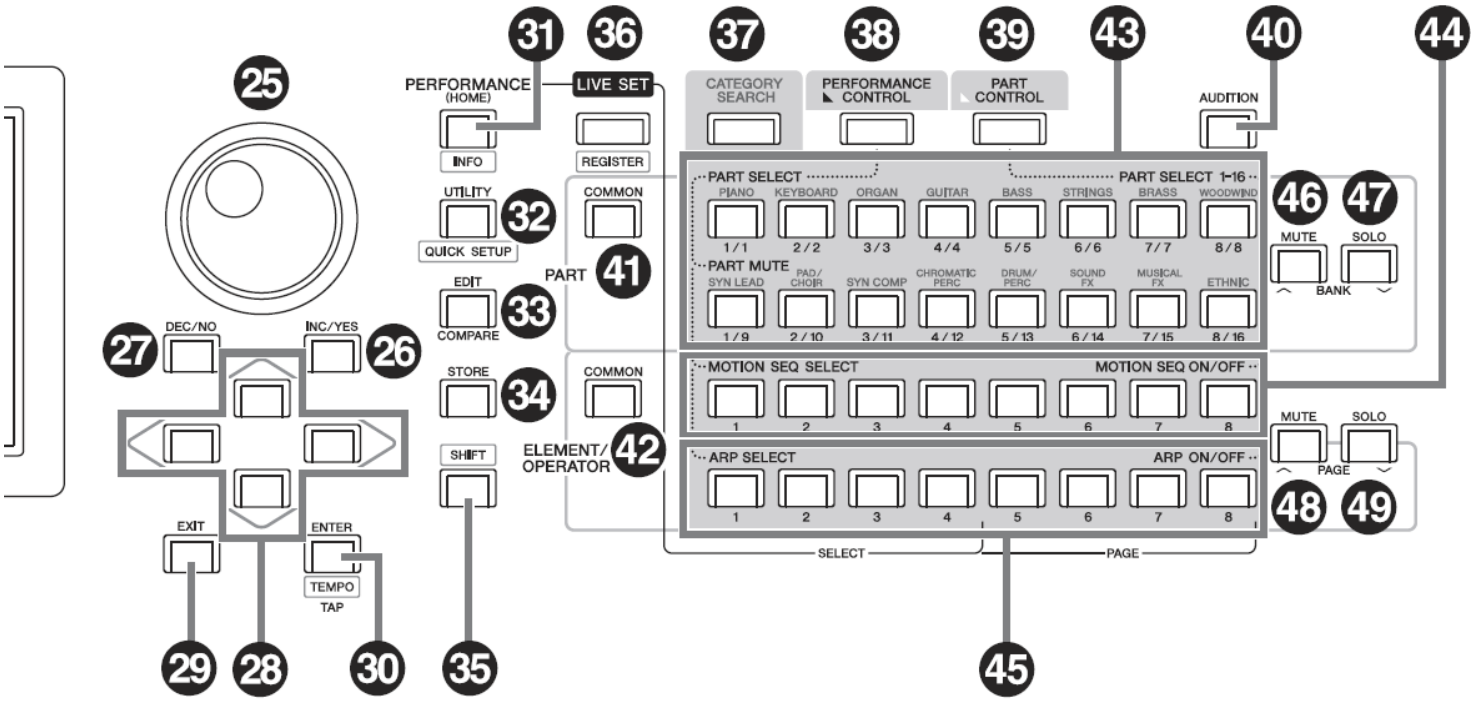
    Touche ► (Lecture) pour lancer l'enregistrement. (La touche ● s'allume)
  - ■ : pour arrêter l'enregistrement ou la reproduction. Cette touche peut aussi servir à arrêter la reproduction de l'arpège, même lorsque la fonction « Arpeggio » est configurée pour continuer à se reproduire après le relâchement des notes (le commutateur de maintien de l'arpège est alors réglé sur ON).
  - ► : pour débuter la reproduction ou l'enregistrement d'un morceau. Lors de l'enregistrement et de la reproduction, la touche clignote au tempo actuellement sélectionné.
- **22** Touches « OCTAVE » **+ / -** : Modifier la plage des octaves du clavier.

SHIFT + « OCTAVE » **+ /- :** « Transpose » - et + pour augmenter ou diminuer la hauteur de ton de la note par pas de demi-tons.

- Pour restaurer le réglage d'octave normal, appuyez sur les 2 touches en même temps
  Ces touches s'allument ou clignotent de différentes manières selon le réglage de l'octave sélectionné. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel de référence.

- **23** Touche **CONTROL ASSIGN** : Alors que le paramètre affectable aux contrôleurs est sélectionné à l'écran, appuyez sur cette touche afin de commander le contrôleur souhaité pour l'affectation. L'écran de réglage du contrôleur s'affiche.
- **24** Écran tactile LCD : Affiche les paramètres et les valeurs liés à l'opération actuellement sélectionnée. Vous pouvez les manipuler en touchant l'écran.

2.1.2 Panneau Droit



2.1.2.1 Cadran et boutons de navigation 60
2.1.2.2 Sections 31 à 49 61

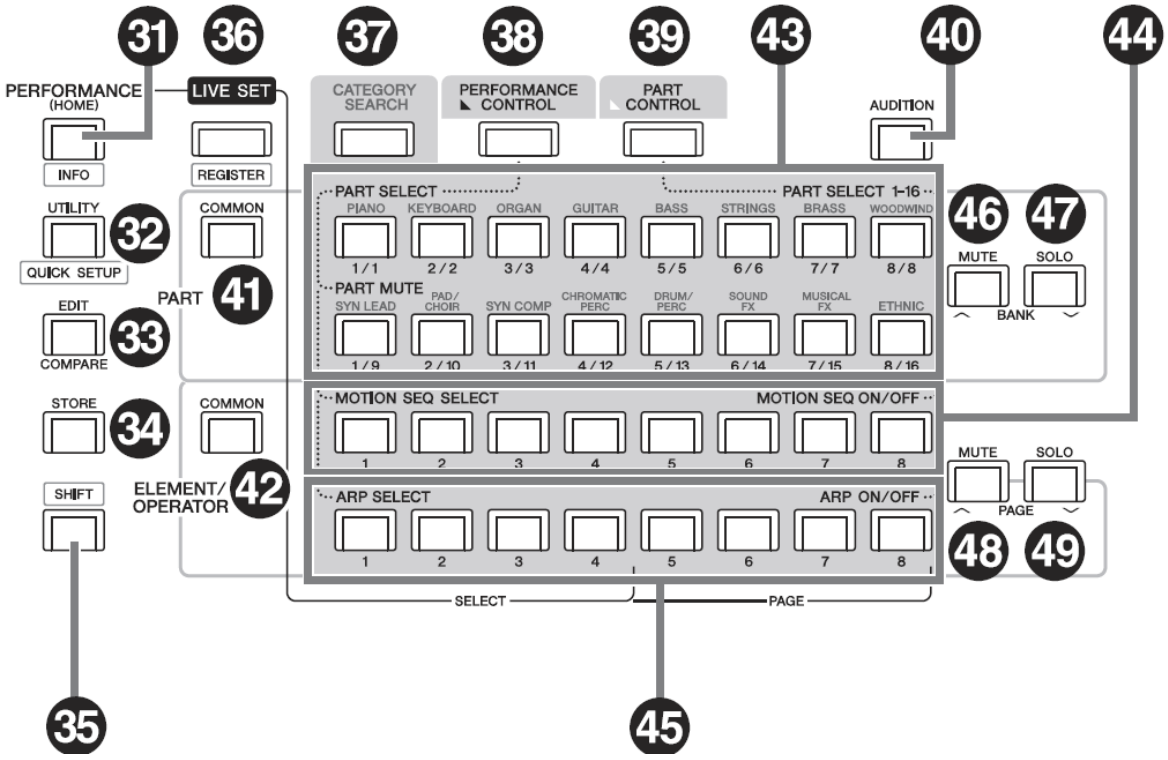
2.1.2.1 Cadran et boutons de navigation

- **25** Cadran de données : Editer le paramètre actuellement sélectionné. Si le paramètre sélectionné possède une grande plage de valeurs, vous pourrez modifier la valeur par des pas plus importants en faisant tourner le cadran rapidement.
- **26** Touche **INC/YES** : Augmenter la valeur du paramètre actuellement sélectionné.
  Permet également d'exécuter une tâche ou une opération de stockage.
  - **SHIFT** + **INC/YES** pour augmenter par de 10 unités la valeur du paramètre
- **27** Touche **DEC/NO** : Diminuer la valeur du paramètre actuellement sélectionné.
  Permet également d'annuler une tâche ou une opération de stockage.

SHIFT + **DEC/NO** : Diminuer rapidement la valeur du paramètre par paliers de 10 unités.

- **28** Touches de curseur : Déplacer le « curseur » sur l'écran, de manière à mettre en surbrillance et à sélectionner les divers paramètres.
- **29** Touche **EXIT** : Quitter l'écran actuel et revenir au précédent niveau de la hiérarchie.
- **30** Touche **ENTER** : Appeler l'écran du menu sélectionné ou pour exécuter une tâche ou une opération de stockage.
  SHIFT + **ENTER** : pour appeler l'écran de réglage du tempo.

2.1.2.2 Sections 31 à 49



2.1.2.2.1 Sections 31 à 42 du panneau 62
2.1.2.2.2 Section 43 : boutons « **A** » 1-16 64
2.1.2.2.3 Section 44 : Boutons « **B** » 1-8 65
2.1.2.2.4 Section 45 : Boutons « **C** » 1-8 65
2.1.2.2.5 Sections 46 à 49 du panneau 66

2.1.2.2.1 Sections 31 à 42 du panneau

- **31** Touche **PERFORMANCE** : Revenir à l'écran « Performance Play. »
  - Écran « Performance Play » : touche allumée complètement.
  - Écran « Utility » : touche allumée faiblement.

  SHIFT + **PERFORMANCE** : pour appeler l'écran « Overview ».
- **32** Touche **UTILITY** : pour appeler l'écran « Utility », dans lequel régler les paramètres généraux du système.
  - Écran « Utility » : touche allumée complètement
  - Autres écrans : touche allumée faiblement.

  SHIFT + **UTILITY** : pour appeler l'écran « Quick setup ».
- **33** Touche **EDIT** : Appeler l'écran dans lequel éditer les performances (§ 2.7.1 ci-dessous) et les réglages « Live Set » (§ 2.7.3.1 ci-dessous). En cours d'édition des performances, **EDIT** bascule entre la performance éditée et celle d'origine (fonction « Compare »).
  - Écran d'édition : touche allumée
  - Fonction Compare est activée : touche clignote.
- **34** Touche **STORE** : pour appeler l'écran « Store »
  - Écran « Store » : touche allumée complètement
  - Autres écrans : touche allumée faiblement.
- **35** Touche **SHIFT** : Exécuter des commandes alternatives tout en actionnant simultanément d'autres touches.

  Pour plus de détails, reportez-vous à la « Liste des fonctions associées à la touche **SHIFT** » (§ 2.15 ci-dessous).
- **36** Touche **LIVE SET** : Stocker toutes vos performances préférées ainsi que les performances les plus fréquemment utilisées dans un emplacement unique et facile d'accès, afin de les rappeler selon les besoins.

  SHIFT + **LIVE SET** : pour appeler l'écran « Live Set » afin de stocker la performance sélectionnée.

  C'est une des méthodes disponibles pour faciliter la navigation entre les « performances » dans les situations de Live.
  - Écran « Live Set » : touche allumée complètement.
  - Autre écran : l'activation/désactivation de la fonction « Live Set » est indiquée par l'allumage faible / extinction de la touche.
- **37** Touche **CATEGORY SEARCH** : Accéder à la fonction « Category Search » (§ 2.7.1.2.1 ci-dessous).

  Depuis l'écran « Performance Play », appelle l'écran « Performance Category Search » afin de sélectionner la performance intégrale.

  SHIFT + **CATEGORY SEARCH** : Lorsque le curseur est positionné sur le nom de la partie dans l'écran « Performance Play », appelle l'écran « Part Category Search », pour sélectionner un type de son pour la partie sélectionnée.

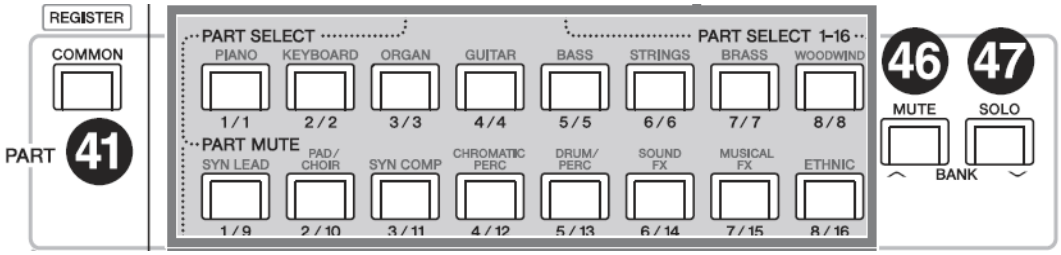
  Allumage de la touche :
  - Écran « Category Search » : touche allumée complètement.
  - Autre écran : l'activation/désactivation de la fonction « Category Search » est indiquée par l'allumage faible / extinction de la touche.
- **38** Touche **PERFORMANCE CONTROL** : en conjonction avec les touches numériques « **A** » **1–16**, « B » **1–8**, « **C** » **1–8** et les touches « PART » **MUTE** et **SOLO** afin de contrôler les performances. Lorsque cette touche est activée, vous pouvez opérer les fonctions répertoriées dans le tableau ci-après.
  - Allumée complètement : si ces fonctions sont activées
  - Allumée faiblement : si elles sont désactivées.

Touches numériques	Touche « PART » MUTE activée	Touche « PART » SOLO activée
Touches numériques « A » **1–8** (Ligne supérieure)	Sélection de partie **1–8**	Solo de partie **1–8**
Touches numériques « A » 9**–16** (ligne inférieure)	Mute de partie **1–8**	Solo de partie **1–8**
Touches numériques « B » **1–8**	Commutation des types « Motion Sequence » **1–8**	
Touches numériques « C » **1–8**	Commutation de types Arpeggio **1–8**	

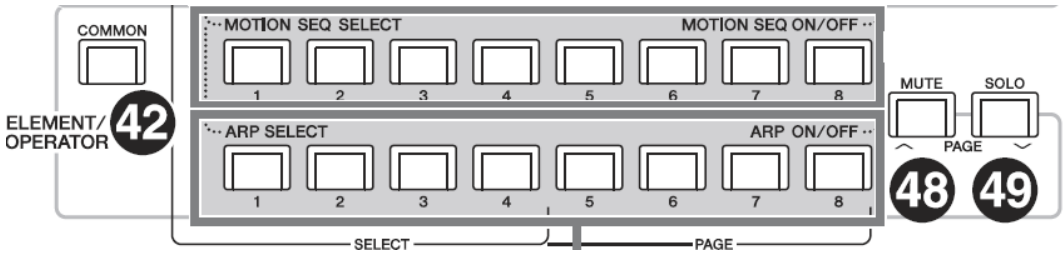
- **39** Touche **PART CONTROL** : en conjonction avec les touches numériques « **A** » **1–16**, « **B** » **1–8**, C **1–8** et les touches « PART MUTE » **1-8** / **9-16** et **SOLO** afin de contrôler les parties. Lorsque cette touche est activée, vous pouvez opérer les fonctions répertoriées dans le tableau ci-après.
  - Touche allumée complètement si ces fonctions sont activées
  - Touche allumée faiblement si elles sont désactivées.

Touches numériques	Touches « PART » MUTE et SOLO désactivées	Touche « PART » MUTE activée	Touche « PART » SOLO activée
Touches numériques « **A** » **1–8** (Ligne supérieure)	Sélection de partie **1–8**	Mute de partie **1–8**	Solo de partie **1–8**
Touches numériques « **A** » **9–16** (ligne inférieure)	Sélection de partie **9–16**	Mute de partie **9–16**	Solo de partie **9–16**
Touches numériques « **B** » **1–8**	« Motion Sequencer » pour chaque réglage Part ON/OFF **1–8** / **9–16**		
Touches numériques « **C** » **1–8**	« Arpeggio » pour chaque réglage Part ON/OFF **1–8** / **9–16**		

- **40** Touche **AUDITION** : Sur les écrans « Performance », « Live Set » ou « Category Search » : pour débuter/arrêter la reproduction d'une phrase de démonstration en boucle de la performance (« Audition phrase »).
  - Touche allumée complètement : la performance est engagée (ON)
  - Touche allumée faiblement : la fonction « Audition » est activée, comme dans l'écran « Category Search ».
- **41** Touche « PART SELECT/MUTE » **COMMON** : pour éditer les paramètres communs appliqués à l'ensemble des parties.
  - Touche allumée complètement : fonctions activées
  - Touche allumée faiblement : fonctions désactivées

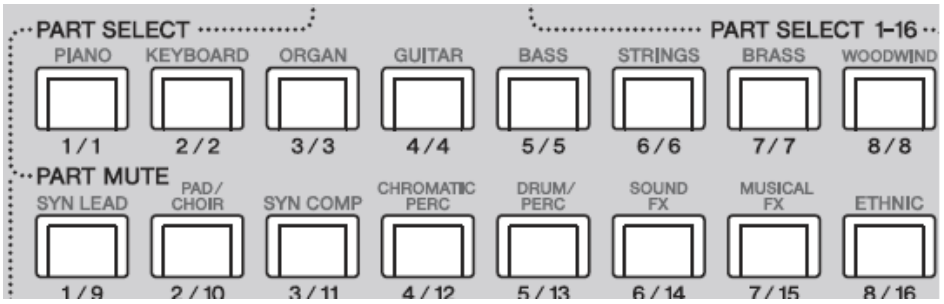


- **42** Touche « ELEMENT/OPERATOR » **COMMON** : pour éditer les paramètres communs appliqués à l'ensemble des éléments/touches/opérateurs.
  - Touche allumée complètement : fonctions activées
  - Touche allumée faiblement : fonctions désactivées.



2.1.2.2.2 Section 43 : boutons « **A** » 1-16

- **43** Touches numériques « **A** » **1–16** :



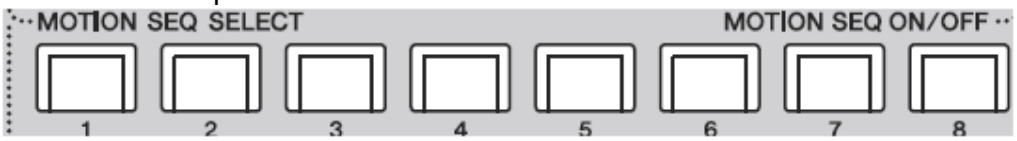
  - dans les écrans « Performance Play » et « Edit » : pour la sélection de partie.
  - dans l'écran « Category Search » : pour la sélection d'une catégorie principale.
  - Dans l'écran « Live Set » :
    - Touches numériques « **A** » **1–4** : sélectionner les performances dans la première ligne,
    - Touches numériques « **A** » **9–12** : sélectionner les performances dans la 2ème ligne.
    - Touches numériques « **A** » **5–8** : sélectionner les pages 1–4 de l'écran « Live Set »
    - Touches numériques « **A** » **13–16** : sélectionner les pages 5–8 de l'écran « Live Set ».

Selon le type d'écran, la touche est :

  - Allumée complètement : pour indiquer que l'écran en question est sélectionné,
  - Allumée faiblement : pour signaler qu'il est sélectionnable
  - Éteint : lorsqu'il n'est pas sélectionnable (Sauf lors de la sélection de pages à l'écran « Live Set »)

2.1.2.2.3 Section 44 : Boutons « **B** » 1-8

- **44** Touches numériques « **B** » **1–8** :



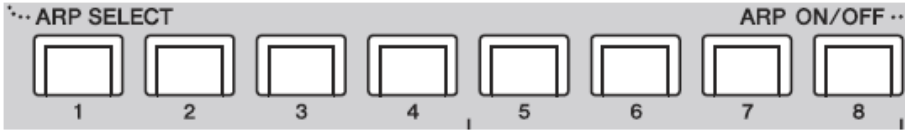
  - Dans l'écran « Performance Play » : sélectionner les types « Motion Sequencer » (touches numériques « **B** » **1–8**) et activer « Motion Sequencer » pour les différents réglages « Part ON/OFF ».
  - Dans l'écran « Edit » : sélectionner les éléments/touches/ opérateurs.
  - Dans l'écran « Category Search » : sélectionner une sous-catégorie.
  - Dans l'écran « Live Set » :
    - Touches numériques « **B** » **1–4** : sélectionner les « performances » dans la 3ème ligne,
    - Touches numériques « **B** » **5–8** : sélectionner les pages 9–12 de « Live Set ».

Selon le type d'écran, la touche est :

  - Allumée complètement : pour indiquer que l'écran en question est sélectionné,
  - Allumée faiblement : pour signaler qu'il est sélectionnable
  - Éteint : lorsqu'il n'est pas sélectionnable. (Sauf lors de la sélection de pages à l'écran « Live Set »)

2.1.2.2.4 Section 45 : Boutons « **C** » 1-8

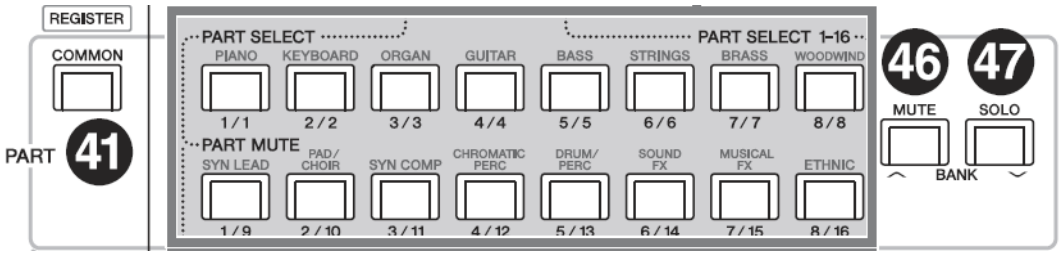
- **45** Touches numériques « **C** » **1–8** : sélectionner les types « Arpeggio » dans l'écran « Performance Play » et activer « Arpeggio » pour les différents réglages « Part ON/OFF ».



  - Dans l'écran « Edit » : « Muter » les éléments/touches/ opérateurs.
  - Dans l'écran « Category Search » : pour sélectionner les performances.
  - Sur l'écran « Live Set » :
    - Touches numériques « **C** » **1–4** : sélectionner les « performances » dans la 4ème ligne,
    - Touches numériques « **C** » **5–8** : sélectionner les pages 13–16 de « Live Set ».

Selon le type d'écran, la touche est :

  - Allumée complètement pour indiquer que l'écran en question est sélectionné,
  - Allumée faiblement pour signaler qu'il est sélectionnable
  - Éteint lorsqu'il n'est pas sélectionnable. (Sauf lors de la sélection de pages à l'écran « Live Set »)



2.1.2.2.5 Sections 46 à 49 du panneau

- **46** Touche « PART » **MUTE** : Pour utiliser les touches numériques « **A** » **1–16** pour activer/désactiver « Mute ».
  - Activé : touche allumée complètement
  - Désactivées : touche faiblement allumée

Dans l'écran « Live Set » : **pour <u>basculer entre les banques « Live Set »</u>**

- **47** Touche « PART » **SOLO** : Pour utiliser les touches numériques « **A** » **1–16** pour activer/désactiver « Solo » pour les parties.
  - Activé : touche allumée complètement
  - Désactivées : touche faiblement allumée

Dans l'écran « Live Set » : **pour <u>basculer entre les banques « Live Set »</u>**



- **48** Touche « ELEMENT/ OPERATOR » **MUTE** : Pour utiliser les touches numériques « **B** » **1–8** afin de sélectionner les éléments/touches/opérateurs **1–8**, et utiliser les touches numériques « **C** » **1–8** pour activer/désactiver « Mute » pour les éléments/touches/opérateurs **1–8**.
  - Allumée faiblement : elle sert à activer « Mute ».
  - Allumée complètement : elle sert à désactiver « Mute ».
  - Éteint : lors des opérations autres que l'édition de partie.

Dans l'écran « Live Set » : **pour <u>basculer entre les banques « Live Set »</u>**

- **49** Touche « ELEMENT/OPERATOR » **SOLO** : Pour utiliser les touches numériques « **B** » **1–8** ou « **C** » **1–8** afin d'activer/désactiver « Solo » pour les éléments **1–8**.
  - Allumée faiblement : elle sert à activer « Solo ».
  - Allumée complètement : elle sert à désactiver « Solo ».
  - Éteint : lors des opérations autres que l'édition de partie.

Dans l'écran « Live Set » : **pour <u>basculer entre les banques « Live Set »</u>**

Touches numériques	Touche « ELEMENT/OPERATOR » MUTE activée	Touche « ELEMENT/OPERATOR » SOLO activée
Touches numériques « A » **1–8**	Mute d'un élément **1–8**	Solo d'un élément **1–8**
Touches numériques « A » **9-16**	Mute d'un élément **9–16**	Solo d'un élément **9–16**

2.2 Installation

2.2.1 ALIMENTATION 67
2.2.2 CONNEXION DE HAUT-PARLEURS OU D'UN CASQUE 67
2.2.3 MISE SOUS TENSION DU SYSTEME 68

2.2.1 Alimentation

Branchez le cordon d'alimentation CA fourni en respectant l'ordre suivant :

- Vérifiez que l'interrupteur **STANDBY/ON** (Veille/Marche) de l'instrument est en position de veille.
- Brancher d'abord le câble d'alimentation dans la borne **AC IN** (Entrée CA) située sur le panneau arrière de l'instrument,
- et ensuite l'autre extrémité du cordon d'alimentation à une prise secteur.

NOTE :
Appliquez cette procédure dans l'ordre inverse pour débrancher le cordon d'alimentation.

AVERTISSEMENT :

- ✓ Utilisez uniquement le cordon d'alimentation secteur fourni avec l'instrument pour éviter tout risque de surchauffe ou une décharge électrique.
- ✓ Évitez d'utiliser le cordon d'alimentation secteur fourni avec votre instrument sur un autre équipement électrique. Le non-respect de cette mesure de précaution risque d'endommager irrémédiablement l'équipement ou de provoquer un incendie.
- ✓ Assurez-vous que votre instrument répond aux normes d'alimentation du pays ou de la région dans lequel/laquelle vous l'utilisez.

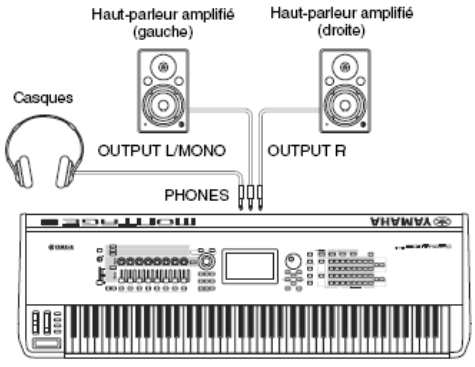
ATTENTION :
L'instrument reste chargé et une faible quantité d'électricité continue de circuler dans l'appareil, même lorsque l'interrupteur **STANDBY/ON** est en position de veille. Par conséquent, si vous ne comptez pas l'utiliser pendant une période prolongée, prenez soin de débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.

2.2.2 Connexion de haut-parleurs ou d'un casque

En l'absence de haut-parleurs intégrés, le son s'écoute via un équipement externe.

- ✓ Casque,
- ✓ Haut-parleurs
- ✓ ou tout autre type d'équipement de reproduction, tel qu'illustré ci-dessous.

Lorsque vous effectuez les branchements, vérifiez que les câbles possèdent la valeur nominale correcte.



2.2.3 Mise sous tension du système

Avant la mise sous tension, assurez-vous que les réglages de volume de l'instrument et des périphériques externes, tels que les haut-parleurs, sont spécifiés sur les valeurs minimales.

Lors de la connexion de haut-parleurs amplifiés à l'instrument, procédez à la mise sous tension des appareils selon l'ordre suivant.

- À la mise sous tension : Mettez d'abord sous tension l'instrument (l'écran et les touches s'allument), puis les haut-parleurs amplifiés.
- À la mise hors tension : Mettez hors tension les haut-parleurs amplifiés en premier, puis l'instrument (l'écran et les touches s'éteignent).

L'interrupteur **STANDBY/ON** est situé à droite (par rapport au clavier) de la prise **AC IN** du panneau arrière de l'instrument.

2.3 Fonction de mise hors tension automatique : « Auto Power Off »

La fonction « Auto Power Off, éteint l'appareil après une durée déterminée d'inutilisation.

2.3.1 REGLAGE DE LA FONCTION « AUTO POWER OFF » 69
2.3.2 DESACTIVATION DE LA FONCTION « AUTO POWER OFF » (METHODE SIMPLE) 69

2.3.1 Réglage de la fonction « Auto Power Off »

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

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

2.3.2 Désactivation de la fonction « Auto Power Off » (méthode simple)

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

Note :

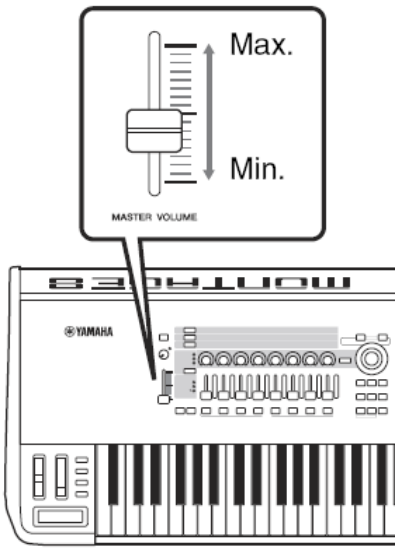
- ✓ Même hors tension, une très faible quantité de courant électrique circule toujours dans l'instrument. Pour couper complètement le courant, veillez à débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.
- ✓ Selon l'état de l'instrument, il est possible que le courant ne puisse pas être coupé automatiquement,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

NOTE

- Le réglage du délai est approximatif.
- Pour éteindre l'instrument après l'exécution de la fonction Auto Power Off, appuyez sur l'interrupteur **STANDBY/ON**.
- Lors du rétablissement des valeurs par défaut, le délai de réglage est également réinitialisé sur sa valeur initiale de 30 minutes.

2.4 Réglage de la sortie de volume principal : MASTER VOLUME

Réglez le niveau de sortie général de l'instrument à l'aide du curseur **MASTER VOLUME** (Volume principal).



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

2.5 Réinitialisation des réglages : « Initialize All Data »

Lopération « Initialize All Data » (Réinitialiser toutes les données) supprime tous les réglages de performance et de morceau ainsi que les réglages de système créés dans l'écran « Utility ».

Assurez-vous de n'écraser aucune donnée importante. Veillez à sauvegarder toutes vos données importantes sur un périphérique de stockage USB avant d'exécuter cette procédure (§ 2.14 ci-dessous).

- 1. touche **UTILITY** ou touchez l'icône « UTILITY » située dans la partie supérieure droite de l'écran pour appeler l'écran « Utility »
- 2. onglet « Settings » à gauche de l'écran puis l'onglet « System » pour afficher l'écran de réglage de l'ensemble du système
- 3. Touchez « Initialize All Data », dans la partie inférieure droite de l'écran. L'écran vous demande confirmation.
  Pour annuler l'opération, touchez « Cancel No » à l'écran ou appuyez sur la touche **DEC/NO** du panneau.
- 4. touchez « Yes » à l'écran ou appuyez sur la touche **INC/YES** afin d'exécuter l'opération « Initialize All Data ».

2.6 Principe d'utilisation et écrans

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

2.6.1 CONFIGURATION DE L'ECRAN TACTILE 71
2.6.2 DEPLACEMENT DU CURSEUR 73
2.6.3 MODIFICATION DES VALEURS DE PARAMETRE 73
2.6.4 SAISIE DE CARACTERES POUR ATTRIBUER UN NOM 74
2.6.5 SAISIE A L'AIDE DES « TOUCHES DU CLAVIER » ET DU « PAVE NUMERIQUE A L'ECRAN » 74

2.6.1 Configuration de l'écran tactile

Cette section décrit la barre de navigation et les onglets de sélection de l'afficheur qui sont communs à tous les types d'écrans.
À titre d'illustration, l'affichage de l'écran « Live Set », qui apparaît à la mise sous tension et l'écran d'accueil « Performance Play » sont utilisés comme des exemples.

NOTE
Vous avez la possibilité de modifier l'écran de démarrage (qui apparaît à la mise sous tension). Pour plus de détails sur le paramétrage, reportez-vous au paragraphe 2.11.1 ci-dessous.

2.6.1.1 Écran « Live Set » 71
2.6.1.2 Ecran « Performance Play » 72

2.6.1.1 Écran « Live Set »

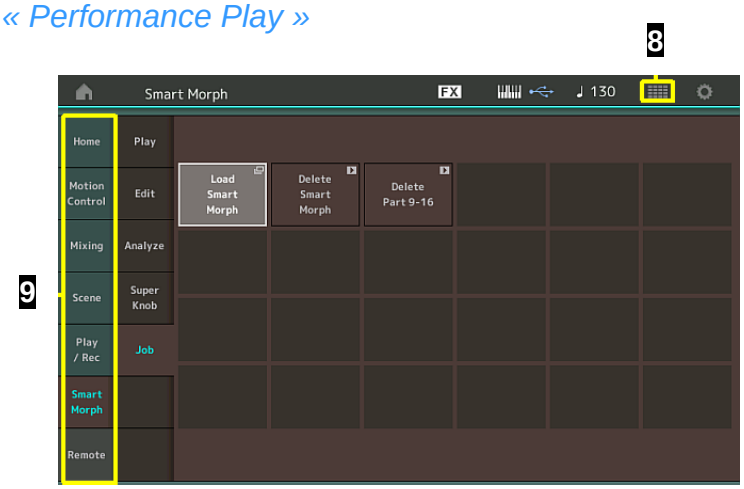


- 1 Icône HOME : accéder à l'écran « Performance Play ».
- 2 Icône « EXIT » : Fonctionne de la même manière que la touche **EXIT** du panneau. Appuyez sur cette icône pour quitter l'écran actuel et revenir au précédent niveau de la hiérarchie.
- 3 Zone « INFORMATION » : Affiche des informations utiles, notamment le nom de l'écran actuellement sélectionné.

- 4 Icône « EFFECT »  : appeler l'écran de commutation des effets. L'icône s'éteint dès que l'un des blocs d'effets (Insertion, System ou Master) est désactivé.
- 5 Icône « QUICK SETUP »  : Affiche les réglages des paramètres « Local Control ON/OFF » et « MIDI IN/OUT ».
   L'icône en forme de clavier s'allume lorsque « Local Control » est réglée sur ON et s'éteint lorsque « Local Control » est réglée sur OFF.
  - MIDI IN/OUT est défini sur MIDI, une icône  en forme de connecteur MIDI s'affiche.
  - MIDI IN/OUT est réglé sur USB, une icône  en forme de connecteur USB s'affichera.

  Touchez l'icône souhaitée pour appeler l'écran de configuration rapide correspondant :
- 6 Icône « TEMPO SETTING »  : Affiche le tempo de la performance actuellement sélectionnée. Touchez cette icône pour appeler l'écran de réglage du tempo.
- 7 Icône « UTILITY »  : pour ouvrir le dernier écran Utility appelé.

2.6.1.2 Ecran « Performance Play »

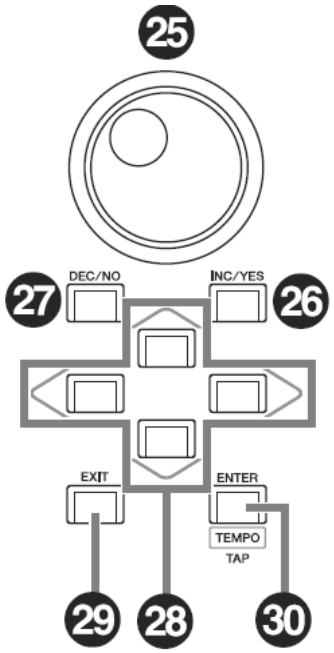


- 8 **Icône LIVE SET**  : Touchez cette icône pour appeler l'écran « Live Set ».
- 9 Sélection des onglets : appeler l'écran correspondant.

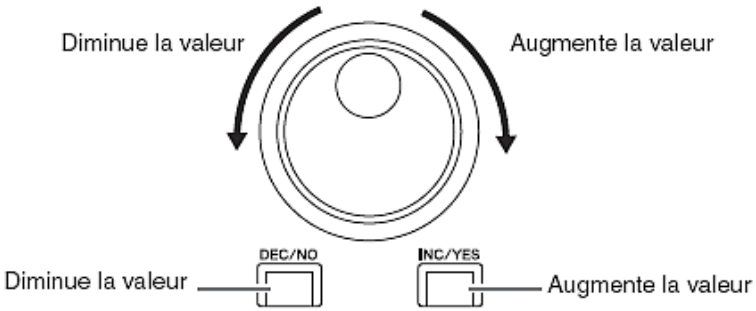
2.6.2 Déplacement du curseur

- Utilisez les 4 touches ∧∨<> pour naviguer dans l'écran et déplacer le curseur sur les différents éléments et paramètres sélectionnables de l'écran.

Lorsqu'un élément est sélectionné, il apparaît en surbrillance (le curseur prend la forme d'un bloc sombre avec caractères inversés). Vous pouvez modifier la valeur de l'élément (paramètre) sur lequel le curseur est positionné à l'aide du cadran de données et des touches **INC/YES** et **DEC/NO**.



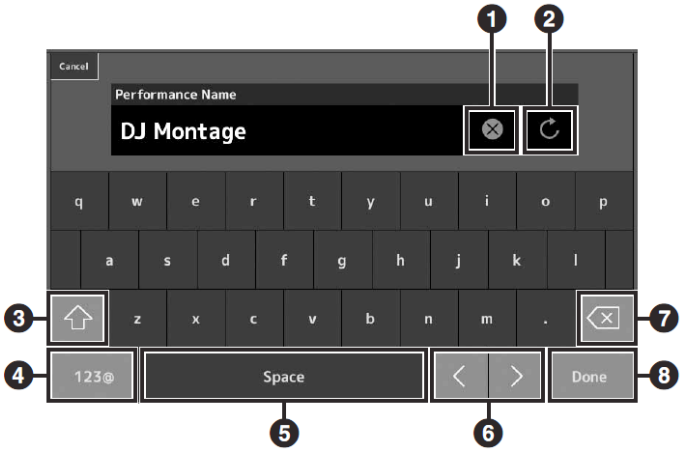
2.6.3 Modification des valeurs de paramètre



Augmenter/Diminuer la valeur d'un paramètre en cours d'édition avec :

- ✓ **Molette** DATA
- ✓ ou les touches **INC/Y**ES et **DEC/NO :** pour augmenter/diminuez d'un pas.
- ✓ Ou **SHIFT** + **INC/YES / DEC/NO :** **p**our augmenter / diminuer la valeur par incréments de 10 pas

2.6.4 Saisie de caractères pour attribuer un nom



Pour attribuer un nom de votre choix aux données créées (performances, morceaux, morceaux et fichiers enregistrés sur un périphérique de stockage USB, par exemple). :

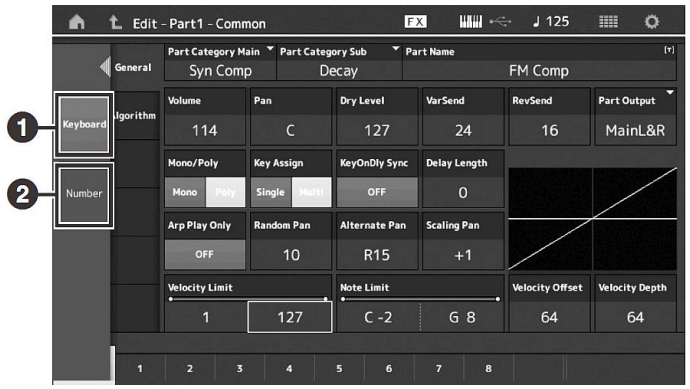
- Touchez le paramètre « Naming »
  ou positionnez le curseur sur le paramètre « Naming » puis touche **ENTER** afin d'appeler l'écran de saisie de caractères.
  - **1** Supprime tous les caractères.
  - **2** Rétablit le nom par défaut.
  - **3** Basculer entre les caractères alphabétiques majuscules et minuscules.
  - **4** Appelle l'écran permettant de saisir des chiffres, des marques de ponctuation et différents caractères.
  - **5** Insère un espace (vide) à l'emplacement du curseur. (Vous pouvez également utiliser la touche **INC/YES** pour cela)
  - **6** Déplace la position du curseur.
  - **7** Supprime le précédent caractère (retour arrière). (Vous pouvez également vous servir de la touche **DEC/NO** pour cela)
  - **8** termine l'entrée de texte et ferme l'écran.

2.6.5 Saisie à l'aide des « touches du clavier » et du « pavé numérique à l'écran »

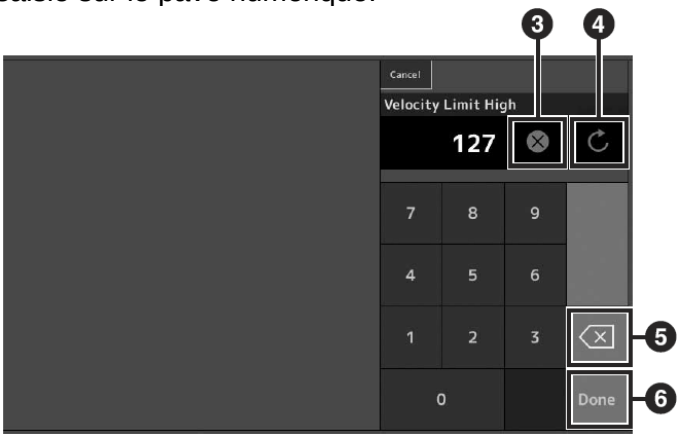
Pour certains paramètres, entrer la valeur directement, en vous servant des touches du clavier ou de l'écran LCD comme d'un pavé numérique.

Saisie des paramètres relatifs aux notes et à la vélocité :

- ✓ A l'aide des **touches numérique**,
- ✓ Ou à l'aide du **pavé numérique à l'écran**. Touchez le paramètre souhaité ou positionnez le **curseur** sur ce dernier puis appuyez sur la touche **ENTER** afin d'appeler l'écran comportant les 2 onglets de saisie de la copie d'écran ci-dessous.



- **1** Active la saisie au clavier. Jouer une note au clavier pour entrer celle-ci ainsi que la valeur de sa vélocité.
- **2** Active la saisie sur le pavé numérique.



- **3** Supprime tous les numéros.
- **4** Rétablit la valeur sur le dernier réglage effectué.
- **5** Supprime le dernier chiffre du numéro.
- **6** Termine l'opération d'entrée de texte et ferme l'affichage du pavé numérique.

Méthodes alternatives :

✓ Entrer un numéro directement en utilisant le **pavé numérique**.

✓ **Molette DATA** ou touches **INC / NO** pour augmenter/diminuer le numéro saisi.

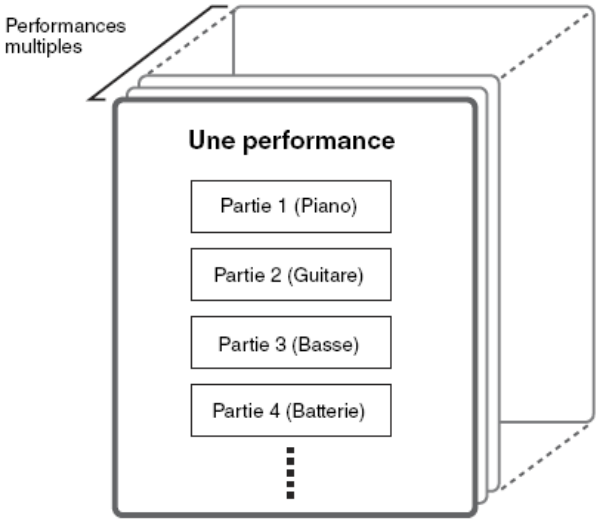
2.7 Guide de référence rapide

2.7.1 SELECTION D'UNE « PERFORMANCE » 76
2.7.2 JEU AU CLAVIER 83
2.7.3 CREATION DE « LIVE SETS » PERSONNALISES 95
2.7.4 ÉDITION DES REGLAGES 95

2.7.1 Sélection d'une « Performance »

Le MONTAGE est doté de 16 parties pour diverses sonorités.

Chaque ensemble de parties est appelé une « performance ».



2.7.1.1 Structure et organisation des « Performances » (Cf. § 1.3.1 ci-dessus) 76
2.7.1.2 Sélection d'une performance 76

2.7.1.1 Structure et organisation des « Performances » (Cf. § 1.4.1 ci-dessus)

Voir paragraphe 1.4.1 ci-dessus.

2.7.1.2 Sélection d'une performance

Une version plus concise est disponible au paragraphe 1.4.2 ci-dessus.

Contrairement à la série MOTIF les sons ne sont plus organisés en Banques arbitraires, mais en différentes catégories selon l'instrument émulé ou les caractéristiques sonores (ce qui est beaucoup plus intuitif).

Comme indiqué au paragraphe 2.7.1.1 ci-dessus, il existe cependant 4 « Banks », dont la notion est différente de celle des précédents synthétiseurs Yamaha (Cf. paragraphe 4.1.2.3 ci-dessous). Deux de ces Banks correspondent à la différenciation PRESET/USER (Usine/Utilisateur), que ce soit pour les « Catégories » (on peut définir des catégories USER), ou pour les « Live Sets » (les « Lives Sets » USER sont non effaçables).

- Le bouton **CATEGORY** ouvre l'écran de recherche par catégories (Quel que soit le niveau de menu) : Sélection par Bank PRESET / USER / FAVORITE puis par « Main » et « Sub » Category

Les 2 autres méthodes de sélection des « Performances » sont également très simples :

- ✓ écran « Live Set » : Sélection par Bank « Preset » ou « User », puis par page de 16 Performance en matrice 4x4 (1 page par « Live Set »)
- ✓ écran « Performance » : Sélection par défilement linéaire, 1 par 1, ou 10 par 10 avec (**SHIFT** +) **INC / DEC**, ou rapidement avec la **molette DATA**

Les autres subtilités sont décrites en détail (au prix d'une lecture plus longue) dans les paragraphes ci-après.

2.7.1.2.1 Utilisation de la fonction « Category Search » 77
2.7.1.2.2 Sélection d'une performance de la mémoire « Live Set » 80
2.7.1.2.3 Défilement des « Performances » 82

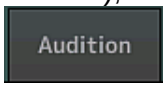
2.7.1.2.1 Utilisation de la fonction « Category Search »

Les performances sont ordonnées en « Category » correspondant au type d'instrument ou de caractéristique sonore.

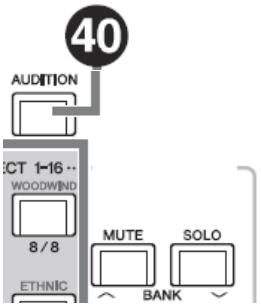
Les « Main » Categories et « Sub » Categories sont listées à la fin de ce paragraphe.

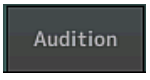
Par ailleurs des catégories « spéciale » permettent (Cf. § 0 ci-dessous) :

- ✓ de choisir des Performances « Single Part » (Utile par exemple pour retrouver des voix du MOTIF importées toujours dans une seule « partie »).
- ✓ de trouver des emplacement vides (Performance INIT 

),
- ✓ De plus l'écran « Category Search » comprend le pad 

pour écouter une phrase d'échantillon en boucle de la Performance sélectionnée.
ou appuyer sur la touche **AUDITION** (40) du panneau avant.

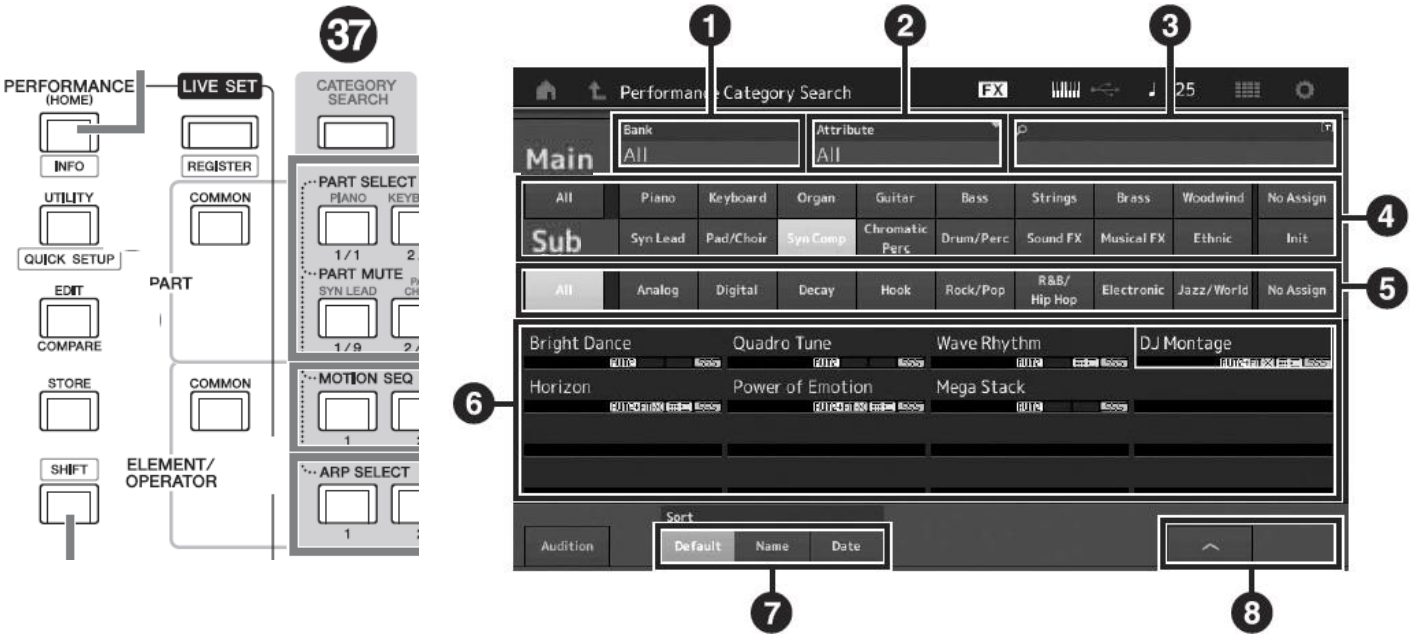


pour arrêter la reproduction touchez à nouveau 

,
ou appuyer sur la touche **AUDITION** (40).

La fonction « Category Search » permet donc d'accéder de manière logique aux sons.

- 1. touche **CATEGORY SEARCH**, pour afficher l'écran « Category Search » ci dessous. Ou alternativement ouvrir l'écran « Category Search » en sélectionnant « Search » dans le menu qui s'ouvre en touchant le nom de la performance.



A partir de l'écran « Category Search », la sélection à l'écran ou par les boutons numériques se fait par 3 sélections successives des Catégories « Main » et « Sub », puis de la « Performance » :

- À l'écran en touchant successivement un pad dans chacune des 3 rangées superposées.

Category « Main »

Category « Sub »

« Perf. »



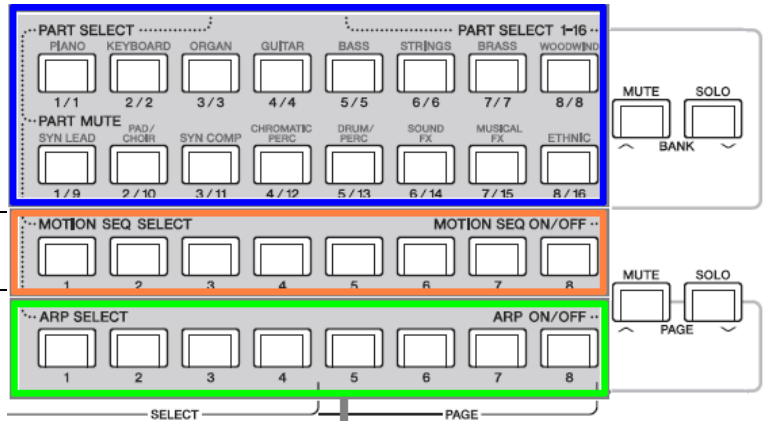
- ✓ « performances » à une seule partie en vert
- ✓ « Performances » à plusieurs parties en bleu.

- Par les boutons numérique, ou en appuyant successivement 3 boutons répartis dans les 3 zones superposées de la figure ci-après **:**

Category « Main » « A » 1–16

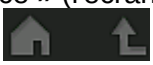
Category « Sub » « B » 1–8

« Performance » « C » 1–8



Les boutons « **C** » **1–8** ne permettent de sélectionner que les 8 premières performances de la matrice 4x4 de l'écran, mais les boutons « Page » **^** / **v** permettent de basculer entre 2 pages.

Pour finaliser la sélection de « Performance » (l'écran « Category Search » se ferme) :

- Touchez l'icône « HOME / EXIT » 
- ou utiliser la touche **ENTER**, **EXIT** ou **PERFORMANCE**.

Liste des « catégories » « Main »

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

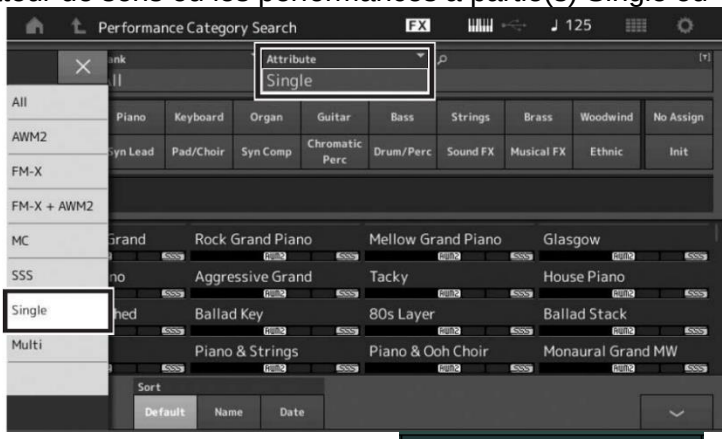
Liste des catégories « Sub » pour chaque « Main »

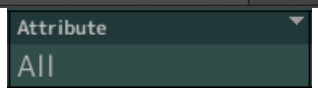
« Main » Category	« Sub » Category								
Piano	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Keyboard	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Organ	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Guitar	Acoustic	Electric	Distortion	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Bass	Acoustic	Electric	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	--	No Assign
Strings	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Brass	Solo	Ensemble	Orchestra	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Woodwind	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Syn Lead	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Pad/Choir	Analog	Warm	Bright	Choir	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Syn Comp	Analog	Digital	Decay	Hook	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Chromatic Perc	Mallet	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Drum / Perc	Drums	Percussion	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	--	No Assign
Sound FX	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Musical FX	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Ethnic	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign

Autres filtres de « Catégories Search »

A partir de l'écran « Category Search »

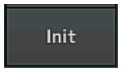
- Filtrer les listes de performance par « Bank » (1) : « PRESET » ou « USER »
- Filtrer les listes de performance par « Attribute » (2) : puis en sélectionnant le type de générateur de sons ou les performances à partie(s) Single ou « Multi » , etc…



Par exemple Perf. à 1 seule partie : Toucher 

+ 

« Attribute » puis « Single » dans le grand menu blanc qui se déroule.

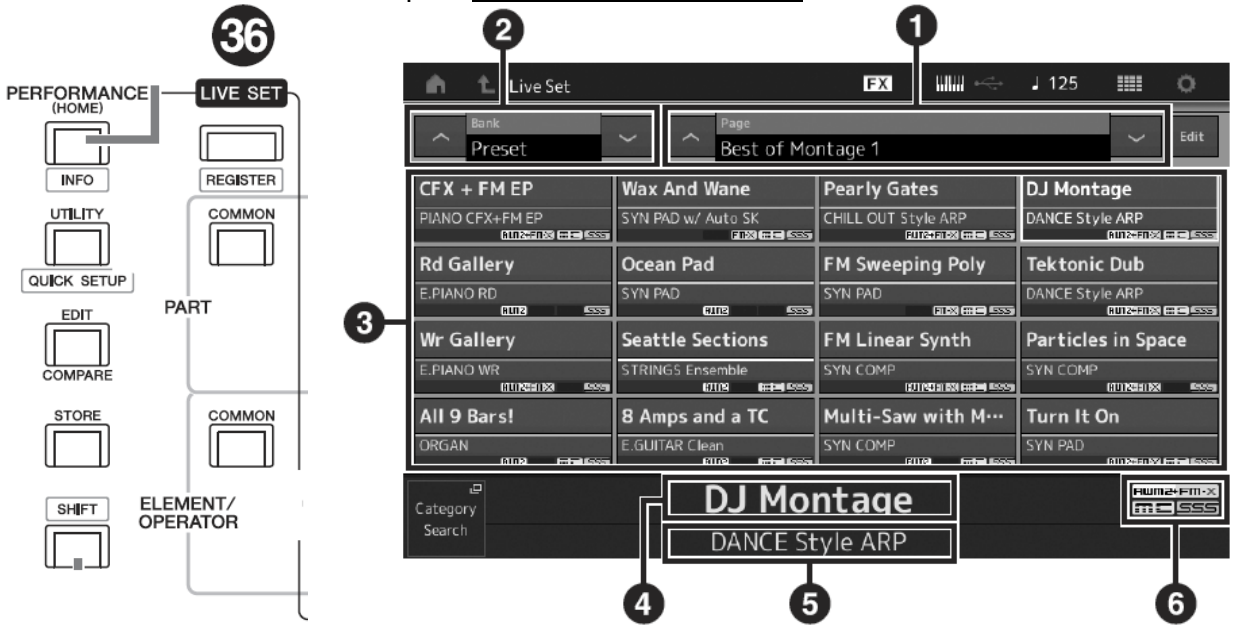
- Sélection d'une performance Initialisée (Vide) : Sélectionner « Init » 

comme catégorie « Main ». Seules les performances réinitialisées s'affichent, réparties en 3 catégories
  - « Initialised Perform » : parties normales « AWM2 »,
  - « Initialized FM » : parties normales « FM-X »,
  - « Initialized Drum »

2.7.1.2.2 Sélection d'une performance de la mémoire « Live Set »

Un « Live Set » est une liste de 16 « performances » regroupées à l'écran sous forme de 16 Pads (et 16 touches numériques) pour une prestation Live. En configuration d'usine seuls les 12 premiers « Live Set » sur 16 sont définis.

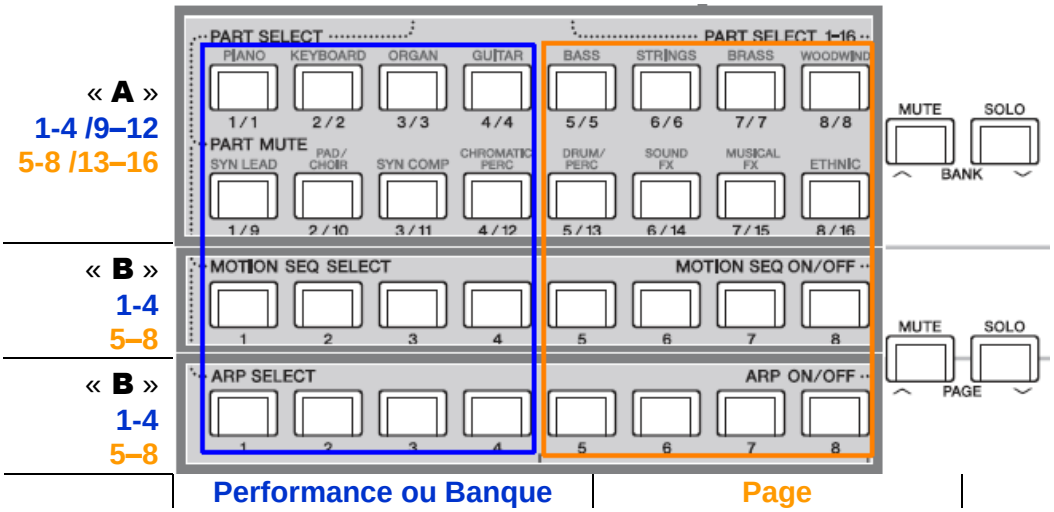
➢ 1 touche **LIVE SET** pour ouvrir l'écran « Live Set »



Liste des zones de l'écran « Live Set » ci-dessus

- **1** Page 

:
  - **Défilement** appuyant sur « ^ » « v » de part et d'autre, ou sur les touches « ELEMENT/ OPERATOR » **^** / **v** (**MUTE** / **SOLO**) ;
  - **Ou sélection directe** par les touches numériques « **A** » **5–8** / **13–16**, « **B** » **5–8** ou « **C** » **5–8** (partie droite 4x4 du pavé numérique ci-dessous).



- **2** 

BANK : « Preset » (Usine) ou « User »
  - **Défilement** en appuyant sur « ^ » « v » dans le champ, ou par les touches « BANK » **^** / **v** (**MUTE** / **SOLO**)
  - **Ou sélection directe** par les touches numériques « **A** » **1–4** / **9–12**, « **B** » **1–4** ou « **C** » **1–** (partie gauche 4x4 du pavé numérique ci-dessus).
- **3** Liste des performances
- **4** Nom des performances activées
- **5** Nom de l'emplacement
- **6** Indicateur (voir tableau ci-dessous).

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

➢ 2 Touchez l'un des 16 Pads de performance à l'écran.

Alternativement : Sélectionner une performance en appuyant sur les touches numériques « **A** » **1–4** / **9–12**, « **B** » **1–4** ou « **C** » **1–4** (Partie gauche 4x4 du pavé numérique ; Voir illustration ci-dessous).

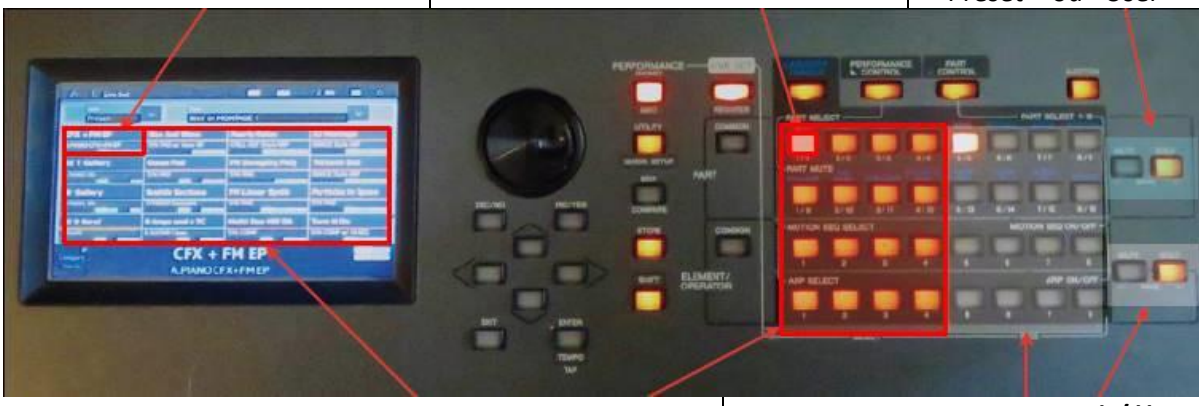
➢ 3 Jouez au clavier.

Résumé de sélection de « Performance » dans l'écran « Live Set » et équivalences entre l'écran tactile et les boutons

Performance sélectionnée (entourée d'un cadre blanc)

Performance sélectionnée (Bouton allumée complètement)

« Bank » ^ / ˅
Défilement Bank
«Preset » ou «User»



16 Performances dans un « live Set »

Boutons 1-16 ou « Page » ^ / ˅
« Set List » = Page
(Sélection directe ou défilement)

En configuration d'usine la Bank « USER » est vide et la Bank « PRESET » présente 12 « Live Sets » (Pages) non effaçables :

- Best of Montage1,
- Best of Montage2,
- FM
- Motion Control
- Keyboard1
- Keyboard2
- Orchestral
- Guitar/Bass
- Synth1
- Synth2
- Synth3
- Chromatic Percussion / Perc. & Drum

2.7.1.2.3 Défilement des « Performances »

La sélection se fait linéairement par défilement à l'aide de la **molette DATA** (rapide), ou des boutons (**SHIFT** +) **INC / DEC** (1 par 1 ou 10 par 10).

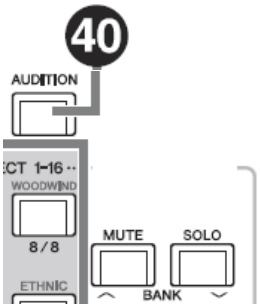
- 1. Bouton **PERFORMANCE** : L'écran « Performance » s'ouvre.



- 2. Naviguer dans les performances :
  - rapidement à l'aide du cadran de données,
  - 1 par 1 avec les touches **INC / DEC**,
    10 par 10 avec les touches **SHIFT + INC** / **DEC**.

Ecouter si besoins une phrase de démonstration en boucle en appuyant sur **AUDITION** (40).

pour arrêter la reproduction appuyer à nouveau sur la touche **AUDITION**.



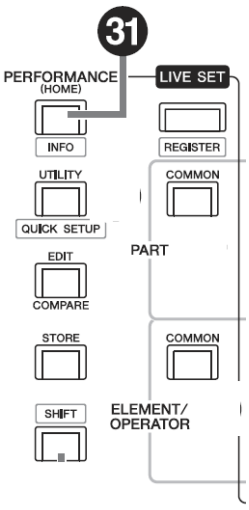
- 3. Jouer au clavier

2.7.2 Jeu au clavier

Vous pouvez mixer plusieurs parties dans une même couche, les partager sur le clavier ou même configurer une combinaison de parties disposées en couche et partagées sur le clavier.

Chaque performance peut contenir un total de 8 parties différentes.

Appuyez sur la touche **PERFORMANCE** avant de jouer au clavier.



2.7.2.1 Écran « Performance Play » 84
2.7.2.2 Activation/désactivation d'une partie : MUTE / SOLO 85
2.7.2.3 Utilisation de la fonction « Arpeggio » 88
2.7.2.4 Fonction « Motion Sequencer » 90
2.7.2.5 Modifier le son 93
2.7.2.6 Mixage 94
2.7.2.7 Utilisation de la fonction « Scene » 94

2.7.2.1 Écran « Performance Play »

Identique au paragraphe 1.4.3.1 ci-dessus.

- La touche **PERFORMANCE** ouvre l'écran « Performance » ci-dessous.
- Le changement de Performance, peu pratique, se fait linéairement par défilement lent 1 par 1 ou 10 par 10 par (**SHIFT** +) **INC/DEC**, ou rapide par la **molette DATA**.
- On peut jouer la Performance avec les paramètres de la liste plus bas, qui sont modifiables en les touchant à l'écran.



Liste des zones de la copie d'écran plus haut

- **1** Nom de la performance
- **2** Indicateur
- **3** Fonctions affectées aux boutons
- **4** Noms des parties
- **5** Activation/désactivation de la fonction « Motion Sequencer » appliquée aux parties
- **6** Activation/désactivation de l'arpège appliqué aux parties
- **7** Limite de note appliquée aux parties
- **8** Activation/désactivation de la commande de clavier appliquée aux parties
- **9** Activation/désactivation de l'assourdissement appliqué aux parties (MUTE)
- **10** Activation/désactivation de l'isolement appliqué aux parties (SOLO)
- **11** Volume des parties 1–8
- **12** Indicateur de niveau de la sortie audio

Bouton « View » 

pour basculer en affichage détaillé ou « Smart Morph » (Firmware 3.5)

- Touchez « View » pour basculer entre les 3 écrans suivants :
  - écran de 8 parties par défaut,
  - écran de 4 parties + pavé XY « Smart Morph ».
  - écran de 4 parties contenant des détails différents en fonction de la position du curseur ou des réglages des fonctions de commande
    Cet écran s'affiche à la place de l'écran « Smart Morph » si la performance ne contient pas encore de données « Smart Morph »

  Lorsque le curseur est positionné sur le nom de la performance dans l'écran « Performance Play » (Home), le bouton **PERFORMANCE** produit le même effet.

NB : Dans l'écran « Live Set », une icône FM-X spéciale indique si la performance affectée comporte ou non des données « Smart Morph ».

- ✓  : Performance avec une partie FM-X « classique ».
- ✓  : Performance avec une partie FM-X et données « Smart Morph ».

2.7.2.2 Activation/désactivation d'une partie : MUTE / SOLO

Voir une présentation qui se veut plus claire au paragraphe 1.4.3.2 ci-dessus.

On peut appliquer « MUTE » ou « SOLO » sur les 8 parties de la performance.

On conseille plutôt d'apprendre comme suit par l'expérience :

- en débutant soit par le bouton **PERFORMANCE CONTROLE**, soit par le bouton **PART CONTROL** (grâce à ces 2 boutons chaque fonction dispose de 2 méthodes, équivalentes, mais avec d'infimes différences),
- puis utiliser uniquement (au moins dans un premier temps) les boutons « **A** » **9-16** en conjonction avec le bouton **SOLO** dans tous les cas, et parfois **MUTE** (dans 3 cas sur 4).

En effet, les 2 fonctions font l'objet de 2 paragraphes à cause de différences infimes entre les 2 fonctions et les 2 méthodes pour chaque fonction. De ce fait la description est plus compliquée que ne l'est la compréhension, qui est assez intuitive bien que troublante à cause des fausses similitudes :

- ✓ Chacune des fonctions « MUTE » et « SOLO » offrent 2 méthodes presque identiques selon qu'on utilise le bouton **PERFORMANCE CONTROLE** ou **PART CONTROL**.
- ✓ Dans tous les cas l'éclairement des touches numériques « **A** » **1-8** et **9-16** est identique pour représenter les 8 « Parties », par contre seuls les touches **9-16** peuvent être utilisées pour la 1ère méthode de la fonction « MUTE » (contrairement à la fonction « SOLO » pour laquelle les boutons **1-8** et **9-16** sont équivalents dans les 2 méthodes !).
- ✓ La fonction « MUTE » ne nécessite pas d'appuyer sur le bouton **MUTE** pour la 1ère méthode (contrairement au bouton **SOLO** pour la fonction « SOLO »). Par contre le bouton **MUTE** sert à annuler la fonction « SOLO » dans la 2ème méthode !

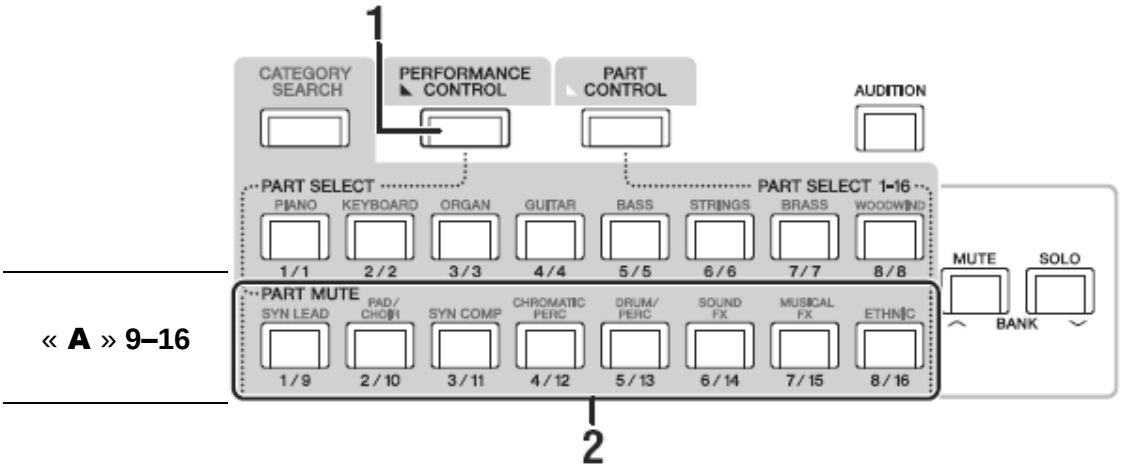
2.7.2.2.1 Activation/désactivation de parties : MUTE 86
2.7.2.2.2 Isolement d'une partie spécifique : SOLO 87

2.7.2.2.1 Activation/désactivation de parties : MUTE

Il y a 2 méthodes pour procéder à l'Activation/Désactivation d'une ou plusieurs « Parties » selon la touche employée au départ :

2.7.2.2.1.1 Par la touche PERFORMANCE CONTROL 86
2.7.2.2.1.2 Par la touche PART CONTROL 86

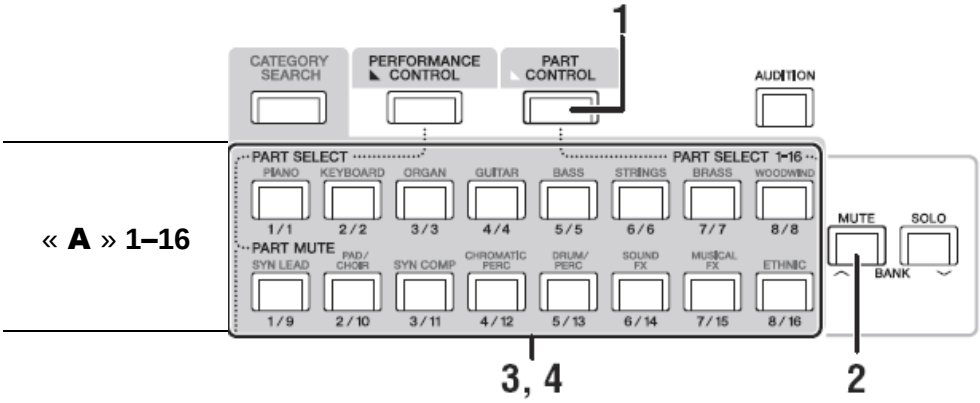
2.7.2.2.1.1 Par le bouton **PERFORMANCE CONTROL**



- 1 touche **PERFORMANCE CONTROL**. Le voyant s'allume, indiquant par-là que les différentes parties peuvent être activées/désactivées.
- 2 Appuyez sur une des touches numériques « **A** » **9–16**.
  Les touches **1–8** en correspondance avec la touche enfoncée s'allument faiblement et la partie correspondante est assourdie (car l'éclairement des touches « **A** » **1-8** et **9-16** est identique pour représenter les 8 « Parties »)

- Appuyer sur plusieurs touches pour activer/désactiver plusieurs parties en même temps.

2.7.2.2.1.2 Par le bouton **PART CONTROL**



NOTE : l'éclairement des touches « **A** » **1-8** et **9-16** est identique pour représenter les 8 « Parties ».

- 1 touche **PART CONTROL**.
- 2. touche **MUTE** pour activer la fonction. Parmi les touches numériques « **A** » **1–16**, seules celles dont les parties correspondantes disposent de sons affectés s'allument. (L'éclairement des touches « **A** » **1-8** et **9-16** est identique pour représenter les 8 « Parties »)
- 3. touche numérique « **A** » **9–16** pour assourdir la partie correspondante. La touche fortement allumée diminue d'intensité.
  Appuyer sur plusieurs touches pour activer le « MUTE » sur plusieurs parties en même temps.
- 4 A l'inverse, appuyer sur une des touches numériques « **A** » **1–16** faiblement allumées (La touche s'allume complètement), pour désactiver « MUTE » pour la partie correspondante.

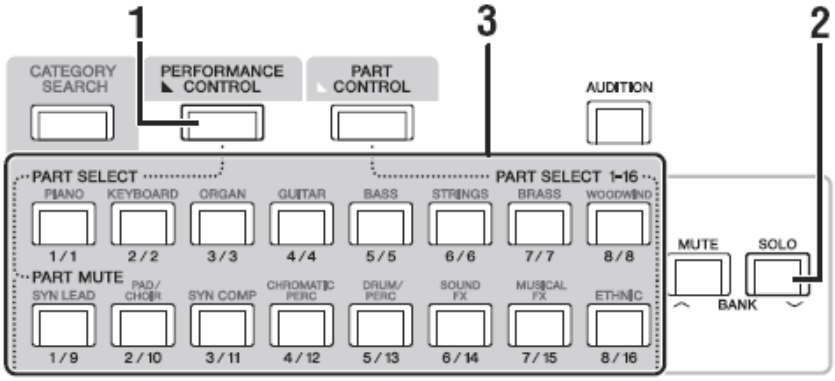
2.7.2.2.2 Isolement d'une partie spécifique : SOLO

La fonction « Solo » est l'inverse de la fonction « Mute » et permet d'isoler instantanément une partie (en assourdissant toutes les autres).

Il existe 2 méthodes pour activer/désactivé « SOLO » selon la touche employée au départ.

Par le bouton PERFORMANCE CONTROL

« **A** » **1–16**

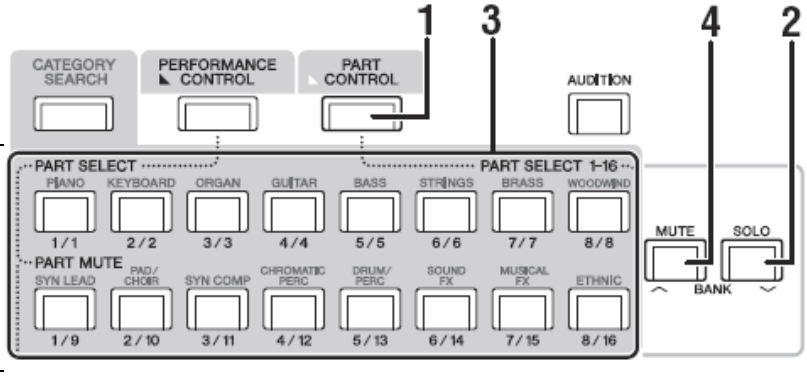


NOTE : l'éclairement des touches « **A** » **1-8** et **9-16** est identique pour représenter les 8 « Parties ».

- 1 touche **PERFORMANCE CONTROL**.
- 2. touche **SOLO**. Elle s'allume, indiquant par-là que la fonction Solo est activée.
- 3 une des touches numériques « **A** » **1–8** / **9–16**. La touche enfoncée s'allume et seule la partie correspondante parmi les 8 parties devient audible.

Par le bouton PART CONTROL

« **A** » **1–16**



NOTE : l'éclairement des touches « **A** » **1-8** et **9-16** est identique pour représenter les 8 « Parties ».

- 1 touche **PART CONTROL**.
- 2. touche **SOLO** pour l'activer.
  Parmi les touches numériques « **A** » **1–16**, seules celles dont les parties correspondantes disposent de sons qui leur ont été affectés s'illuminent faiblement.
- 3 une des touches numériques « **A** » **1–16** pour isoler la partie correspondante. La faible intensité d'illumination de la touche enfoncée augmente et la touche devient complètement allumée.
  Vous pouvez changer la partie isolée en appuyant sur une autre touche numérique.
- 4. touche **MUTE** pour désactiver la fonction « Solo ».

2.7.2.3 Utilisation de la fonction « Arpeggio »

Voir une version plus concise au paragraphe 1.4.3.3 ci-dessus.

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

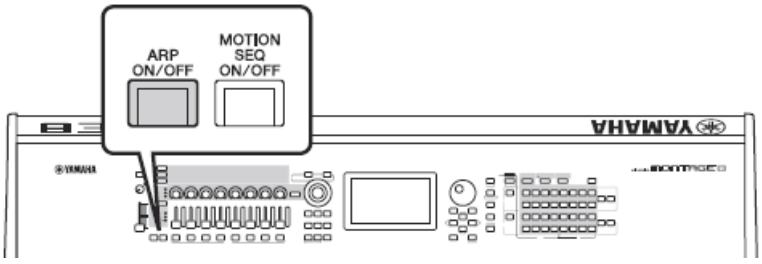
- 8 types d'arpège attribuables aux différentes parties et reproduction sur 8 parties simultanément. Les rélages sont les suivants :
  - méthode de reproduction des arpèges,
  - plage de notes,
  - plage de vélocité
  - effets de reproduction

Voir plus de détails sur la fonction « Arpeggio » au § 3.1.5 ci-dessous.

2.7.2.3.1 Activation/désactivation Globale de la fonction « Arpeggio » 88
2.7.2.3.2 Modification du type d'arpège 89
2.7.2.3.3 Activation/désactivation individuellement pour chaque partie des arpèges 89

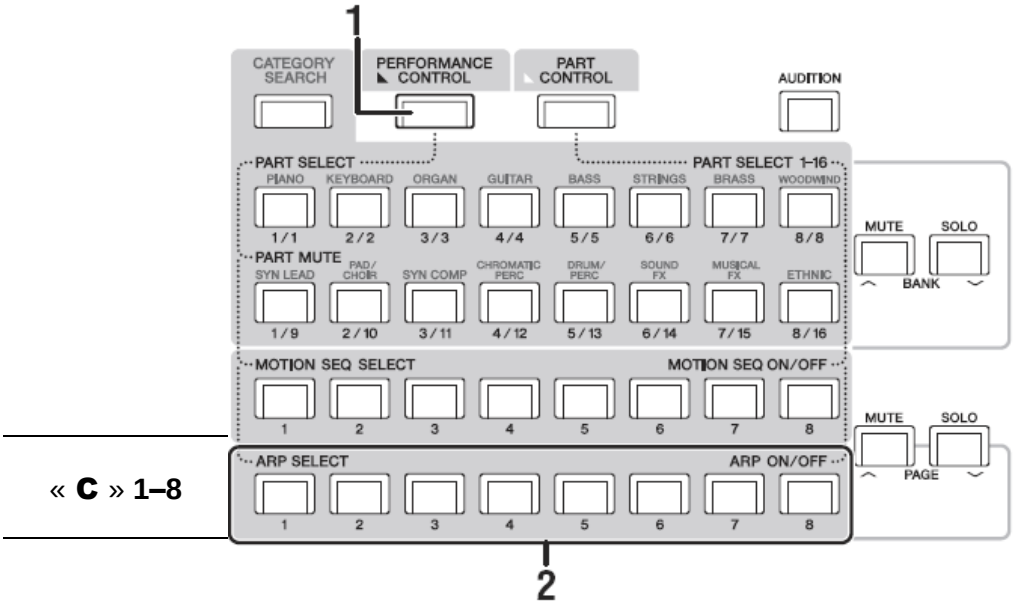
2.7.2.3.1 Activation/désactivation Globale de la fonction « Arpeggio »

Pour activer ou désactiver la reproduction des arpèges, appuyer sur la touche **ARP ON/OFF** du panneau.



2.7.2.3.2 Modification du type d'arpège

Changer le type d'arpège en appuyant sur les touches numériques « **C** » **1–8** :

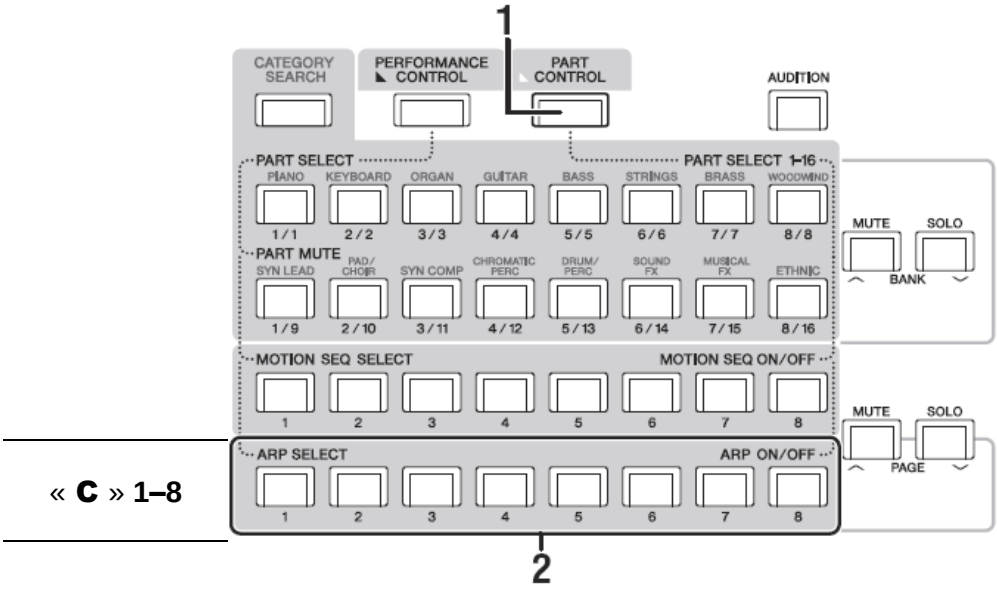


- 1 touche **PERFORMANCE CONTROL**. Elle s'allume.
- 2 une des touches numériques « **C** » **1–8** pour modifier le paramètre « Arpeggio Type ».

NOTE : Pour plus d'informations sur le réglage « Arpeggio Type », voir le paragraphe 2.7.2.3.2 ci-dessus.

2.7.2.3.3 Activation/désactivation individuellement pour chaque partie des arpèges

Activer ou désactiver la reproduction des arpèges sur 8 parties de la performance comme suit.



- 1 touche **PART CONTROL**. Elle s'allume.
- 2 touches numériques « **C** » **1–8**, pour basculer chacune des parties correspondantes entre les états activation/désactivation de la reproduction des arpèges.

Dans le cas où la reproduction des arpèges est activée, la touche correspondante s'allume complètement et lorsqu'elle désactivée, la touche s'allume faiblement.

NOTE : Alternativement, on peut activer / désactiver la reproduction des arpèges sur chaque partie séparément en touchant la touche « ARP ON/OFF » à l'écran.

2.7.2.4 Fonction « Motion Sequencer »

Voir une version plus concise au paragraphe 1.4.3.4.

La fonctionnalité « Motion Sequencer » permet de modifier dynamiquement les sons grâce à l'exécution de paramètres en fonction de certaines séquences créées à l'avance, par exemple sur le tempo, les arpèges ou les rythmes fournis par les périphériques externes connectés.

Affectations :

- Affecter jusqu'à 8 types de séquences par « Lane ».
- Définir jusqu'à 4 « Lanes » correspondant à la fonction « Motion Sequencer » pour une partie. Il est possible d'utiliser 8 « Lanes » en même temps pour l'ensemble de la performance.

Réglages :

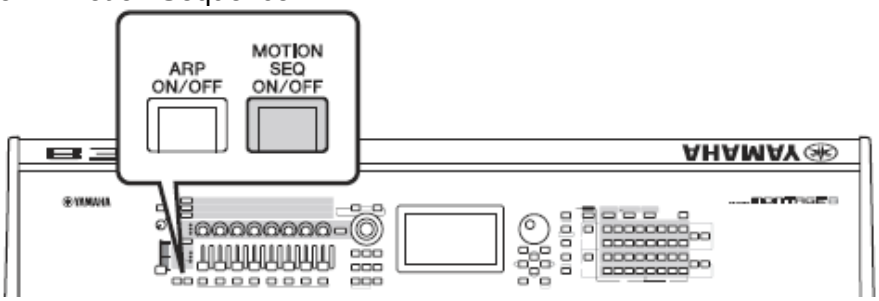
- Régler la méthode de reproduction des arpèges,
- Définir la plage de vélocité, les effets de reproduction, le nombre d'étapes, et ainsi de suite, afin de créer vos propres groove originaux.

NOTE : Pour plus de détails sur « Motion Sequencer », voir 3.1.6 ci-dessous.

2.7.2.4.1 Activation/désactivation Globale de « Motion Sequencer » 90
2.7.2.4.2 Modification des types « Motion Sequencer » 91
2.7.2.4.3 Activation/désactivation individuellement pour chaque partie de « Motion Sequencer » 91

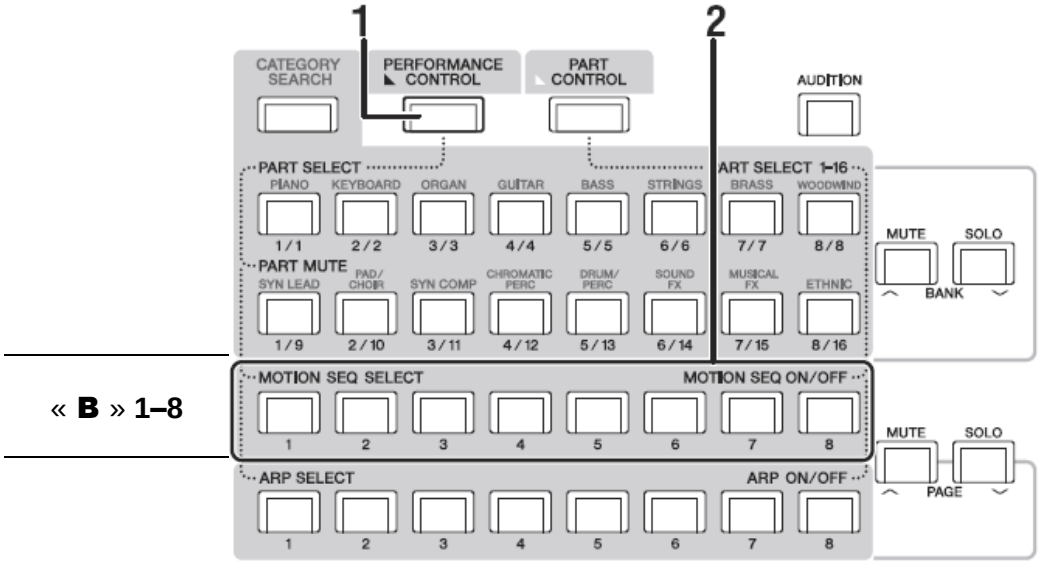
2.7.2.4.1 Activation/désactivation Globale de « Motion Sequencer »

- Touche **MOTION SEQ ON/OFF** du panneau avant pour activer ou désactiver la fonction « Motion Sequencer ».



2.7.2.4.2 Modification des types « Motion Sequencer »

Appuyez sur les touches numériques « **B** » **1–8** pour naviguer entre les différents types « Motion Sequencer ».

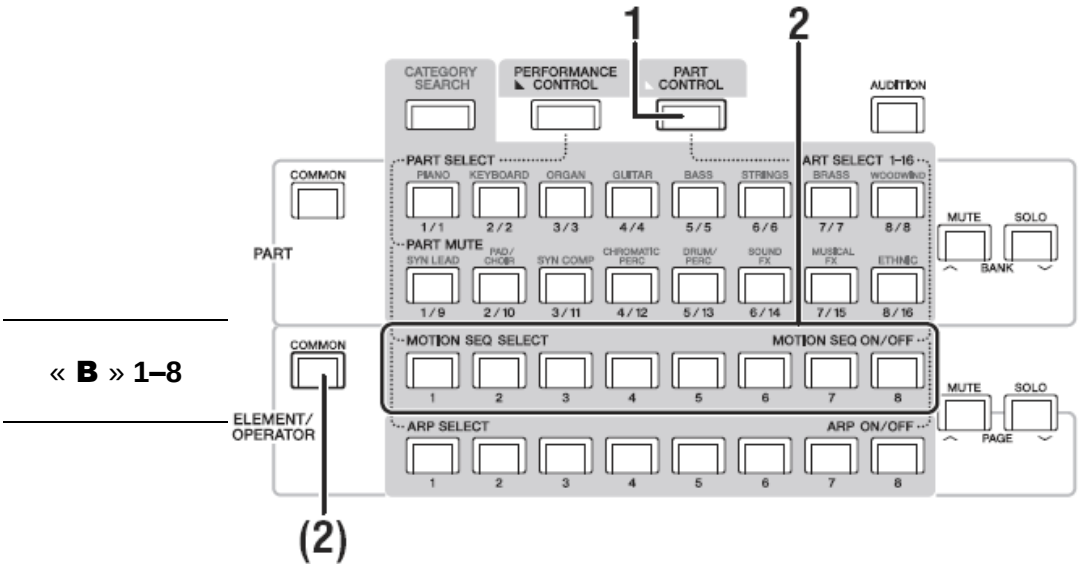


- 1 touche **PERFORMANCE CONTROL**. Elle s'allume.
- 2 touches numériques « **B** » **1–8** pour changer de type « Motion Sequencer ».

Pour plus de détails voir paragraphe 3.1.6 ci-dessous.

2.7.2.4.3 Activation/désactivation individuellement pour chaque partie de « Motion Sequencer »

L'activation/désactivation de « Motion Sequencer » peut être appliquée à chaque partie, comme suit :



- 1 touche **PART CONTROL**. Elle s'allume.
- 2 touches numériques « **B** » **1–8** pour activer/désactiver « Motion Sequencer » pour chaque « partie ».
  - Activée, la touche correspondante s'allume complètement
  - Désactivée, la touche correspondante s'allume faiblement.

- Lorsque toutes les « Lanes » d'une partie sont en situation d'inactivité, le voyant de la touche correspondante est éteint et ne sera pas activé pour cette opération.

NOTE : Toucher « MS ON/OFF » à l'écran pour effectuer la même opération.

Pour activer/désactiver la fonction « Motion Sequencer » commune, appuyez sur la touche « ELEMENT/OPERATOR » **COMMON**.

- ✓ Activée : la touche correspondante s'allume complètement
- ✓ Désactivée : la touche correspondante s'allume faiblement.
- ✓ Lorsque toutes les « Lanes » d'une partie sont en situation d'inactivité, le voyant de la touche correspondante est éteint et ne sera pas activé pour cette opération.

NOTE : Toucher « MS Cmm » à l'écran pour effectuer la même opération.

2.7.2.5 Modifier le son

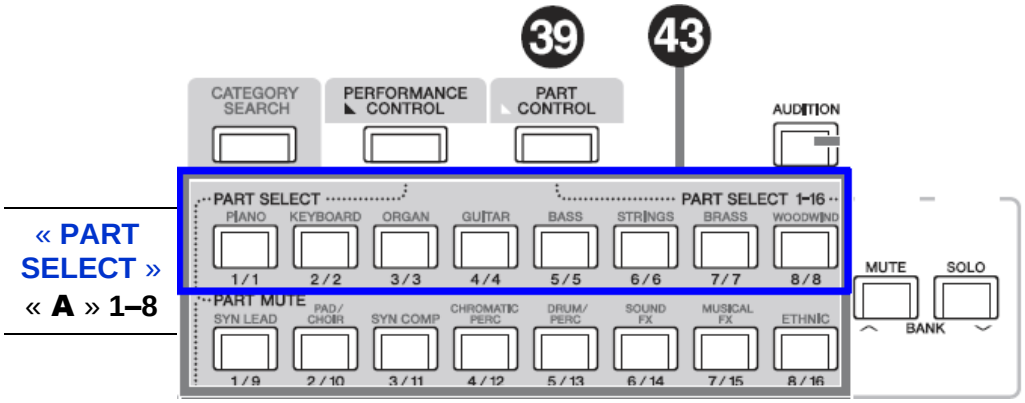
2.7.2.5.1 Modifier le son avec les « contrôleurs » (Cfr. § 1.3.3.5.1 ci-dessus) 93
2.7.2.5.2 Modifier le son avec les « Potentiomètres » (Cf. § 1.3.3.5.2 ci-dessus.) 93
2.7.2.5.3 Modifier le son avec le **Super Knob** (Cg. § 1.3.3.5.3 ci-dessus) 93

2.7.2.5.1 Modifier le son avec les « contrôleurs » (Cfr. § 1.4.3.5.1 ci-dessus)

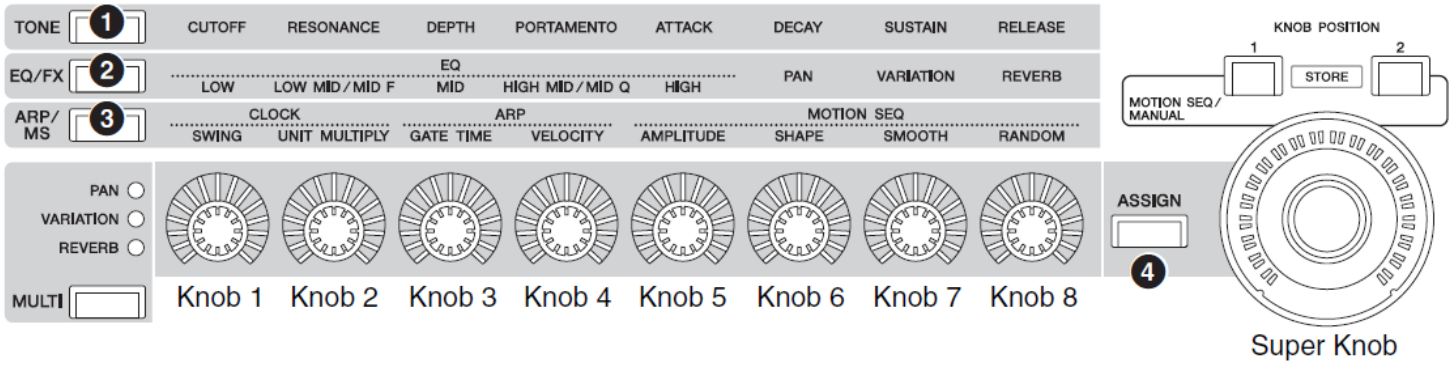
Voir le paragraphe 1.4.3.5.1 ci-dessus

2.7.2.5.2 Modifier le son avec les « Potentiomètres » (Cf. § 1.4.3.5.2 ci-dessus.)

Voir le paragraphe 1.4.3.5.2 ci-dessus.



➢ 1 touche **TONE** / **EQ/FX** / **ARP/MS** (1,2,3) des fonctions attribuées aux Potars, ou sur la touche **ASSIGN** (4) de la fonction d'affectation aux Potars.



Liste des touches de la copie d'écran plus haut

- **1 TONE** : renvoie vers les fonctions de réglages de Timbre
- **2 EQ/FX** : renvoie vers les fonctions de réglages EQ et Effects
- **3 ARP/MS**: renvoie vers les fonctions de réglages d'« arpège » et de « Motion Sequencer »
- **4 ASSIGN**: renvoie vers les fonctions prédéfinies pour valoriser les meilleures caractéristiques de chaque performance

2.7.2.5.3 Modifier le son avec le **Super Knob** (Cg. § 1.4.3.5.3 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.4.3.5.3 ci-dessus.

2.7.2.6 Mixage (Cf. § 1.4.3.6 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.4.3.6 ci-dessus.



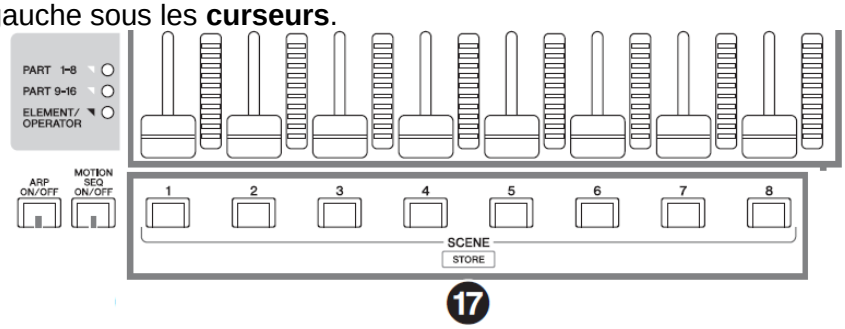
- **1** Catégorie principale pour chaque partie
- **2** Commutation des écrans entre les égaliseurs
- **3** bandes et 2 bandes
- **3** Réglage d'égalisation pour chaque partie
- **4** Valeurs des paramètres pour chaque partie
- **5** Modification de l'affichage des parties **1–16**
- **6** Modification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

Pour plus de détails sur les paramètres « Mixing » et « Mixing Edit », voir le § 3.2.2.3 ci-dessous.

2.7.2.7 Utilisation de la fonction « Scene » (Cf. § 1.4.3.7 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.4.3.7 ci-dessus.

Il existe 8 scènes à sélectionner en appuyant sur une touche « SCENE » **1-8** (**17**) sur le panneau de gauche sous les **curseurs**.



2.7.3 Création de « Live Sets » personnalisés

Les « Live Sets » sont adaptés au jeu en live, en permettant de basculer instantanément entre les performances de son choix. On peut créer ses propres listes « Live Set » en regroupant ses performances préférées.

2.7.3.1 Enregistrement d'une performance dans une liste « Live Set » (Cf. § 1.4.4.1 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.4.4.1 ci-dessus

2.7.3.2 Tri des performances enregistrées dans « Live Set » (Cf. § 1.4.4.2 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.4.4.2 ci-dessus.

2.7.3.3 Navigation entre les performances dans une page « Live Set » à l'aide du sélecteur au pied (CF. § 1.4.4.3 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.4.4.3 ci-dessus.

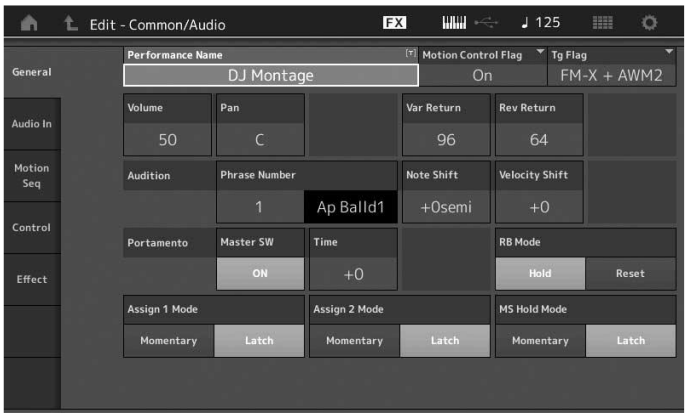
2.7.4 Édition des réglages

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

2.7.4.1 Édition de « Performance » (Cf. § 1.3.5.1 ci-dessus) 96
2.7.4.2 Édition de « Partie » (CF. § 1.3.5.2 ci-dessus) 96
2.7.4.3 Édition d'effet de partie (CF. § 1.3.5.3 ci-dessus) 96
2.7.4.4 « Split », « Layer » et « Arpeggio » (Cf. § 1.3.5.4 ci-dessus) 96
2.7.4.5 Création d'une « Performance » en combinant plusieurs parties (Cf. § 1.3.5.5 ci-dessus) 96

2.7.4.1 Édition de « Performance » (Cf. § 1.4.5.1 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.4.5.1 ci-dessus.
Ce processus s'effectue dans l'écran « Performance Edit ».

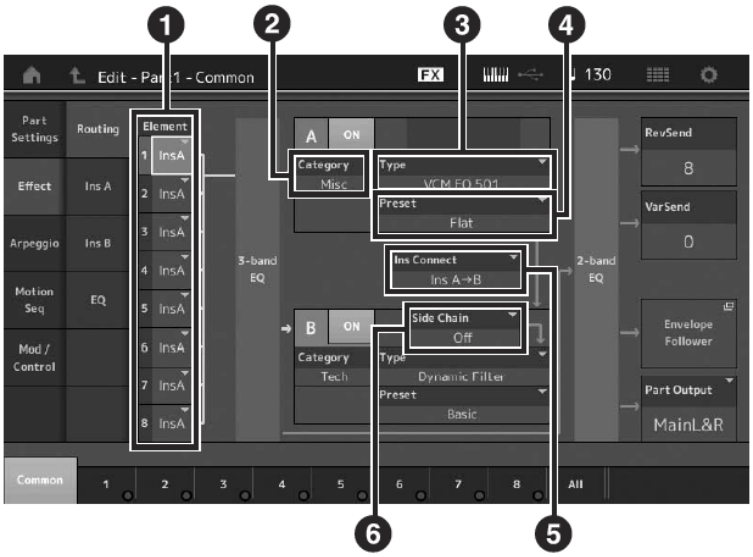


2.7.4.2 Édition de « Partie » (CF. § 1.4.5.2 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.4.5.2 ci-dessus.

2.7.4.3 Édition d'effet de partie (CF. § 1.4.5.3 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.4.5.3 ci-dessus.



- **1** Sortie de chaque élément/touche
- **2** Catégorie de l'effet d'insertion A
- **3** Type de l'effet d'insertion A
- **4** Présélection de l'effet d'insertion A
- **5** Méthode de connexion entre les effets d'insertion A et B.
- **6** Sélection de « Side Chain » / « Modulator »

2.7.4.4 « Split », « Layer » et « Arpeggio » (Cf. § 1.4.5.4 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.4.5.4 ci-dessus.

2.7.4.5 Création d'une « Performance » en combinant plusieurs parties (Cf. § 1.4.5.5 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.4.5.5 ci-dessus.

2.7.4.6 Fonction « Rhythm Pattern » (Cf. § 1.4.5.6 ci-dessus)

Voir le paragarphe 1.4.5.6 ci-dessus

2.8 Enregistrement et reproduction MIDI & AUDIO : Séquenceur / Enregistreur

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

2.8.1 TERMINOLOGIE 97
2.8.2 ENREGISTREMENT MIDI : « PERFORMANCE RECORDER » & « PATTERN SEQUENCER » 98
2.8.3 ENREGISTREMENT DE PERFORMANCE EN AUDIO : AUDIO RECORDER 121
2.8.4 REPRODUCTION D'UN FICHIER AUDIO 122

2.8.1 Terminologie

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

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

Realtime Recording
Le Montage enregistre les données de performance au fur et à mesure de leur reproduction à l'aide d'un métronome.
La fonction « Realtime Recording » dispose de 3 méthodes : Replace (Remplacement), Overdub (Superposition) et Punch In/Out (Début/fin d'insertion).

- ✓ « Replace » : remplacer une piste déjà enregistrée par de nouvelles données.
- ✓ Overdub : ajouter des données à une piste contenant déjà des données (par-dessus les notes existantes).
- ✓ « Punch In/Out » : autorise le réenregistrement sélectif sur une zone spécifique de la piste.

2.8.2 Enregistrement MIDI : « Performance Recorder » & « Pattern Sequencer »

Cet instrument dispose 2 fonctions de d'enregistrement MIDI intégrées pour vos performances au clavier :

- ✓ Performance Recorder : pour enregistrer une partie unique sur la piste 1
- ✓ Pattern Sequencer : véritable séquenceur multipistes (Firmware 3.0)

Vous avez aussi tout le loisir de créer des arrangements complexes comportant plusieurs instruments et des morceaux entiers à l'aide d'une application DAW.

2.8.2.1 « Performance Recorder » 98
2.8.2.2 « Pattern Sequencer » (Firmware 3.0) 101
2.8.2.3 Lecture de morceau 120

2.8.2.1 « Performance Recorder »

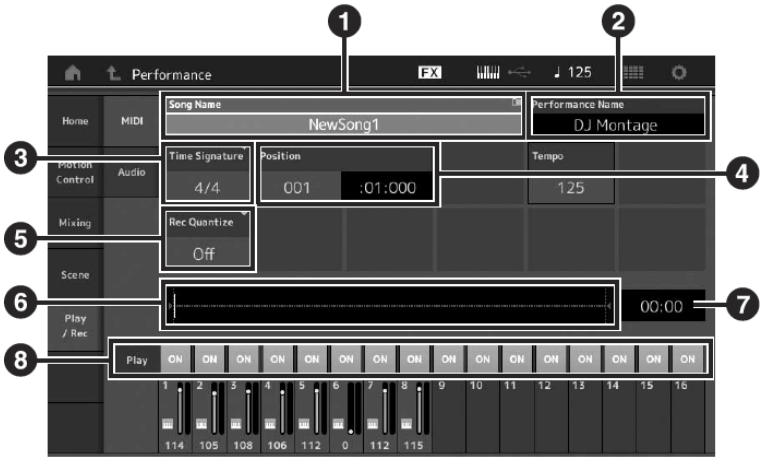
Cette fonction permet de mémoriser rapidement la phrase qui vous vient à l'esprit en enregistrant une partie unique sur la piste 1.

Il vous faut au préalable configurer le MONTAGE pour l'enregistrement.

- 1 onglet « Play/Rec » sur le côté gauche de l'écran « Performance Play » pour afficher l'écran d'enregistrement.
- 2 onglet « MIDI » à gauche de l'écran. 

- 3. touche ● (Enregistrement) pour afficher l'écran « Record Setup ».

  NOTE : Appuyer simplement sur la touche ● sur l'écran « Performance » pour effectuer les étapes 1–3 en une seule fois.



  - 1 Nom de morceau
  - 2 Nom de la performance actuellement sélectionnée
  - 3 Time Signature (indication de la mesure)
  - 4 Position (position de début de l'enregistrement ou de la reproduction)
  - 5 Quantize (Quantification)
  - 6 Position correspondant à la séquence entière
  - 7 Durée d'enregistrement de la séquence entière
  - 8 Activation ou désactivation de la reproduction sur chaque piste
- 4 Réglez les paramètres suivants dans l'écran « Record Setup »
  - 4-1 Positionnez le curseur sur « Time Signature » (3), puis réglez-en la valeur. Dans cet exemple, réglez la valeur sur « 4/4 ».

- 4-2 Réglez la fonction « Quantize » sur « 240 (8th note) » dans « Record Quantize » (5).
  Cette fonction permet de quantifier automatiquement les notes en temps réel en alignant la synchronisation des événements de note sur le temps le plus proche. Il faut généralement spécifier la plus petite valeur de note de la partition à exécuter.

➢ 5. touche ► pour lancer l'enregistrement après le décompte de mesures d'introduction.

➢ 6 Lorsque vous avez fini de jouer, appuyez sur la touche ■ pour arrêter l'enregistrement

- Si vous jouez des fausses notes, il faudra appuyer sur la touche ■ et recommencer l'enregistrement.

Enregistrement à l'aide d'un clic

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

➢ 1 touche **UTILITY** et touchez « Tempo Settings » pour appeler l'écran de réglage du tempo. Réglez « Mode » sur « Rec ».

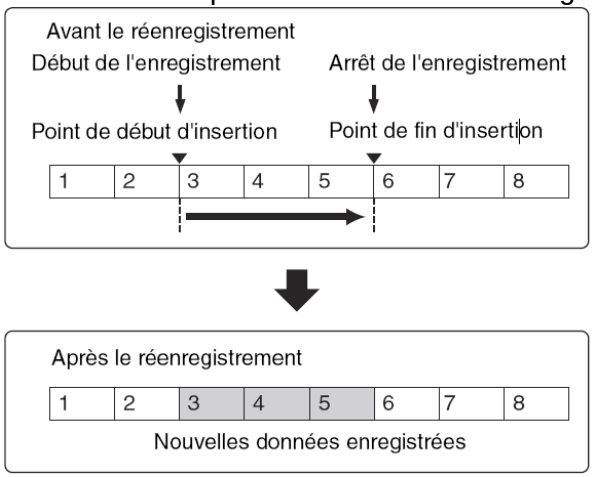


NOTE : Lorsque la valeur « Rec/Play » est spécifiée, le clic est émis pendant l'enregistrement et la reproduction. Si le mode est réglé sur « Always », le clic sera toujours audible.

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

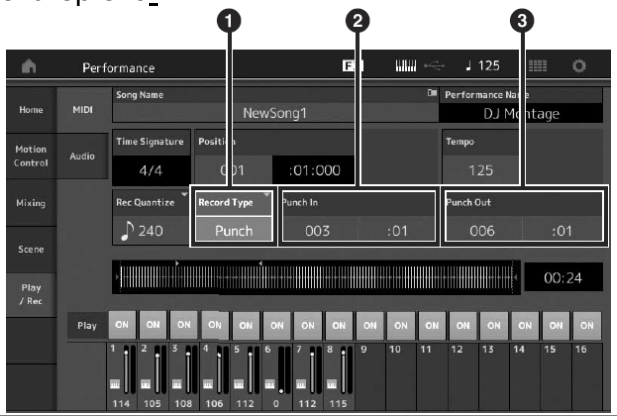
Utilisez la méthode d'enregistrement « Punch In/Out » pour enregistrer uniquement une portion donnée de la piste.

Si vous définissez le point de début (Punch In) et le point de fin (Punch Out) et que vous démarrez l'enregistrement au début du morceau, l'enregistrement ne sera réellement effectif qu'entre les points de début et de fin. Dans l'exemple des 8 mesures ci-dessous, seules les mesures allant de la troisième à la cinquième mesure sont réenregistrées.



NOTE : La méthode de début/fin d'insertion écrase les données d'origine contenues dans la zone spécifiée.
Pour exécuter un enregistrement « Punch In » / « Punch Out » dans la condition précédente, réglez les paramètres au préalable dans l'écran « Record Setup ».

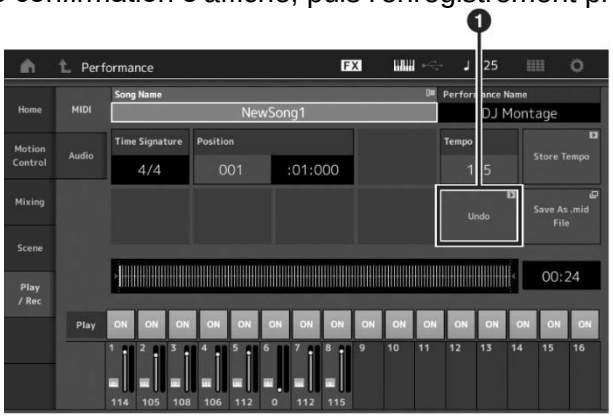
- **1** « Record Type » : « punch » (insertion)
- **2** « Punch In » (Début d'insertion) : 003:01
  La reproduction de la piste d'enregistrement est désactivée à partir de ce point et votre performance au clavier est enregistrée sur la piste.
- **3** « Punch Out » (Fin d'insertion) : 006:01
  L'enregistrement s'interrompt à ce point et la reproduction normale de la piste d'enregistrement reprend.



Annulation de votre plus récent enregistrement : « Undo/Redo »

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

- **1** « Undo » (Cet affichage est indisponible en l'absence de données enregistrées.)
  Une demande confirmation s'affiche, puis l'enregistrement précédent est annulé.



- **2** « Redo » (Cet affichage ne sera pas disponible si la fonction « Undo » n'a pas été utilisée.)
  Une demande confirmation s'affiche. La sélection de la tâche « Redo » restaure les modifications que vous venez d'effectuer.



2.8.2.2 « Pattern Sequencer » (Firmware 3.0)

Cette fonctionnalité représente un véritable Séquenceur mluti pistes, par opposion au « Performance Recorder » (§ 2.8.2.1 ci-dessus) qui est un simple enregistreur MIDI dans une piste unique.

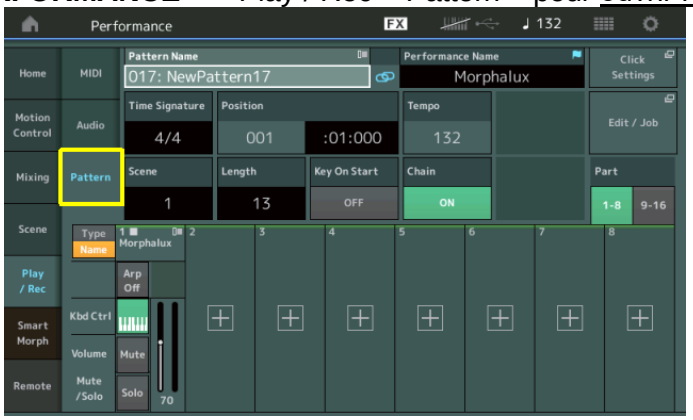
2.8.2.2.1 « Play / Rec » 101
2.8.2.2.2 « Overview » 105
2.8.2.2.3 « Note » 105
2.8.2.2.4 « Track » 110
2.8.2.2.5 « Song » 115
2.8.2.2.6 « User Arp » (User Arpeggio) 117
2.8.2.2.7 « Play FX » (Play Effect) 118
2.8.2.2.8 « Chain » 119

2.8.2.2.1 « Play / Rec »

2.8.2.2.1.1 Lecture / Attente de lecture 101
2.8.2.2.1.2 Attente d'un nouvel enregistrement 103
2.8.2.2.1.3 Recording 103
2.8.2.2.1.4 Re-Recording 104

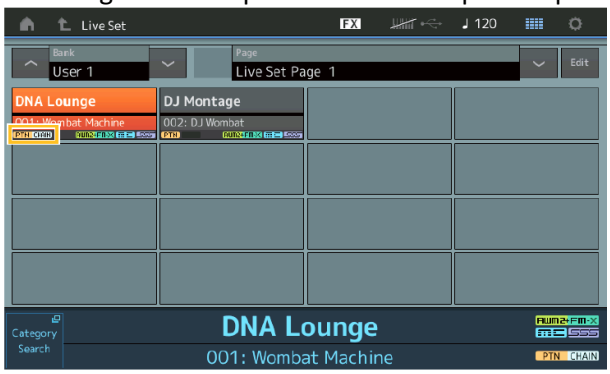
2.8.2.2.1.1 Lecture / Attente de lecture

- Pressez **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern » pour ouvrir l'écran « Pattern »



- « Pattern Name » : Indique le nom du motif sélectionné. Toucher le paramètre appelle le menu pour charger, renommer et créer un nouveau motif.
- « Link Icon » : Indique que les données de motif et les données de performance contenues dans les données de motif.
  Lorsque les données de modèle et les données de performance contenues dans les données de motif ne correspondent pas, une icône lien brisé apparaît.
- « Performance Name » : Indique le nom de la performance sélectionnée.
  NB : Lorsque vous modifiez les paramètres de performance, une indication de drapeau bleu apparaît sur le côté droit du nom de Performance.
- « Time Signature » : Indique la signature temporelle du motif.
- « Position » : Détermine la position de départ de l'enregistrement / lecture. L'indicateur montre également la position actuelle pendant la lecture. Le numéro de mesure est dans la cellule gauche et le nombre de temps et de la valeur d'horloge sont dans la cellule de droite.
- « Tempo » : Détermine le tempo pour la lecture du motif (5-300)
- « Click Settings » : Ouvre l'écran des paramètres de tempo.
- « Scene » : Indique le numéro de la scène sélectionnée.
- « Length » : Détermine la longueur de la séquence entière de la scène sélectionnée (1-256)
- « Key On Start » : Détermine si oui ou non l'enregistrement ou la lecture du motif commence lorsque vous jouez sur le clavier (Off, On)
- « Store Pattern & Pef Settings » : Stocke les données de motifs édités et le lien vers la performance sélectionnée.
  NB : Une fois que vous avez les paramètres modifiés dans la performance, vous aurez besoin de stocker les données de performance.
- « Edit Job » : Ouvre l'écran pour éditer le motif et les Jobs correspondants
- « Chain » : Détermine si la reproduction en chaîne peut être utilisée en dehors de l'écran « Chain ». Réglages : OFF, ON

  NB : Si un motif pour lequel la chaîne est activée est affecté à un logement de l'écran « Live set », l'icône « PTN » est remplacée par « PTN CHAIN » (Chaîne de motifs).
  - PTN : logements disposant d'un motif.
  - PTN CHAIN : logements disposant d'un motif pour lequel la chaîne est activée.



2.8.2.2.1.2 Attente d'un nouvel enregistrement

- Pressez **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern » > ● (Record) pour ouvrir l'écran

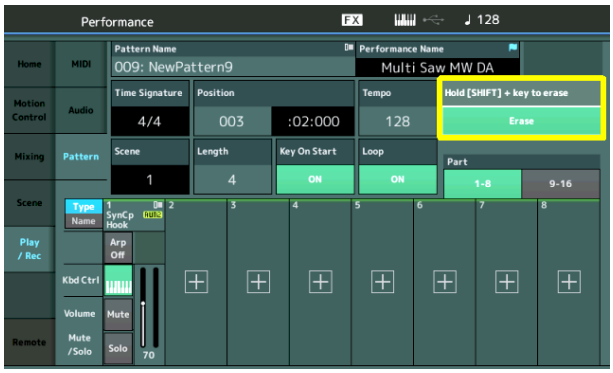


- « Time Signature » : Détermine la signature temporelle de la scène.
  Réglages: 1/16-16/16, 1/8-16/8, 01/04 au 08/04
- « Rec Quantification » : quantifie le timing des notes enregistrées.
  La Quantification est le processus d'ajustement du timing des événements de note en les rapprochant le plus proche du temps exact. Vous pouvez utiliser cette fonction, par exemple, pour améliorer la synchronisation d'une performance enregistrée en temps réel.
  Réglages: Off, 60 (32e note), 80 (16 triolet), 120 (16 notes), 160 (8 triolet), 240 (8 note), 320 (1/4 triolet), 480 (1/4 note)
- « Loop » : Une fois activé, l'enregistrement se poursuit en boucle à la fin du « motif ». Réglages: Off, On

- Pour désactiver temporairement le mode d'enregistrement et entrer dans le mode « Rehearsal » (répétition), appuyez simplement sur la touche ● (Record) pendant l'enregistrement en temps réel.
  L'indicateur ● (Record) clignote et la lecture continue sans interruption, mais aucune donnée ne sera enregistrée. Cette fonction pratique du mode « répétition » permet de désactiver l'enregistrement temporairement afin de « répeter » une partie ou essayer différentes idées (tout en écoutant les autres pistes).
- Pour revenir au mode d'enregistrement appuyez à nouveau sur le bouton ● (Record) de sorte que l'indicateur reste allumé en permanence.

2.8.2.2.1.3 Recording

- Pressez **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern » > ● (Record) > ► (Play) pour ouvrir l'écran



- Maintenez la touche **SHIFT** + **clavier** pour effacer des événements de notes spécifiques

Changer le son de la partie (Firmware 3.5)
Il est possible de sélectionner un son dans l'écran « Part Category Search » tout en enregistrant des motifs.

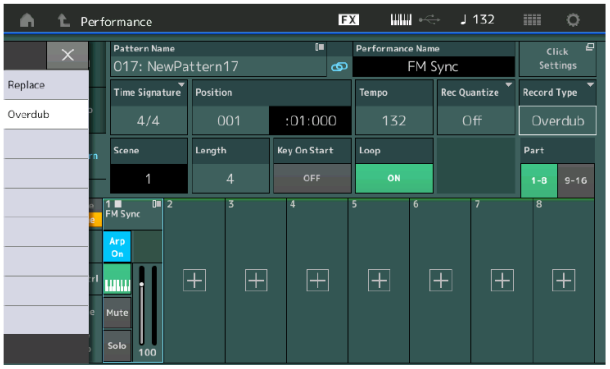
- Pressez **PERFORMANCE** > « Play/Rec > Pattern » > bouton ● (Record) > ► (Play) > appuyez sur le nom de la partie > bouton popup « Category Search » pour ouvrir l'écran de recherche



Overdubbing (Firmware 3.5)
On peut utiliser la surimpression en temps réel pour enregistrer les actions du contrôleur tout en supprimant des événements antérieurs du contrôleur. Cela facilite la surimpression à l'aide du contrôleur.

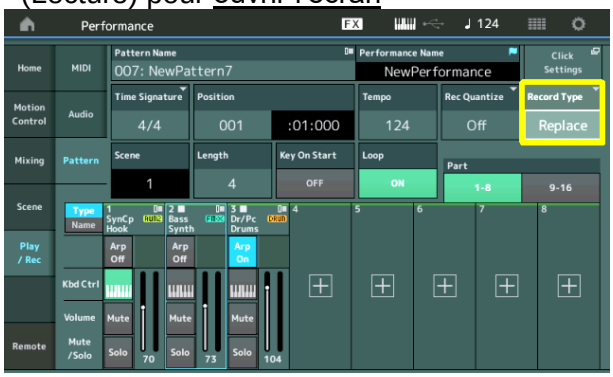
- Pressez **PERFORMANCE** > « Play/Rec > Pattern » > (le motif affiché a déjà été enregistré) > bouton ● (Record) > « Record Type > Overdub » dans le menu popup > bouton ► (Play)

NOTE Vous pouvez désormais exécuter la même opération pour la surimpression de morceaux MIDI également.



2.8.2.2.1.4 Re-Recording

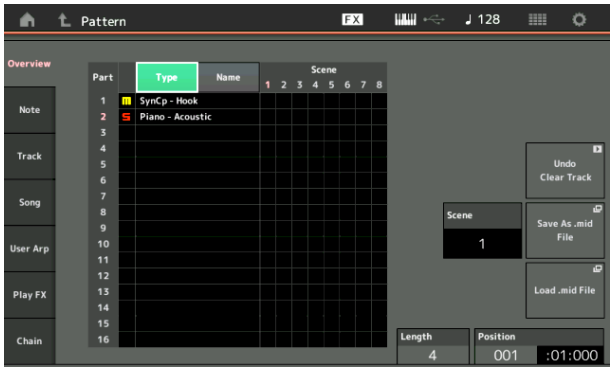
- Pressez **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern » > (Motif déjà été enregistrée) > ● (Record) > ► (Lecture) pour ouvrir l'écran



- **« Record Type »** : Détermine si un modèle sera remplacé ou overdubbed lors de l'enregistrement
  Réglages: Replace, Overdub

2.8.2.2.2 « Overview »

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job » pour ouvrir l'écran



- « Type » : Toucher ce pavé change le texte affiché de la « partie » en « Main Category » et « Sub Category ».
  Ce bouton est synchronisé avec le bouton correspondant de l'écran « Play/Rec ». Le changement de l'un change l'autre.
- « Name » : Toucher ce bouton change le texte affiché de la « parti »e en Nom de Partie.
  Ce bouton est synchronisé avec le bouton correspondant de l'écran « Play / Rec ». Le changement de l'un change l'autre.
- « Scène » : Indique le numéro de la scène sélectionnée.
- « Undo » : Annule les changements et restaure à l'état avant les dernières modifications.
  Disponible uniquement lorsqu'une séquence enregistrée existe déjà et que vous avez effectué un certain travail sur les données de séquence.
- « Redo » : Restaure les changements effectués par « Undo ». « Redo » est disponible uniquement après l'utilisation d'annulation.
- « Save as .mid File » : Ouvre l'écran « Store / Save » pour enregistrer en MIDI la séquence de la scène sélectionnée.
- « Load .MID File » : Ouvre l'écran « Load » pour le chargement de fichiers MIDI.
  Vous pouvez sélectionner le motif et la scène à charger après avoir sélectionné un fichier MIDI.
- « Lenght » : Indique la longueur de la séquence entière de la scène sélectionnée.
- « Position » : Indique la position actuelle pendant la lecture de scène, et vous permet de définir la position de départ de la lecture. Gamme: 001-256

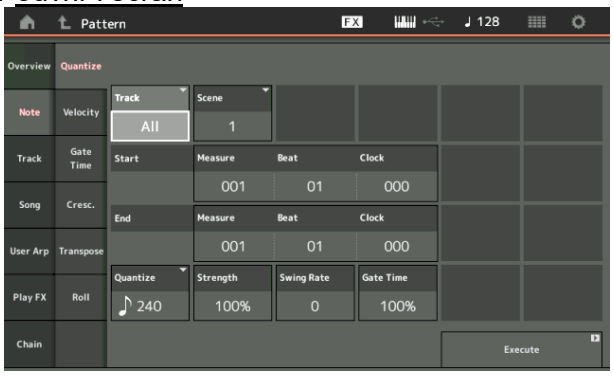
2.8.2.2.3 « Note »

2.8.2.2.3.1 « Quantize » 106
2.8.2.2.3.2 « Velocity » 107
2.8.2.2.3.3 « Gate Time » 107
2.8.2.2.3.4 « Cresc. » (Crescendo) 108
2.8.2.2.3.5 « Transpose » 109
2.8.2.2.3.6 « Roll » 109

2.8.2.2.3.1 « Quantize »

La Quantification est le processus d'ajustement du timing des événements de note en les rapprochant le plus proche du temps exact. Vous pouvez utiliser cette fonction, par exemple, pour améliorer la synchronisation d'une performance enregistrée en temps réel.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Note > Quantize » pour ouvrir l'écran



- « Track » : Détermine la piste à laquelle est appliquée la Quantification.
- « Scène » : Détermine la scène à laquelle est appliquée la Quantification.
- « Start Measure » : Détermine la position de mesure à partir de laquelle est appliqué la Quantification. (001-257)
- « Start Beat » : Détermine la position de Beat à partir de laquelle est appliqué la Quantification. Réglages: Dépend de la Signature temporelle sélectionné
- « Start Clock » : Détermine la position d'horloge à partir de laquelle est appliqué la Quantification. Réglages: Dépend de Time Signature sélectionné
- « End Measure » : Détermine la mesure mettant fin à la Quantification. (001-257)
- « End Beat » : Détermine le Beat de fin de Quantification. Réglages: Dépend de Time Signature sélectionné
- « End Clock » : Détermine la position de fin d'horloge à laquelle est appliqué la Quantification. Réglages: Dépend de Time Signature sélectionné
- « Quantize » (résolution) : Détermine le Beat sur lequel la note de la piste spécifiée sera alignée. Réglages: 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 triolet, 1/4 note, 16th note + 16th note triplet, 8th note + 8th note triplet
- « Strenght » : Définit le degré ou la « force magnétique » à laquelle la Quantification est appliquée. (0% - 100%)
  - 100% produit une synchronisation exacte.
  - 0% entraîne une absence de quantification.
- « Swing Rate » : Cela retarde les notes sélectivement sur les temps pairs (Backbeats) pour produire une sensation de swing.
  Par exemple, si le Time Signature est 4/4 et la valeur de Quantification est la noire (quarter note), les 2e et 4e temps de la mesure seront retardés.
  Réglages: dépend de la valeur de quantification spécifiée
  - Si Quantize=1/4 note, 8th note, 16th note, 32th note: 0 - moitié de la grille de triplet
  - Si Quantize=1/4 note triplet, 8th note triplet, 16th note triplet: 0 - moitié de la grille de triplet
  - Si Quantize= 8th note + 8th note triplet 16 note + 16 note triplet: 0 - moitié de la grille de triplet
- « Gate Time » : Détermine le temps de Gate (la durée pendant laquelle une note est audible) des notes paires Backbeat pour améliorer la sensation de swing. (0% - 200%)
- « Execute » : Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

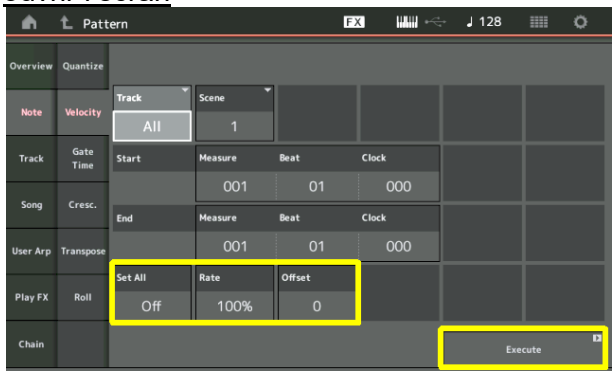
2.8.2.2.3.2 « Velocity »

Ce Job modifie les valeurs de vélocité d'une plage spécifiée de notes, vous permettant de manière sélective de stimuler ou couper le volume de ces notes.

NB : les changements de vitesse sont calculés comme suit :

- ✓ Velocity ajusté = (Original Velocity x Rate) + Offset
- ✓ Si le résultat est 0 ou moins, la valeur est définie à 1. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur est définie à 127.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Note > Velocity » pour ouvrir l'écran



- ○ « Set All » : Définit les vitesses de toutes les notes cibles à la même valeur fixe. (Off, 001-127)
  - ▪ Off : le paramètre « Set All » n'a aucun effet.
  - ▪ 001-127 : les paramètres « Rate » et « Offset » ne sont pas disponibles.
- ○ « Rate » : Détermine le pourcentage par lequel les notes cibles seront décalées de leurs vitesses d'origine. (0% - 200%)
  - ▪ < 100% : réduit les vélocités
  - ▪ > 100% d'augmentation des vitesses proportionnellement.

  NB : Lorsque le paramètre « Set All » est réglé sur autre chose que « Off », ce paramètre ne peut être modifié.
- ○ « Offset » : Ajoute une valeur fixe aux valeurs de vitesse ajustée taux. (-127 à 127)
  - ▪ 0 : aucun changement.
  - ▪ < 0 : réduit les vélocités
  - ▪ > 0 : augmentation des vélocités.

  NB : Lorsque le paramètre « Set All » est réglé sur autre chose que « Off », ce paramètre ne peut être modifié.
- ○ « Execute » : Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

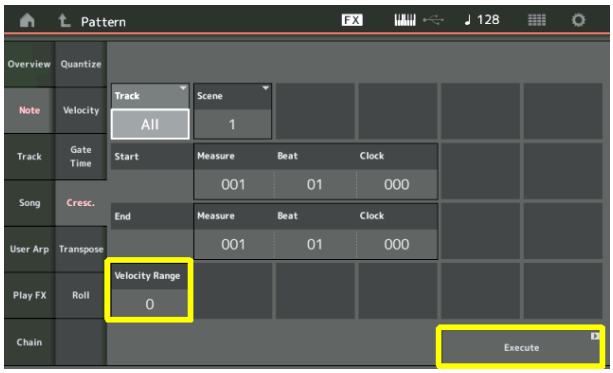
2.8.2.2.3.3 « Gate Time »

Cette tâche modifie les durés de Gate d'une plage de notes spécifiée.

Les changements de temps sont calculés porte comme suit :

- ✓ Gate Time = (Original Gate Time x Rate) + Offset
- ✓ Si le résultat est 0 ou moins, la valeur est arrondie à 1.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Note > Gate Time » pour ouvrir l'écran



- « Set All » : Définit les temps de porte de toutes les notes cibles à la même valeur fixe. (Off (0), 001-9999)
  - Off : le paramètre « Set All » n'a aucun effet.
  - 001-9999 : les paramètres « Rate » et « Offset » ne sont pas disponibles.
- « Rate » : Détermine le pourcentage de la durée de la porte des notes cibles sera modifiée. (0% - 200%)
  - < 100% : raccourcit les notes
  - > 100% : allongent les notes proportionnellement.

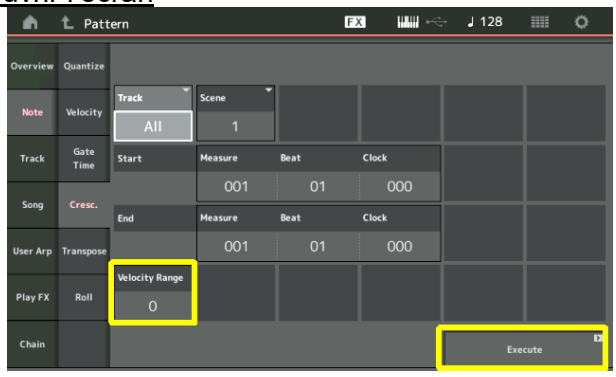
  NB : Lorsque le paramètre « Set All » est réglé sur autre chose que « Off », ce paramètre ne peut être modifié.
- « Offset » : Ajoute une valeur fixe à des valeurs de temps de grille ajustée à tarifs. (-9999 à 9999)
  - 0 : ne produit aucun changement.
  - < 0 : raccourcir le temps de porte,
  - > 0 : allonger le temps de porte.

  NB : Lorsque le paramètre « Set All » est réglé sur autre chose que « Off », ce paramètre ne peut être modifié.
- « Execute » : Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

2.8.2.2.3.4 « Cresc. » (Crescendo)

Cette tâche vous permet de créer un crescendo ou decrescendo sur une plage spécifiée de notes. (Crescendo est une augmentation progressive du volume, et decrescendo est une diminution progressive).

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Note > Cresc. » pour ouvrir l'écran



- « Velocity Range » : Détermine l'intensité du crescendo ou decrescendo.
  Les valeurs de vélocité des notes dans la plage spécifiée sont progressivement augmentées ou diminuées à partir de la première note de la gamme. La vitesse de la dernière note de la

gamme devient la vitesse initiale de la note plus la valeur plage de vélocité. Si la vitesse résultante est à l'extérieur à la plage 1 - 127, il est réglé sur 1 ou 127 en conséquence.
(-127 à 127)

- > 0 : produire un crescendo,
- < 0 : produire un decrescendo.
- 0 : ne produit aucun effet.

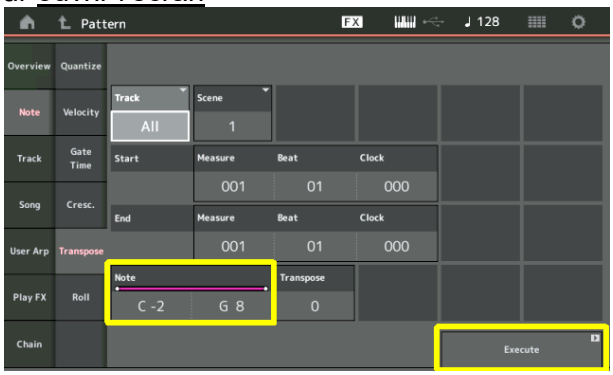
- « Execute » : Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

2.8.2.2.3.5 « Transpose »

Cette tâche vous permet de changer la note ou le pitch des notes dans la plage spécifiée.

NB : Lorsque vous exécutez ce travail et notes de changement en dehors de la plage autorisée de C-2 - G8, les notes sont automatiquement réglées à l'octave au-dessous (ou au-dessus).

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Note > Transpose » pour ouvrir l'écran

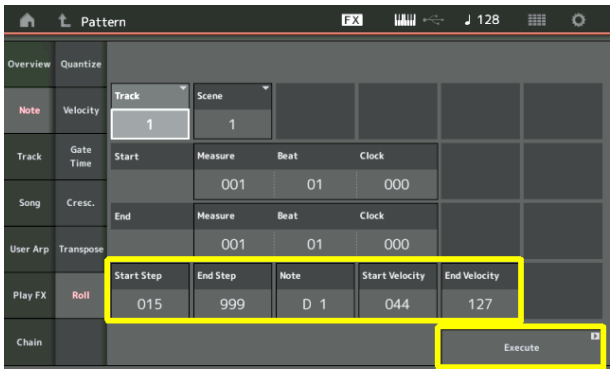


- « Note » : Détermine la plage de notes sur lesquelles la tâche est appliqué. Vous pouvez régler la note directement à partir du clavier en appuyant sur la touche
(C -2 - G8)
- « Transpose » : Transpose les notes de la plage spécifiée (en demi-tons).
(127 à 127)
  - +12 : transposés d'une octave,
  - -12 : transposés vers le bas d'une octave.
  - 0 : ne produit aucun changement.
- « Execute » : Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

2.8.2.2.3.6 « Roll »

Cette tâche crée une série de notes répétées (comme un roulement de tambour) sur la plage spécifiée.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Note > Roll » pour ouvrir l'écran



- « Start Step » : Détermine la taille de pas (le nombre d'horloge) entre chaque note dans le « Roll ». (015-999)
  Vous pouvez créer des rouleaux subdivisés en définissant les petites valeurs entre le début et la fin Étape Étape. Cela correspond à la première valeur d'horloge dans la plage spécifiée.
- « End Step » : Détermine la taille de Step (à savoir le nombre d'horloges) entre chaque note dans le rouleau. (015-999)
  Vous pouvez créer des rouleaux subdivisés en définissant les petites valeurs entre le début et la fin Étape Étape. Cela correspond à la dernière valeur d'horloge dans la plage spécifiée.
- « Note » : Détermine les hauteurs de note sur laquelle est appliquée la tâche. Vous pouvez régler la note directement à partir du clavier en appuyant sur une touche. (C -2 - G8)
- « Start Velocity » : Détermine la vélocité des notes dans le rouleau. Ceci est la première valeur de vitesse dans la plage spécifiée. (001-127)
- « End Velocity » : Détermine la vélocité des notes dans le « Roll ». Ceci est la dernière valeur de vélocité dans la plage spécifiée. (001-127)
  NB : Détermination des vélocités de début et de fin pour créer des « Rolls » qui augmentent ou diminue progressivement de volume (crescendo / decrescendo).
- « Execute » : Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

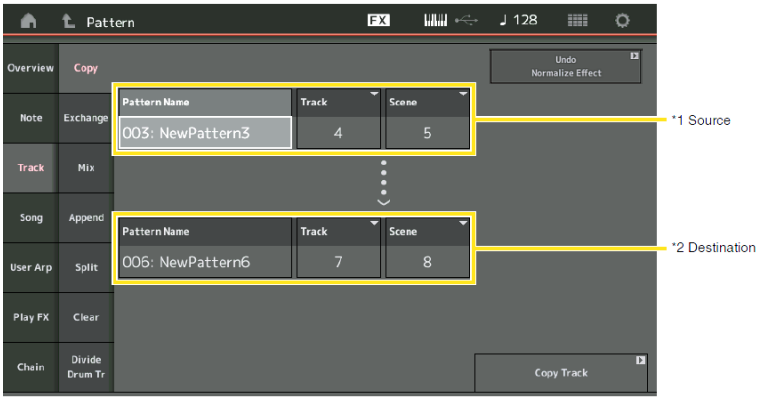
2.8.2.2.4 « Track »

2.8.2.2.4.1 « Copy » 110
2.8.2.2.4.2 « Exchange » 111
2.8.2.2.4.3 « Mix » 112
2.8.2.2.4.4 « Append » 112
2.8.2.2.4.5 « Split » 113
2.8.2.2.4.6 « Clear » 114
2.8.2.2.4.7 « Divide Drum Tr » 114

2.8.2.2.4.1 « Copy »

Cette copie toutes les données d'une piste source spécifiée sur la piste de destination spécifiée.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Track > Copy » pour afficher l'écran



- « Undo » : Annule la modification la plus récente (ici « Copy »)

Source

- « Pattern Name » : Nom du motif
- « Track » : Détermine la piste source.
- « Scène » : Détermine la scène source.

Destination

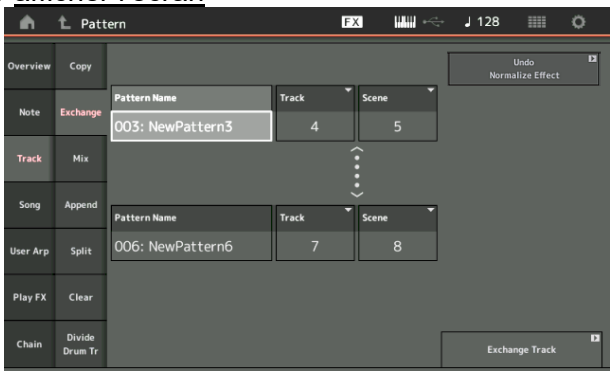
- « Pattern Name » : Détermine le modèle de destination.
- « Track » : Détermine la piste de destination.
- « Scène » : Détermine la scène de destination.
- « Copy Track » : Exécute la tâche de copie.

  NB : Lorsque vous exécutez « Copy Track » avec « Track » et « Scene » réglés sur « All », les données de « Chaîne » (§ 2.8.2.2.8 ci-dessous) sont automatiquement copiées.

2.8.2.2.4.2 « Exchange »

Cette tâche échange les données entre 2 pistes.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Track > Exhange » pour afficher l'écran



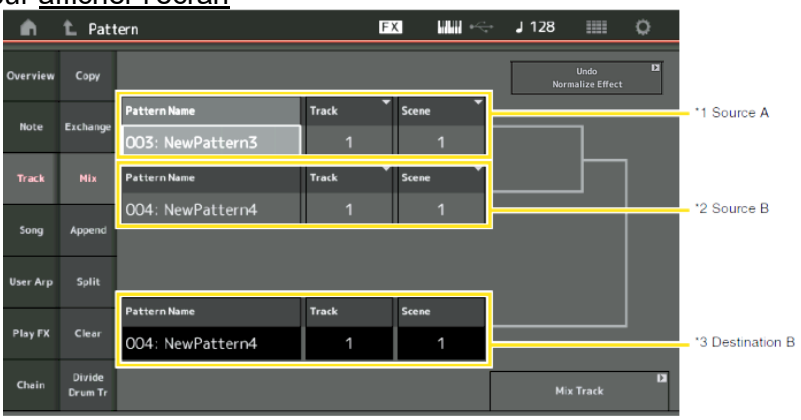
- « Pattern Name » : Détermine l'un des motifs pour l'échange de données.
- « Track » : Détermine la piste à l'échange.
- « Scène » : Détermine la scène à l'échange.
- « Pattern Name » : Détermine l'autre motif pour l'échange de données.
- « Track » : Détermine la piste à l'échange.
- « Scène » : Détermine la scène à l'échange.
- « Exchange Swap » : Exécute la tâche d'échange.

NB : Lorsque vous exécutez « Track Exchange » avec « Track » et « Scene » réglés sur « All », les données de « Chaîne » (§ 2.8.2.2.8 ci-dessous) sont automatiquement copiées.

2.8.2.2.4.3 « Mix »

Cette tâche mixe les données de deux pistes sélectionnées (« A » et « B »), et place le résultat dans la piste B.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Track > Mix » pour afficher l'écran



Source A

- « Pattern Name » : Définit la source A.
- « Track » : Détermine la piste pour mélanger.
- « Scène » : Détermine la scène de mélange.

Source B

- « Pattern Name » : Détermine la source B.
- « Track » : Détermine la piste pour mélanger.
- « Scène » : Détermine la scène de mélanger.

Destination B

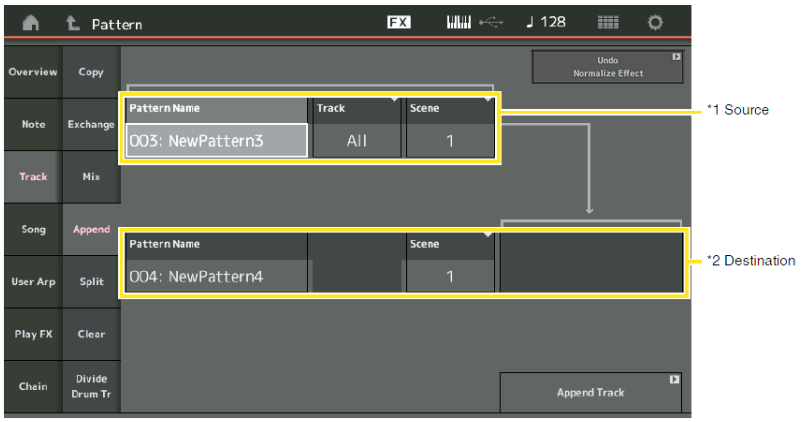
« Pattern Name » : Indique le motif de destination.

- « Track » : Indique la piste de destination.
- « Scène » : Indique la scène de destination.
- « Mix Track » : Exécute la tâche de mélange.

2.8.2.2.4.4 « Append »

Cette tâche ajoute toutes les données d'une piste de source à la fin d'une piste de destination.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Track > Append » pour afficher l'écran



Source

- « Pattern Name » : Détermine le motif source.
- « Track » : Détermine la piste source.
- « Scène » : Détermine la scène source.

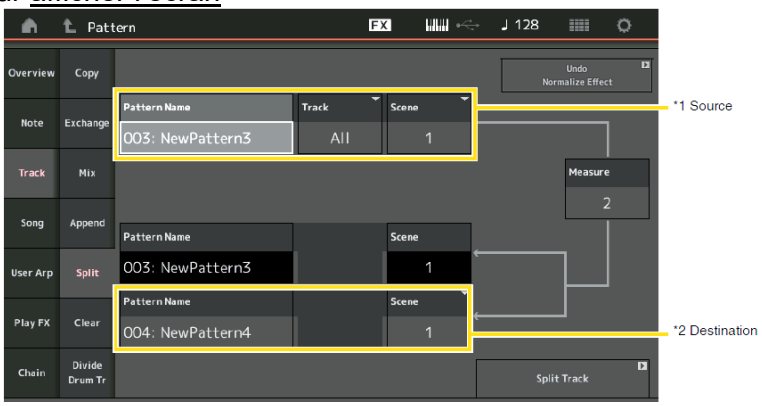
Destination

- « Pattern Name » : Détermine le motif de destination.
- « Track » : Détermine la piste de destination.
- « Scène » : Détermine la scène de destination.
- « Append Track » : Exécute la tâche append.

2.8.2.2.4.5 « Split »

Cette tâche déplace la seconde moitié d'une mesure de piste source spécifiée sur la piste de destination spécifiée.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Track > Split » pour afficher l'écran



Source

- « Pattern Name » : Détermine le motif source.
- « Track » : Détermine la piste source.
- « Scene » : Détermine la scène source.
- « Measure » : Détermine la mesure à laquelle les données sont divisées.

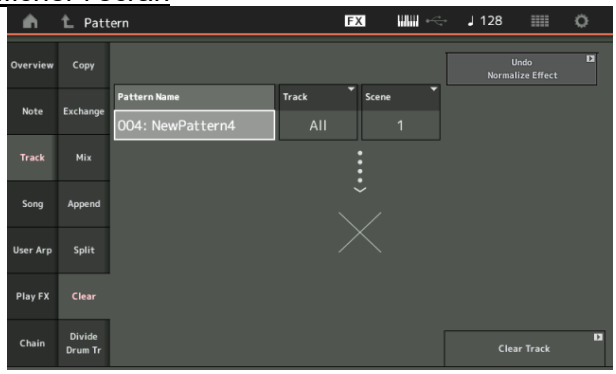
Destination

- « Pattern Name » : Indique le motif de destination.
- « Track » : Indique la piste de destination.
- « Scène » : Indique la scène de destination.
- « Pattern Name » : Détermine le modèle de destination.
- « Track » : Détermine la piste de destination.
- « Scène » : Détermine la scène de destination.
- « Split Track » : Exécute la tâche de Split.

2.8.2.2.4.6 « Clear »

Cette tâche efface toutes les données à partir d'une piste donnée.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Track > [Clear » pour afficher l'écran



- « Pattern Name » : Détermine le motif à effacer.
- « Track » : Détermine la piste à effacer.
- « Scene » : Détermine la scène à effacer.
- « Clear Track » : Effacer la tâche Exécute.

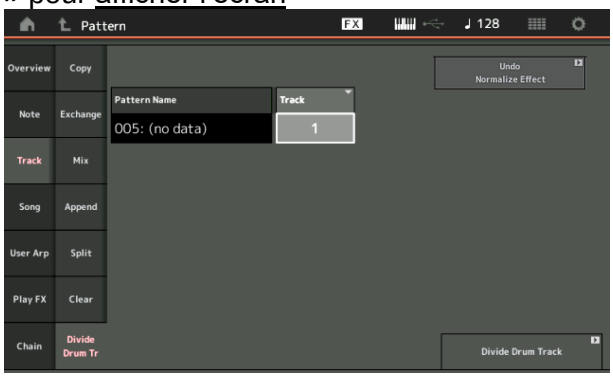
  NB : Lorsque vous exécutez « Claer Track » avec « Track » et « Scene » réglés sur « All », les données de « Chaîne » (§ 2.8.2.2.8 ci-dessous) sont automatiquement supprimées.

2.8.2.2.4.7 « Divide Drum Tr »

Cette tâche permet de séparer les données de notes de batterie d'une piste donnée. Les événements de note de la « Drum Track » affectée à une piste donnée sont déplacés sur une autre piste (pistes 9 - 16).

NB : Les données pré existantes sur les pistes 9 - 16 et les parties 9 - 16 sont remplacées sans possibilié d'annulation.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Track > Divide Drum Tr » pour afficher l'écran



- « Pattern Name » : Détermine le motif contenant la piste de batterie à diviser.
- « Track » : Détermine la piste pour laquelle les données de notes de batterie seront séparées.
- « Diviser Drum Track » : Exécute la tâche Divide.

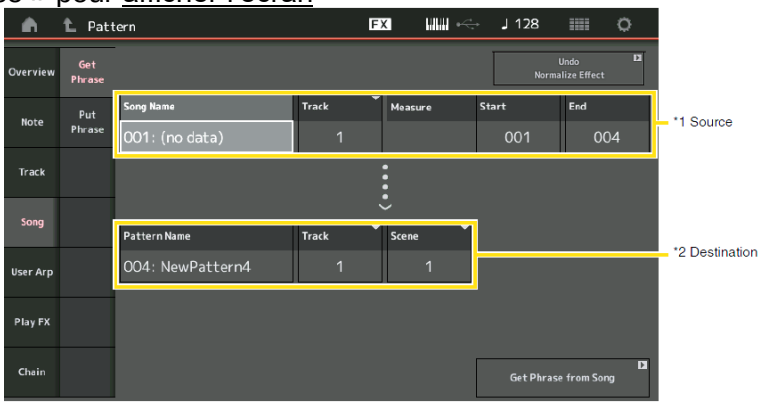
2.8.2.2.5 « Song / Event »

2.8.2.2.5.1 « Get Phrase » 115
2.8.2.2.5.2 « Put Phrase » 115
2.8.2.2.5.3 « Erase Event » 116

2.8.2.2.5.1 « Get Phrase »

Cette tâche copie les données spécifiées à partir d'une piste source spécifiée vers une piste de destination spécifiée.
REMARQUE Les données existantes précédemment sur la piste de destination spécifiée sont remplacées lorsque vous exécutez « Get Phrase ».

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Track > Get Phrase » pour afficher l'écran



Source

- « Song Name » : Chanson la source détermine.
- « Track » : Détermine la piste source, ou « All » (Firmware 3.5).
- « Start Measure » : Détermine la position de mesure à partir à laquelle est appliquée la tâche (001-998)
- « End Measure » : Détermine la position de mesure mettant fin à laquelle est appliquée la tâche (002-999)

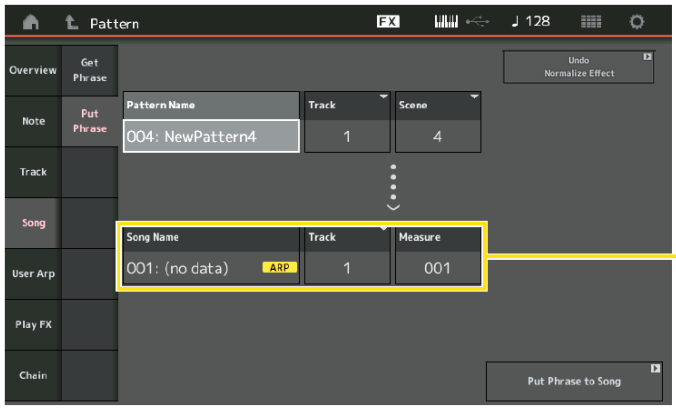
Destination

- « Pattern Name » : Détermine le modèle de destination.
- « Track » : Choix de la piste de destination, ou « All » (Firmware 3.5).
- « Scene » : Détermine la scène de destination.
- « Get Phrase from Song » : Exécute la tâche de copie.

2.8.2.2.5.2 « Put Phrase »

Cette tâche copie toutes les données d'un motif source sur une mesure spécifiée d'un morceau destination.
NB : Le motif source spécifiée est fusionné aux données existantes du morceau destination spécifiée.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Track > Put Phrase » pour afficher l'écran

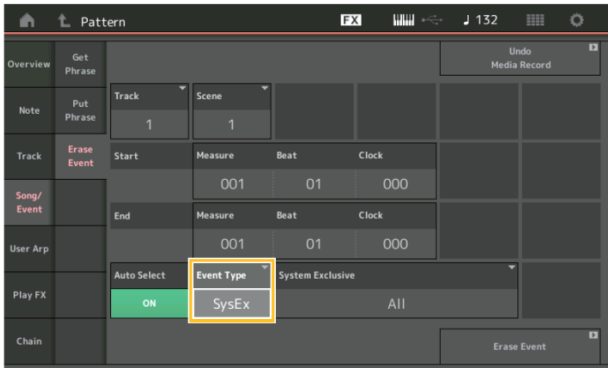


- « Song Name » : Détermine le motif source.
- « Track » : Détermine la piste source.
- « Scene » : Détermine la scène source.
- « Song Name » : Détermine le motif de destination.
- « Track » : Détermine la piste de destination.
- « Measure » : Détermine la position de mesure à laquelle est appliquée la tâche. (001-999)
- « Put Phrase to Song » : Exécute la tâche de copie.

2.8.2.2.5.3 « Erase Event » (Firmware 3.5)

On peut supprimer les événements MIDI d'un motif en fonction du type d'événement et spécifier la plage (mesure, temps et horloge).

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > > Song/Event > Erase Event »



- Track : Détermine la piste à effacer.
- Scene **:** Détermine la scène à effacer.
- Start Measure **:** Détermine la position de la mesure de début à laquelle la tâche est appliquée. Plage : 001 – 257
- Start Beat **:** Détermine la position du temps de début à laquelle la tâche est appliquée. Réglages : Dépend de la valeur sélectionnée pour le paramètre Time Signature (Type de mesure).
- Start Clock **:** Détermine la position de l'impulsion d'horloge de début à laquelle la tâche est appliquée.
  Réglages : Dépend de la valeur sélectionnée pour le paramètre Time Signature.
- End Measure **:** Détermine la position de la mesure de fin à laquelle la tâche est appliquée. Plage : 001 – 257
- End Beat **:** Détermine la position du temps de fin à laquelle la tâche est appliquée. Réglages : Dépend de la valeur sélectionnée pour le paramètre Time Signature.

- End Clock : Détermine la position de l'impulsion d'horloge de fin à laquelle la tâche est appliquée. Réglages : Dépend de la valeur sélectionnée pour le paramètre Time Signature.
- Auto Select : Lorsqu'elle est activée, cette fonction vous permet de déterminer le type d'événement à effacer à l'aide des commandes de panneau, telles que la molette de variation de hauteur de ton ou le bouton. Réglages : OFF, ON
- Event Type : Détermine le type d'événement à effacer.
  Réglages : Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All
- CC Number : S'affiche lorsque le type d'événement est réglé sur CC. Détermine le numéro de changement de commande à effacer. Plage : All, 1 – 127
- System Exclusive : S'affiche lorsque le type d'événement est réglé sur SysEx. Détermine les données exclusives au système à effacer.
  Réglages : All, Common Cutoff, Common Resonance, Common FEG Depth, Common Portamento, Common Attack Time, Common Decay Time, Common Sustain Level, Common Release Time, Common EQ Low Gain, Common EQ Lo Mid Gain, Common EQ Mid Gain, Common EQ Mid Freq, Common EQ Hi Mid Gain, Common EQ High Gain, Common Pan, Common Var Return, Common Rev Return, Common Swing, Common Unit Multiply, Common Gate Time, Common Velocity, Common MS Amplitude, Common MS Shape, Common MS Smooth, Common MS Random, Common Assign Knob 1, Common Assign Knob 2, Common Assign Knob 3, Common Assign Knob 4, Common Assign Knob 5, Common Assign Knob 6, Common Assign Knob 7, Common Assign Knob 8, Common Super Knob, Part FEG Depth, Part Sustain Level, Part EQ Low Gain, Part EQ Mid Freq, Part EQ Mid Gain, Part EQ Mid Q, Part EQ High Gain, Part Swing, Part Unit Multiply, Part Gate Time, Part Velocity, Part MS Amplitude, Part MS Shape, Part MS Smooth, Part MS Random, Element 1 Level, Element 2 Level, Element 3 Level, Element 4 Level, Element 5 Level, Element 6 Level, Element 7 Level, Element 8 Level, Operator 1 Level, Operator 2 Level, Operator 3 Level, Operator 4 Level, Operator 5 Level, Operator 6 Level, Operator 7 Level, Operator 8 Level, Drum BD Level, Drum SD Level, Drum HH Close Level, Drum HH Pedal Level, Drum HH Open Level, Drum Low Tom Level, Drum High Tom Level, Drum Crash Level

NB : Lorsque les paramètres « Common » et « Super Knob » sont spécifiés, les données « SysEX » sont supprimées, indépendamment des réglages de piste.

2.8.2.2.6 « User Arp » (User Arpeggio)

Cette tâche copie les données des mesures spécifiées d'une piste pour créer des données d'arpèges.
NB : Les données existantes sur la piste de destination spécifiée sont remplacées.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Track > User Arp » pour afficher l'écran « User Arp »



- « Scene » : Détermine la scène source. (1-8)
- « Start Measure » : Détermine le début de copie dans la mesure (1-256)
- « End Measure » : Détermine la fin de copie dans la mesure (2-257)
- « Arp » : Indique le numéro du type d'arpège.
- « Category » : Indique la principale catégorie que le type d'arpège sélectionné sera affecté. Réglages: Reportez-vous au manuel de référence.
- « Sub-categoy » : Indique la sous-catégorie que le type d'arpège sélectionné sera affecté. Réglages: Reportez-vous au manuel de référence.
- « Name » : Détermine le nom type d'arpège.
- « Track » : Détermine la source numéro de piste pour chaque piste Arpeggio.
- « Convert type » : Détermine la façon dont les données de séquence MIDI seront converties en données d'arpège de l'une des trois façons ci-dessous. Ce paramètre peut être défini pour chaque piste. (Normal, fixes, notes Org)
  - normal: L'arpège est reproduit en utilisant uniquement la note jouée et ses notes d'octave.
  - Fix: Toutes les notes déclenchent les mêmes données de séquence MIDI.
  - Org Note: Comme « fix » sauf que les notes de l'arpège diffèrent selon l'accord joué (Notes d'origine).
- « Store as User Arp » : Exécute la sauvegarde.

2.8.2.2.7 « Play FX » (Play Effect)

Cette tâche ajoute des effets aux données de séquence MIDI dans un motif lorsqu'il est lu. Vous pouvez déterminer la plage et la force pour chaque paramètre sur la piste spécifiée.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Track > Play FX » pour afficher l'écran « Play FX »



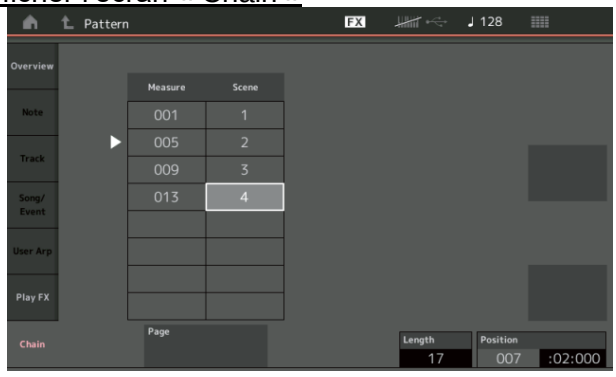
- « Play FX1 » : Applique les paramètres « Qntz Value », « Qntz Str », « Swing Vel », « Swing Gate » et « swing Rate ».
- « Qntz Value » : Détermine sur quels temps les données de note seront alignées. Réglages: Off, 60 (32nd note), 80 (16th notes triplet), 120 (16th notes), 160 (8th note triolet), 240 (8th note), 320 (1/4 triplet), 480 (1/4 note)
- « Qntz Str » : Définit le degré ou la « force magnétique » d'application dee la Quantification. (0% - 100%)
  - 100% : synchronisation exacte.
  - 0% : absence de quantification.
- « Swing Vel » : Permet de régler la vélocité des notes pour accentuer la sensation de Swing. (0% - 200%)
- « Swing Gate » : Permet de régler la durée de Gate des notes pour accentuer la sensation de Swing. (0% - 200%)

- « Swing Rate » : Retarde sélectivement les notes sur les temps pairs (Backbeats) pour produire une sensation de swing. Réglages: Dépend de « Qntz Value »
  - Qntz Value=1/4 note 8 note 16 note 32 e note: 0 - moitié de la grille
  - Qntz Value=1/4 triolet, 8 triolet, 16 triolet: 0 - moitié de la grille
- « Play FX2 » : Applique les paramètres « Shift Note », « Clock Shift », « Gate Time », « Velocity Rate » et « Velocity Offset ».
- « Note Shift » : Décale par demi-tons vers le bas/haut la hauteur de toutes les notes de la piste sélectionnée. (-99 à 99)
- « Clock Shift » : Décale le timing de toutes les notes de la piste sélectionnée vers l'avant / l'arrière par incréments d'horloge. (-120 à 120)
- « Gate Time » : Augmente la durée de Gate de toutes les notes de la piste sélectionnée. (0% - 200%)
- « Velocity Rate » : Règle le % de changement de vélocité des notes (0% - 200%)
- « Velocity Offset: Pour augmenter / diminuer la vélocité des notes (-99 à 99)
- « Part » : Détermine la partie de destination à normaliser (All, 1- 16)
- « Scene » : Détermine la scène à laquelle la tâche doit être appliquée. (All, 1 – 8)
- « Normalize Play FX » : Applique les effets définis dans « Play FX ».
- « Lenght » : Indique la longueur de la séquence entière de la scène sélectionnée.
- « Position » : Indique la position actuelle pendant la lecture de scène, et permet de définir la position de départ de la lecture. (001-256)

2.8.2.2.8 « Chain »

Cette tâche enchaîne des Scènes et lit la chaine.

- Pressez ► (Play) ou **PERFORMANCE** > « Play / Rec > Pattern > Edit / Job > Track > Chain » pour afficher l'écran « Chain »



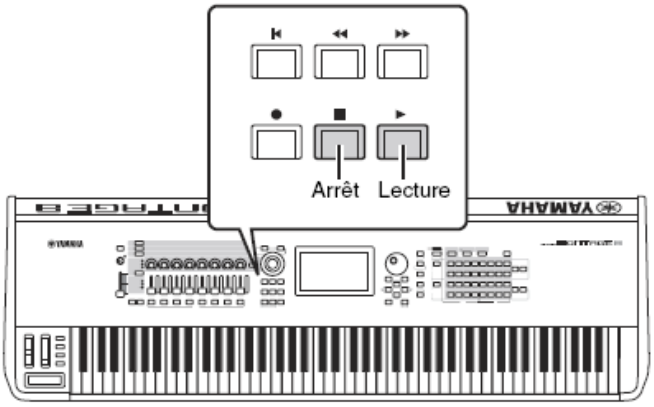
- « Measure » : Détermine la position de mesure à partir de laquelle la scène est reproduite. (001-999)
- « Scene » : Détermine la scène qui est lue à partir de la position de mesure spécifiée. (1 - 8, End)
- « Page » : Indique par ˅ / ˄, quand le nombre de lignes est supérieure à 8 et permet d'appeller la page suivante / précédente.
- « Convert to Song » : Stocke la chaîne comme un « morceau ».
- « Lenght » : Indique la longueur de la séquence entière.
- « Position » : Indique la position actuelle pendant la lecture de la chaîne, et vous permet de définir la position de départ de la lecture. (001-999)

2.8.2.3 Lecture de morceau

Cette section explique comment tirer parti des fonctions « Mute » et « Solo », qui sont utiles lors de la reproduction d'un morceau enregistré.

Reproduction de morceau

➢ 1 touche ► pour lancer la reproduction de morceau.

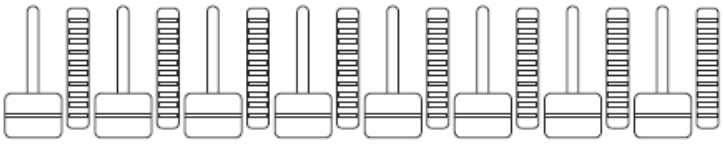


- Pour régler le niveau de volume de la reproduction de morceau, servez-vous du curseur **MASTER VOLUME**.

➢ 2 Pour arrêter le morceau, appuyez sur la touche ■.

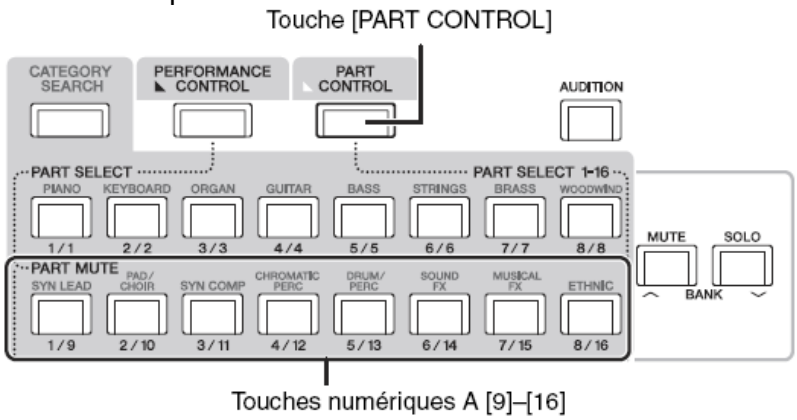
Réglage du volume de chaque partie

Vous pouvez régler le volume pour chacune des 8 parties séparément, en utilisant les **curseurs** de panneau.



Si l'une des pistes 1–8 est actuellement sélectionnée, les 8 **curseurs** seront utilisés pour ajuster le volume des parties 1–8.

Lorsqu'une des pistes 9–16 est choisie, les **curseurs** servent à régler le volume des parties 9–16. Pour sélectionner une piste, il suffit de tourner la touche **PART CONTROL** et d'appuyer sur une des touches numériques « **A** » **9–16**.

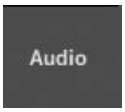


En outre, les Potars **1–8** peuvent servir à modifier le réglage de partie, en temps réel, de la reproduction de morceau. Pour obtenir des détails complets, reportez-vous au manuel de référence.

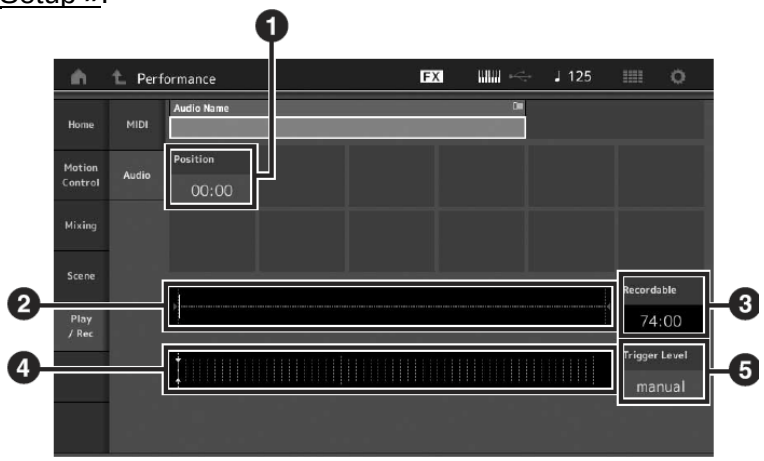
2.8.3 Enregistrement de performance en AUDIO : Audio Recorder

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

AVIS
Ne mettez jamais le MONTAGE ou le périphérique de stockage sélectionné hors tension pendant l'enregistrement, la reproduction ou la sauvegarde du fichier audio. La mise hors tension de l'un des 2 périphériques à ce moment-là empêche tout accès ultérieur au périphérique de stockage.

- 1. Branchez un support ou un périphérique de mémoire flash USB sur la borne **USB TO DEVICE**.
- 2. onglet « Play/Rec » à gauche de l'écran « Performance Play » pour afficher l'écran d'enregistrement.
- 3. onglet « Audio » à gauche de l'écran. 

- 4.. touche ● (Record) pour configurer l'enregistrement audio pour afficher l'écran « Record Setup ».



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

- 5 Spécifiez le niveau de déclenchement requis (5).
  - Si vous réglez le niveau de déclenchement sur « manuel », l'enregistrement débutera dès que vous appuierez sur la touche ►.
  - Autrement, si vous spécifiez une valeur comprise entre 1 et 127, l'enregistrement sera automatiquement lancé dès que le volume de la reproduction aura dépassé ce niveau. Le niveau défini ici est indiqué sous forme de triangles bleus dans l'indicateur de niveau (4). Pour des résultats optimaux, spécifiez ce paramètre sur les valeurs les plus faibles possibles afin de capter la totalité du signal, mais veillez à ce que le niveau réglé ne soit pas non plus très bas pour ne pas enregistrer le bruit indésirable.
- 6 Appuyez sur la touche ► (Lecture).

- Niveau de déclenchement sur « manual » : l'enregistrement débute en appuyant sur la touche ►. Pendant l'enregistrement, la touche au-dessus de la touche ● s'allume en rouge et la touche ► s'allume en **vert**.
- Niveau de déclenchement compris entre 1 et 127 : l'enregistrement est automatiquement lancé dès que le volume de la reproduction dépasse ce niveau.

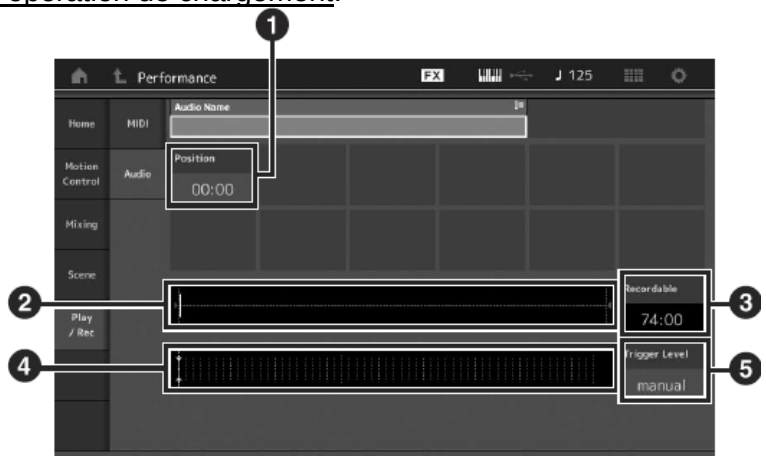
➢ 7 Jouez au clavier.
Si vous spécifiez un niveau de déclenchement compris entre 1 et 127, l'enregistrement sera automatiquement lancé dès que le volume de la reproduction aura dépassé ce niveau.

➢ 8 Une fois la lecture terminée, appuyez sur la touche ■ pour enregistrer le fichier audio sur le périphérique sélectionné.

2.8.4 Reproduction d'un fichier AUDIO

Le MONTAGE peut lire des fichiers AUDIO (.wav) depuis un périphérique de mémoire flash USB et ce, qu'ils aient été créés par l'instrument lui-même ou qu'ils proviennent d'une autre source.

➢ 1 Branchez un périphérique de mémoire flash USB sur la borne **USB TO DEVICE**.
➢ 2 Touchez successivement les onglets « Play/Rec > Audio » à gauche de l'écran « Performance ».
➢ 3 Touchez « Audio Name », puis sélectionnez le menu « Load », à gauche de l'écran.
➢ 4 Sélectionnez le périphérique de la mémoire flash USB et le dossier source.
➢ 5 Sélectionnez le fichier souhaité (.wav) du périphérique de mémoire flash USB pour exécuter l'opération de chargement.



- 1 Audio Name (Nom des données audio)
- 2 Audio Volume (Volume des données audio)
- 3 Audio Length (Longueur des données audio)

➢ 6. touche ► pour démarrer la reproduction du fichier audio.
➢ 7 Positionnez le curseur sur « Audio Volume » (2), puis ajustez le volume de la reproduction à l'aide du cadran de données.
➢ 8. touche ■ pour interrompre la reproduction.

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

2.9 Utilisation de l'instrument en tant que clavier principal : « Zone »

La fonction « Master Keyboard » permet d'affecter un total de 8 zones distinctes à chaque performance, pour se servir de l'instrument comme d'un contrôleur de clavier principal pour :

- ✓ contrôler un générateur de sons MIDI externes, en « Sequence »
- ✓ en les combinant si besoin avec une performance live à l'aide des sons des pages « Live Set » du MONTAGE.

Réglages d'utilisation de l'instrument comme clavier principal : « Zone »

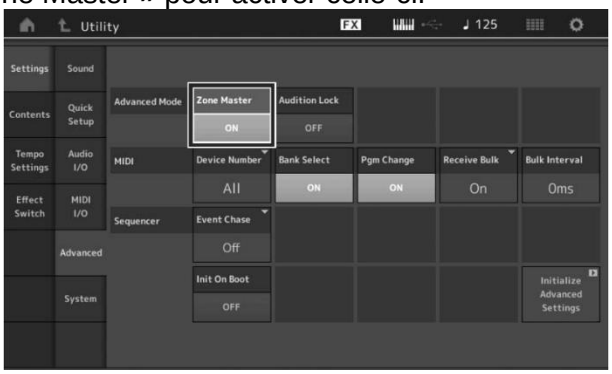
En mode « Master Keyboard », le clavier peut se diviser en 8 sections indépendantes, appelées « zones ». Chaque zone peut se voir attribuer des canaux MIDI différents, de même que différentes fonctions d'**encodeurs** et de **curseurs** de commande.
Cela permet :

- ✓ de contrôler simultanément plusieurs parties du générateur de sons multi-timbre à l'aide d'un clavier unique
- ✓ ou les performances d'un instrument MIDI externe sur plusieurs canaux différents, en plus des performances internes du synthétiseur lui-même.

Le MONTAGE peut donc accomplir les fonctions de plusieurs claviers en même temps, et stocker les réglages des paramètres liés aux 8 zones.

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

- ➢ 1 touche **UTILITY** pour appeler l'écran « Utility ».
- ➢ 2 Onglets « Settings > Advanced », à gauche de l'écran.
- ➢ 3 Touchez « Zone Master » pour activer celle-ci.



- ➢ 4. touche **EXIT**. Pour sauvegarder le réglage et retourne à l'écran précédent.

Effectuer ensuite les réglages de « Master Keyboard » (Zone) pour chaque performance :

- ➢ 1 touche **PERFORMANCE** pour appeler l'écran « Performance Play »
- ➢ 2 Positionnez le curseur sur la partie souhaitée de la performance actuellement sélectionnée et appuyez sur **EDIT** pour l'éditer.
- ➢ 3 Onglets « Part Settings > Zone Settings », à gauche de l'écran.
- ➢ 4 Touchez « Zone » pour activer celle-ci.
- ➢ 5 Réglez les paramètres relatifs aux zones, tels que le canal de transmission MIDI et « Note Limit ».



- 6. onglet « Zone Transmit » pour <u>régler les commutateurs de transmission</u>



- Touche **STORE** pour <u>stocker la performance</u>

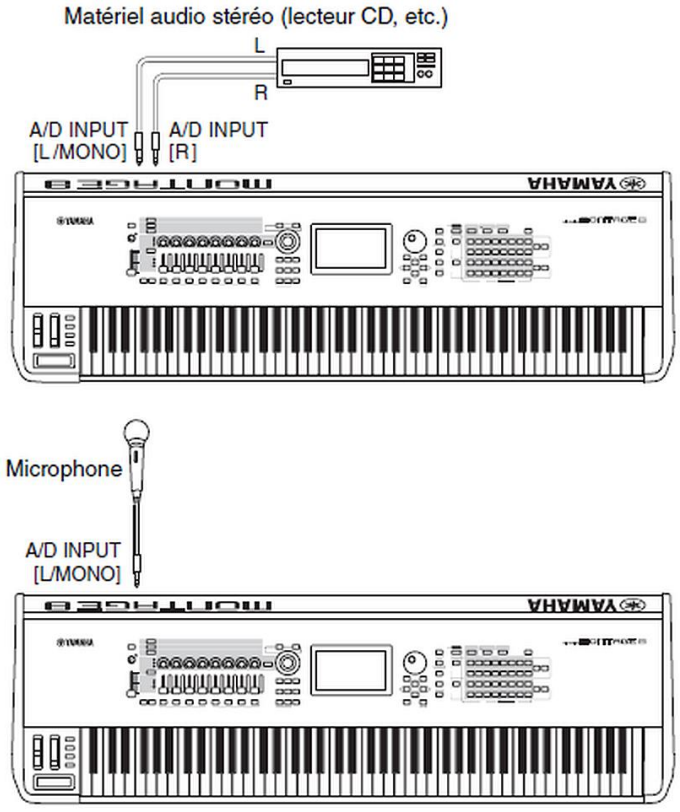
Pour plus de détails sur les réglages de « Zone », voir le manuel de référence en PDF (§ 3.2 ci-dessous).

2.10 Raccordement d'un microphone ou d'un équipement audio

Jeu au clavier en accompagnement du son provenant des prises « A/D INPUT » L/MONO / R

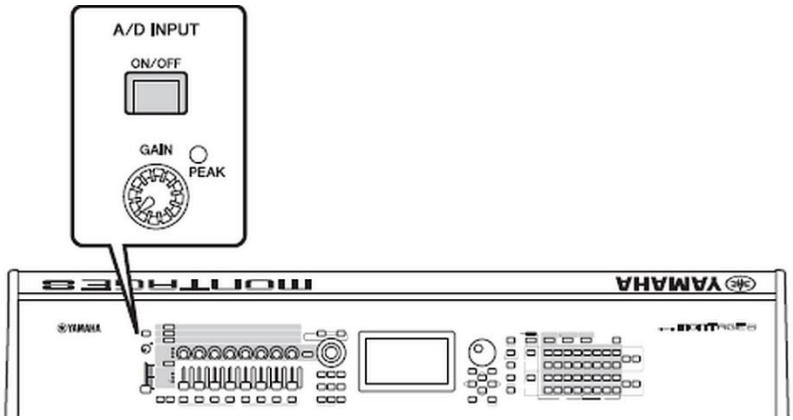
On peut affecter le son d'entrée A/N (par exemple, votre voix via un microphone, un lecteur CD ou un synthétiseur) comme s'il s'agissait d'une partie d'entrée audio. Différents paramètres tels que le volume, le balayage panoramique et les effets peuvent être affectés à cette partie, le son étant émis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

- 1 mettre l'instrument hors tension et régler le potar « A/D INPUT » **GAIN** au minimum.
- 2 Connecter l'équipement audio ou le microphone à la prise d'entrée « A/D INPUT » L**/MONO / R**, située sur le panneau arrière.



NOTE : utiliser un microphone dynamique standard. Cet instrument ne prend pas en charge les microphones à condensateur à alimentation dérivée.

- 3 Mettez l'équipement audio connecté sous tension, puis allumez le MONTAGE.
- 4. touche **UTILITY** pour appeler l'écran « Utility » puis onglets « Settings > Audio I/O », à gauche de l'écran.
- 5 Réglez le paramètre « Mic/Line » en fonction de l'équipement connecté aux prises « A/D INPUT » **L/MONO / R**.
  - Mic : équipement à faible niveau de sortie tel qu'un microphone.
  - Line : équipement à niveau de sortie élevé, tel qu'un clavier de synthétiseur, un lecteur de CD ou un lecteur de musique portable).
- 6. touche « A/D INPUT » **ON/OFF** (son voyant s'allume) pour permettre l'entrée des signaux audio provenant du périphérique audio connecté.



- 7 Régler le niveau d'entrée. Avec bouton **GAIN** de manière à ce que le voyant **PEAK** clignote brièvement uniquement pour signaler les volumes d'entrée les plus élevés.

- 8. touche **PERFORMANCE** puis sélectionnez la performance de votre choix.
  Jouez au clavier en chantant dans le microphone ou reproduisez la voix enregistrée à l'aide de l'équipement audio.

2.11 Réglages généraux du système dans l'écran « SETTINGS »

L'écran « Utility » permet en particulier de définir des paramètres qui s'appliquent à l'ensemble du système dans l'onglet « Settings ». Les modifications sont activées une fois que vous appuyez sur la touche **EXIT** pour revenir à l'affichage d'origine. Cette section décrit quelques fonctions utiles liées aux réglages de l'ensemble du système

Voir la totalité des réglages « Settings » dans le Manuel de Référence § 3.2.9.1 ci-dessous.

2.11.1 AFFICHER LE NUMERO DE VERSION DE FIRMWARE 127
2.11.2 CONFIGURATION DES TACHES EXECUTEES AUTOMATIQUEMENT A LA MISE SOUS TENSION 127
2.11.3 REGLAGE DU COMPORTEMENT DES VOYANTS LIES AUX TOUCHES 127
2.11.4 ACTIVATION/DESACTIVATION DE DIFFERENTES FONCTIONS 128
2.11.5 MODIFICATION DE L'ACCORD PRINCIPAL 129
2.11.6 MODIFICATION DE LA « COURBE DE VELOCITE » 129

2.11.1 Afficher le numéro de version de Firmware

- 1 touche **UTILITY** pour appeler l'écran « Utility »,
- 2. onglets « Settings > System » pour afficher le numéro de version en bas de l'écran

Voir au paragraphe comment mettre à jour le Firmware

2.11.2 Configuration des tâches exécutées automatiquement à la mise sous tension

Pour déterminer l'écran automatiquement appelé à l'allumage : écran « Live Set » ou écran « Performance Play ».

- 1 touche **UTILITY** pour appeler l'écran « Utility »,
- 2. onglets « Settings > System ».
- 3 Dans « Power on Mode », sélectionnez « Live Set » ou « Perform »



- 4. touche **EXIT** pour sauvegarder le réglage et retourne à l'écran précédent.

2.11.3 Réglage du comportement des voyants liés aux touches

- 1 touche **UTILITY** pour appeler l'écran « Utility »,
- 2. Onglets « Settings > System ».
- 3 Réglez « Half Glow » sur « Off », « 1/4 » ou « 1/2 ».
  - Off : la fonction de variateur est désactivée.

- 1/4 : la luminosité de la touche à l'état faiblement éclairé est réduite à 25 % (adapté aux environnements sombres, comme par exemple sur scène).
- 1/2 : la luminosité de la touche à l'état faiblement éclairé est réduite à 50 % (Adapté aux environnements lumineux comme à l'extérieur.

➢ 4. touche **EXIT** pour sauvegarder le réglage et retourner à l'écran précédent.

2.11.4 Activation/désactivation de différentes fonctions

L'onglet « System » sur l'écran « Utility » permet de régler les paramètres suivants.

➢ 1 touche **UTILITY** pour appeler l'écran « Utility »,
➢ 2. Onglets « Settings > System ».
➢ 3…… voir les paragraphes ci-après selon les fonctions.
➢ 4. touche **EXIT** pour sauvegarder le réglage et retourner à l'écran précédent.

Activation/désactivation de l'animation

Animation de la transition entre les écrans.

➢ 3. Sélectionnez « ON » ou « OFF » sous « Animation » pour activer / désactiver l'animation.



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

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

➢ 3. Réglez « Blur » sur « ON » ou « OFF » pour activer / désactiver l'effet de floutage.

Activation/désactivation du « bip sonore »

Le signal sonore confirme les opérations, la sélection des menus et des paramètres, etc.

➢ 3. Réglez « Beep » sur « ON » ou « OFF » pour activer / désactiver le bip sonore.

Activation/désactivation du clignotement du Super Knob

Par défaut, le **Super Knob** clignote sur le temps actuellement sélectionné.
Lorsque la fonction est désactivée, le **Super Knob** reste allumé en permanence.

➢ 3. Sélectionnez « ON » ou « OFF » sous « Knob Flash » pour respectivement activer / désactiver le clignotement.

Calibrage de l'« écran tactile »

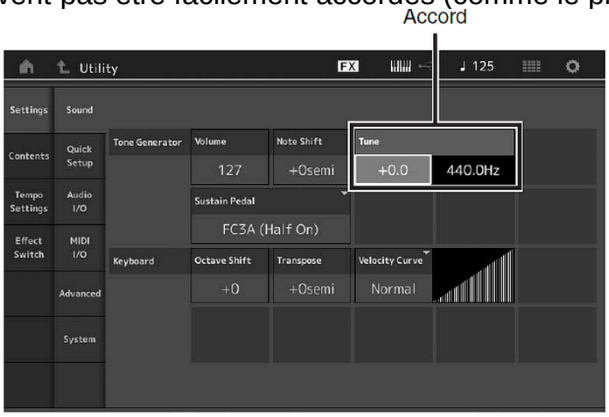
Le calibrage de l'écran tactile peut être nécessaire si celui-ci semble parfois ne plus réagir ou réagir de façon irrégulière.

➢ 1 Maintenez la touche **UTILITY** enfoncée et touche « PART » **COMMON**. L'écran « Utility » s'affiche en ayant l'option « Calibrate Touch Panel » sélectionnée.
➢ 2. touche **ENTER**.
➢ 3 Un carré blanc apparaît. Touchez le carré pour calibrer l'écran tactile, et faites-en de même avec les autres carrés blancs jusqu'à ce que l'opération soit terminée.

NOTE : Vous pouvez également toucher « UTILITY > Settings > System » pour appeler l'écran de réglage du système puis toucher « Calibrate Touch Panel ».

2.11.5 Modification de l'accord principal

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



- 1. touche **UTILITY** > onglets Settings > Sound
- 2. Sélectionnez « Tune » et modifiez le paramètre en utilisant le cadran de données. Dans cet exemple, nous allons remplacer la valeur « 440 Hz » par « 442 Hz ». Le paramètre Tune étant actuellement réglé en unités de centièmes de tons (1 centième = 1/100 de demi-tons), la valeur correspondante en hertz s'affiche à droite. Tournez le cadran de données pour spécifier la valeur sur « +8.0. ».
  Servez-vous d'un syntoniseur pour affiner le réglage selon les besoins.

2.11.6 Modification de la « courbe de vélocité »

Cinq courbes déterminent le mode de production et de transmission de la vélocité réelle en fonction de la force du jeu au clavier. Le graphique qui s'affiche à l'écran indique la courbe de réponse à la vélocité.

- ✓ L'axe horizontal représente les valeurs de vélocité reçues (la force de votre jeu)
- ✓ L'axe vertical représente les valeurs de vélocité réelles transmises aux générateurs de sons internes/externes.

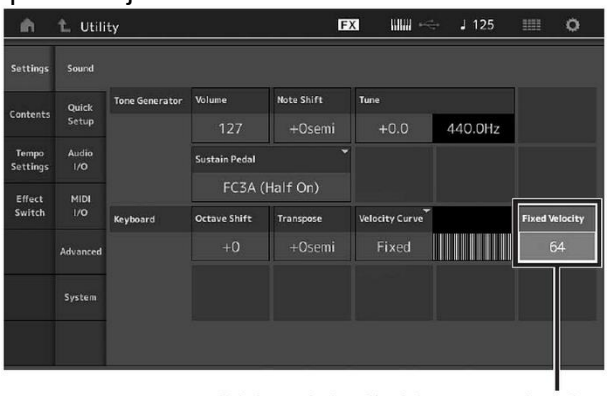
- 1 touche **UTILITY**
- 2. Onglets « Settings > Sound »



➢ 3. Sélectionnez « Velocity Curve » et modifiez le réglage de la courbe, selon les besoins, dans le menu contextuel à gauche de l'écran.

Normal	« Courbe » linéaire pour une correspondance biunivoque entre la force de frappe du clavier (vélocité) et le changement réel de son
Soft	Réponse accrue, particulièrement dans le cas des vélocités plus faibles.
Hard	Réponse plus importante, en particulier pour les vélocités plus fortes.
Wide	Accentue la force du jeu en produisant : ✓ des vélocités inférieures en réponse à un jeu plus léger ✓ des vélocités plus élevées en cas de jeu plus dur. Vous pouvez donc utiliser ce réglage pour élargir votre plage dynamique
Fixed	Changement de son constant (défini sous « Fixed Velocity » ci-dessous), quelle que soit la force du jeu

Paramètre « Velocity Curve » réglé sur « Fixed »
La vélocité de la note que vous jouez est fixée à la valeur définie ici.



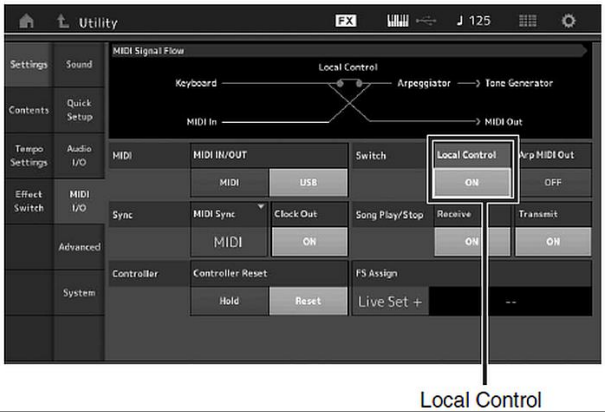
Réglage de la vélocité sur une valeur fixe

➢ 4. touche **EXIT**.

Réglage de l'activation/désactivation de Local Control
La fonction « Local Control » est généralement activée.

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

➢ 1 touche **UTILITY**> onglets « Settings > MIDI I/O », à gauche de l'écran.
➢ 2 Réglez le paramètre « Local Control » sur « ON » ou « OFF ».
➢ 3. touche **EXIT**.



Local Control

2.12 Raccordement d'instruments MIDI externes

- Brancher un instrument MIDI externe et le contrôler à partir du MONTAGE.
- Utiliser un périphérique MIDI externe (un clavier ou un séquenceur, par exemple) pour contrôler les sons du MONTAGE. Vous trouverez ci-après plusieurs exemples de connexions MIDI différentes. Utilisez celle qui convient le mieux à l'installation envisagée.

NOTE
Utiliser indifféremment les interfaces intégrées, les bornes **MIDI** ou la borne **USB TO HOST** pour la transmission/réception des données MIDI. En revanche, vous ne pouvez pas les utiliser simultanément.

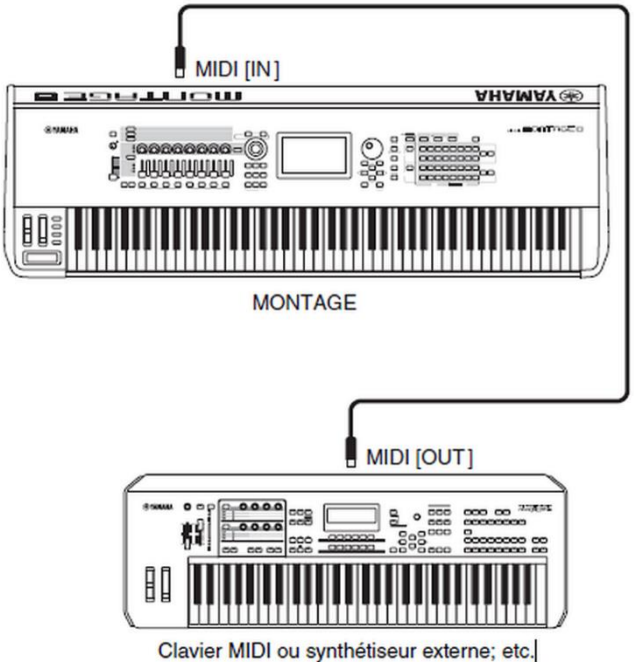
- Touche **UTILITY** puis onglets « Settings > MIDI I/O » pour sélectionnez la borne à utiliser pour le transfert des données MIDI.

Pour avancer dans les explications données dans ce chapitre, réglez « MIDI IN/OUT » sur « MIDI ».

2.12.1 CONTROLE DU MONTAGE A PARTIR D'UN CLAVIER MIDI OU SYNTHETISEUR EXTERNE 131
2.12.2 CONTROLE D'UN CLAVIER MIDI OU D'UN SYNTHETISEUR EXTERNE A PARTIR DU MONTAGE 132

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

Utilisez un clavier ou synthétiseur externe pour jouer les performances du MONTAGE.



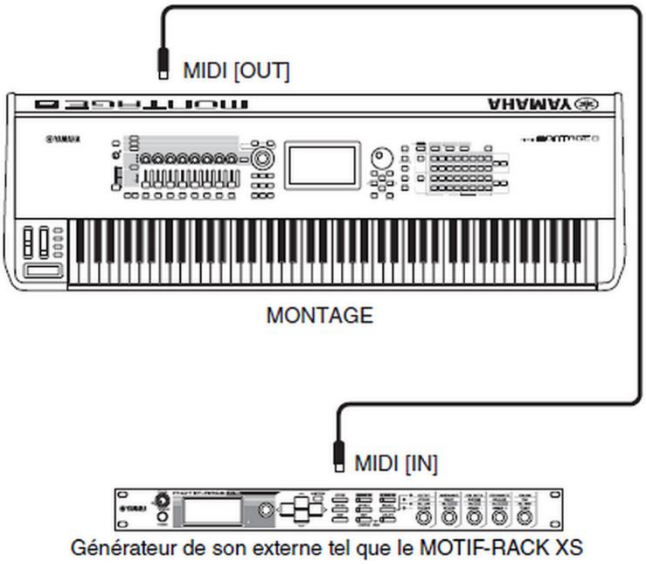
Canaux de transmission et de réception MIDI
Régler le même canal pour la transmission MIDI sur l'instrument MIDI externe et la réception MIDI du MONTAGE. Pour plus de détails, voir le mode d'emploi de l'instrument MIDI concerné.

Les numéros des canaux de réception MIDI du MONTAGE correspondent aux différents numéros de parties : le canal 1 correspond à la partie 1, le canal 2 à la partie 2, etc…

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

Contrôler un générateur de sons MIDI externe (synthétiseur, module de générateur de sons, etc.) en jouant au clavier du MONTAGE ou en reproduisant un morceau ou un morceau sur le MONTAGE.

De cette façon on peut jouer à la fois les sons du MONTAGE et de l'autre instrument.



Générateur de son externe tel que le MOTIF-RACK XS

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

Avec la connexion ci-dessus, on peut jouer des 2 instruments et leur faire émettre à chacun des parties différentes. Par exemple,

- ✓ Émettre votre performance au clavier sur l'instrument externe,
- ✓ et jouer la reproduction d'un morceau sur le MONTAGE.

Pour cela, régler sur le même numéro de canal, le canal de transmission du MONTAGE et le canal de réception du générateur de sons externe.

Les numéros des canaux de transmission MIDI du MONTAGE correspondent aux différents numéros de parties : canal 1 correspond à la partie 1, le canal 2 à la partie 2, etc…

Cependant, vous pouvez changer de canal de transmission comme suit :

- Bouton **UTILITY**
- Onglets « Settings > Advanced »,
- Réglez « Zone Master » sur « ON ».
- Pour l'édition de la partie, touchez « Part Settings > Zone Settings » afin d'appeler l'écran de réglage de la zone.
- Vérifiez le canal de transmission MIDI dans « Zone Transmit », puis modifiez ce paramètre, si nécessaire.
- Si vous souhaitez que le son émis uniquement à travers le générateur de sons externe, réglez la commande Master Volume du MONTAGE sur le niveau minimum ou spécifiez « Local Control » sur « off » en effectuant les opérations suivantes :
  - Bouton **UTILITY**, puis onglets « Settings > MIDI I/O » pour appeler l'écran de réglage MIDI,

- Paramétrez « Local Control » sur « off ».

Pour plus d'informations sur les modalités de réglage du canal de réception MIDI de l'instrument MIDI externe, voir son mode d'emploi.

2.13 Utilisation d'un ordinateur connecté

En connectant le MONTAGE à un ordinateur, on peut utiliser un logiciel DAW ou un logiciel séquenceur sur l'ordinateur afin de créer vos propres morceaux originaux.

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

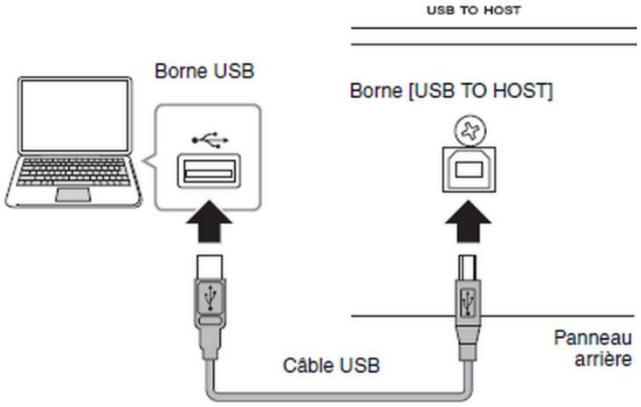
2.13.1 CONNEXION A UN ORDINATEUR 133
2.13.2 CREATION D'UN MORCEAU A L'AIDE D'UN ORDINATEUR 136

2.13.1 Connexion à un ordinateur

Un câble USB et le pilote Yamaha Steinberg USB Driver sont nécessaires pour connecter le MONTAGE et votre ordinateur.

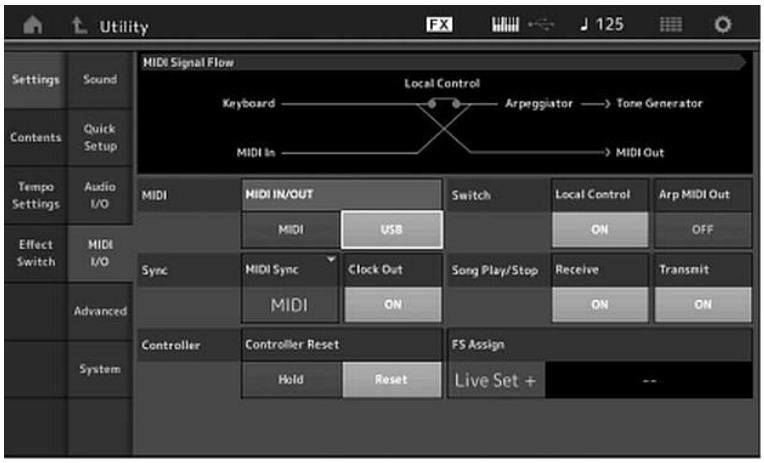
Suivez les instructions ci-dessous (Un câble USB transmet les données AUDIO et MIDI).

- 1 télécharger la dernière version du pilote Yamaha Steinberg USB Driver depuis le site Web. http://download.yamaha.com/
  Cliquez sur « Download », puis procédez à l'extraction du fichier compressé.
  NOTE : Des informations sur la configuration système requise sont également disponibles sur le site Web ci-dessus.
- 2 Installez le pilote Yamaha Steinberg USB Driver sur votre ordinateur. Pour obtenir des instructions sur l'installation, reportez-vous au manuel d'installation en ligne inclus dans le dossier de téléchargement.
  Lorsque vous connectez cet instrument à un ordinateur, branchez une extrémité du câble USB sur la borne **USB TO HOST** de l'instrument et l'autre extrémité sur la borne USB de l'ordinateur, comme illustré ci-dessous.



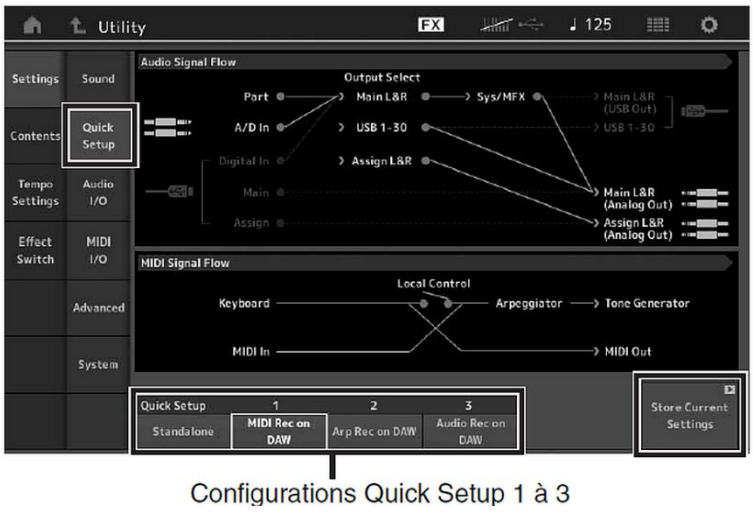
- 3. touche **UTILITY** pour appeler l'écran « Utility ».
- 4 onglets « Settings > MIDI I/O », à gauche de l'écran.

- 5 Réglez « MIDI IN/OUT» sur « USB ». Vérifiez que la borne **USB TO HOST** de l'instrument est activée.



- 6 Réglez les réglages d'entrée et sortie des données audio selon vos préférences. La modification peut être faite par bouton **UTILITY** puis onglets « Settings > Audio I/O ».
  Le réglage des paramètres liés aux données audio et MIDI à l'aide de la fonction « Quick Setup » permet de reconfigurer instantanément le MONTAGE en fonction de différentes applications d'ordinateur/de séquenceur, en rappelant tout simplement les présélections spécialement programmées.
  - Onglets « Settings > Quick Setup » à gauche de l'écran pour appeler l'écran « Quick Setup ».
  - Touchez « Store Current Settings » pour stocker les réglages souhaités dans les configurations « Quick Setup 1 à 3 ».

  NOTE : Pour plus de détails sur les paramètres pouvant être définis à l'aide de la fonction « Quick Setup », reportez-vous au paragraphe 3.2.9.1.2 ci-dessous « manuel de référence ».



Configurations Quick Setup 1 à 3

2.13.1.1 Précautions pour d'utilisation de la borne USB TO HOST 135
2.13.1.2 Canaux MIDI et ports MIDI 135
2.13.1.3 Canaux audio 136

2.13.1.1 Précautions pour d'utilisation de la borne USB TO HOST

Respecter les points détaillés ci-après. Le non-respect de ces instructions pourrait provoquer un blocage de l'ordinateur, voire la corruption ou la perte des données.

Si l'ordinateur ou l'instrument se bloque, redémarrez le logiciel ou le système d'exploitation de l'ordinateur ou mettez l'instrument hors, puis sous tension.

AVIS

- ✓ Utilisez un câble USB de type AB.
- ✓ Avant de relier l'ordinateur à la borne **USB TO HOST**, quittez tout mode d'économie d'énergie (suspension, veille, attente, etc.) de l'ordinateur.
- ✓ Avant de mettre l'instrument sous tension, reliez l'ordinateur à la borne **USB TO HOST**.
- ✓ Exécutez les opérations suivantes avant de mettre l'instrument sous/hors tension ou de brancher/débrancher le câble USB dans/hors de la borne **USB TO HOST**.
  - Fermez toutes les applications ouvertes sur l'ordinateur.
  - Vérifiez qu'aucune donnée n'est transmise depuis l'instrument. (Il y a transfert de données uniquement si vous jouez des notes sur le clavier ou que vous reproduisez un morceau.)
- ✓ Lorsqu'un ordinateur est connecté à l'instrument, laissez s'écouler au moins 6 secondes entre les opérations suivantes :
  - (1) mise hors tension puis sous tension de l'instrument
  - et (2) connexion/déconnexion du câble USB.

2.13.1.2 Canaux MIDI et ports MIDI

Les données MIDI sont attribuées à l'un des 16 canaux MIDI, lesquels permettent à ce synthétiseur de jouer simultanément 16 parties différentes.

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

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

Port 1

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

Port 3

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

2.13.1.3 Canaux audio

Les signaux audios du MONTAGE peuvent être envoyés à la borne **USB TO HOST** et aux prises « OUTPUT » **L/MONO / R**.

Pour la connexion de l'instrument à un ordinateur, utiliser la borne **USB TO HOST**.

- ✓ 32 canaux audio (16 canaux stéréo) sont disponibles sur une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz,
- ✓ et jusqu'à 8 canaux audio (4 canaux stéréo) sont disponibles lorsque la fréquence d'échantillonnage est comprise entre 44,1 kHz et 192 kHz.

Les affectations des canaux de sortie s'effectuent comme suit :

- ✓ Bouton **EDIT**
- ✓ Onglet « Part Settings > Part Output » dans l'écran « General ».

Les signaux audios du MONTAGE peuvent être reçus de la borne **USB TO HOST** et des prises « A/D INPUT » **L/MONO / R**.

Il est possible d'envoyer jusqu'à 6 canaux de données AUDIO (dont 3 canaux stéréo) vers la borne **USB TO HOST**. Réglez le niveau de sortie sur l'écran « Mixing » ou l'écran « Performance Edit ». Les signaux audios sont envoyés vers la prise « OUTPUT » **L/MONO / R** (2 canaux).

Il est aussi possible d'envoyer 2 canaux de données audio (dont un canal stéréo) vers les prises « A/D INPUT » **L/MONO / R**. Le signal est envoyé vers la partie d'entrée A/N du MONTAGE. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel de référence.

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

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

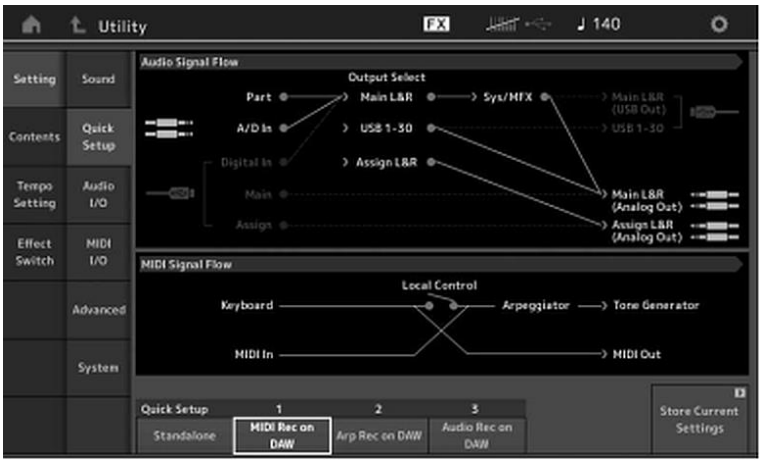
- ✓ Enregistrement MIDI et enregistrement audio sur le logiciel DAW de votre performance sur le MONTAGE.
- ✓ Reproduction de morceaux contenus sur le logiciel DAW via le générateur de sons du MONTAGE.

Cette section comporte une explication générale sur les modalités d'utilisation du logiciel DAW installé sur l'ordinateur connecté au MONTAGE (Cf. § 2.13.1 ci-dessus).

Cette méthode permet d'enregistrer sa performance au clavier du MONTAGE sur l'application DAW, sous forme de données MIDI. Notez toutefois que la reproduction des arpèges ne peut être enregistrée.

Configuration du MONTAGE :

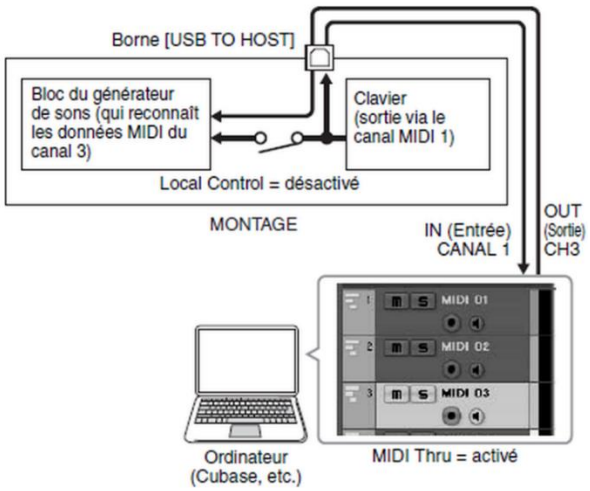
- ➢ 1 touche **UTILITY**. Ecran « Utility ».
- ➢ 2 Onglets « Settings > Quick Setup » à gauche de l'écran pour appeler l'écran « Quick Setup ».
- ➢ 3 Sélectionnez « 1 (MIDI Rec on DAW) » sous « Quick Setup ».



- 4. touche **EXIT** pour sélectionner la performance à enregistrer.

Configuration du logiciel DAW

- 1 Réglez le paramètre « MIDI Thru » du logiciel DAW sur « on ».
  - « MIDI Thru » sur « on » : les données MIDI créées en jouant au clavier puis transmises à l'ordinateur sont renvoyées vers le MONTAGE. Comme indiqué sur la figure ci-dessous, les données MIDI transmises à partir du MONTAGE, puis enregistrées sur l'ordinateur via le canal MIDI 1 sont renvoyées de l'ordinateur au MONTAGE par le canal MIDI 3 en fonction du réglage de la piste d'enregistrement. Par conséquent, le générateur de sons du MONTAGE produit les données MIDI créées en jouant au clavier en tant que données MIDI sur le canal 3.



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

2.14 Sauvegarde/chargement de données

L'écran « Utility » permet le transfert des réglages de l'ensemble du système et des données (« performances » et « Live Set », par exemple) entre le MONTAGE et un périphérique de mémoire flash USB externe relié à la borne **USB TO DEVICE**.

Cette section vous explique comment sauvegarder et charger toutes les données de la mémoire utilisateur de l'instrument en tant que fichier « Utilisateur ».

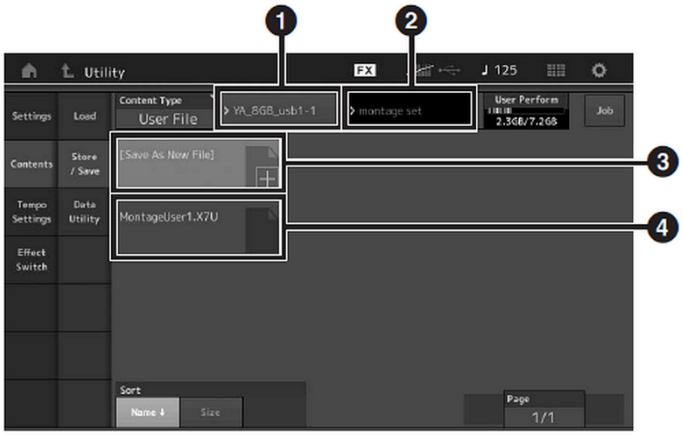
2.14.1 ENREGISTREMENT DE DONNEES « .X7U » SUR UN PERIPHERIQUE DE MEMOIRE FLASH USB 138
2.14.2 CHARGEMENT DE DONNEES « .X7U / .X8U » DEPUIS UN PERIPHERIQUE DE MEMOIRE FLASH USB 139
2.14.3 PRECAUTIONS A PRENDRE EN CAS D'UTILISATION DE LA BORNE USB TO DEVICE 140
2.14.4 UTILISATION DE LECTEURS FLASH USB 141

2.14.1 Enregistrement de données « .X7U » sur un périphérique de mémoire flash USB

- 1 Connectez un périphérique de mémoire flash USB à la borne **USB TO DEVICE**
- 2. touche **UTILITY. E**cran « Utility » puis onglets « Contents > Store/Save », à gauche de l'écran.
- 3 Paramétrez « Content Type » sur « User File ».



- 4 Sélectionnez le répertoire souhaité sur le périphérique de mémoire flash USB.



- 1 Dossier parent
- 2 Dossier de destination du stockage sur le périphérique de mémoire flash USB
- 3 Nouvelle destination du stockage

- 4 Fichiers existants

➢ 5 Touchez « + » dans « Save As New File pour ouvrir l'écran « Text Input »
- Pour remplacer le fichier existant, touchez le nom de ce dernier.

➢ 6 Entrez le nom du fichier à stocker.
Pour plus de détails sur la saisie de nom, voir « Attribution d'un nom (saisie de caractères) » dans « Principe d'utilisation et écrans » (§ 2.6.4 ci-dessus).

➢ 7 Touchez « Done » sur l'écran « Text Input » pour exécuter l'opération de stockage.
Pour écraser le fichier existant, sélectionnez « YES » dans le message de confirmation qui apparaît à l'écran.

2.14.2 *Chargement de données « .X7U / .X8U » depuis un périphérique de mémoire flash USB*

NB :

✓ L'opération « Load » écrase toutes les données déjà présentes sur l'instrument. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur un périphérique de mémoire flash USB relié à la borne **USB TO DEVICE**.

✓ Depuis le Firmaxre 3.5 il est également possible de chargersur le Monrtage les fichiers « .X8U » du MODX

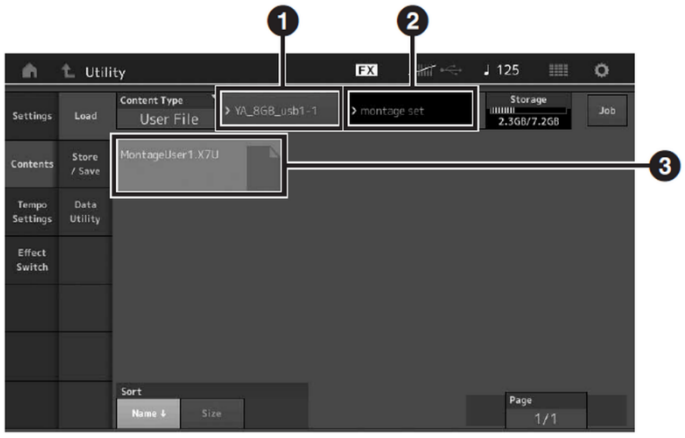
➢ 1 Connectez un périphérique de mémoire flash USB à la borne **USB TO DEVICE** de cet instrument.

➢ 2. touche **UTILITY** pour appeler l'écran « Utility » puis touchez successivement les onglets « Contents > Load », à gauche de l'écran.

➢ 3 Paramétrez « Content Type » sur « User File ».

➢ 4 Sélectionnez le dossier souhaité sur le périphérique de mémoire flash USB.

➢ 5 Sélectionnez le fichier (extension : .X7U) sur la mémoire pour exécuter l'opération de chargement.



- 1 Périphérique de mémoire flash USB source
- 2 Dossier source sur le périphérique de mémoire flash USB
- 3 Fichiers existants

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

Cet instrument est équipé d'une borne **USB TO DEVICE** intégrée. Lorsque vous connectez un périphérique USB à cette borne, prenez garde de manipuler celui-ci avec soin.

Pour cela, il est important de respecter les recommandations suivantes.

NOTE
Pour plus d'informations sur la manipulation des périphériques USB, reportez-vous au mode d'emploi du périphérique en question.

2.14.3.1 Périphériques USB compatibles 140
2.14.3.2 Connexion d'un périphérique USB 140

2.14.3.1 Périphériques USB compatibles

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

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

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

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

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

2.14.3.2 Connexion d'un périphérique USB

- ✓ Évitez de brancher/débrancher le périphérique USB durant la reproduction, l'enregistrement et les opérations de gestion des fichiers (sauvegarde, copie, suppression ou formatage) ou pendant que l'instrument accède aux données du périphérique USB. Sinon, vous risquez de bloquer l'instrument ou d'endommager le périphérique USB et les données.

- ✓ Lorsque vous branchez puis débranchez le périphérique USB (et vice versa), laissez s'écouler plusieurs secondes entre les 2 opérations.

2.14.4 Utilisation de lecteurs flash USB

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

- ✓ Nombre maximal de lecteurs flash USB autorisés : 1
- ✓ Formatage d'un lecteur flash USB : Utilisez uniquement cet instrument pour formater le lecteur flash USB. Un lecteur flash USB formaté sur un autre périphérique risque de ne pas fonctionner correctement.

AVIS : Le formatage écrase toutes les données existantes.

NOTE : Pour plus de détails sur le formatage, reportez-vous au manuel de référence fourni au format PDF.

Protéger vos données (protection en écriture)

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

Mise hors tension de l'instrument

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

2.15 Fonctions secondaires accessibles par la touche SHIFT

Des raccourcis de commandes de panneau permettent d'exécuter facilement des fonctions et des opérations importantes.

- Bouton **SHIFT** + **Bouton** du tableau ci-dessous pour exécuter la fonction secondaire

*Liste des fonctions associées à la touche **SHIFT***

Mode opératoire	Fonction
SHIFT + « KNOB POSITION » 1	Stocke les paramètres Assign 1–8 affectés aux boutons sous Value 1.
SHIFT + « KNOB POSITION » 2	Stocke les paramètres Assign 1–8 affectés aux boutons sous Value 2.
SHIFT + « OCTAVE » -	Diminue la valeur de transposition de 1 unité
SHIFT + « OCTAVE » +	Augmente la valeur de transposition de 1 unité
SHIFT + « OCTAVE » - + « + »	Réinitialise la valeur de transposition sur 0
SHIFT + **DEC/NO**	Diminue la valeur du paramètre sélectionné de 10 unités
SHIFT + **INC/YES**	Augmente la valeur du paramètre sélectionné de 10 unités
SHIFT + **ENTER**	Appelle l'écran « Tempo Setting »
SHIFT + **PERFORMANCE**	Appelle l'écran « Overview »
SHIFT + **LIVE SET**	Appelle l'écran « Live Set Register »
SHIFT + **UTILITY**	Appelle l'écran « Quick Setup »
SHIFT + **CATEGORY SEARCH**	Appelle l'écran « Part Category Search » correspondant à la partie actuellement sélectionnée
SHIFT + **PERFORMANCE CONTROL**	Règle le paramètre « Performance Control ». Sélectionne la partie 9 si aucune autre partie n'a été sélectionnée
SHIFT + « SCENE » **1–8**	Stocke SCENE 1–8 sur les touches « SCENE » **1–8**
SHIFT + touche numérique « **A** » **1**	Sélectionne la 1ère ligne et la 1ère colonne de l'onglet de gauche
SHIFT + touche numérique « **A** » **2**	Sélectionne la 1ère ligne et la 2ème colonne de l'onglet de gauche
SHIFT + touche numérique « **A** » **3**	Sélectionne la 1ère ligne et la 3ème colonne de l'onglet de gauche
SHIFT + touche numérique « **A** » **4**	Sélectionne la 1ère ligne et la 4ème colonne de l'onglet de gauche.
SHIFT + touche numérique « **A** » **5**	Sélectionne la 1ère ligne et la 5ème colonne de l'onglet de gauche
SHIFT + touche numérique « **A** » **6**	Sélectionne la 1ère ligne et la 6ème colonne de l'onglet de gauche
SHIFT + touche numérique « **A** » 9	Sélectionne la 2ème ligne et la 1ère colonne de l'onglet de gauche
SHIFT + touche numérique « **A** » **10**	Sélectionne la 2ème ligne et la 2ème colonne de l'onglet de gauche
SHIFT + touche numérique « **A** » **11**	Sélectionne la 2ème ligne et la 3ème colonne de l'onglet de gauche
SHIFT + touche numérique « **A** » **12**	Sélectionne la 2ème ligne et la 4ème colonne de l'onglet de gauche
SHIFT + touche numérique « **A** » **13**	Sélectionne la 2ème ligne et la 5ème colonne de l'onglet de gauche
SHIFT + touche numérique « **A** » **14**	Sélectionne la 2ème ligne et la 6ème colonne de l'onglet de gauche
UTILITY + **PART COMMON**	Appelle l'écran « Touch Panel Calibration Setting »

.

2.16 Messages de l'afficheur

Affichage LCD	Description
** will be deleted	Lorsque l'opération spécifiée que vous vous apprêtez à exécuter provoquera la suppression des données spécifiées
** will be overwritten	Lorsqu'un fichier/dossier du même nom que celui que vous êtes sur le point d'enregistrer existe déjà
Activate the source controller to assign	Vous pouvez affecter le paramètre au contrôleur que vous êtes sur le point d'activer
Advanced settings will be initialized	Tous les réglages exécutés dans l'onglet « Advanced » seront réinitialisés
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost	Toutes les données et les LIBRARIES seront réinitialisées. Les données utilisateur non enregistrées seront perdues
All data is initialized upon power-on	Toutes les données seront réinitialisées à la prochaine mise sous tension.
All settings will be initialized. User data is kept	Tous les réglages seront réinitialisés. Les données utilisateur sont conservées
All sound will be stopped during optimization	S'affiche avant la restauration de la mémoire interne. Tous les sons seront arrêtés durant l'optimisation
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost	Toutes les données utilisateur seront réinitialisées. Les données utilisateur non enregistrées seront perdues
Are you sure?	Invitation à confirmer ou infirmer l'exécution d'une opération donnée
Audio Rec stopped due to lack of memory space	Le périphérique de mémoire flash USB étant saturé, aucune donnée d'enregistrement audio ne peut plus y être sauvegardée. Dans ce cas, utilisez un nouveau périphérique de mémoire flash USB ou libérez de l'espace sur le périphérique actuel en y effaçant les données inutiles
Auto power off disabled	Ce message s'affiche avant la désactivation de la mise hors tension automatique
Bulk data protected	Le réglage empêche la réception de blocs de données • Vérifiez que le paramètre « Receive Bulk » est réglé sur « on » **UTILITY** > « Settings > Advanced > Receive Bulk > ON »
Can’t process	Le MONTAGE ne peut pas traiter une opération requise.
Completed	La tâche spécifiée pour le chargement, l'enregistrement, le formatage ou autre est terminée
Connecting to USB device...	Reconnaissance en cours du périphérique de mémoire flash USB connecté à la borne **USB TO DEVICE**
Copy protected	Vous avez essayé d'exporter ou d'enregistrer une source audionumérique protégée contre la copie
Current user data will be overwritten by **	S'affiche lors de l'enregistrement d'un fichier sous un nom sous lequel des données utilisateur existent déjà
Data memory full	La mémoire interne est pleine, ce qui empêche le stockage des données enregistrées dans la LIBRARY
Device number is off	Les blocs de données ne peuvent être ni transmis ni reçus car le numéro de périphérique est désactivé
Device number mismatch	Les blocs de données ne peuvent être ni transmis ni reçus car les numéros de périphérique ne correspondent pas • Réglez le numéro de périphérique **UTILITY** > « Settings > Advanced > Device Number > 1-16, All, None »
File is not found	Le fichier spécifié n'a pas été trouvé lors d’opération de chargement

Affichage LCD	Description
File or folder already exists	Il existe déjà un fichier/dossier portant le même nom que celui que vous êtes en train d'enregistrer
File or folder path is too long	Le fichier ou dossier est inaccessible car le nom du chemin d'accès contient un nombre de caractères supérieur à la limite autorisée
Folder is not empty	Vous avez essayé de supprimer un dossier qui contient des données.
Illegal bulk data	Une erreur s'est produite lors de la réception de blocs de données ou d'un message « Bulk Request »
Illegal file name	Le nom du fichier spécifié n'est pas valide. Réessayez en entrant un autre nom
Illegal file	Le fichier spécifié ne peut pas être utilisé par ce synthétiseur ou ne peut être chargé
Keybank full	Le nombre global maximum de banques de touches a été dépassé lors de l'exécution du chargement
Library full	Le nombre global maximum de LIBRARIES a été dépassé lors de l'exécution des opérations connexes
MIDI buffer full	Échec du traitement des données MIDI dû à la réception d'un trop grand nombre de données en même temps
MIDI checksum error	Une erreur s'est produite lors de la réception des blocs de données
No data	S'affiche lorsque la piste ou la plage sélectionnée ne contient aucune donnée Sélectionnez une piste ou plage adéquate.
No read/write authority to the file	Vous ne disposez pas de l'autorisation d'accès en lecture/écriture sur le fichier
Now initializing all data…	Le synthétiseur est en cours de restauration des réglages d'usine
Now initializing…	Les données spécifiées sont en cours de réinitialisation
Now loading...	Un fichier est en cours de chargement
Now receiving MIDI bulk data...	Le synthétiseur est en cours de réception de blocs de données MIDI
Now saving...	Un fichier est en cours d'enregistrement
Now transmitting MIDI bulk data...	Le synthétiseur est en cours de transmission de blocs de données MIDI
Please connect USB device	Reliez le périphérique USB à la borne **USB TO DEVICE** pour l'enregistrement AUDIO
Please keep power on	Les données sont en cours d'enregistrement dans la mémoire flash ROM. N'essayez jamais d'éteindre l'instrument pendant l'écriture des données dans cette mémoire. La mise hors tension de l'instrument à ce stade entraîne la perte de toutes les données utilisateur et peut bloquer le système (en raison de la corruption des données dans la mémoire flash ROM). Cela risque également d'empêcher le démarrage normal du MONTAGE lors de sa prochaine mise sous tension
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode	Redémarrer ce synthétiseur pour activer les modifications apportées aux réglages d'entrée/sortie des données audio
Please reboot to maintain internal memory	Redémarrer ce synthétiseur pour restaurer la mémoire interne
Please stop audio play/rec.	L'opération que vous tentez d'exécuter ne peut pas l'être pendant l'enregistrement ou la reproduction de données AUDIO
Please stop sequencer	L'opération que vous tentez d'exécuter ne peut pas l'être pendant la reproduction de morceau
Please wait…	Le synthétiseur est en cours d'exécution de l'opération spécifiée.

Affichage LCD	Description
Recall latest edits	Si vous éditez une performance et que vous en sélectionnez une autre sans enregistrer celle que vous venez d'éditer, toutes les modifications seront perdues. Dans ce cas, utilisez la fonction « Recall » pour restaurer la performance en conservant toutes vos dernières modifications
Redo last recording	Invitation à confirmer ou infirmer le rétablissement de l'opération que vous avez annulée
Sample is protected	Les données échantillonnées ne peuvent pas être écrasées
Sample is too long	L'échantillon est trop volumineux pour que l'opération de chargement puisse être exécutée
Sample memory full	La mémoire d'échantillonnage est saturée et il est impossible d'exécuter de nouvelles opérations de chargement
Scene stored	La scène a été stockée sur une des touches « SCENE »
Song data overload	Le morceau est trop volumineux pour être reproduit
Song full	Le nombre global maximum de morceaux a été dépassé lors de l'exécution des opérations connexes
Touch the white square	Invitation à toucher le rectangle blanc qui s'affiche lors du calibrage de l'écran tactile
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene	Lorsque l'option « Memory » (Memory Switch) est activée pour la fonction, les informations de fonction correspondantes sont automatiquement stockées dans la touche « SCENE » actuellement sélectionnée
Undo last recording	Ce message vous invite à confirmer l'annulation de l'enregistrement le plus récent
Unsupported USB device	Ce message apparaît lorsque vous connectez un périphérique USB non pris en charge
USB connection terminated	Une interruption de la connexion avec le périphérique de mémoire flash USB s'est produite en raison d'un courant électrique anormal. Débranchez le périphérique de mémoire flash USB de la borne **USB TO DEVICE**, puis appuyez sur l'une des touches de panneau
USB device is full	Le périphérique de mémoire flash USB étant saturé, aucune donnée ne peut plus y être sauvegardée Utilisez un périphérique de mémoire flash USB libre ou libérez de l'espace en effaçant des données inutiles sur le périphérique de stockage actuel
USB device is write-protected	Apparaît lorsque vous essayez d'écrire sur un périphérique de mémoire flash USB protégé en écriture
USB device read/write error	Une erreur s'est produite lors de la lecture ou de l'écriture sur le périphérique de mémoire flash USB
USB device will be formatted	S'affiche avant le formatage du périphérique USB
Waveform full	Le nombre global maximum de formes d'ondes a été dépassé lors de l'exécution des opérations connexes

2.17 Nouveautés des Firmwares successifs d'après « Moessieurs »

https://www.moessieurs.com/

Les nouveautés des Firmwares successifs sont décrites ici en plus des ajouts de Yamaha retranscrits dans les paragraphes correspondants aux paragraphes § 2 ci-dessus (Manuel Utilisateur) et § 3.2 ci-dessous (Manuel de Référence),

2.17.1 FIMWARE 1.5 146
2.17.2 FIMWARE 1.6 172
2.17.3 FIMWARE 2.0 178
2.17.4 FIMWARE 2.5 189
2.17.5 FIMWARE 3.0 208
2.17.6 FIMWARE 3.5 259
2.17.7 FIMWARE 3.51 274

2.17.1 Fimware 1.5

Librement tiré de : http://www.moessieurs.com/os_150_montage.html
Ce document décrite en détail les nouvelles fonctionnanlité listées dans le « Manuel Complémentaire » de Yamaha.

2.17.1.1 Cinq nouveaux effets 146
2.17.1.2 52 nouvelles performances 152
2.17.1.3 Trois nouvelles pages « Live Set Preset » 153
2.17.1.4 Fonction « Favorite » 154
2.17.1.5 Fonction « Param with part » 154
2.17.1.6 Home : pavé « View » 155
2.17.1.7 « Super Knob Link » 160
2.17.1.8 USB Input Volume 161
2.17.1.9 « Scene Control Change » 162
2.17.1.10 « Live Set Font » 163
2.17.1.11 « Backup File » 164
2.17.1.12 « Part Switch » 165
2.17.1.13 Nommer les **encodeurs Assignables** 166
2.17.1.14 En bonus 170
2.17.1.15 Vidéos 171

2.17.1.1 Cinq nouveaux effets

2.17.1.1.1 « Rotary Speaker 2 » 147
2.17.1.1.2 « Uni Comp Down » 147
2.17.1.1.3 « Uni Comp Up » 148
2.17.1.1.4 « Parralel Comp » 149
2.17.1.1.5 « Presence » 150

2.17.1.1.1 « Rotary Speaker 2 »

Le premier effet ajouté est une nouvelle émulation « Rotary Speaker » (Leslie) qui inclut un « Block Amp » dédiée. L'effet est présent dans la category « Trem/Rtm » :



- voici les réglages disponibles sur ce nouvel effet :



  En comparaison avec le « Rotary Speaker 1 » qui était déjà présent depuis la série Motif XS le nouveau Rotary Speaker, il n'y a plus le « Drive Horn » et le « Drive Rotor », mais un réglage de Drive global avec un réglage Tone associé et « Mod Depth » pour un grain plus net et tranchant.
  Les « Horn » et « Rotor » ont maintenant des réglages dédiés « Slow/Fast » et « Fast/Slow » et des réglages « Rpm Slow » et « Fast » ce qui apporte plus de précision.
  Les réglages d'équaliseur du Rotary Speaker 1 ne sont plus présents d'où le réglage « « Tone de la section « Amp ».

- les presets disponibles sont : Clean & Wide, Vintage Mono, Slow and Dirty, Full Drive et Broken Motors :

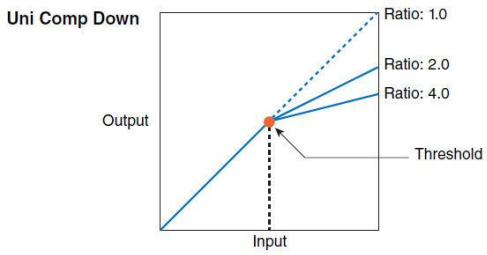


Il est disponible pour les effets d'insertions et variation.

Trois nouveaux compresseurs sont également disponibles :

2.17.1.1.2 « Uni Comp Down »

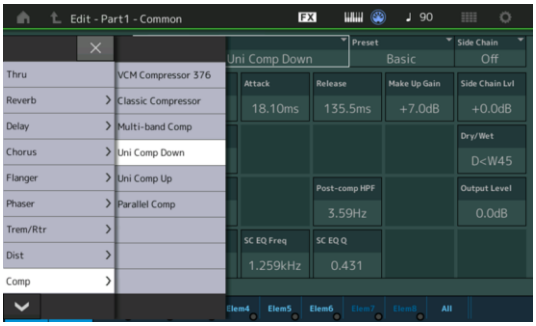
Ce compresseur agit tout particulièrement sur les niveaux élevés afin de les réduire et donc il rendra plus audibles les niveaux des sons moyens et faibles sans toutefois relever leurs niveaux.
A partir du point de Threshold (coupure), un ratio supérieur à 1 réduira le niveau de sortie des sons élevés :

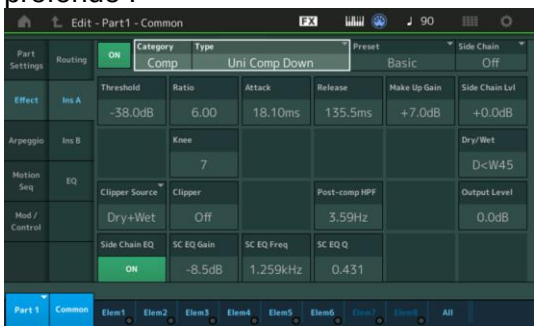


Il est disponible pour les effets d'insertions, variation et Master FX.

comme pour tout compresseur, on le trouve dans la category Comp :

on notera sur ce compresseur le réglage Knee qui permet de gérer la courbe de transition au niveau du threshold, plus la valeur sera élevée, moins la courbe sera profonde :





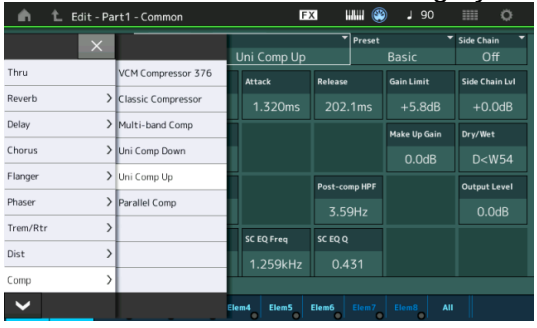
« Make Up Gain » assure le niveau de sortie du compresseur alors que « output level » assure le niveau de sortie global.
Un « Clipper » est également présent pour éviter la saturation avec le choix de la source pour en réduire le gain.
Ce compresseur dispose bien évidement du « Side Chain » avec également une « Side Chain EQ » :

- les « presets » disponibles sont : Basic, Warm, Bright, Comp + Hard Clip :



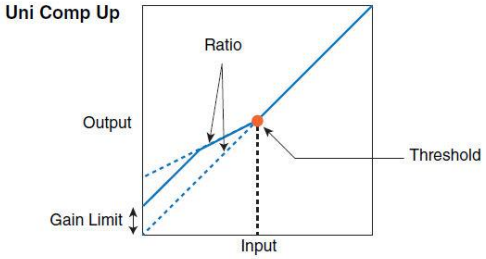
2.17.1.1.3 « Uni Comp Up »

Comme pour « Uni Comp Down « on le trouve dans la category « Comp » :



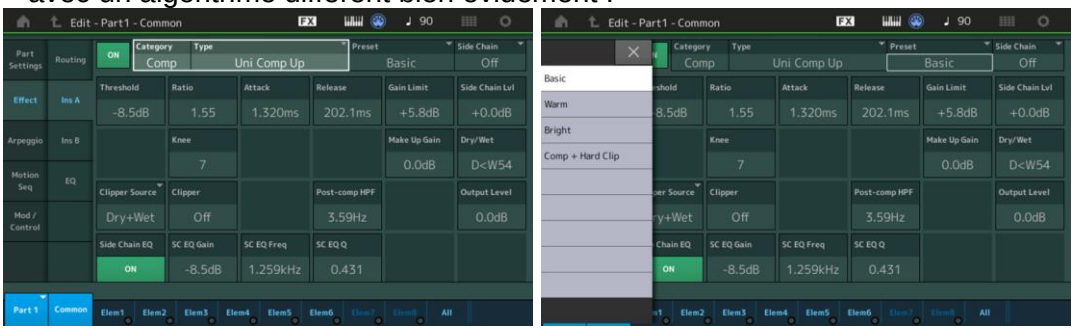
Ce compresseur agit tout particulièrement sur les niveaux faibles afin de les augmenter et donc de rendre plus audibles, par exemple pour une guitare, il remontera le niveau des bruits sur les cordes, du bois ...

A partir du point de Threshold (coupure) le gain limit va augmenter le signal des niveaux faibles sans réduire le signal fort :



Il est disponible pour les effets d'insertions, variation et Master FX.

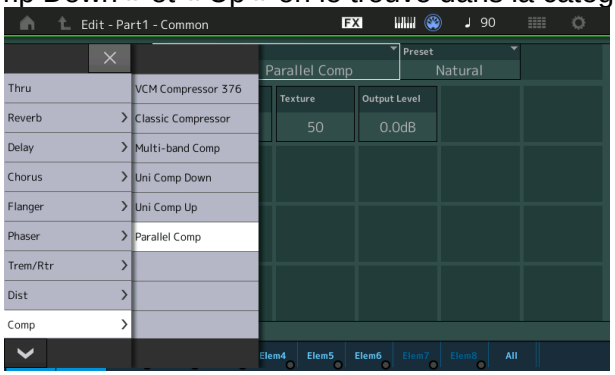
- on retrouve sur ce compresseur les mêmes réglages que l'Uni Comp Down mais avec un algorithme différent bien évidement :



- les presets disponibles sont : Basic, Warm, Bright, Comp + Hard Clip :

2.17.1.1.4 « Parallel Comp »

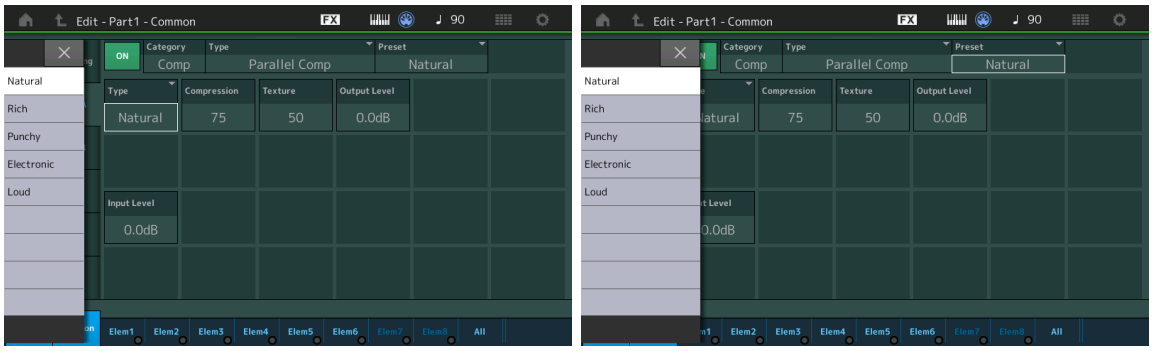
Comme pour « Uni Comp Down » et « Up » on le trouve dans la category « Comp » :



Ce compresseur est totalement différent des 2 premiers, il agit sur les signaux Wet et Dry, il est donc par exemple très efficasse pour les batteries par exemple.

Il est disponible pour les effets d'insertions, variation et Master FX.

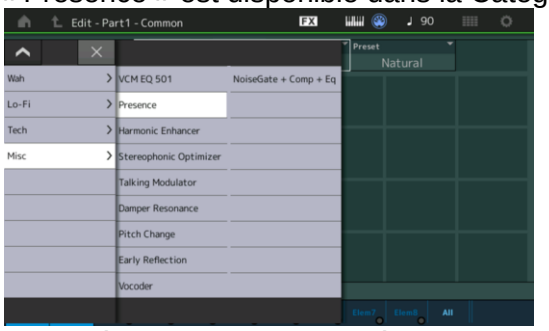
- le type de compresseur est défini par le réglage « Type » : Natural, Rich, Punchy, Electronic ou Loud et dispose d'un réglage de texture :



- les presets disponibles sont : Natural, Rich, Punchy, Electronic et Loud qui correspondent également au réglage Type de cet effet :

2.17.1.1.5 « Presence »

Pour finir, un nouvel effet « Presence » est disponible dans la Category « Misc » :



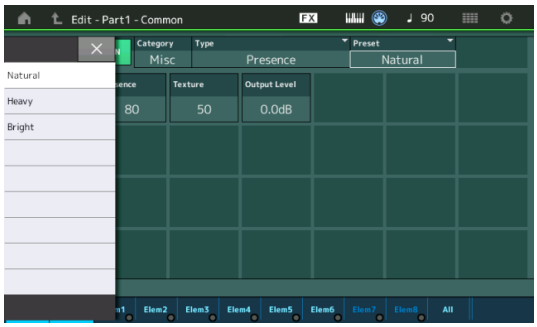
Cet effet permet de rendre plus présents les sons "cachés" dans le signal source, par définition il est très bien adapté aux prises de sons par microphone ou pour travailler sur des sons de type Vintage ou simuler une prise micro sur un ampli associé à un autre effet d'insertion d'amplification par exemple afin de les "salir" par les bruits ambiants (dans ce cas placer les effets d'insertion en série et l'effet Presence en Ins B) :



Les 3 réglages présents sont assez simples,

- ✓ le niveau de presence,
- ✓ la texture
- ✓ et l'ouput level :

Les presets disponibles sont : « Natural », « Heavy » et « Bright » :



Ci-dessous, vous trouverez des exemples audios de l'utilisation des nouveaux effets de compressions. Deux parts ont été enregistrées,

- ✓ une batterie (New Oak Custom Kit)
- ✓ et une electric bass (Vintage JB AF1&2).

Les enregistrements sont identiques à la différence qu'il n'y a aucune compression sur le premier alors que sur le 2ème l' « Uni Comp Up » est assigné pour la basse et le « Parallel Comp » à la batterie, tout deux en tant qu'effets d'insertion.

Vous pourrez notez les différences de niveau et de clarté entre ces 2 fichiers audio enregistrés et mis en ligne par YamahaSynth.com.

- ✓ Pas de traitement dynamique sur la batterie et la basse
- ✓ Avec traitement dynamique sur la batterie et la basse

2.17.1.2 52 nouvelles performances

16 nouveaux sons d'orgues :	
127	The Basics
129	8.8.8.8.6.2.2.0.0 2
132	J's Jazz 2
139	Jazz To All Out 2
144	The Preacher 2
145	Evens and Odds
146	Glassy
147	Two Blue Hands
148	Lovin' Happiness
149	Bowed Drawbars CV
157	Rock Hard
158	Lake Fire
174	Digital Tonewheels
176	Foolish Organ
177	Flying Drawbars
178	Tempo Bars
4 Syn Lead :	
396	WaveRunner MW DA
397	FM SuperGlider DA
398	Reflection Twinkle
399	Synth Noise Vocoder
14 Pad/Choir :	
438	Rotary Bell Voices
439	Groovin Spheres
466	Flexi Filters AF1&2
467	Morph Waveforms
468	Orient Envelope
479	Motion PAD & ARP
480	Polyphonic LFOs
484	Choir SEQ
485	Envelope Seq Scenes
486	Spaced Voices
487	Free Running
488	The Great Red Spot
489	Particle Pad
490	Increasing Tension
497	Ethno ARP Beat
1 Chromatic Perc :	
547	Glassbell Pindrops
3 Drum / Perc :	
619	Surprise Package
620	ATL Flexin
621	Infamous

4 Sound FX :	
628	Galactic Static
629	Robot Junkyard
630	InsideTheWormhole
631	Dernt to Bwow
6 Musical FX :	
645	Tribaltronic
671	M-Seq Choir Pad
672	Cold Motion
673	Shades of Yesterday
674	Shaking Trees
675	Shapeshifter
1 Ethnic :	
681	African Garage Beat
2 Vocoder :	
682	Vocoder & Follower
683	Vocoder Dance

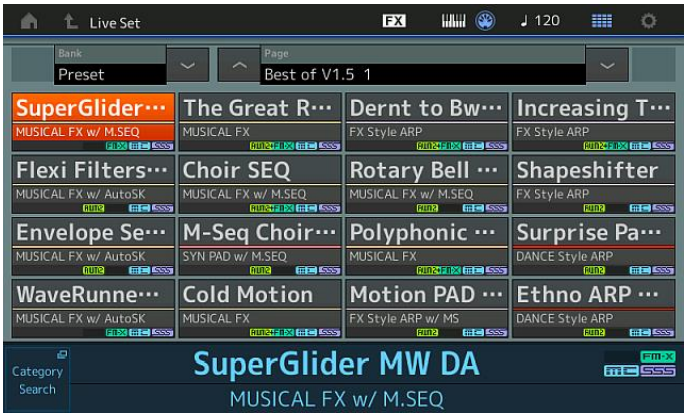
2.17.1.3 Trois nouvelles pages « Live Set Preset »

NOTA : Ces 3 pages « Best of V1.5 » de « Live Sets » des nouvelles Performances du Firmware 1.5 ont évidemment disparues de la version 1.6 du Fimrware Cf. § 2.17.2.1 ci-dessous). Avant de faire la mise à jour, il peut être judicieux de sauvergarder ces 3 pages en User.

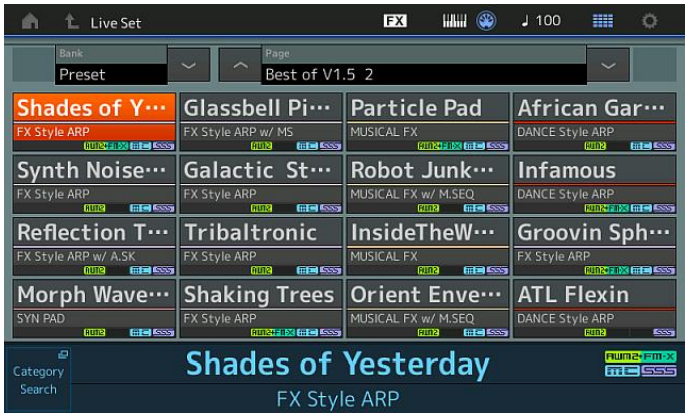
Ces 3 pages « Live Set » permettent de découvrir 48 des nouvelles performances de façon très rapides. Par ailleurs l'emplacemetn active des pages de « Live Set » (ainsi que de « Categroy Search » sont plus visible grâce à une couleur orange qui remplace l'ancien cadre blanc trop discret.

Il suffit d'aller en « Live Set », de choisir la banque « Preset », après le « Best Of Montage pages 1 et 2 », vous allez trouver les pages suivantes :

« Best Of V1.5 1 »

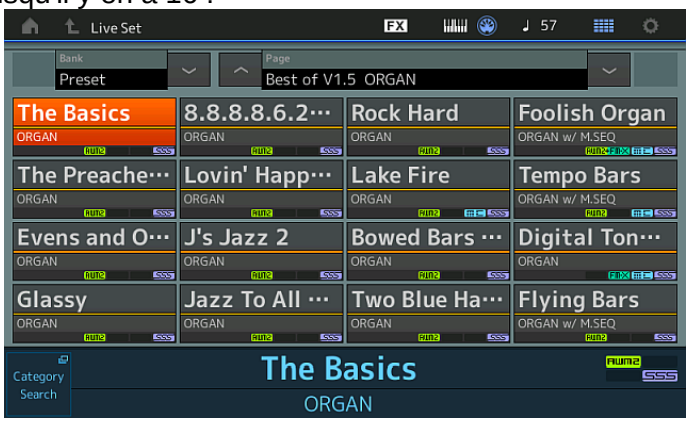


« Best Of V1.5 2 »



Ces 2 pages regroupent 32 des 36 nouvelles performances autres que les sons d'orgues.

- « Best Of V1.5 ORGAN » : contient toutes les nouvelles performances orgues de l'OS 1.50 puisqu'il y en a 16 :

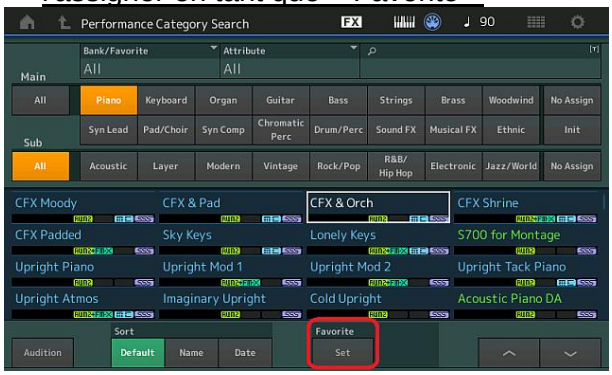


2.17.1.4 Fonction « Favorite »

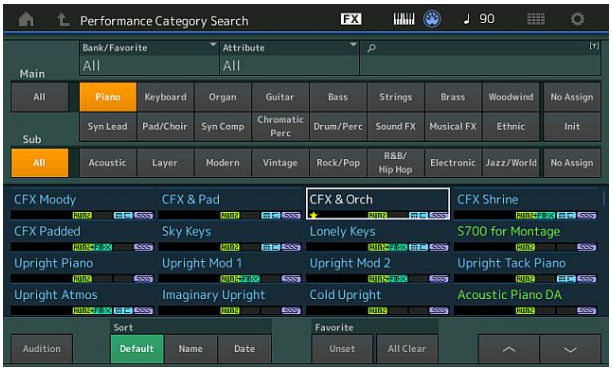
L'OS 1.50 signe le retour de la fonction « favorite » qui était présente sur la série Motif.

On trouve cette fonction dans la partie « Performance Category Search », puisque c'est l'ensemble des données de la performance qui peut être notées en tant que telle.

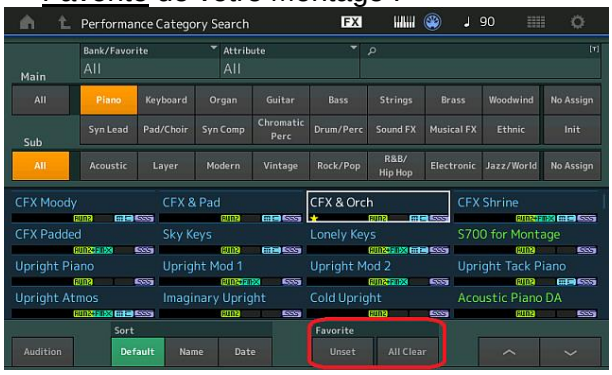
- Sélectionnez une performance que vous voulez mettre en Favorite puis cliquez sur le pavé « Set » en bas de l'écran pour l'assigner en tant que « Favorite »



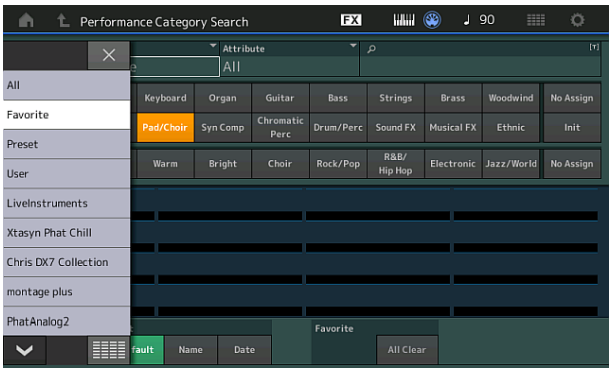
Lorsqu'une performance est assignée en « Favorite », une étoile de couleur jaune s'affiche en bas à gauche du pavé du nom de la performance



- Pour retirer la performance des Favorite, utilisez le pavé « Clear »
- « All clear » efface toute la sélection Favorite de votre Montage :



- Pour retrouver l'ensemble de vos performances favorites, cliquez sur « Bank » et sélectionnez « Favorite » :



2.17.1.5 Fonction « Param with part »

La fonction « Param With Part » se voit ajoutée un nouveau choix : « mixing » qui était très attendue.

Nous l'avions déjà remarqué lors du premier Atelier « Montage » Moessieurs que ceci nous faisait défaut.

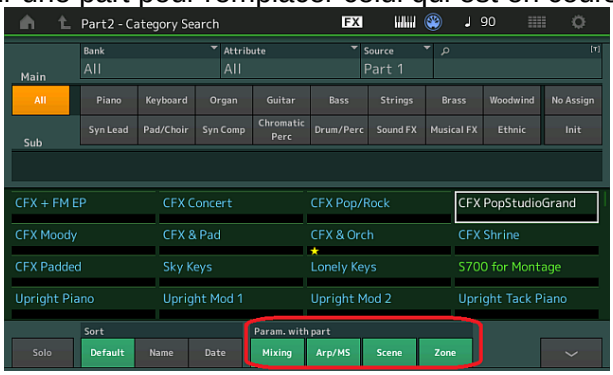
La fonction est accessible en « Part Category Search » uniquement.

Lorsque vous testez un autre son pour une part de la performance, si « mixing » est sur «off», les paramètres « volume », « note shift » et « panoramique » restent sur la valeur en cours de la part dans laquelle vous allez remplacer le son actuel par un nouveau son.

Cette nouvelle fonction « Param With Part permet maintenant de convserver sont « Mixing » : split, volume, panoramique et tone shift de la « part » pour tester et également de valider le nouveau son dans la « part » en appuyant sur « Enter ».

Comprenez bien que si vous laissez « Mixing » sur "on", c'est la valeur par défaut du nouveau son qui est appliqué et importé et en général c'est « Tone shift » = 0, range de C-2 à G8, « Pan » au centre et son « volume » de base.

Mettez donc « mixing » sur "Off" pour conserver vos réglages en cours lorsque vous souhaitez tester un autre son pour une part pour remplacer celui qui est en cours :



De même pour changer de son sur une part de votre performance tout en conservant vos réglages initiaux de « Arp/MS », « Scene » et « Zone », décochez les paramètres de « Param With Part » pour les mettre sur "Off" afin de tester le son à ajouter puis de l'assigner dans votre performance.

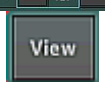
2.17.1.6 Home : pavé « View »

Ce nouveau paramètre peut sembler à première vue cosmétique, mais en fait c'est un avantage pour l'édition rapide de performance et de leurs parties, ainsi que pour la navigation entre les 16 parties.

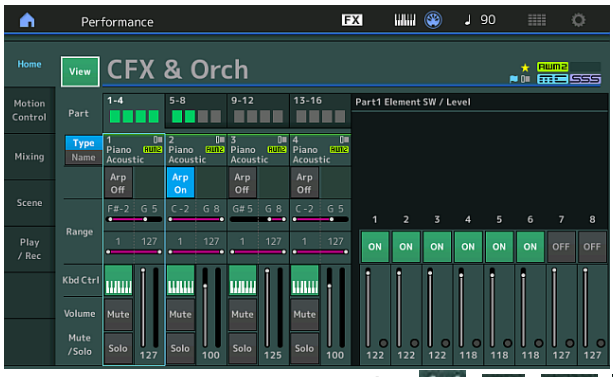
Le bouton « View » 

se situe à gauche du nom de la performance :



- Appuyez sur le pavé 

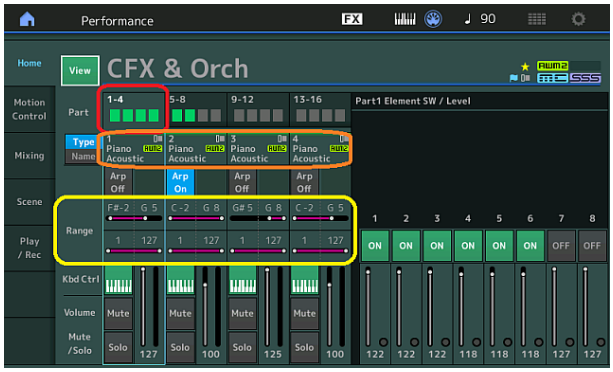
ou sur sur le bouton **PERFORMANCE** pour l'activer, chaque nouvelle pression sur le bouton **PERFORMANCE** faisant passer de la vue standard à la vue « View » :



- Vous noterez au dessus des parts, les 4 pavés : 1-4, 5-8, 9-12, 13-16, ici nous sommes sur la vue des « parts » de 1-4, on peut voir sur chacun de ces pavés sélectionnables si les « parts » qui le composent sont assignées à un son (colorés en vert clair) ou non assignées à un son (grisées).

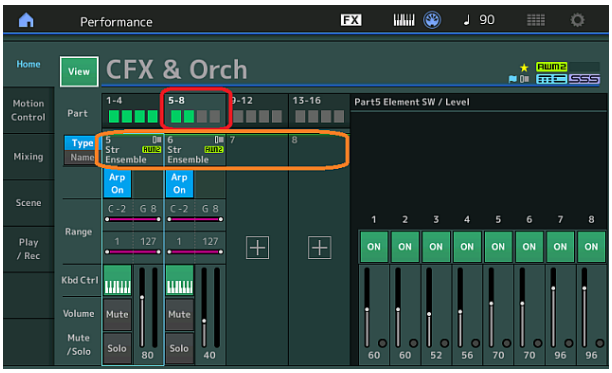
  La partie Range 

ne se limite pas qu'a la répartition des notes au clavier, on peut éditer depuis cette nouvelle vue les « velocity limit » également directement depuis l'écran « Home » en mode « View » :

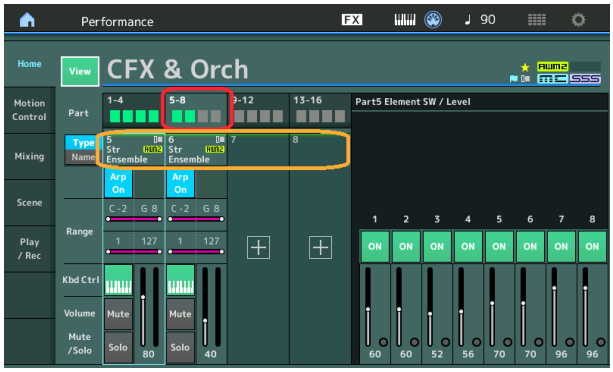


Le premier point est donc qu'on peut maintenant naviguer rapidement à l'écran sur les 16 parts du Montage par groupe de 4.
Le pavé de « Part Group Select » est sur un fond vert un peu plus clair que les autres.

Parts 1 à 4: 1-4



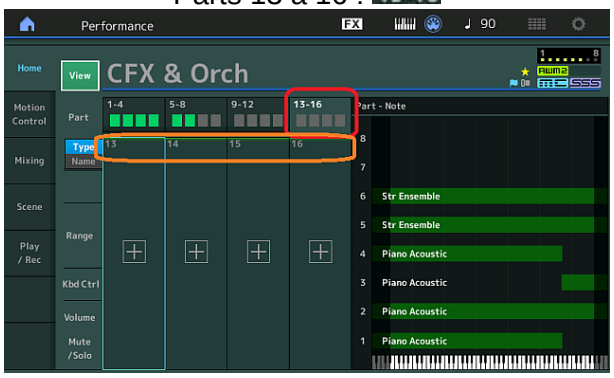
Parts 5 à 8 : 5-8



Parts 9 à 12 : 9-12



Parts 13 à 16 : 13-16



- La partie droite de l'écran est des plus intéressantes.
  L'écran au niveau des parts se divise en 2 :
  - à gauche les 4 parts que vous choisissez d'éditer via les 4 pavés au dessus des noms des parts,
  - à droite une vue qui peut être différente selon ce qu'on choisi d'éditer.

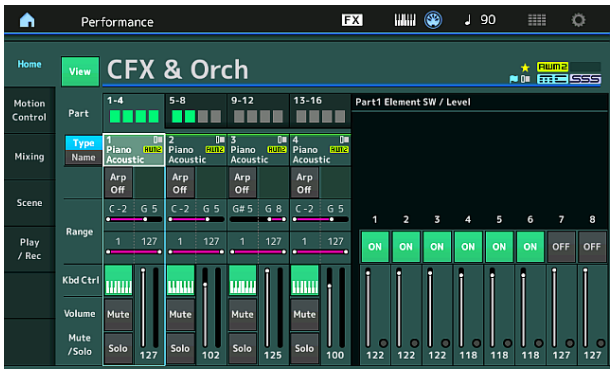
  Si nous sommes en performance « Common », nous avons un visuel sur les splits et layers de la performance via la vue « Part-Note » :



  Cette zone droite n'est pas que visuelle, elle interagit également, si vous cliquez sur par exemple, la barre d'une part, cela vous mène directement sur cette part sur le réglage de note limit pour la note la plus basse, vous pouvez donc ainsi naviguer rapidement sur vos parts via chacune des barres de répartition « Part-Note », ici nous sommes sur la part 1 en note limit C-2 et le pavé « Keyboard » est apparu dans la colonne de gauche à l'écran :



- Si maintenant vous cliquez sur le nom de la « part », un autre visuel interactif apparaît sur la partie droite, pour chaque part sélectionnée, vous pouvez activer/désactiver chacun des 8 element qui compose la part AWM2 et gérer les niveaux de chaque element.
  Vous pouvez gérer ces niveaux via les 8 **faders** du Montage si vous êtes en « performance control » :



Notez que si vous repassez en « part control » en appuyant sur le bouton **part control**, la vue de droite revient sur le visuel split/layers et vos **faders** gèrent le volume de chaque part de la performance.

Appuyez sur le bouton **performance control** pour revenir sur la vue « Element SW/Level ».

Ce zapping de vue ne fonctionne que si vous avez cliqué sur une part, il n'est pas actif si vous êtes en performance common.

- Ce n'est pas terminé, une 3ème vue est présente pour la gestion des vélocités, appuyez sur un des 2 pavés « Velocity Limit » pour afficher la vue « Velocity-Note » :

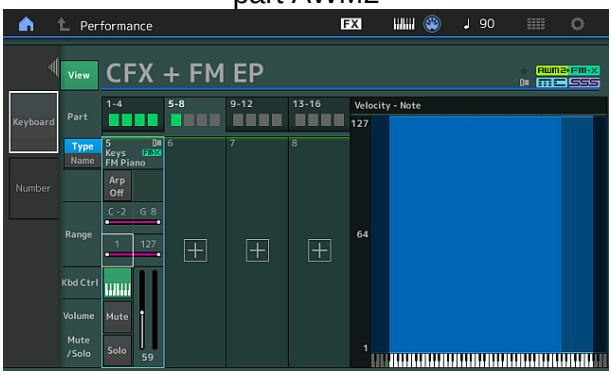


Selon les réglages effectués sur chaque part, la partie droite affichera plusieurs couches de différentes nuances de bleu.

- Pour une « part FM-X », il n'y a pas de « Element SW », les algorithms sont toujours actifs, la vue est donc différente et propose le choix de l'algorithm et le réglage de feedback ainsi que bien évidement les réglages de niveaux des 8 operateurs, elle porte le nom de « Algorithm view » en partie haute et « Operator Level » sur sa partie basse :



La vue « Velocity Limit » est identique à une part AWM2



Ainsi que la vue des « split/layer Part-Note » :



- Pour les « part Drum /Per »c, le visuel « Drum Key Level » permet d'ajuster rapidement le niveau de la grosse caisse (BD), de la caisse claire (SD), des Hit Hat, Toms et Charley :



Les vues « Part-Note » et « Velocity-Note » sont identiques aux vues AWM2 et FM-X :





Avec cette fonction « View », non seulement le Montage s'étoffe graphiquement, il y a de la marge pour incorporer des visuels non seulement beaux dans les prochains OS mais également pratiques.

Le point fort à retenir est que c'est ici une édition rapide de chaque part de la performance et la navigation rapide entre les 16 parts qui est une belle surprise sur cet OS.

2.17.1.7 « Super Knob Link »

Voilà une fonction qui a été demandée sur YamahaSynth.com et qui apporte un peu plus de liberté à l'usage de votre Montage.

Jusqu'a présent, lorsqu'on assignait le **Super Knob**, il contrôlait obligatoirement les 8 **Assignables Knobs** dans ses mouvements même si vous ne souhaitiez n'avoir que 2 boutons rotatifs à utiliser avec le Super Knob.
On "perdait" donc ainsi la possibilité d'un usage des autres **Assignables Knobs** non utilisés par le **Super Knob** de manière individuelle.
Et bien c'est terminé, avec le « Super Knob Link » on peut débrayer les **Assignables Knobs** qu'on souhaite utiliser pour un autre usage.

- L'écran est accessible en « Performance > Motion Control > Super Knob » :

sur cette capture les 3 premiers **boutons rotatif**s ont une assignation (indication « Assigned » au dessous du bouton rotatif sur l'écran) et les 8 boutons rotatifs suivent le **Super Knob** car les « Super Knob Link » sont tous sur "On", les « Assignables Knobs » **de 4 à 8** ont une plage de 0 à 0, ils ne bougeront pas alors que les 1/2/3 suivront le **Super Knob** sur leur plage de 1 à 127:



sur la Capture suivante, les boutons rotatifs 2/4/6 sont "débrayés", leurs cases « Super Knob Link » sont sur "Off" et il n'y a plus la gestion de la plage de valeur via le **Super Kno**b, le « Assignables Knob » **2** qui a la mention « Assigned » (ce qui indique qu'il contrôle une destination) peut être maintenant utilisé indépendamment du **Super Knob** et ne sera pas contrôlé par lui :



On y gagne également le fait que si on souhaite ne pas voir bouger avec le **Super Knob** un **Assignables Knob** qui n'a pas d'assignation de destination, avant il fallait mettre 0/0 comme plage de jeu.
Plus besoin, il suffit de débrayer le « Super Knob Link ».

Deux nouveaux pavés « MS Master On/Off » et « Super Knob MS On/Off » (MS pour Motion Sequence) sont disponibles en haut à gauche de l'écran, le pavé Led Pattern pour choisir l'éclairage du **Super Knob** et « Super Knob » qui indique la valeur de 0 à 127 sont maintenant affichés en haut à droite de l'écran.

- Sans rapport direct avec le « Super Knob Link », le design des boutons Rotatifs contrôlés par la fonction « Knob Auto » (Motion Sequence assignée au **Super Knob**) a changé, au lieu d'être cerclé de rouge, à l'écran les boutons rotatifs sont cerclés de nuances de vert à bleu :

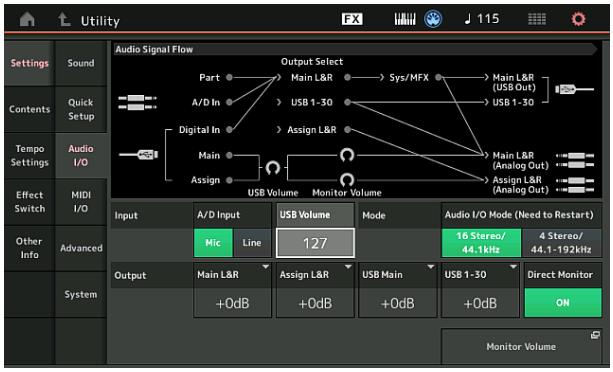




lorsque le « Super Knob Link » est débrayé, les boutons rotatifs non linkés restent cerclés de rouge et affichent leur valeur actuelle

2.17.1.8 USB Input Volume

Il est maintenant possible de régler le volume d'entrée de l'USB Audio qui vient de l'ordinateur dans « Utility > Settings > Audio I/O » :



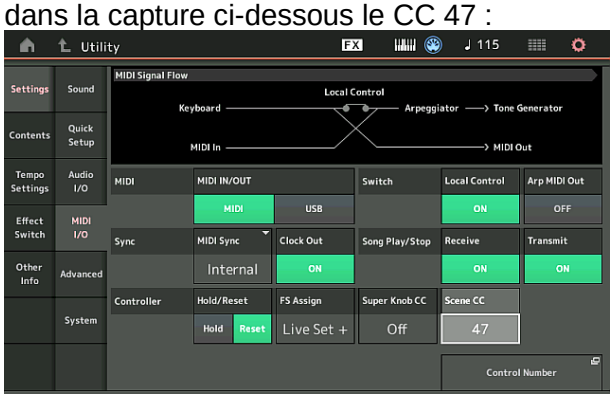
Le pavé USB Volume vous permet de régler le volume d'entrée de l'USB Audio qui vient de l'ordinateur, que ce soit la lecture d'un fichier audio via un player ou depuis la lecture de votre logiciel séquenceur.

Notez que sur cet écran, les pavés « AD Input Mic » et « Line » ont été réduit en taille pour permettre l'ajout du pavé USB Volume.

2.17.1.9 « Scene Control Change »

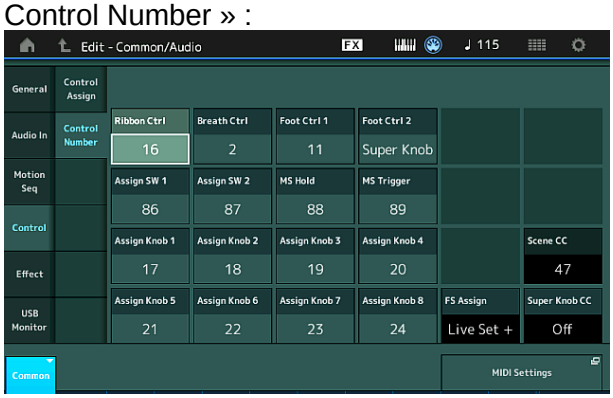
C'est au tour des « Scene Memory » de pouvoir réagir au « Control Change » tout comme le **Super Knob** qui a reçu cet ajout pour l'OS 1.20.

C'est dans « Utility > Settings > Midi I/O » que l'on va pouvoir assigner un « control change » dédié pour les changements de « Scene », dans la capture ci-dessous le CC 47 :



Si le « Control change » est déjà utilisé par un autre contrôleur dans la « performance », un point d'exclamation s'affiche avec le numéro du « control change », le tout en jaune.
Par défaut le réglage est sur « Off ».

on retrouve l'information du numéro de « Control Change » dans la page « Performance > Edit Common > Control > Control Number » :



Le changement de « « Scene dépend de la valeur midi (Depth) associée au « Control Change » :

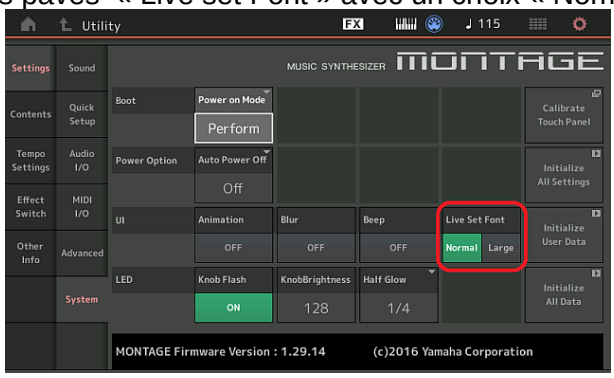
- ✓ Scene 1 : Depth 0 – 15
- ✓ Scene 2 : Depth 16 – 31
- ✓ Scene 3 : Depth 32 – 47
- ✓ Scene 4 : Depth 48 – 63
- ✓ Scene 5 : Depth 64 – 79
- ✓ Scene 6 : Depth 80 – 95
- ✓ Scene 7 : Depth 96 – 111
- ✓ Scene 8 : Depth 112 – 127

Il est plus pratique et facile de gérer des control change et Depth depuis votre Logiciel séquenceur plutôt que des données sysex, cette option est donc la bienvenue et complète l'option équivalente du **Super Knob**.

2.17.1.10 « Live Set Font »

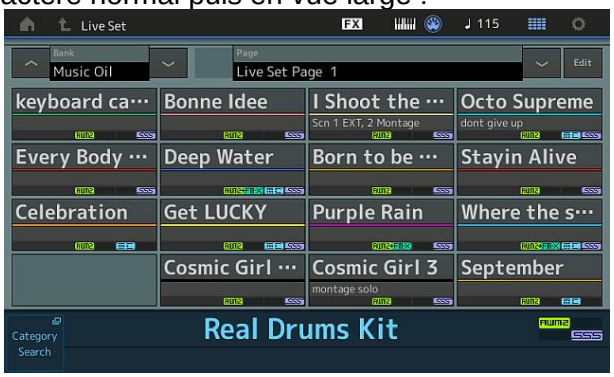
Voilà un autre point que nous avions remarqué et demandé à l'occasion de l'Atelier Montage Moessieurs, la vue des pavés « Live Set » était certes correcte mais pas optimale et bien voilà qui nous ravi, 2 choix d'affichage de taille de caractères sont maintenant disponibles et le pavé « Live Set » en cours de sélection est maintenant parfaitement visible.

- Le choix de la taille d'affichage des caractères se fait dans « Utility > Settings > System » via les pavés « Live set Font » avec un choix « Normal » ou « Large » :



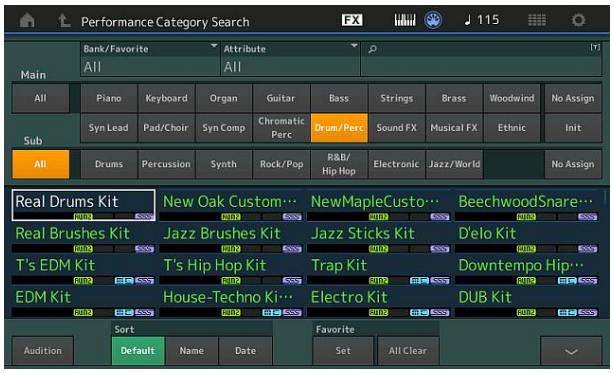
- comparaison de la vue « Live Set » en caractère normal puis en vue large :



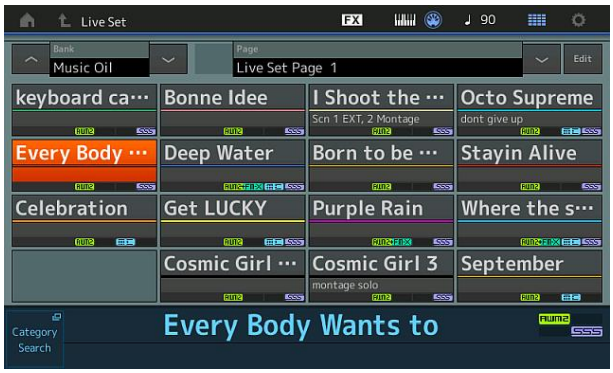


- tous les écrans « Category Search » bénéficient également de l'effet du choix de la taille de caractère « Live Set Font » : « Performance », « Part », « Merge », « Arpeggio », « Waveform », exemple avec l'écran « Performance Category Search » en vue normale puis en vue large :

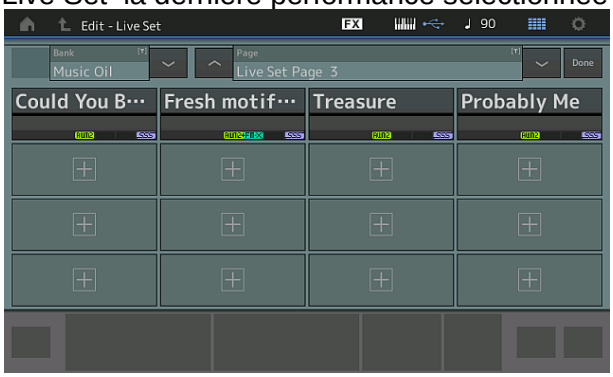




- le pavé du « Live Set » sélectionné est maintenant sur font orange :



- en « Live Set Edit », les pavés vides ont maintenant un sigle "+" qui permet d'ajouter directement au Live Set la dernière performance sélectionnée en mode performance:



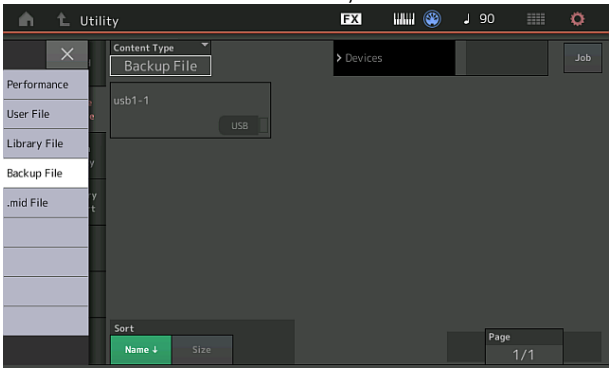
Le pavé « Add » qui était présent sur les OS précédents lorsqu'on cliquait sur un pavé vide en bas à gauche de l'écran n'existe plus.

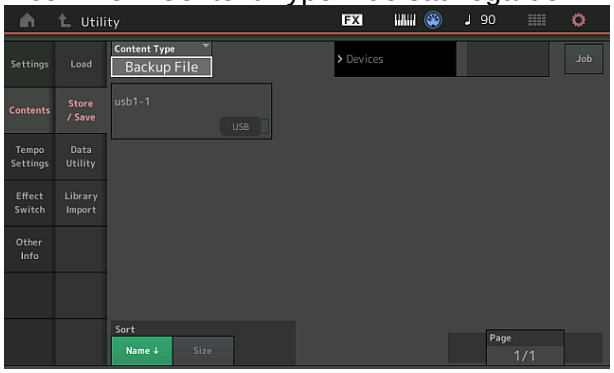
2.17.1.11 « Backup File »

Un nouveau type de fichier BACKUP arrive grâce à l'OS 1.50 et il est fort utile lorsqu'une mise à jour d'OS majeure efface toutes les données USER et LIBRARY.

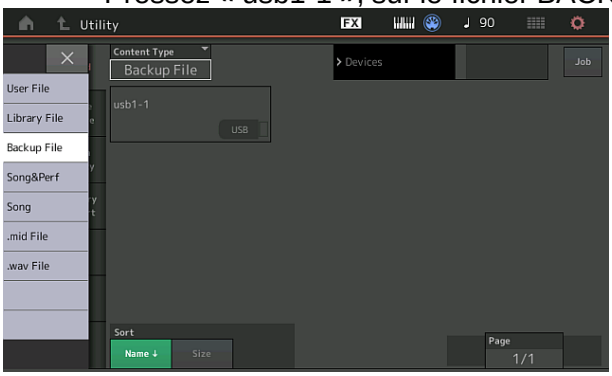
Les fichiers « Backup » contiennent toutes les données USER et LIBRARY de votre Montage, après avoir mis à jour l'OS 1.50 vous pourrez sauver un fichier BACKUP contient l'intégralité de vos données.
Il ne vous sera alors plus nécessaire de savoir où sont vos Library's et de les recharger une par une dans le bon ordre.
Pour les musiciens en déplacement avec un Montage en location c'est aussi fort utile.
Ma sauvegarde par exemple pèse 1.3 Go, une simple clef usb de 4 Go vous permet d'avoir tout ce dont vous avez besoin sous la main.

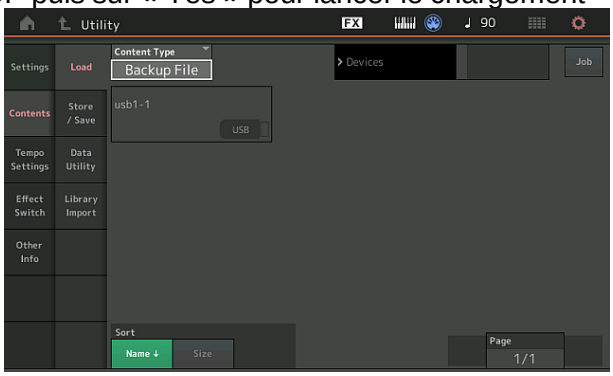
- Pour sauver tout le contenu USER et LIBRARY de votre Montage allez dans « Utility > Contents > Save », choisissez « Backup » comme « Content Type » de sauvegarde





- cliquez sur « usb1-1 », appuyez ensuite sur « Save as new file », nommez votre fichier BACKUP, appuyez sur « Done » puis sur « Yes » pour sauvegarer un fichier BACKUP
- Pour recharger un fichier BACKUP, allez dans « Utility > Contents > Load », choisissez « Backup » comme « Content Type » de fichier à charger :
  Pressez « usb1-1 », sur le fichier BACKUP puis sur « Yes » pour lancer le chargement



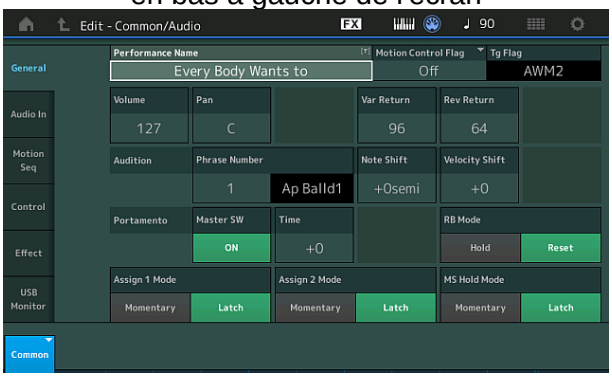


2.17.1.12 « Part Switch »

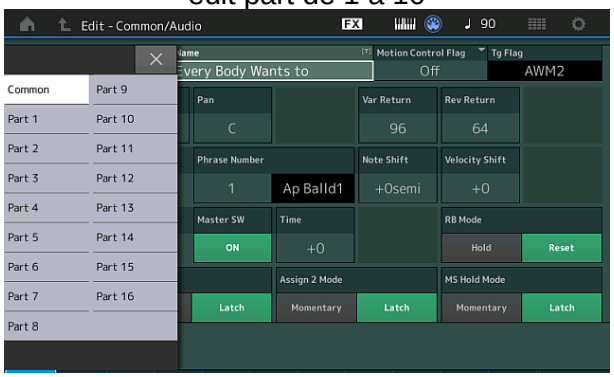
Pour terminer, une nouvelle option sur toutes les pages « Edit » : « Common » et « Part » permettent de passer d'un type de page à une autre tout en restant à l'écran de façon rapide.

- Premier exemple en « Edit Common » de la performance :

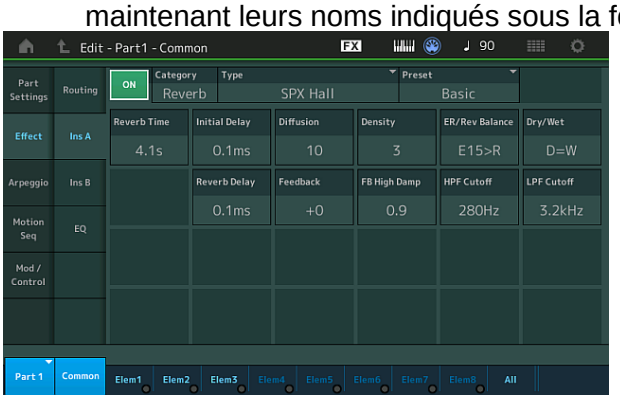
remarquez le nouveau pavé bleu "Common" en bas à gauche de l'écran



en cliquant dessus vous pouvez zapper en edit part de 1 à 16



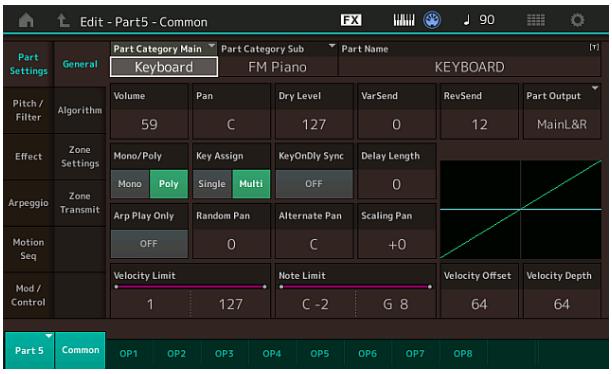
- En « Edit part » d'une part AWM2, le même pavé est présent et indique le numéro de la part, le pavé « Common » de la part est décalé vers la droite et les Element ont maintenant leurs noms indiqués sous la forme « Elem de 1 à 8 » :

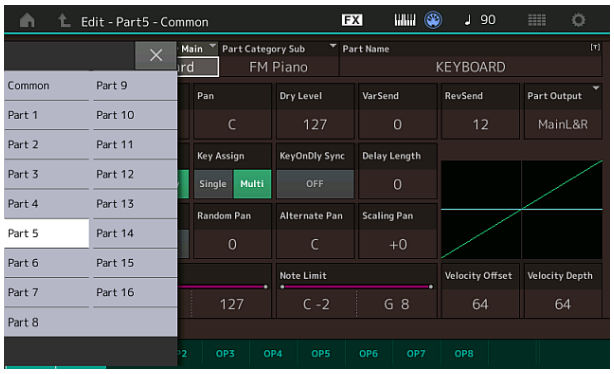




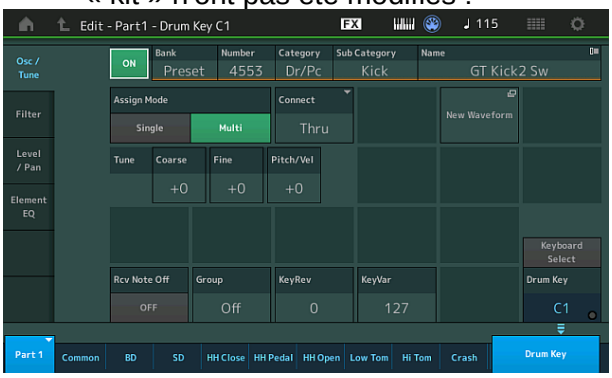
- en cliquant dessus vous pouvez zapper en « edit part » de 2 à 16 dans cet exemple ou en « edit common »

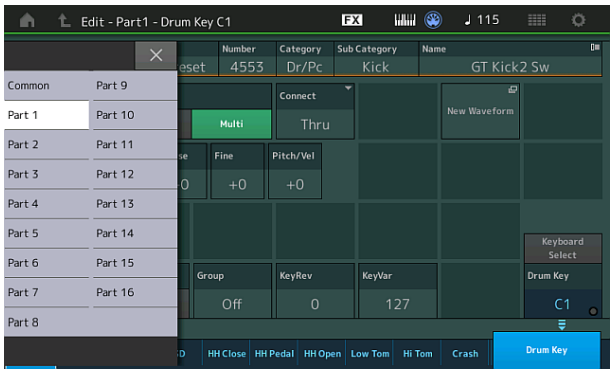
- Pour les parts FM-X on retrouve la même option, les noms des « operators » s'affichent avec OP de 1 à 8 :





- C'est identique pour les « Parts Drum », ici les noms des principaux « instruments » du « kit » n'ont pas été modifiés :





2.17.1.13 *Nommer les **encodeurs Assignables***

Sur le principe c'est quelque chose de simple mais qui va grandement vous simplifier l'usage des « Assignables Knobs » de votre Montage, il s'agit tout simplement de pouvoir nommer chaque bouton rotatif assignable.

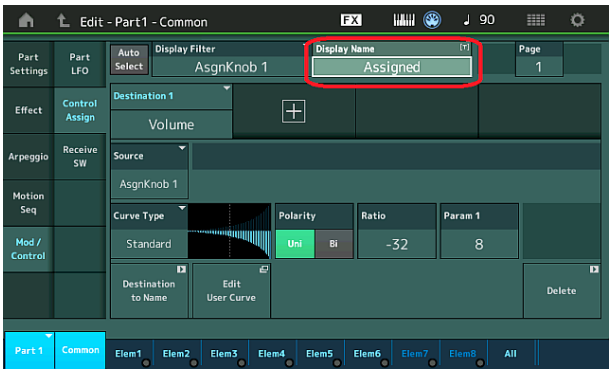
Regardons une performance Preset, la CFX + FM EP, on constate sur la vue « Home » que les 2 boutons rotatifs assignables que je vais notez « ASK » pour la suite de cet article ont la mention « Assigned », c'est ce qui a été mis par défaut sur les performances Presets, par défaut et à minima, vous savez que ces 2 « ASK Common » ont une destination assignée :



- si on sélectionne la part 1, on passe pour les « ASK » au niveau part et on peut voir que sur la part 1 « l'ASK 1 Part » a une assignation

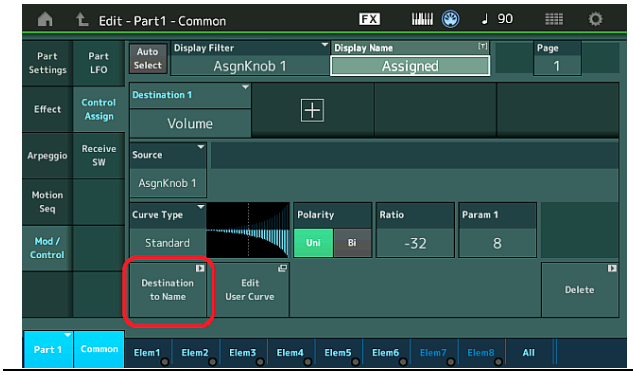
- Allons en Edit Part1 « Common > Mod/ Control > Control Assign » et on peut voir 2 nouveaux pavés. Le « Display Name » affiche le nom de l'ASK ici « AsgnKnob1 » de la « part1 » a le nom « Assigned » :



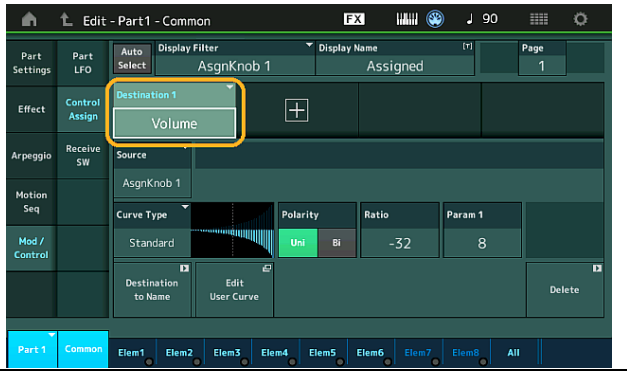


C'est bien mais il est encore meilleur de pouvoir attribuer ce que contrôle cet « ASK ».

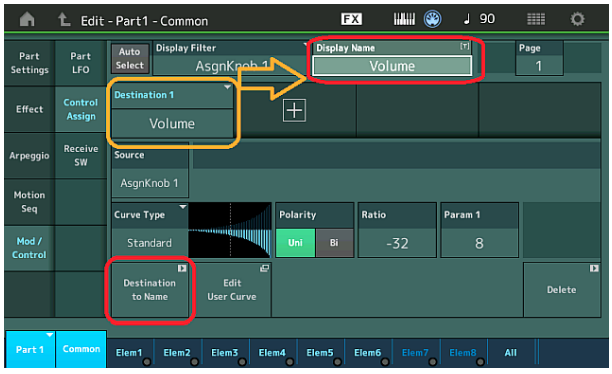
- le 2ème nouveau pavé est le « Destination to Name » :



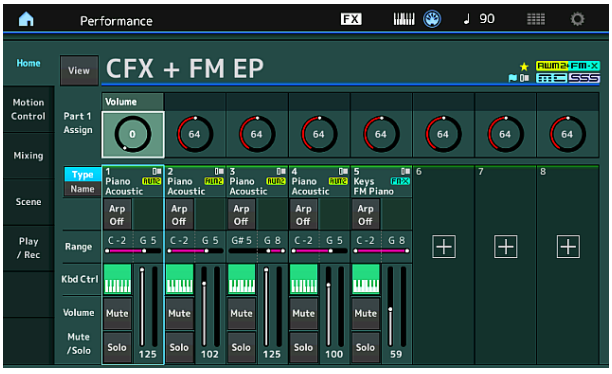
- regardons la destination affectée à notre « ASK 1 Part », dans cet exemple c'est le volume :



- si vous cliquez sur le pavé « Destination to Name » le nom de la destination est directement copié dans le pavé « Display Name » :



- en revenant en vue Home sur la part1 sélectionnée, on peut voir que « l'ASK1 part » à l'affichage « Volume » :



- Autre exemple si un paramètre d'un effet d'insertion est la destination, après avoir cliqué sur le pavé « Destination to Name » :



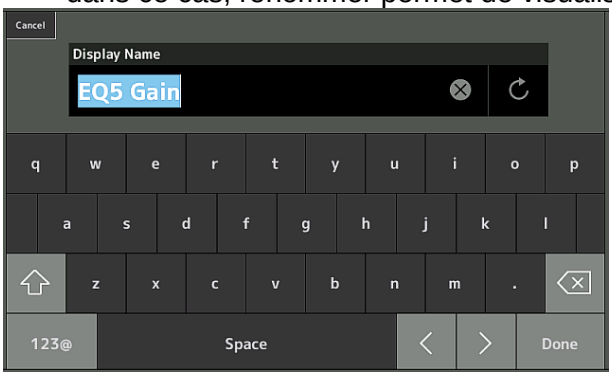
- si vous cliquez directement sur le pavé Display Name, vous pouvez également saisir le nom de votre choix pour votre « ASK 1 Part » :



- cela s'avère utile selon la longueur du nom de la destination car dans cet exemple, il est trop long pour l'affichage :



- dans ce cas, renommer permet de visualiser mieux ce que contrôle l'ASK :





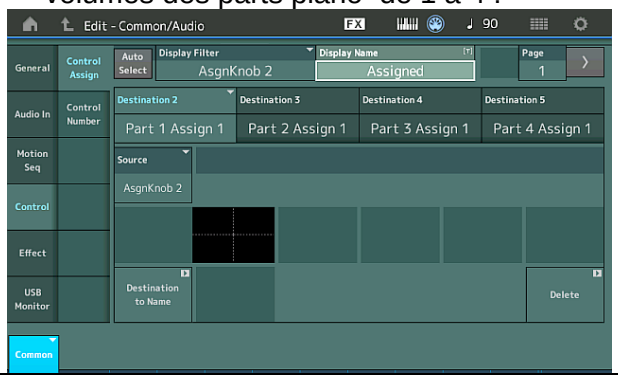


Voilà qui est bien mieux.

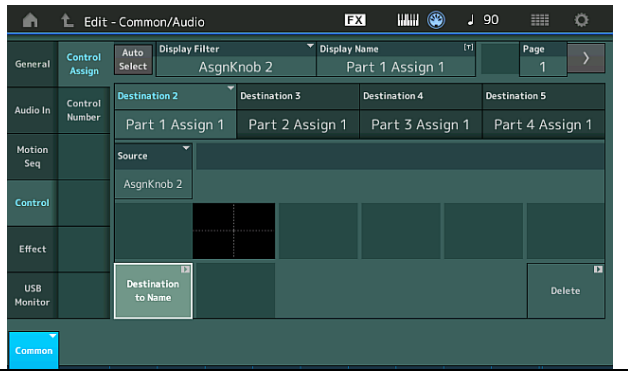
Passons maintenant au niveau des ASK Common de cette performance :



- L'ASK 2 Common contrôle entre autre les volumes des parts piano de 1 à 4 :



- En cliquant sur « Destination to name » pour la « Part 1 destination 2 » vous aurez ceci :



- sur la performance l'ASK 2 Common affiche le nom de manière incomplète « Part 1 As... » :



- En cliquant sur « Destination to name » pour « Part 2 destination 3 » vous aurez « Part 2 As... »

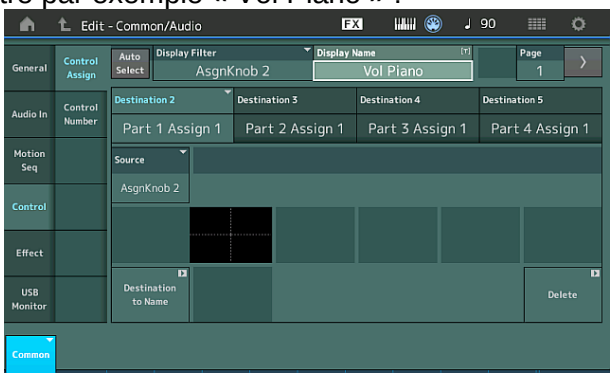


- En cliquant sur « Destination to name » pour « Part 3 destination 4 » vous aurez « Part3 As ... »

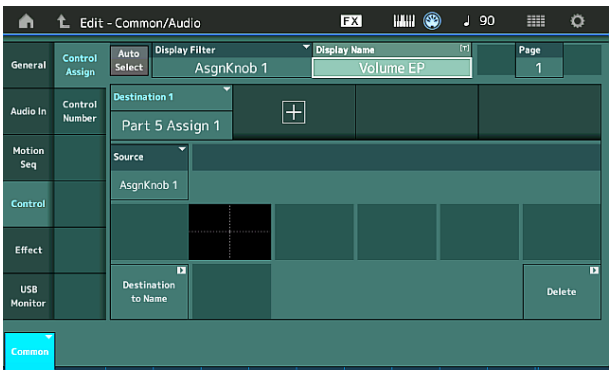


En effet chaque « ASK » peut avoir plusieurs destinations, mais il ne peut avoir qu'un seul nom, c'est ceci qu'il faut comprendre.

Dans le cas ou votre ASK contrôle plusieurs destinations, il faut lui donner un nom approprié, par exemple ici l'ASK 2 Common contrôle principalement le volume des parts de piano du CFX, vous pouvez mettre par exemple « Vol Piano » :



Pour la part 5 l'ASK1 contrôle le volume du piano FM, je mets Volume EP :



Au final sur ma performance, je peux maintenant visualiser facilement ce que les 2 ASK Common contrôlent, pratique n'est ce pas :



Bien évidement cet exemple est réalisé sur une performance Preset, ces réglages de noms des ASK ne seront conservés que si vous faites « store » pour sauver cette performance en User.

2.17.1.14 En bonus

Pour les personnes qui font des présentations et des captures d'écran avec un adaptateur vidéo USB /VGA connecté au port USB to Device, le bandeau vert en bas de l'écran est remplacé par un bandeau noir :



Améliorations :

- ✓ le processus « Auto Beat sync » a été revu et amélioré pour la détection du rythme dans un signal audio.
  - Regardez la vidéo Yamaha Coprporation « Envelope Follower & Audio Beat Sync » plus bas sur cette page.
- ✓ Les fichiers X6A, X6V, X6G et X6W des MOXF6/MOXF8 peuvent être chargés dans le MONTAGE.
- ✓ La fonction « Note Shift » a été améliorée **SHIFT** + « OCTAVE » **-/+** pour changer la tonalité de la performance en demi-tons.
  - Vous pouvez relâcher le bouton shift et continuer à modifier la valeur pendant quelques secondes.
- ✓ 2 problèmes résolus :
  - Si vous choisissiez une autre valeur que "All" pour le « Device Number » dans « Utility > Advanced », un message d'erreur pouvait s'afficher pour le contrôle du **Super Knob** avec les « Control Change ».
  - Les « zone settings » pouvaient ne pas être pris correctement en compte lors du changement d'une performance vers une autre

2.17.1.15 Vidéos

- ✓ de nouvelles fonctions et améliorations apportées à votre Montage :
- ✓ Panel des nouvelles performances orgue.
- ✓ Vidéo : panel des autres nouvelles performances
- ✓ Vidéo OS 1.50 par Hans-Peter Henckel
- ✓ Vidéo MONTAGE Tips - Envelope Follower & Audio Beat Sync : améliorations apportées à l'Auto Beat Sync, "la preuve "en vidéo
- ✓ Firmware 1.5 Audition (Part 1) Montage par Tyros Andy
- ✓ Firmware 1.5 Audition (Part 2) Montage par Tyros Andy

2.17.2 Fimware 1.6

Vidéo équivalente au texte : https://youtu.be/Oxm6Y0wF5K8?t=13

Librement tiré de : http://www.moessieurs.com/os-1-60.html
Ce document décrite en détail les nouvelles fonctionnanlité listées dans le « Manuel Complémentaire » de Yamaha.

Le vendredi 8 septembre 2017, Yamaha a mis en ligne l'OS 1.60 (Operating System) pour le Montage. Il s'agit d'une mise à jour qu'on peut qualifier d'intermédiaire mais qui ne manque pas d'intérêt car elle apporte les nouveautés suivantes :

- ✓ 2 nouveaux effets les « Spiralizer P » et « Spiralizer F » avec une déclinaison "Tempo" pour chacun d'entre eux.
- ✓ Pour accompagner ces effets, 8 nouvelles performances ont été ajoutées aux presets du Montage avec des démos audition spécifiques.
- ✓ Des raccourcis et des facilités pour l'édition liés au **Super Knob** ont également été mis en place.
- ✓ Les courbes de vélocité pour les Montage 6 et 7 ont été améliorées.

Notez que cette mise à jour efface vos données User et Library, il est impératif de sauver un fichier « Back Up » avant de procéder à la mise à jour si vous étiez en version 1.50 ou 1.51, pour les OS précédents, sauvez vos données User et Library.

2.17.2.1 Huit nouvelles performances 172
2.17.2.2 Nouveaux Effets 172

2.17.2.1 Huit nouvelles performances

Les pages de Preset « Live Set » « Best of OS 1.50 » ont été supprimées.

Une nouvelle page « Live Set » modifiée « Spiralizer + Synth » permet de découvrir les 8 nouvelles performances qui illustrent les effets « Spiralizer », de nouvelles phrases « Audition » ont été enregistrées et ajoutées également pour accompagner ces performances:

- ✓ FM Spiral Dist,
- ✓ Santur-A-Delic,
- ✓ Hybrid Sync,
- ✓ Spirals,
- ✓ Spiral Feedbacker,
- ✓ FM Sync,
- ✓ Iceworld,
- ✓ Creeping Voltage

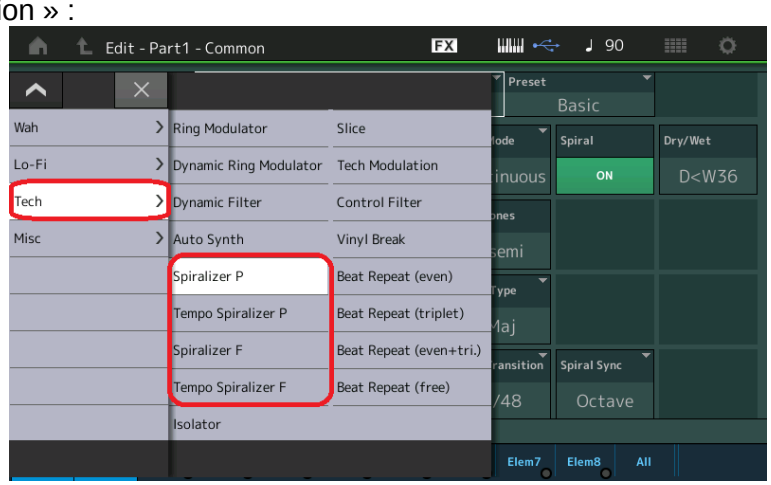


2.17.2.2 Nouveaux Effets

- ✓ Spiralizer P,
- ✓ Tempo Spiralizer P,
- ✓ Spiralizer F,

- ✓ Tempo Spiralizer F

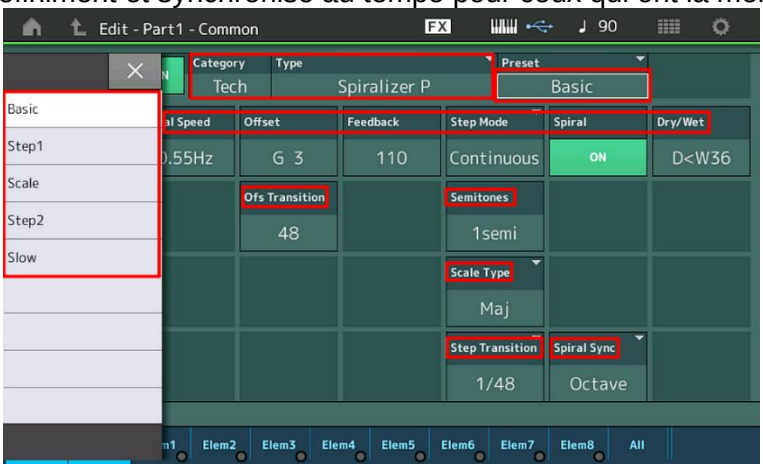
Ces effets sont dans la category « Tech », et peuvent être utilisés en « Master », « Variation » et ou en « Insertion » :



Ces effets sont des filtres qui appliquent un traitement…

- ✓ « Phaser » pour le « P » ou
- ✓ « Flanger » pour le « F »

…tout en ayant un changement de hauteur de ton soit vers le haut soit vers le bas qui peut être prolongé indéfiniment et synchronisé au tempo pour ceux qui ont la mention « Tempo ».



Chacun de ces 4 effets dispose des Presets suivants (Copie d'écran ci-dessus) :

- ✓ Basic,
- ✓ Step1,
- ✓ Scale,
- ✓ Step2,
- ✓ Slow.

2.17.1.17.1 Paramètres de l'écran ci-dessus : 173
2.17.1.17.2 Paramètres de l'écran Super Knob 175
2.17.1.17.3 Common/Audio Edit : Control Assign 176

2.17.2.2.1 Paramètres de l'écran ci-dessus :

Spiral Speed

Paramètre déterminant la vitesse en Hz de changement de la hauteur de ton sur une plage de -39.7 à +39.7 Hz :

Offset

Paramètre déterminant le décalage de la hauteur de ton en demi-tons en affichant les notes au standard Américain de C-2 à G8.

Feedback
Paramètre déterminant le niveau du signal sonore émis par le bloc d'effet donné et qui est renvoyé vers sa propre entrée de zéro à 127.

Step Mode
Paramètre déterminant si le décalage de la hauteur de ton s'effectue en douceur (continuous), par demi-ton (semitone) ou pas à pas (Scale).

Spiral
Ce pavé active (On) ou désactive (Of) le LFO de l'effet

Dry/Wet
Paramètre déterminant l'équilibre entre le son pur (sans effet) et le son de l'effet de D63>W à D<W63.

Ofs Transition
Paramètre déterminant le temps écoulé une fois que la valeur de décalage est modifiée sur une plage qui va de 1 à 62

Semitones
Paramètre déterminant la plage de décalage de la hauteur de ton lorsque le paramètre « Step Mode » est réglé sur « Semitone » de 1 demi ton à 12 demi tons

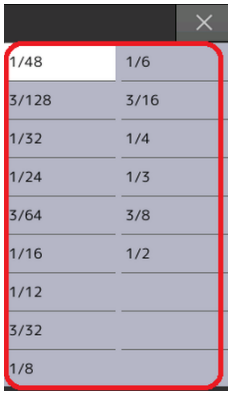
Scale Type
Paramètre déterminant la modalité de changement de la hauteur de ton lorsque le paramètre « Step Mode » est réglé sur « Scale » avec 3 réglages de tonalité possibles, « Majeur », « Mineur Naturel » ou « Mineur Harmonique ». (Cf. copie d'écran ci dessous)

Step Transition
Paramètre déterminant le temps nécessaire à la hauteur de ton pour passer au réglage de hauteur suivant lorsque le décalage de la hauteur de ton s'effectue pas à pas. (Cf. copie d'écran ci dessous)

Scale Type



Step transition



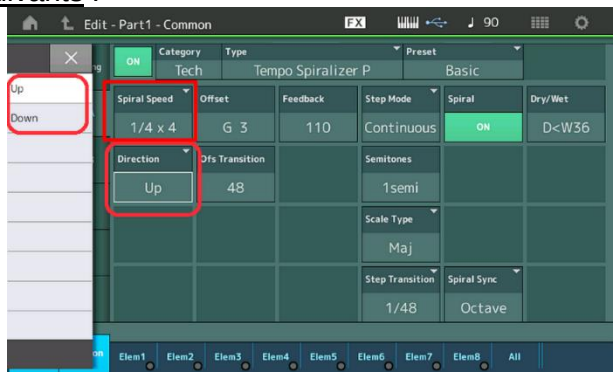
Spiral Sync



Spiral Sync
Paramètre déterminant la période de temps de base durant laquelle la hauteur de ton est décalée pas à pas, soit par palier « Step » soit par « Octave ». (Cf. copie d'écran ci dessus)

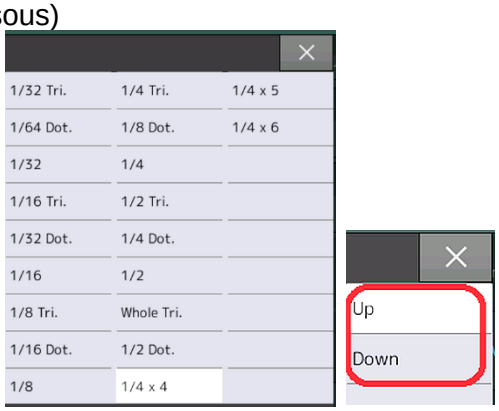
Les presets et les réglages sont identiques pour le « Spiralizer F », la base de l'effet étant un « Flanger » au lieu d'un « phaser ».

Dans les types d'effets « Tempo Spiralizer P » ou « Tempo Spiralizer F », l'effet « Spiralizer » s'appliquent avec le LFO qui est synchronisé sur le tempo. La plupart des paramètres sont identiques, à par les suivants :



Spiral Speed

Paramètre déterminant la vitesse de changement de la hauteur de ton, cette fois ce n'est pas une fréquence en Hz qui sert à effectuer le réglage mais des valeurs de temps sous forme de ratio (Copie d'écran ci-dessous)



Direction

Nouveau paramètre disponible uniquement pour les « tempo F et P » déterminant la direction du changement de la hauteur de ton vers le haut (Up) ou vers le bas (Down). (Copie d'écran ci-dessus)

2.17.2.2.2 Paramètres de l'écran « Super Knob »

Des touches de raccourci ont été ajoutées pour simplifier les réglages de **Super Knob**. :

Edit Super Knob Motion Seq :

Ce pavé amène directement sur l'écran « Knob Auto » qui permet de modifier le « Motion Sequencer » du **Super Knob** et sa « Lane » spécifique (Copie d'écran ci-dessous)

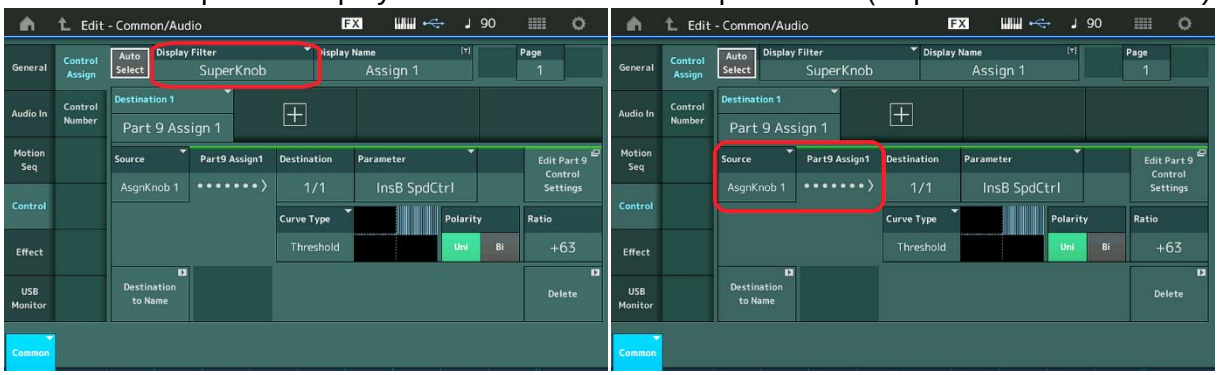


Edit Super Knob

Ce pavé vous amène directement sur l'écran « Control Assign » dans « Common/Audio Edit » pour régler les paramètres contrôlés à l'aide du **Super Knob.** (Copie d'écran ci-dessus)

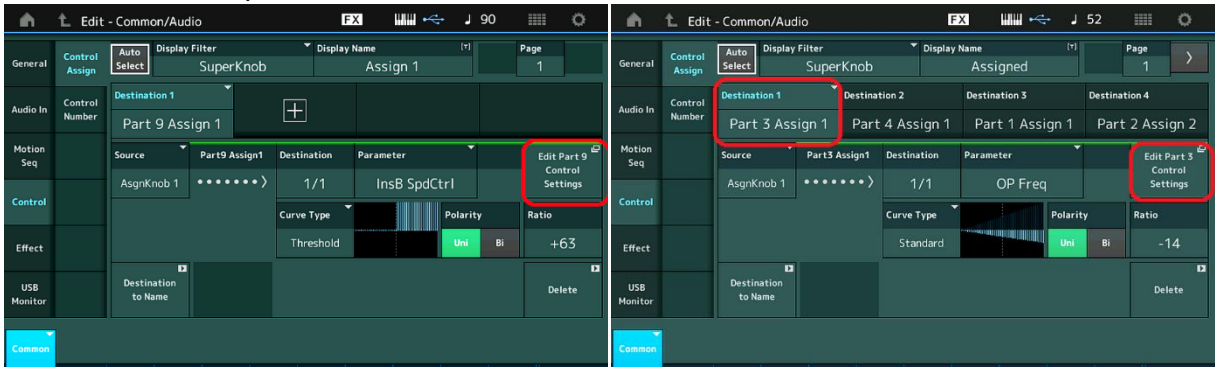
2.17.2.2.3 Common/Audio Edit : Control Assign

- Bouton **PERFORMANCE** > **EDIT** > **PART COMMON** > « Control > Control Assign » (ou touchez le pavé « Edit Super Knob » dans l'écran « Super Knob »).…
  … pour accéder à l'écran « Control Assign »
- Dans le pavé « Display Filter » sélectionner « Super Knob » (Copie d'écran ci-dessous)



Lorsque le **Potard Assignable** d'une « partie » est lié au **Super Knob**, à droite du pavé « Source » (Copie d'écran ci-dessus) vous avez maintenant l'affichage qui indique la « partie » qui est assignée avec ses réglages de courbe, cet affichage des réglages de la courbe de la destination de la part est nouveau et fort pratique, il n'est plus nécessaire d'aller en « Edit Part » pour ajuster ces réglages liés à la destination

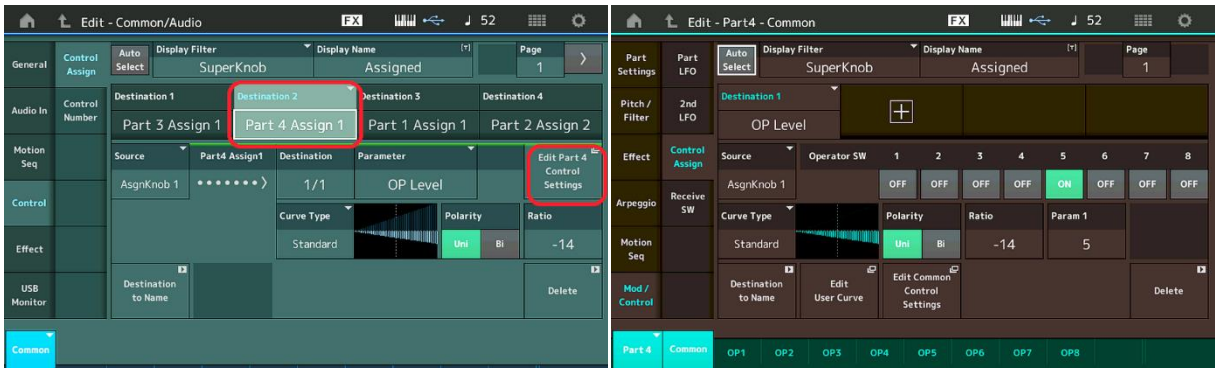
Si vous souhaitez aller éditer la « partie », une touche de raccourçi vous permet maintenant de le faire, c'est le pavé « Edit Part Control Settings » ce qui facilite la navigation (Copie d'écran ci-dessous).



Le **Super Knob** peut contrôler plusieurs destinations, dans ce cas en sélectionnant « Super Knob » dans le pavé « Display Filter » vous verrez toutes les destinations liées aux **Potards Assignables** qui sont liés au **Super Knob** (Copie d'écran ci-dessus).

Il vous suffit de sélectionner une destination pour effectuer ces réglages spécifiques (Copie d'écran ci-dessous).

- Pour accédez à l'écran « Control Assign » pressez « Part Edit > Mod/Control > Control Assign ».

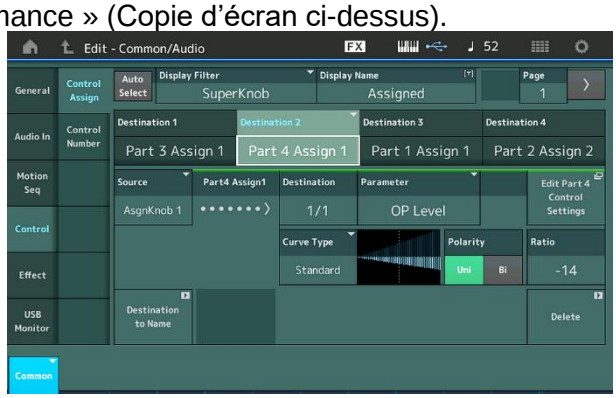


Display Filter

Ce pavé détermine le contrôleur à afficher sur l'écran.
Lorsque le réglage « Super Knob » est sélectionné, tous les réglages des **Potards Assignables** pour lesquels la fonction « Super Knob Link » est activée s'affichent, dans cet exemple, il n'y en a qu'un, la sélection « Super Knob » a été ajoutée à la liste des autres sélections disponibles vennant du niveau « common/Audio » (Copie d'écran ci-dessous).



Le pavé « Edit Common Control Settings » vous permet de revenir sur la page « Common / Audio » de la « performance » (Copie d'écran ci-dessus).



2.17.3 Fimware 2.0

Librement tiré de : http://www.moessieurs.com/os-200.html
Ce document décrite en détail les nouvelles fonctionnanlité listées dans le « Manuel Complémentaire » de Yamaha.

Vous trouverez sur cette page les informations détaillées relatives à l'OS 2.00 du Yamaha Montage annoncé le 25 janvier 2018 lors du Winter Namm 2018.

Merci à Nicolas, Hans-Peter et John pour leurs supports dans la réalisation de cet article « Moessieurs » spéciale OS 2.00 qui me permet de vous informer en Français et de façon détaillée dès l'annonce officielle de la mise à disposition de l'OS 2.00 du Yamaha Montage.

2.17.3.1 99 nouvelles performances : 178
2.17.3.2 Liste des 99 nouvelles performances et la gestion des MSB/LSB : 179
2.17.3.3 Chargement des performances à 4 parties du Motif XS/XF et du MoXF : 180
2.17.3.4 128 emplacements Song 180
2.17.3.5 « User Phrase Auditions » 181
2.17.3.6 Faciliter l'assignation du **Super Knob** 181
2.17.3.7 Sélection du pavé « Live Set » de votre choix au démarrage du Montage : 182
2.17.3.8 Taille de police appliquée aux « Category name et « Sub Category name » 183
2.17.3.9 Conserver le tempo de la performance en cours en passant sur une autre performance 184
2.17.3.10 Conserver le volume A/D input de la performance en cours en changeant de performance 185
2.17.3.11 Ajout de raccourcis sur l'écran « Envelope Follower » pour ouvrir le « Control Assign » dédié 185
2.17.3.12 Modification de la page « Control Assign » 185
2.17.3.13 Amélioration de l'affichage de la page « Overview » 186
2.17.3.14 Accès direct au Click Settings 186
2.17.3.15 Autres améliorations et conseil pour la mise à jour 187
2.17.3.16 Editeurs de John Melas 187
2.17.3.17 Mise à jour des fichiers de définition d'instruments pour Cubase, Sonar et Digital Performer 188
2.17.3.18 Vidéos des nouveautés 188

2.17.3.1 99 nouvelles performances :

L'Os 2.0 nous propose 99 nouvelles performances presets mais ce n'est pas tout, 16 emplacements de banque presets de 128 performances ont été ajoutés, ce qui présage des mises à jour régulières de presets à venir.

Une page Best of V2 a été ajoutée aux « Live Set » PRESET pour présenter 16 de ces nouvelles performances :



2.17.3.2 Liste des 99 nouvelles performances et la gestion des MSB/LSB :

Pour faciliter votre recherche afin de découvrir les 99 nouveles performances de l'OS 2.00, Moessieurs vous propose un fichier pdf avec la liste de ces performances :
Cette liste est reproduite ci-après :

No.	Nom de la Performance	Catégorie	Sous Catégorie
2	CFX + FM EP 2	Piano	Acoustic
4	CFX Stage	Piano	Acoustic
9	CFX & Pad 2	Piano	Acoustic
11	CFX & Orch 2	Piano	Acoustic
13	CFX Shrine 2	Piano	Acoustic
15	CFX Padded 2	Piano	Acoustic
16	CFX & Pad & Sub	Piano	Acoustic
33	FM EP & CFX Grand 2	Piano	Acoustic
47	The Bridge	Piano	Acoustic
48	The Prepared Piano	Piano	Acoustic
49	CFX Chill	Piano	Acoustic
51	Rd 1 Gallery 2	Keyboard	Electric Piano
82	Wr Gallery 2	Keyboard	Electric Piano
92	Ring Echo EP	Keyboard	Electric Piano
93	EP & Jazz Gt Comp	Keyboard	Electric Piano
94	Chill Me	Keyboard	Electric Piano
95	Wr 8ths	Keyboard	Electric Piano
115	The TX416 E.Piano 1	Keyboard	FM Piano
117	The TX416 E.Piano 2	Keyboard	FM Piano
127	FM - What else X	Keyboard	FM Piano
128	DX Chill	Keyboard	FM Piano
188	Perc Alone	Organ	Tone Wheel
189	Up Close B	Organ	Tone Wheel
190	Go-Come Organ	Organ	Tone Wheel
203	Morse Organ	Organ	Tone Wheel
205	Cathedral 2	Organ	Pipe
212	Jahrmarkt	Organ	Pipe
288	Round Sync	Bass	Synth
289	FM Flange Bass	Bass	Synth
290	Phat Bass	Bass	Synth
291	Johnny Bass	Bass	Synth
296	Tremble Bass	Bass	Synth
297	Tear Bass	Bass	Synth
298	Sweep Motion Bass	Bass	Synth
299	FM Bouncer FX	Bass	Synth
300	Mr Producer	Bass	Synth
301	Chronic Circuits	Bass	Synth
302	Dub Me...SK	Bass	Synth
331	Share The Shed	Strings	Ensemble
338	Pizza Insomniato	Strings	Pizzicato
377	Trapped Brass!	Brass	Ensemble
415	Monster Lead	Syn Lead	Analog
418	3o3 Talker	Syn Lead	Dance
419	ComercialLd & Cmp	Syn Lead	Dance
420	Major Fazor	Syn Lead	Dance
429	Milky Way	Syn Lead	Analog
435	FM Motion Lead	Syn Lead	Digital
436	Radiation	Syn Lead	Digital
437	Syncronizers	Syn Lead	Digital
438	Motion Grid	Syn Lead	Digital
445	Catatonix	Syn Lead	Dance
446	Elecktronic Chat	Syn Lead	Dance
477	Fluctuations	Pad/Choir	Bright
478	Introduce Me	Pad/Choir	Bright
479	Satellite	Pad/Choir	Bright
497	Whip Motion	Pad/Choir	Warm
498	Snow Run	Pad/Choir	Warm
499	Creation	Pad/Choir	Warm
511	New Groove Pad	Pad/Choir	Analog
512	Meteor Shower	Pad/Choir	Electronic
513	Subspace Oceans	Pad/Choir	Electronic
566	One&Only massive	Syn Comp	Analog
572	Rising Comp	Syn Comp	Decay
591	FM Clabrass	Syn Comp	Digital
592	Red Ones	Syn Comp	Digital
593	EDM Chord Playa	Syn Comp	Digital
594	Dynamic Pad	Syn Comp	Digital
595	ArpFilteredSynth	Syn Comp	Digital
596	LaidBack House	Syn Comp	Digital
613	Spark Saw	Syn Comp	Hook
614	my saw	Syn Comp	Hook
636	Shape of Marimbas	Chromatic Perc	Mallet
637	Ethno Festivo	Chromatic Perc	Mallet
652	Real Drums Kit 2	Drum / Perc	Drums
656	BeechwoodSnareKit2	Drum / Perc	Drums
662	T's EDM Kit 2	Drum / Perc	Drums
664	T's Hip Hop Kit 2	Drum / Perc	Drums
666	Trap Kit 2	Drum / Perc	Drums
670	House-Techno Kit 2	Drum / Perc	Drums
672	Electro Kit 2	Drum / Perc	Drums
674	DUB Kit 2	Drum / Perc	Drums
678	Dancefloor Kit 2	Drum / Perc	Drums
684	Modern Rock Kit 2	Drum / Perc	Drums
702	FM Scraper	Drum / Perc	Electronic
708	Plastic Beat	Drum / Perc	Drums
709	Bodhran Scrape	Drum / Perc	Percussion
710	Handcussion	Drum / Perc	Percussion
711	Scatter Dance	Drum / Perc	Percussion
720	4Bar1NoteRisers	Sound FX	Moving
723	Entropy	Sound FX	Sci-Fi

No.	Nom de la Performance	Catégorie	Sous Catégorie
724	Blaster Beam	Sound FX	Sci-Fi
727	Start The Machine	Sound FX	Electronic
743	Electrone	Musical FX	Electronic
774	Hypnosis	Musical FX	Moving
775	Cliff	Musical FX	Moving

No.	Nom de la Performance	Catégorie	Sous Catégorie
776	Vocal&Marim Ld	Musical FX	Moving
777	Vocal&Marim Ld 2	Musical FX	Moving
778	VoxTrix	Musical FX	Moving
786	EDM SideChainer	Musical FX	Sweep

Il est à noter que les appels de performances via MSB/LSB ont été modifiés.

On passe de MSB 63 /LSB 0-63 pour les « single part performances » et MSB 63/LSB 64-127 pour les « multi part performances » à :

- ✓ « single part performances » : MSB 63/LSB 0-79
- ✓ « multi part performances » : MSB 64/LSB 0-79

Ceci est important à prendre en compte si vous utilisez par exemple « Mainstage » en appelant directement les performances ou depuis tout logiciel séquenceur.

Notez qu'il est préférable d'utiliser les « Live Sets » pour la programmation scénique, leurs MSB/LSB restent inchangés.

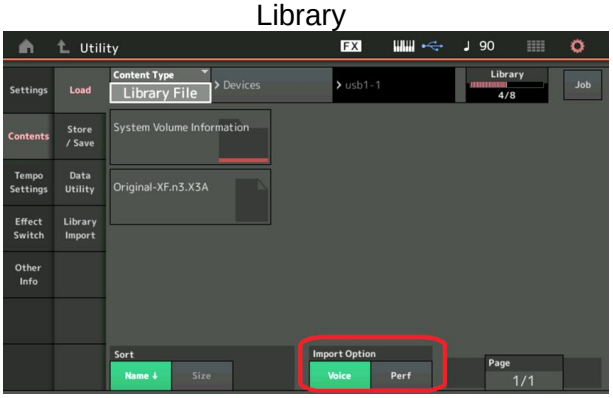
Vous pouvez trouver le tableau de référence sur la nouvelle « Data List » fournie avec l'OS 2.00 en page 187 et 188. Moessieurs vous propose également une extraction des pages 187 et 188 au format pdf pour faciliter vos assignations : Liste des MSB/LSB/PC OS 2.0

2.17.3.3 Chargement des performances à 4 parties du Motif XS/XF et du MoXF :

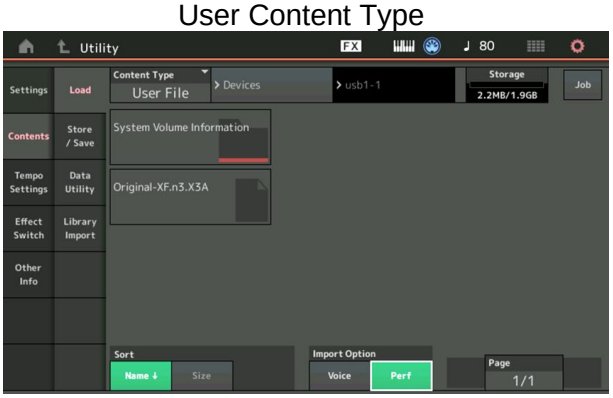
Il est maintenant possible de charger les performances à 4 parts des MOTIF XF/XS et MoXF en Library ou en User.

- Lorsque vous mettez un fichier Motif XF/XS ou MoXF sur votre clef usb, vous avez 2 pavés de sélection en bas de l'écran qui permettent de charger soit les voices du fichier en tant que single part performances, soit les performances à 4 parts en tant que Multiparts performance, vous pouvez le faire pour un chargement en User (attention sauvez vos données user avant de charger) ou dans un espace Library disponible, exemple ci-dessous en Library et en User Content Type :

Library



User Content Type



2.17.3.4 128 emplacements Song

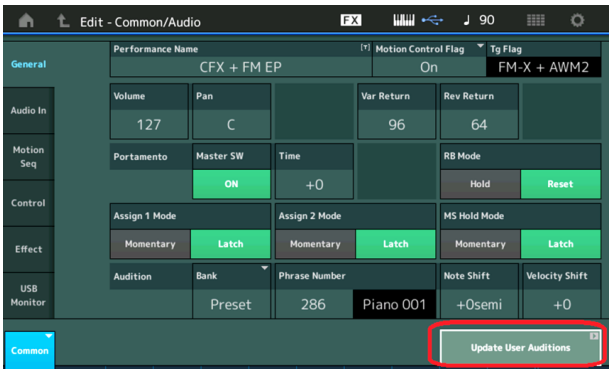
Avec l'OS 2.00 le nombre d'emplacements song passe de 64 à 128 dans la mémoire du Montage.

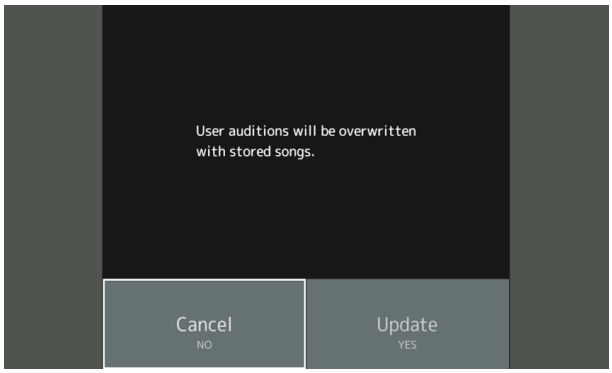
Nous verrons que ce choix de passer de 64 à 128 emplacements est certainement liée avec la nouvelle fonction « User Phrase Audition ».

2.17.3.5 « User Phrase Auditions »

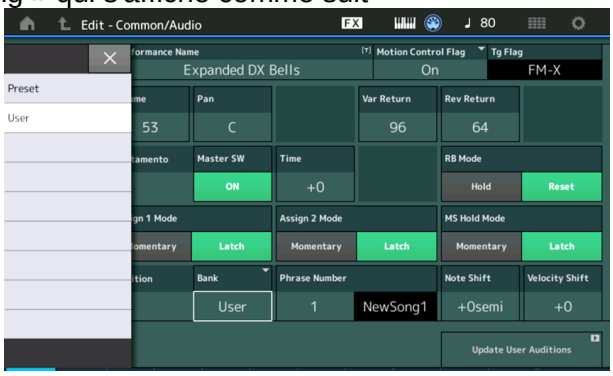
Une nouvelle fonction pour créer des « User Phrase Auditions » a été ajoutée,

- Ecran « Edit Performance Common > General » pour ouvrir la page avec le bouton « Update User Audition »
- Cliquez sur « Update User Audition » pour afficher l'écran mentionnant que toutes les songs en mémoire interne du Montage vont être « prises en compte » en tant que « User phrase Auditions » et que si vous en aviez précédemment elles seront effacées





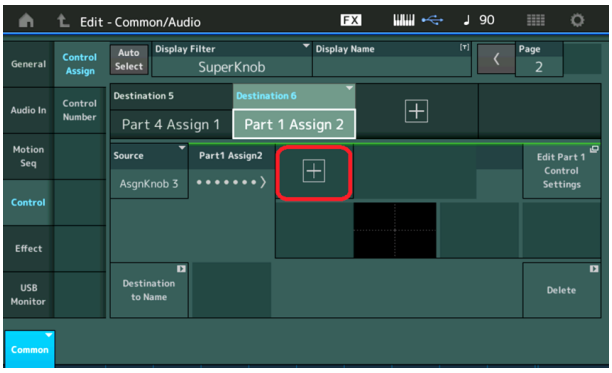
- Cliquez sur « Update – Yes » pour avoir accès aux « User Phrase Auditions » avec le nom de la « song » qui s'affiche comme suit

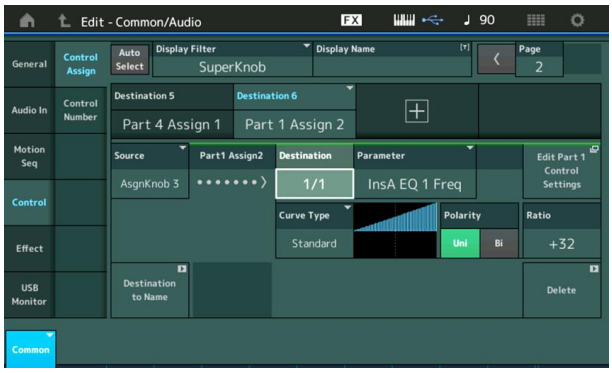


2.17.3.6 Faciliter l'assignation du ***Super Knob***

De nouveaux raccourcis ont été ajoutés pour faciliter l'intégration de destinations au **Super Knob**.

En « edit Common », vous êtes en train d'assigner les **Assignable Knob** Commons qui sont liés au **Super Knob** et vous décidez que vous voulez assigner une nouvelle « destination part » que vous n'aviez pas encore effectué, le bouton « + » vous permet d'assigner la destination en « part » du **Assignable Knob** Common de manière directe sans aller en « Edit Part » :

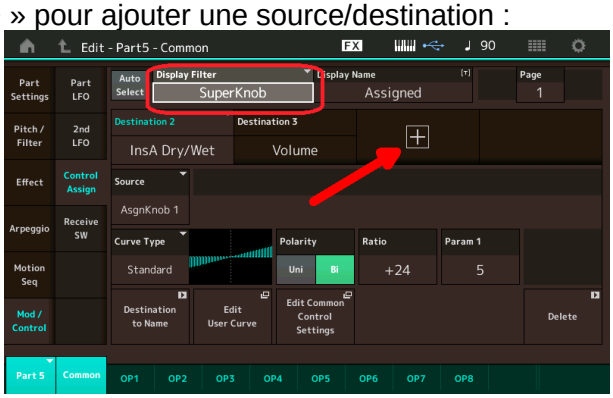




- Cliquez sur « + » pour assigner directement la destination « part » et avoir ainsi accès aux réglages de base de la destination comme le « Curve Type », la « polarité » de la courbe et son « Ratio » sans nécessité d'aller faire ceci au niveau « part » et de revenir ensuite au niveau « common » :

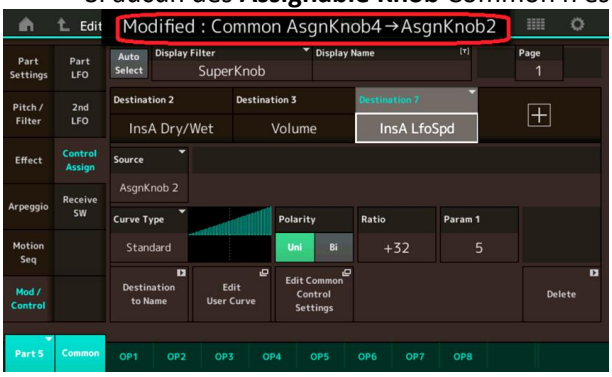
En « Edit Part », lorsque le « display filter » est sélectionné sur « Super Knob »

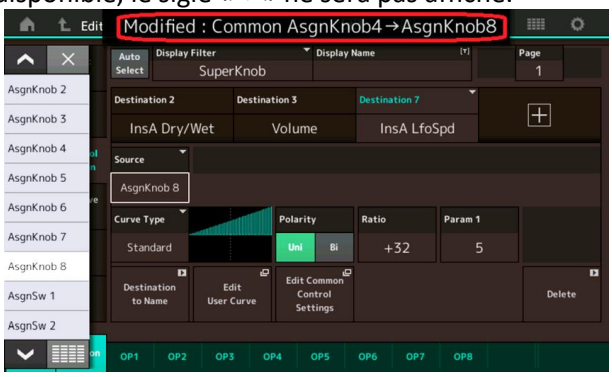
- Clliquez sur « + » pour ajouter une source/destination :



Le premier **Assignable Knob** Common (donc lié au **Super Knob**) disponible est directement assigné en tant que source, un message pop up l'indique en haut de l'écran

- Modifiez le **Assignable Knob** Common en tant que source, un message pop up l'indiquera en haut de l'écran :
  Si aucun des **Assignable Knob** Common n'est disponible, le sigle « + » ne sera pas affiché.

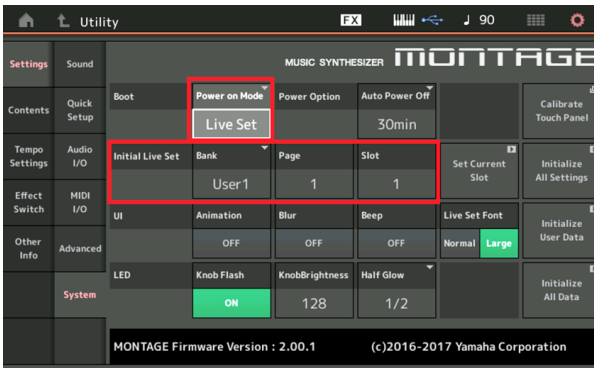


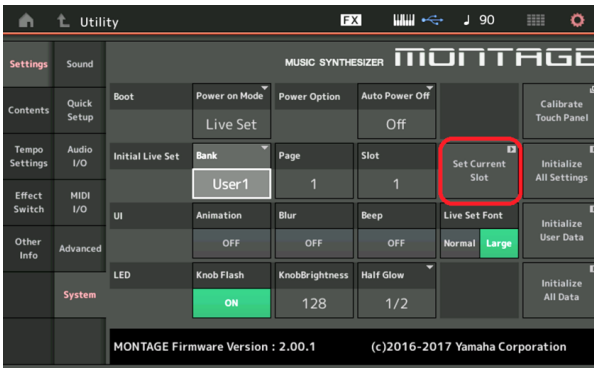


2.17.3.7 Sélection du pavé « Live Set » de votre choix au démarrage du Montage :

Jusqu'a présent on pouvait choisir au démarrage d'avoir le Montage en mode Performance ou sur le Mode Live Set sans pouvoir sélectionner la performance ou le Live Set.

- Menu « Utility > Settings > System » pour choisir la banque « Live Set », sa page et son pavé
- Bouton « Set Current Slot » pour faciliter la sélection





Par exemple :

- Passez en mode « Live set »
- Sélectionnez le pavé sur lequel vous souhaitez voir votre Montage au démarrage,
- Cliquez sur « Set Current Slot », dans Menu « Utility > Settings > System », pour que le « Live set » soit assigné comme écran de démarrage
  Si le mode performance est le choix de démarrage, le Montage affichera la première performance preset « CFX + FM EP ».
- Choissisez plutôt le « mode Live Set » en choix de démarrage avec un slot associé
  Ainsi le passage en mode Performance reste simple comme indiqué ci-après
- une fois le Montage démarré sur ce slot « Live Set », appuyez simplement sur le bouton « Performance » pour passer en « mode performance » sur la « performance » de votre choix

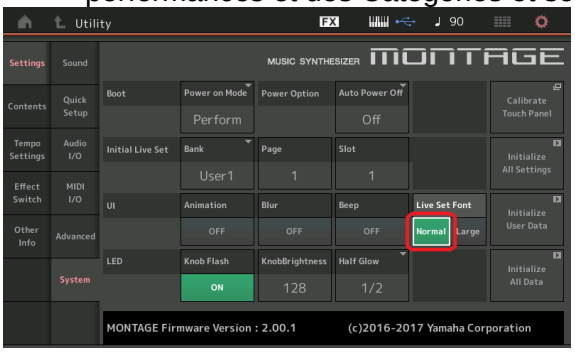
Notez également qu'en « mode Live Set », le slot sélectionné reste maintenant actif même si vous naviguez dans une autre banque de l'écran « Live Set » tant que vous n'en sélectionnez pas un autre.

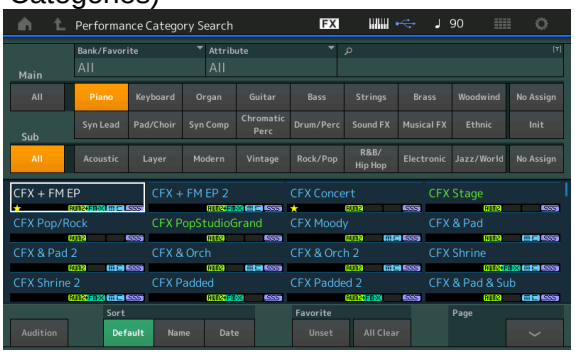
2.17.3.8 Taille de police appliquée aux « Category name et « Sub Category name »

Jusqu'a présent, le choix du « Font » c'est à dire de la taille de la police pour les « Live Set » n'était pris en compte que par les noms des performances/arpèges/« Waveforms » dans les écrans « Category Search ».

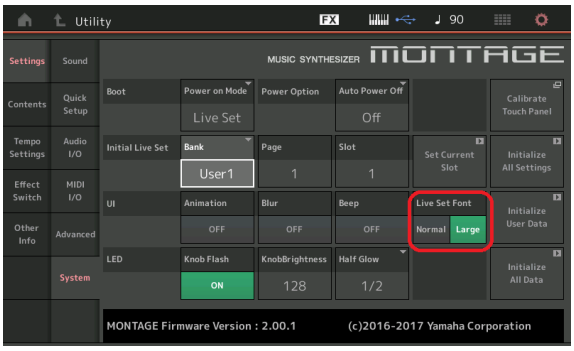
Cette sélection est maintenant prise en compte par les noms des Catégories et sous Catégories

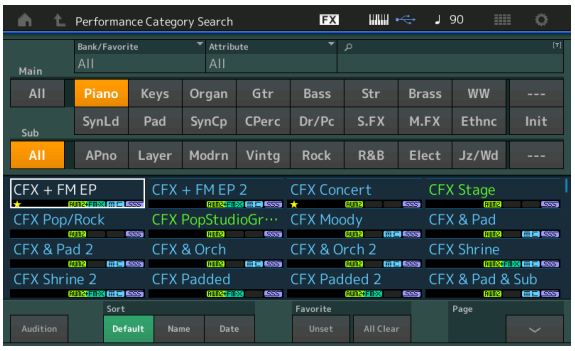
- Sélectionnez « Normal » pour laisser en normale la taile d'affichage des noms (ici de performances et des Catégories et sous Catégories)





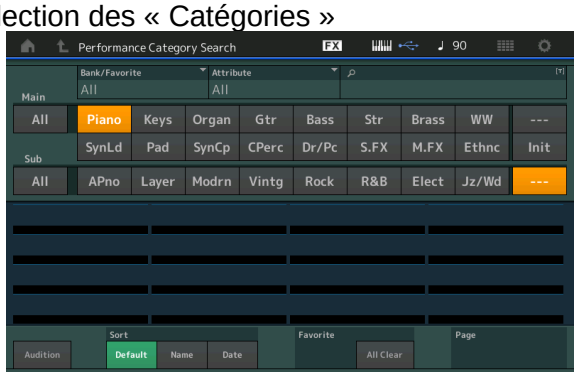
- Sélectionnez « Large » pour passer en Large la taille d'affichage des noms (ici de performances et des Catégories et sous Catégories)





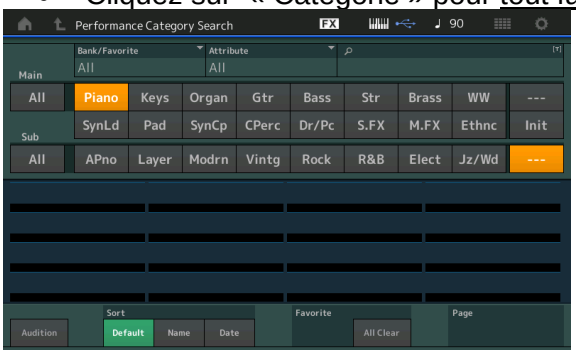
- Cliquez sur la case Orange « --- » à droite des Catégories, pour retirer la vue des « sous Catégories » et réinitialiser la sélection des « Catégories »





Même principe pour la même case Orange « --- » à droite des sous Catégories qui elle réinitialise tout, bien que la Catégorie reste affichée vous n'avez plus de performances en vue.

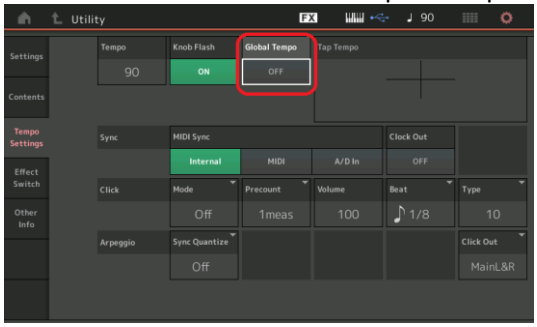
- Cliquez sur « Catégorie » pour tout faire réapparaître :





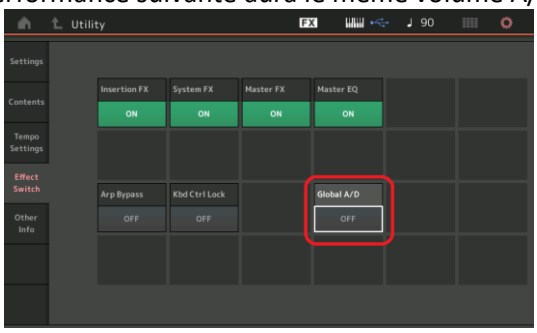
2.17.3.9 *Conserver le tempo de la performance en cours en passant sur une autre performance*

- Nouvelle option « Global Tempo » sur la page « Tempo Setting »
  - Off : le passage d'une performance à une autre se fait au tempo de chaque performance
  - On : la performance suivante sera au tempo de la première :



2.17.3.10 Conserver le volume A/D input de la performance en cours en changeant de performance

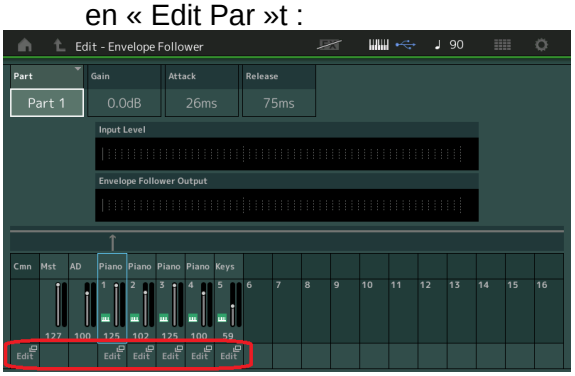
- Nouvelle option « Global A/D » sur la page « Utility > Effect Switch
  - Off : le passage d'une performance à une autre respectera le réglage de volume A/D des 2 performances :
  - On : la performance suivante aura le même volume A/D que la première :

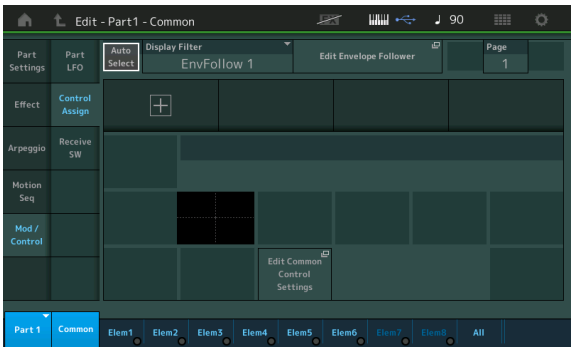


2.17.3.11 Ajout de raccourcis sur l'écran « Envelope Follower » pour ouvrir le « Control Assign » dédié

Sous chaque « part » et la « partie Common » de la « performance » sur l'écran « Envelope Follower », vous trouvez un pavé « Edit » :

- Cliquez sur un de ces pavés pour arriver directement sur la page « Mod/Control > Control Assign » de la « part » ou « Common/audio » pour l'éditer dans cet exemple en « Edit Par »t :





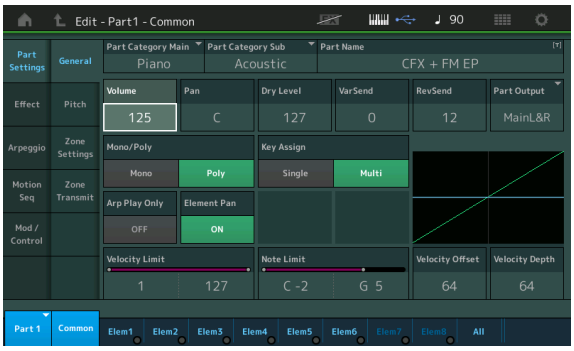
2.17.3.12 Modification de la page « Control Assign »

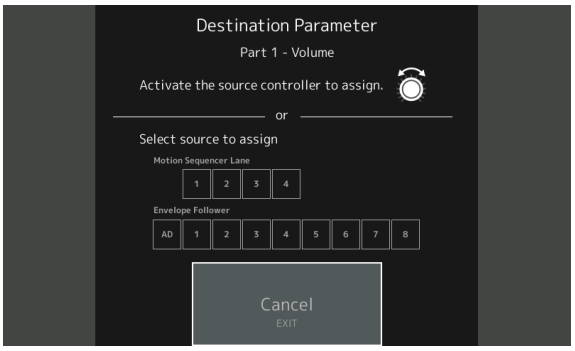
Lorsqu'on sélectionne un paramètre contrôlable et qu'on appuie sur le bouton « Control Assign » situé en bas à gauche de l'écran, on ouvre un écran de sélection qui permettait jusqu'a présent d'assigner directement un contrôleur physique en le bougeant.

Cet écran a été modifié pour y ajouter les contrôleurs virtuels.

Exemple

- Cliquez sur le volume
- Cliquez sur le bouton « control Assign »  pour ouvrir l'écran modifié
  Qui sert par ailleurs pour assigner directement un contrôleur physique en le bougeant





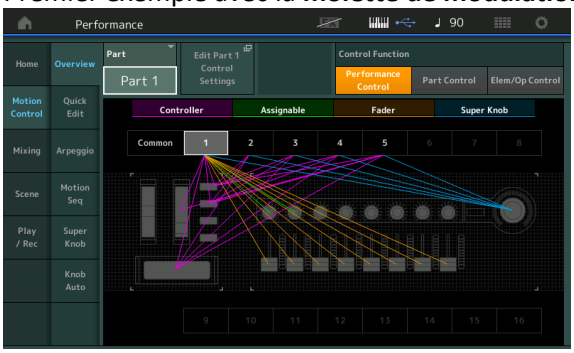
- mais vous pouvez également maintenant assigner une « Lane » ou « Envelope Follower » de votre choix en cliquant sur le pavé correspondant ainsi que le **Super Knob**, le premier **Assignable Knob** disponible sera affecté en tant que source, si tous les **Assignable Knob** sont utilisés, un message s'affichera en haut de l'écran pour vous l'indiquer.

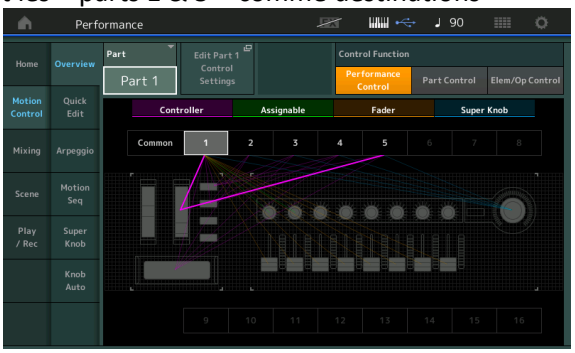
2.17.3.13 Amélioration de l'affichage de la page « Overview »

Depuis l'écran « Home > Motion Control > Overview » vous pouvez visualiser les assignations de contrôleurs **Assignable Knobs**, **Faders** & **Super Knob**. Il y avait déjà la possibilité de filtrer en sélectionnant « Common » ou une « part », retirer la visualisation des **contrôleurs**.

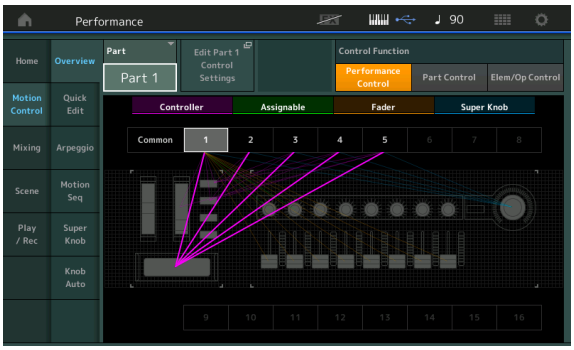
- Pour faciliter la visualisation, bougez simplement par exemple un **contrôleur**, pendant quelques secondes pour voir en srubrillance les destinations de ce contrôleur source

Premier exemple avec la **molette de modulation** et les « parts 1 & 5 » comme destinations

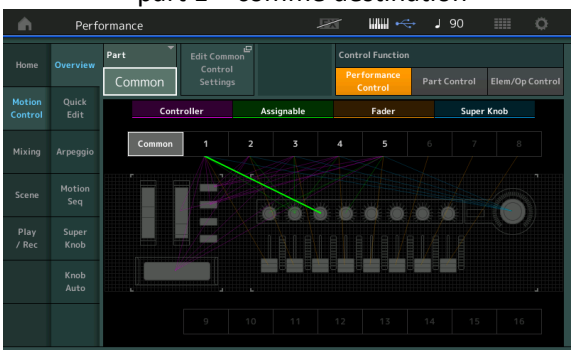




Exemple avec le **Ruban** et « parts 1, 2, 3, 4 & 5 » comme destinations

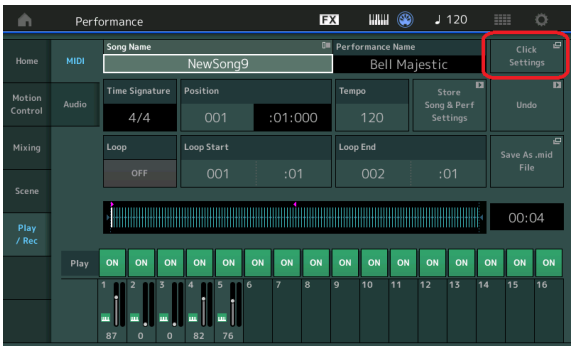


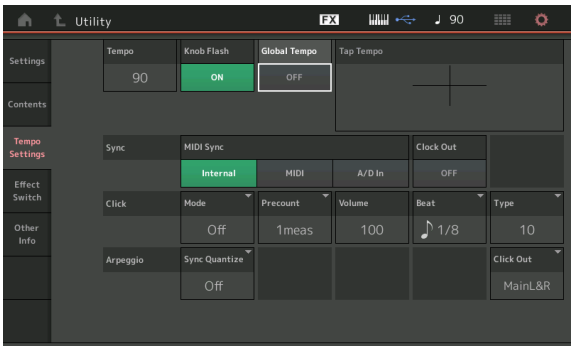
Exemple avec **Assignable Knob 3** Common & « part 1 » comme destination



2.17.3.14 Accès direct au Click Settings

- Cliquez sur le nouveau pavé « Clic Settings » de la page « Play/Rec » pour accéder directement à la page « Utility > Tempo Settings » pour effectuer vos réglages de clic





2.17.3.15 Autres améliorations et conseil pour la mise à jour

- ✓ La transition entre les écrans d'édition a été améliorée,
- ✓ entre les parts AWM2 et les part FM-X la disposition des écrans n'est pas identique, passer d'une part AWM2 à une part FM-X ne vous menait pas forcément sur le même écran, avec l'OS 2.00 ce n'est plus le cas, par exemple si vous êtes sur la page arpeggio > individual sur une part FM-X, en passant sur une part AWM2 vous serez également sur sa page Inndividuelle.

- ✓ Une nouvelle version de « Montage Connect » sera également disponible, vous devez la télécharger et l'installer après avoir mis à jour l'OS de votre Montage en version 2 le 7 février.
  Attention cette mise à jour efface toutes les données « User » et « Library » de votre Montage, prenez soin de sauver un fichier « Backup » avant d'effectuer la mise à jour.

2.17.3.16 Editeurs de John Melas

« Performance Editor »

Le « performance Editor » de John Melas sera à jour pour ce nouvel update et pourra être téléchargé gratuitement pour les utilisateurs qui ont déjà acheté le logiciel.

« Total Librarian »

Version Montage du Total Librarian :

- ✓ A sa sortie seules les « banques Users » pourront être gérées par le « Total Librarian ».
- ✓ Les « banques Library » étant stockées en tant que bloc indivisible et non modifiable sur le Montage, il ne sera pas possible de les manipuler depuis le logiciel, cette option n'a donc pas été mise en place par John pour le moment.
- ✓ A terme, le « Total Librarian » devrait pouvoir récupérer et gérer les données « Live Set » mais cette option n'est pas disponible pour le moment et doit encore être testée et validée pour une implémentation future si possible.

Que pourra-t'on faire avec le « Total Librarian » :

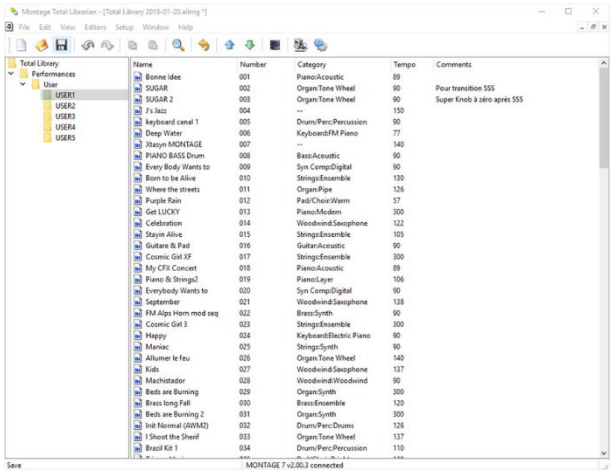
- ✓ Vous pourrez réaliser vos propres fichiers de définition d'instrument incluant vos performances User pour « Cubase », « Sonar » et « Digital Performer ».
- ✓ Il sera possible d'éditer directement les noms de performances, catégories/sous catégories, ajouter un commentaire pour chaque performance.
- ✓ L'intégration sera complète avec le « Montage Performance Editor » pour éditer vos performances, à condition d'avoir acheté le « Montage Performance Editor ».
- ✓ Bien évidement vous pouvez déplacer avec la souris vos performances à votre guise, les copier/coller, les intervertir et donc ainsi gérer toutes vos performances User depuis votre ordinteur.

Plus d'informations à venir prochainement sur le site de John Melas :
http://www.moessieurs.com/www.jmelas.gr/montage/index.php

Les versions démos gratuites Mac et Pc pourront être téléchargées pour tester avant achat.

Pour rappel le « Total Librarian » ne gère pas les samples et « Waveforms » associées à vos « performances User ».

Le transfert via l'USB to Host en réception ou transmission ne permet pas d'importer ou d'exporter les samples et « Waveforms ».



2.17.3.17 Mise à jour des fichiers de définition d'instruments pour Cubase, Sonar et Digital Performer

Moessieurs vous propose dès l'annonce de la sortie de l'OS 2.00 du Montage les fichiers de définition d'instruments pour Cubase, Sonar et Digital Performer.

- ✓ Dans un premier temps ces fichiers ne sont pas optimisé "Moessieurs" avec le détail du nom des Catégories et l'indication des multiparts performances.
- ✓ Les versions optimisées seront réalisées puis mises en ligne prochainement.

Dans l'attente vous pouvez d'öres et déjà utiliser les fichiers scripts de base qui incluent les 99 nouvelles performances du Yamaha Montage OS 2.0, cliquez sur les liens ci-dessous pour les télécharger :

- ✓ Définition d'instruments pour Cubase
- ✓ Définition d'instruments pour Sonar
- ✓ Définition d'instruments pour Digital Performer

2.17.3.18 Vidéos des nouveautés

- ✓ OS 2.00 les nouveautés / News (French subtitle English)
- ✓ Les 99 nouvelles performances, partie 1
- ✓ Les 99 nouvelles performances, partie 2 :
- ✓ MONTAGE minute - OS v2.0 - Partie 1: Découvrez un tour d'horizon rapide des nouveautés de l'OS 2.0 avec Hans-Peter Henkel
- ✓ Firmware 2.00 par Blake Angelos pour Sweetwater :

2.17.4 Fimware 2.5

Adapté de http://www.moessieurs.com/os-2.50.html
Ce document décrite en détail les nouvelles fonctionnanlité listées dans le « Manuel Complémentaire » de Yamaha.

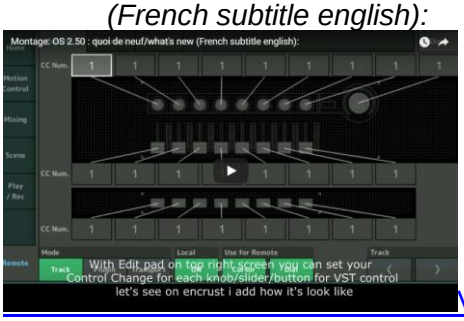
La mise à jour 2.50 de l'OS du Yamaha Montage est disponible depuis le 31 juillet 2018.

Moessieurs vous propose de découvrir en détails et en images les nouvelles fonctions et performances qu'apporte l'OS 2.50.

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MONTAGE en y ajoutant les nouvelles fonctions présentées ci-après. Le manuel PDF « Montage_fr_nf_v2.50_f0 » décrit les ajouts et modifications apportés au manuel de référence fourni avec votre instrument.

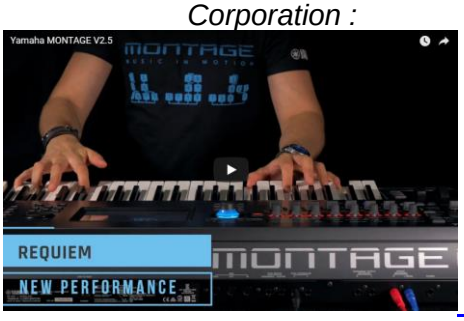
- ✓ De nouvelles performances ont été ajoutées
- ✓ La fonction « DAW Remote » a été ajoutée pour commander à distance un logiciel DAW
- ✓ Une nouvelle fonction a été introduite qui vous permet d'activer (ou de désactiver) de manière sélective l'enregistrement des données d'arpège lors de l'enregistrement de morceaux MIDI
- ✓ Vous pouvez désormais paramétrer une « Center note » (note centrale) dans l'écran « Edit Waveform »
- ✓ Vous avez également la possibilité de définir une touche pour les besoins de l'affectation lors du chargement de fichiers WAV ou AIFF en tant que formes d'onde.
- ✓ Il est aussi possible à présent de sélectionner un **Assignable Knob** (Encodeur attribuable) spécifique aux « Common Parts » (parties communes). Il suffit pour cela d'appuyer sur **PART COMMON** dans la boîte de dialogue qui s'affiche lors de la sélection du paramètre « Part » (Partie) et d'appuyer simultanément sur la touche **CONTROL ASSIGN** (Affectation de commande).
- ✓ La fonction « Panel Lock » (Verrouillage de panneau) a été ajoutée afin d'éviter toute manipulation accidentelle pendant les performances.

Montage: OS 2.50 : quoi de neuf/what's new (French subtitle english):



Vidéo

Yamaha MONTAGE V2.5 par Yamaha Corporation :



Vidéo

2.17.4.1 512 nouvelles performances PRESETS : Catégorie « Motif XF » 190
2.17.4.2 Fonction « DAW Remote » 194
2.17.4.3 « Arp Rec » : enregistrement des arpèges : 201
2.17.4.4 « Center Note » 203
2.17.4.5 « Key Setting » 203
2.17.4.6 Assignation facilité des encodeurs assignables « Common » à une destination 205
2.17.4.7 Fonction « Panel Lock » 206
2.17.4.8 Précisions sur l'opération de mise à jour 207

2.17.4.1 512 nouvelles performances PRESETS : Catégorie « Motif XF »

Ces 512 nouvelles performances « multiparts » sont les performances d'origine du Motif XF qui sont maintenant directement intégrées aux presets, mais ce n'est pas qu'un simple ajout, les performances ont été éditées pour profiter des avantages du **Super Knob** avec des réglages dédiés :



Chaque performance dispose d'une « audition » spécifique, 512 presets phrase audition ont donc été également ajoutées :



Pour faciliter la recherche de ces performances, une « Category » a été ajoutée, depuis le mode « performance » appuyez sur Category Search, cliquez sur le pavé «Bank/Favorite» et sélectionnez «Motif XF» :



Moessieurs vous propose la liste pdf des 512 nouvelles performances qui se situent en banques presets 17, du numéro 21 à 94 :
http://www.moessieurs.com/download/n25/Os_250_new_XF_Performances.pdf

PRE17	95	95=Pn:Piano Electro	PRE17	113	113=Sc:Rule The Earth	PRE18	3	3=Me:Dub Bursts
PRE17	96	96=Sc:Neon Girlz	PRE17	114	114=Kb:Jammin	PRE18	4	4=Br:Auto Funk 2
PRE17	97	97=Gt:Altered States	PRE17	115	115=Sc:Waht's This	PRE18	5	5=Sc:Bacteria
PRE17	98	98=Sc:Lurch	PRE17	116	116=SW:Auto Funk 1	PRE18	6	6=Pd:Falling Monks
PRE17	99	99=Sc:Indian Xperience	PRE17	117	117=Sc:Electric Mystery	PRE18	7	7=Bs:Dancing Sonar
PRE17	100	100=Kb:Clavi 70's 1	PRE17	118	118=Pd:Complex Beauty	PRE18	8	8=St:Baroque Ensemble
PRE17	101	101=Pd:Purple Stone	PRE17	119	119=Ld:Cool Madness	PRE18	9	9=Or:Sunny Beaches
PRE17	102	102=Me:Fountain	PRE17	120	120=St:Yamaha Concerto	PRE18	10	10=Gt:Bebop Trio
PRE17	103	103=Sc:Lighthouse	PRE17	121	121=Pd:Big Watches	PRE18	11	11=Me:Elektrik Arcade
PRE17	104	104=Cp:Commander	PRE17	122	122=Or:Swingin' Organ Club	PRE18	12	12=St:Fairy Tale
PRE17	105	105=Or:Open The Door	PRE17	123	123=Sc:Cool Breakz	PRE18	13	13=Pn:Brazil Pop
PRE17	106	106=Pn:Jazz Lounge	PRE17	124	124=Or:Rolla Freqs	PRE18	14	14=Me:Chaos Layer
PRE17	107	107=Sc:Inner Wind	PRE17	125	125=SW:Piccolo Party	PRE18	15	15=Pd:Gentle Chillgroove
PRE17	108	108=Sc:Acid Shuffle	PRE17	126	126=Me:Hand Mates	PRE18	16	16=Sc:Distorted Dreamz
PRE17	109	109=Et:Pass the Naan	PRE17	127	127=Pn:Silent Lake	PRE18	17	17=Gt:Into The Sunset
PRE17	110	110=Sc:Secret Film	PRE18	0	0=Sc:Sweet Peaches	PRE18	18	18=Sc:Club Beat
PRE17	111	111=Pd:Night Train	PRE18	1	1=Gt:New Grunge	PRE18	19	19=Sc:Super Ninja Shot!
PRE17	112	112=Sc:Trance Vision	PRE18	2	2=Et:4rims & a Microphone	PRE18	20	20=Kb:Clavi 70's 2

PRE18	21	21=Sc:Peanut Butter Slices
PRE18	22	22=Me:Warm Plasma
PRE18	23	23=Sc:Drummers of Tokyo
PRE18	24	24=Br:Epic Orchestra
PRE18	25	25=Pn:Piano Boogie
PRE18	26	26=Br:Sunset Horn
PRE18	27	27=Sc:Lush Auto Comp
PRE18	28	28=Pd:Don't Look!
PRE18	29	29=Et:Japan Festival
PRE18	30	30=Pd:Cloudy Bay
PRE18	31	31=Pd:Sneaking Diamonds
PRE18	32	32=Sc:Plutonium Freezer
PRE18	33	33=Gt:Alternative Pop
PRE18	34	34=Br:GarageHopTrumpetBoi
PRE18	35	35=Gt:Whole Lotta 8ths
PRE18	36	36=Br:Timbale Jam
PRE18	37	37=Me:Laser Scratch
PRE18	38	38=Me:Sands of Time
PRE18	39	39=Me:Confyooshus
PRE18	40	40=Br:Fugue in D Minor
PRE18	41	41=Or:Love Her Crazily
PRE18	42	42=Cp:Jazz Vibe
PRE18	43	43=Sc:Magnetic Fields
PRE18	44	44=St:Hip Hop Orchestra
PRE18	45	45=Cp:Mallet Groove
PRE18	46	46=Pd:Eighties Dreams
PRE18	47	47=Pd:Just Relax
PRE18	48	48=Me:Headspinz
PRE18	49	49=Gt:Rockin' the Country
PRE18	50	50=Me:Southern Rap Cat
PRE18	51	51=Ld:Rusted Beat
PRE18	52	52=SW:Tenor to the Max
PRE18	53	53=Me:Chain Saw
PRE18	54	54=Sc:ARP Duo
PRE18	55	55=Me:Organs In Space
PRE18	56	56=St:The Birth Of Life
PRE18	57	57=Ld:60s Border Town
PRE18	58	58=Cp:Late Show
PRE18	59	59=Bs:Synthlines
PRE18	60	60=Kb:Schmusin'
PRE18	61	61=Gt:Andalucia Wind
PRE18	62	62=Me:Raging Waves
PRE18	63	63=Pd:Night Walk
PRE18	64	64=Sc:Glowing Socks
PRE18	65	65=SW:Auto Ballad
PRE18	66	66=Me:Trip Groove
PRE18	67	67=Sc:Atomic Bouncer
PRE18	68	68=Kb:Soulful EP Player
PRE18	69	69=Sc:Buttoned Down
PRE18	70	70=Me:Frosted World
PRE18	71	71=Sc:Electrix
PRE18	72	72=St:Worship Center
PRE18	73	73=Or:Cheep King
PRE18	74	74=Pn:Waltzing Quartet
PRE18	75	75=Kb:Chill Performer
PRE18	76	76=St:Harp/Piccolo
PRE18	77	77=Et:Homeward Bound
PRE18	78	78=Me:Lava Rhythm
PRE18	79	79=Pd:Coded Message
PRE18	80	80=Sc:Mirror Wave
PRE18	81	81=Dr:80's Drummer
PRE18	82	82=Se:The Clapper
PRE18	83	83=Sc:Fata Morgana
PRE18	84	84=Kb:Hot E.P. Noodles
PRE18	85	85=Me:Between the Lines
PRE18	86	86=Sc:Ice Pizz
PRE18	87	87=Sc:Welder
PRE18	88	88=St:Strings/FrenchHorns
PRE18	89	89=Or:Minor Mood
PRE18	90	90=Br:Nitehawks
PRE18	91	91=Br:Talk Show Band
PRE18	92	92=St:Pastoral
PRE18	93	93=Gt:Smooth Guitar
PRE18	94	94=Cp:Intimacy
PRE18	95	95=Pd:Chilltronika
PRE18	96	96=Ld:East Sider
PRE18	97	97=St:Dreamscape
PRE18	98	98=Ld:Sub-sonic
PRE18	99	99=Pn:Chilln Keys
PRE18	100	100=SW:Urban Shuffle
PRE18	101	101=Pd:Green Oasis
PRE18	102	102=Gt:Andy Lucia
PRE18	103	103=Sc:Heart Breakz
PRE18	104	104=Pn:Bop till you Drop
PRE18	105	105=Se:White Sand Dub
PRE18	106	106=Gt:Double Dip the Funk
PRE18	107	107=Sc:Echo in the Night
PRE18	108	108=Sc:Electro Club
PRE18	109	109=Kb:Slow and Low
PRE18	110	110=Pd:Abyss of the Sea
PRE18	111	111=Pd:Second Breakfast
PRE18	112	112=SW:Coastal
PRE18	113	113=Br:Semi Finale
PRE18	114	114=Me:DRY-Wash
PRE18	115	115=Pd:Warm Feeling
PRE18	116	116=Gt:Strummin'&Hummin'
PRE18	117	117=Me:Ukigumo
PRE18	118	118=Et:Bellydancer
PRE18	119	119=Sc:Chart Breaker
PRE18	120	120=SW:Smooth It Over
PRE18	121	121=Se:Sample & Hold
PRE18	122	122=Kb:Funky Finger
PRE18	123	123=Me:Yearn to see You
PRE18	124	124=Sc:Big Beater
PRE18	125	125=Or:Organ Cruise
PRE18	126	126=Se:Oyashio
PRE18	127	127=Br:Synth Power
PRE19	0	0=Gt:Yah-Yo-Jah
PRE19	1	1=Br:Trumpet Concert
PRE19	2	2=Sc:Dancing Bars
PRE19	3	3=Gt:Nightshadows
PRE19	4	4=Kb:Hold On a Minute
PRE19	5	5=Me:Kogarashi
PRE19	6	6=Br:Hot Sauce
PRE19	7	7=Sc:Cosmic Trance
PRE19	8	8=Or:Blues Organ Trio
PRE19	9	9=Me:Jembrana
PRE19	10	10=Kb:Clavi Jam
PRE19	11	11=Gt:Free Fall
PRE19	12	12=Sc:Tollhouse
PRE19	13	13=St:String Accompaniment
PRE19	14	14=Sc:Arianes Nightwalk
PRE19	15	15=Sc:Semar Dub
PRE19	16	16=Et:Casbian Nights
PRE19	17	17=St:Requiem
PRE19	18	18=Ld:Broiling
PRE19	19	19=Kb:Wobbly Keys
PRE19	20	20=Gt:Rock of the 80's
PRE19	21	21=Pd:Crying Scene
PRE19	22	22=Gt:Two Hands of Latin
PRE19	23	23=Sc:Funfair
PRE19	24	24=Kb:Night Cruiser
PRE19	25	25=Me:Meeting Point
PRE19	26	26=Sc:Analog Power
PRE19	27	27=Pd:Sarah's Dream
PRE19	28	28=Sc:Pursuer
PRE19	29	29=Or:Worship
PRE19	30	30=Me:Euro Animation
PRE19	31	31=Pd:Poppyhanger
PRE19	32	32=Ld:City Groove
PRE19	33	33=St:Winds & Strings
PRE19	34	34=Sc:Deep House 1
PRE19	35	35=Sc:Wet Reflected Lights
PRE19	36	36=Or:Classic Shuffle Rock
PRE19	37	37=Pd:Silent Spheres
PRE19	38	38=Et:World Beat
PRE19	39	39=Sc:Cool Box
PRE19	40	40=Pn:Let's Comp!
PRE19	41	41=Me:Kuroshio
PRE19	42	42=Kb:Acid Club
PRE19	43	43=Sc:Haze o' Phase
PRE19	44	44=Ld:Gran Beat
PRE19	45	45=Pn:Lake Side
PRE19	46	46=Pd:Sprinkler
PRE19	47	47=Pd:Dub City
PRE19	48	48=Pn:West Coast Interact
PRE19	49	49=SW:Oboe Soloist
PRE19	50	50=Me:Electric Monkeys
PRE19	51	51=Pd:Chilly Dreams
PRE19	52	52=Gt:Echo Park Rock
PRE19	53	53=Pd:Angel Pad
PRE19	54	54=SW:Latin 4 Beginners

PRE19	55	55=Me:What is he doing?
PRE19	56	56=Ld:Duck Groove
PRE19	57	57=Cp:Java Winds
PRE19	58	58=Gt:Funky Jump
PRE19	59	59=Kb:Club Jazz 1
PRE19	60	60=Ld:Machine-Run
PRE19	61	61=Or:Full Monty
PRE19	62	62=Pd:Kyuketsuki
PRE19	63	63=Pd:Auto Running
PRE19	64	64=Pd:Bubblicious
PRE19	65	65=SW:The Woodwind Section
PRE19	66	66=Sc:Maison Blanc
PRE19	67	67=Pn:Bristol
PRE19	68	68=Gt:Friday Night
PRE19	69	69=St:Lake Pad
PRE19	70	70=SW:Canto de rua
PRE19	71	71=Me:Pound-a-thon
PRE19	72	72=SW:Film Noir
PRE19	73	73=Me:Teatime
PRE19	74	74=Kb:Funk Jam
PRE19	75	75=Me:Rattle and Roll
PRE19	76	76=Sc:Club 80's
PRE19	77	77=Or:2 Manuals
PRE19	78	78=Me:Needle Penalty
PRE19	79	79=Pd:Magic Spell
PRE19	80	80=Et:The Duece
PRE19	81	81=St:Movie Strings
PRE19	82	82=Me:Nasty Dirty Funky
PRE19	83	83=Pn:Traumzeit
PRE19	84	84=Gt:Austin City Blues
PRE19	85	85=Me:Creepn Worm
PRE19	86	86=Gt:2 Guitars for Mrs R
PRE19	87	87=Sc:Subway Traxx Trigger
PRE19	88	88=Pd:Dream Shuffle
PRE19	89	89=Me:Snow na Oto
PRE19	90	90=Kb:Thrust
PRE19	91	91=Me:Elfin Dreams
PRE19	92	92=Me:Crowded Place
PRE19	93	93=Pn:American Beauty
PRE19	94	94=Me:Space Gallery
PRE19	95	95=Pd:Crushy Jegog
PRE19	96	96=St:Hip Hop Girl
PRE19	97	97=Se:Welcome to Sirius
PRE19	98	98=Pn:Brit Piano Pop
PRE19	99	99=Kb:BleePAD
PRE19	100	100=Pd:Orchestra Del Mar
PRE19	101	101=Gt:Let the Music Play
PRE19	102	102=Or:Bubbly Dub
PRE19	103	103=Me:Toys
PRE19	104	104=Pn:Blues Spell
PRE19	105	105=Pd:Random Breakz
PRE19	106	106=Pn:Piano+Analog Kit
PRE19	107	107=Se:Dubrin!
PRE19	108	108=Sc:Big Beat Trigger
PRE19	109	109=Pd:Deborah in love
PRE19	110	110=Sc:Psychic Trance
PRE19	111	111=Sc:Power Worxx
PRE19	112	112=Kb:Vanilla Wrapper
PRE19	113	113=Pd:Blue Horizon
PRE19	114	114=Pd:21st Century Bruce
PRE19	115	115=Pd:Ethereal
PRE19	116	116=Pd:Istanbul
PRE19	117	117=Gt:Prog Rocker
PRE19	118	118=Ld:Samba Electric
PRE19	119	119=Pd:Rivers of Stars
PRE19	120	120=Br:Funk Night
PRE19	121	121=Me:Sneaky Neutrons
PRE19	122	122=Kb:Love Songs
PRE19	123	123=Me:Bell Doesn't Ring
PRE19	124	124=Gt:Body Pumping
PRE19	125	125=Me:Arctic Landscape
PRE19	126	126=Kb:Ambient Trigger
PRE19	127	127=Pd:Rain Dance
PRE20	0	0=Sc:Dirty South
PRE20	1	1=Me:Labyrinth
PRE20	2	2=Pn:Acoustic Piano Man
PRE20	3	3=Me:Scattered Beatz
PRE20	4	4=Sc:Soft Analog
PRE20	5	5=Gt:12 O'Clock High
PRE20	6	6=Gt:Guitar Duo
PRE20	7	7=Ld:U make me crazy!
PRE20	8	8=Or:Organ Jam
PRE20	9	9=Gt:Wild Heart
PRE20	10	10=St:Sweet Club
PRE20	11	11=Bs:What'so funny?
PRE20	12	12=Gt:Alternative1 Trigger
PRE20	13	13=Bs:4zone
PRE20	14	14=Sc:Trance Trigger
PRE20	15	15=Sc:Club 2007
PRE20	16	16=Gt:Money on My Mind
PRE20	17	17=Pd:Gate Orch
PRE20	18	18=Pn:Lay Me Down to Sleep
PRE20	19	19=Me:Komorebi
PRE20	20	20=Gt:All Guitars
PRE20	21	21=Or:Retrock
PRE20	22	22=Et:Decadent World
PRE20	23	23=Me:Talking Wizzards
PRE20	24	24=Kb:W Coast '80
PRE20	25	25=Or:Continental
PRE20	26	26=Kb:Cloudy Morning
PRE20	27	27=Me:KURA-KURA
PRE20	28	28=Gt:Dest Electra
PRE20	29	29=Me:Nuclear Fusion
PRE20	30	30=Se:Rolling City
PRE20	31	31=Sc:Jazzy Garage
PRE20	32	32=St:City Beats
PRE20	33	33=Pd:Evolving Spheres
PRE20	34	34=Kb:Jack Does it Again
PRE20	35	35=Me:Psychobot Beat
PRE20	36	36=Gt:Endless Summer
PRE20	37	37=Or:Surfin' Kahuna
PRE20	38	38=Or:Tropic Groove
PRE20	39	39=Me:Cosmic Bullets
PRE20	40	40=Kb:Hopit
PRE20	41	41=Or:Portable
PRE20	42	42=Kb:Wurli Ballad
PRE20	43	43=Se:Intelligent Static
PRE20	44	44=Me:Progressive Trance
PRE20	45	45=Me:Circle of environmen
PRE20	46	46=Sc:Straight Line
PRE20	47	47=Pd:Rising Beat
PRE20	48	48=Kb:Bring the Bling
PRE20	49	49=Me:Magic Carpet
PRE20	50	50=Or:Classic Rock
PRE20	51	51=Se:Tamfen-Loop
PRE20	52	52=Gt:Campfire Split
PRE20	53	53=SW:Jukebox
PRE20	54	54=Ld:Martini Orbit
PRE20	55	55=Me:Wah Dub
PRE20	56	56=Ld:Smooth Lead Jam
PRE20	57	57=Sc:Metabolize
PRE20	58	58=Pn:Dream Grand
PRE20	59	59=Me:Petit Dark
PRE20	60	60=Me:Breakbeat 1
PRE20	61	61=Se:Insane Circuits
PRE20	62	62=Sc:In a Trance
PRE20	63	63=Sc:Deep House 2
PRE20	64	64=Sc:Southern Rap 1
PRE20	65	65=Me:Aztec Temple
PRE20	66	66=Pn:Unplugged
PRE20	67	67=Me:Hin Daeng
PRE20	68	68=Sc:Micro Disco
PRE20	69	69=Gt:Country Gee-tars
PRE20	70	70=SW:Bossa On the Beach
PRE20	71	71=Se:IDM JAM
PRE20	72	72=Kb:Bluesy Moody
PRE20	73	73=Gt:Metalheads
PRE20	74	74=Pd:Fretless Ballad
PRE20	75	75=Pd:Random Orchestra
PRE20	76	76=Gt:Alternative2 Trigger
PRE20	77	77=Pd:Sea electron Bottom
PRE20	78	78=Sc:Ambient Fluid
PRE20	79	79=Pd:Love Box
PRE20	80	80=Gt:Boom Snap
PRE20	81	81=Sc:Robby
PRE20	82	82=Sc:80's young gun
PRE20	83	83=Pd:Natural Woman
PRE20	84	84=Kb:Very Clavistitious
PRE20	85	85=Kb:Psychedelic Dream
PRE20	86	86=Me:Asahi ni niou
PRE20	87	87=Pd:Dust of Mars
PRE20	88	88=Kb:Late Walk

PRE20	89	89=SW:Cityscape
PRE20	90	90=Kb:EP Ballad
PRE20	91	91=Se:Information
PRE20	92	92=Me:Squelchy Tub Thunk
PRE20	93	93=Se:Nouveau Gangsta
PRE20	94	94=Se:SciFi Foley - Atonal
PRE20	95	95=Ld:Proggo Rocko
PRE20	96	96=St:New R&B Motif Triggr
PRE20	97	97=Me:Tumbling Galaxies
PRE20	98	98=Sc:Old School Acid
PRE20	99	99=Kb:Vintage Rider
PRE20	100	100=Et:Ethnic Dance (4ARP)
PRE20	101	101=Gt:When The Piggies Fly
PRE20	102	102=Br:Big Apple
PRE20	103	103=Br:The March of Progres
PRE20	104	104=Sc:Club Jazz 2
PRE20	105	105=Pn:Dream Ballad
PRE20	106	106=Gt:Meringue
PRE20	107	107=Pd:Mad IDM
PRE20	108	108=Or:Rare Groove
PRE20	109	109=Kb:8beat Basic
PRE20	110	110=Me:Far Away from Home
PRE20	111	111=Gt:16beat Rock
PRE20	112	112=Sc:The Walls (4ARP)
PRE20	113	113=Pd:Triathlon
PRE20	114	114=Sc:Latin House
PRE20	115	115=Kb:Sneak Thru the Nite
PRE20	116	116=Et:Africana
PRE20	117	117=Gt:Worship Fast (4ARP)
PRE20	118	118=SW:Jazz Breeze
PRE20	119	119=Br:More Chester
PRE20	120	120=Kb:Clavi Funk
PRE20	121	121=Pd:Gentle Support
PRE20	122	122=Gt:Single Coil
PRE20	123	123=Se:Bubble Techno
PRE20	124	124=Kb:'70th
PRE20	125	125=Ld:Newbury Street 1980
PRE20	126	126=Pn:Nashville Ballad
PRE20	127	127=Gt:Contemporary Rock
PRE21	0	0=Sc:Hip Hop (4ARP)
PRE21	1	1=Dr:Underground
PRE21	2	2=Ld:Back To The Jungle
PRE21	3	3=Kb:Slow & Easy
PRE21	4	4=SW:Maya Ruins (4ARP)
PRE21	5	5=Or:Blues
PRE21	6	6=Pn:Rag Time Strut(4ARP)
PRE21	7	7=Cp:Philharmonic
PRE21	8	8=Pn:Pop Shuffle
PRE21	9	9=Kb:Love Affair
PRE21	10	10=Gt:Spanish Romance
PRE21	11	11=Sc:Trance-a-lator
PRE21	12	12=Kb:Follow The Funk
PRE21	13	13=Pn:3 Chords & The Truth
PRE21	14	14=Ld:Won't be a minute
PRE21	15	15=Gt:Power Rock (4ARP)
PRE21	16	16=St:Brother
PRE21	17	17=Me:RANDAVE
PRE21	18	18=Se:Breakbeat 2 Trigger
PRE21	19	19=SW:Funky Breath
PRE21	20	20=Pd:Nation Capture
PRE21	21	21=Or:Closing Time
PRE21	22	22=SW:Jazz Quartet
PRE21	23	23=Cp:Son of Mars
PRE21	24	24=Kb:16beat Pop
PRE21	25	25=Pn:Ballad Piano&Bass
PRE21	26	26=Gt:Southern Gtr Ballad
PRE21	27	27=Me:Neo Half
PRE21	28	28=Kb:Dark EP Jam
PRE21	29	29=Pn:Motor City Rules
PRE21	30	30=Pd:Watch Out
PRE21	31	31=Gt:Death Metal (4ARP)
PRE21	32	32=Et:Southern Rap 2
PRE21	33	33=Se:Chemical
PRE21	34	34=Ld:Power Grid
PRE21	35	35=Kb:ZAZA Pop
PRE21	36	36=SW:Exodus
PRE21	37	37=Pn:Piano Boogie Woogie
PRE21	38	38=Gt:Modern Jazz (4ARP)
PRE21	39	39=St:Violin Concerto
PRE21	40	40=Kb:Soul Swing
PRE21	41	41=Pd:Sailboarding
PRE21	42	42=Gt:Guitar+PianoBallad
PRE21	43	43=Me:Aqua Techno
PRE21	44	44=Gt:UK Soul
PRE21	45	45=Pd:Heavy 8s
PRE21	46	46=Kb:Softy
PRE21	47	47=Or:Progre
PRE21	48	48=Ld:Regeton (4ARP)
PRE21	49	49=Me:ZAVE
PRE21	50	50=Sc:Bringin Phaser(4ARP)
PRE21	51	51=Or:Keys 2 da Undrgrnd
PRE21	52	52=Kb:The Living Deputy
PRE21	53	53=Gt:8beat Rock
PRE21	54	54=Pn:Bombastico to E3
PRE21	55	55=St:Bach o' Roll
PRE21	56	56=Kb:Gospel Brothers
PRE21	57	57=Pn:Jazz Duo
PRE21	58	58=Gt:Strummers (4ARP)
PRE21	59	59=Ld:Synthethnic
PRE21	60	60=Or:Hey Sixteen
PRE21	61	61=Gt:Desert Drive (4ARP)
PRE21	62	62=Pd:It May Sustain . . .
PRE21	63	63=Or:Rockacha
PRE21	64	64=Ld:J-Hip Rock (4ARP)
PRE21	65	65=Sc:Endless
PRE21	66	66=Me:Long Dark Tunnel
PRE21	67	67=Kb:Soft Groover
PRE21	68	68=Br:Summer Festival
PRE21	69	69=Kb:Country EP
PRE21	70	70=Gt:Slow Down & Ease Up
PRE21	71	71=Pn:ARP Piano Concerto
PRE21	72	72=Cp:African Funk (4ARP)
PRE21	73	73=Me:Standing on Air
PRE21	74	74=Gt:Spanish Fiesta
PRE21	75	75=Sc:TEKNICON
PRE21	76	76=Pn:Philly Aboard
PRE21	77	77=Kb:Northern Pop
PRE21	78	78=SW:Ibiza Growl Sax
PRE21	79	79=Pn:Shuffle Blues
PRE21	80	80=Sc:Down Wid It Trigger
PRE21	81	81=Pd:Star Gate
PRE21	82	82=Pd:Dark Mod Drummer
PRE21	83	83=Gt:Dirty Mini
PRE21	84	84=Et:HillsDanceEthno 4ARP
PRE21	85	85=Pn:Slow Blues
PRE21	86	86=Br:Rodovia
PRE21	87	87=St:Big Strings
PRE21	88	88=Kb:Sumo-Funk
PRE21	89	89=Pd:XtraTerrestrialFrogs
PRE21	90	90=Pn:Tear It Up
PRE21	91	91=Me:Psynchro
PRE21	92	92=Kb:Just the Facts
PRE21	93	93=Sc:80's American (4ARP)
PRE21	94	94=Pd:Business Lunch

2.17.4.2 Fonction « DAW Remote »

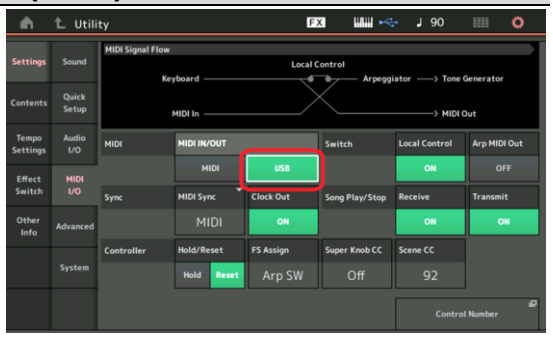
Longtemps demandée par les utilisateurs, la voici intégrée au Yamaha Montage, vous pouvez contrôler bien évidement les touches de transport de votre logiciel séquenceur comme « Cubase » mais également gérer vos pistes et vos VST.

Notez que la fonction « Daw Remote » n'est disponible qu'en mode « Midi USB » via la borne **USB to Host**, vous ne pouvez pas l'utiliser avec vos bon vieux câbles midi.

« Cubase », « Pro Tools », « Logic Pro » et « Live » sont directement supportés par la fonction « Daw Remote » du Montage.

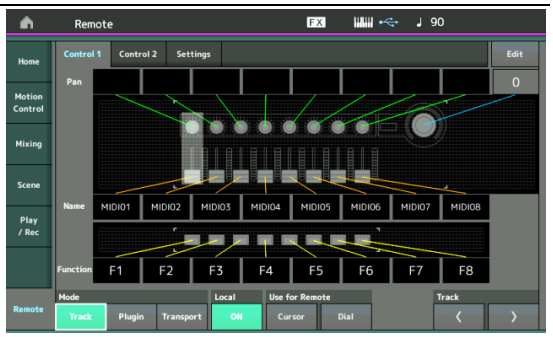
Configuration pour le logiciel séquenceur (DAW) :

- pressez **Utility** > « Settings > Midi I/O » pour choisir le mode « USB » (USB MIDI)

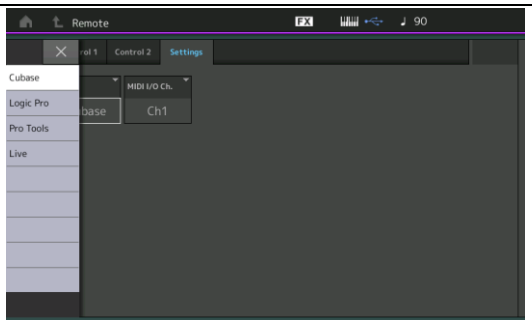


- Depuis votre performance cliquez sur le pavé « Remote » en bas à gauche pour ouvrir l'écran « Remote »





- Allez dans l'onglet «Settings» qui donne le choix du logiciel séquenceur (Daw) et du canal midi
- Cliquez sur «Daw» pour <u>sélectionner un logiciel séquenceur</u> parmi les 4 disponibles
- Cliquez sur «Midi I/O Ch» pour <u>choisir le canal midi</u> de 1 à 16

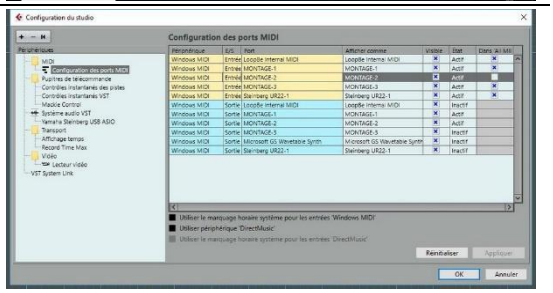


Configuration dans Cubase :

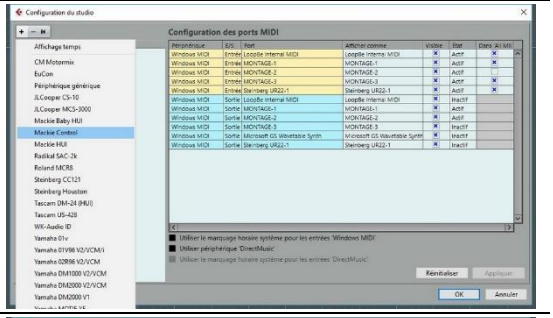
- Ouvrez un projet Montage de votre choix et allez dans «Studio > Configuration du Studio» pour appeler la boîte de dialogue appropriée



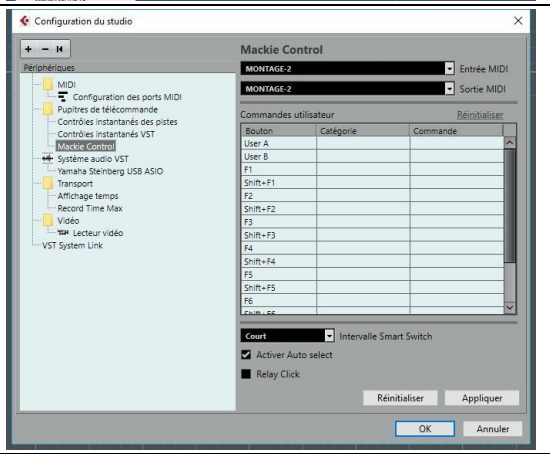
- Dans «MIDI» sélectionnez «Configuration des port MIDI» et assurez vous que dans le champ «Dans All MIDI Inputs» à droite de l'écran la case soit décochée pour l'entrée «Montage-2» (c'est le port Remote de votre Montage)



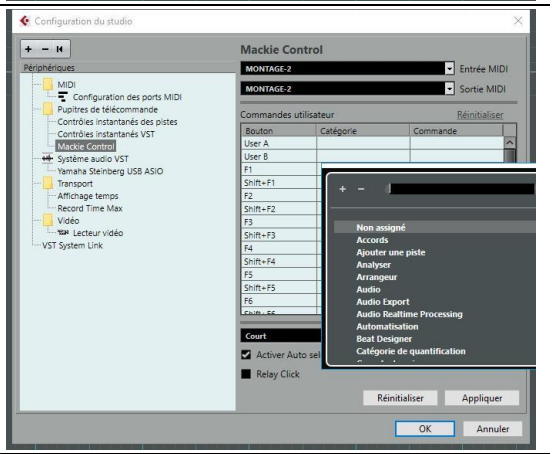
- Appuyez sur la touche « + » dans le coin supérieur gauche de la boîte de dialogue puis sélectionnez «Mackie Control» dans la liste



- Sélectionnez «Mackie Control» dans «Pupitres de télécommandes» et paramétrez pour les champs «Entrée Midi» et «Sortie Midi» votre port Montage 2 sous la forme «Montage-2» comme dans la capture ci-contre



- L'étape d'assignation de fonctions aux touches **F1 – F8** via les commandes utilisateur et cliquant sur les cases de « F1 » à « F8 » à droite de la boite de dialogue est facultative



Autres DAW

N'ayant que Cubase, je ne peux pas vous relater en détail et avec des captures d'écrans la procédure pour Pro Tools, Logic Pro et Live. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de votre logiciel séquenceur.

Pour Logic Pro :

Allez dans :

- « Preferences> Advanced > Show Advanced Tools »
- Dans « Control Surfaces >Setup… » appelez la boîte de dialogue appropriée
- Faites « New >Install… » et sélectionner « Mackie Control » sous « Mackie Designs »
- Définissez les ports d'entrée et de sortie midi dans « Mackie Control » sur le réglage « Port2 » du MONTAGE.
- Option facultative « Control Surfaces >Controller Assignments... » réglez « Zone » sur « Control Surface: Mackie Control » et affectez les fonctions souhaitées aux touches **F1–F8** de la section « Control »

Pour Ableton Live :

Allez dans :

- « Preferences… » pour ouvrir la boîte de dialogue appropriée.
- Sélectionnez l'onglet « Link/MIDI »
- Sélectionnez « MackieControl » sous « Control Surface »
- Définissez les ports d'entrée et de sortie midi sur le réglage « Port2 » du MONTAGE
- Option facultative : affectez les fonctions souhaitées à **F1–F8** en réglant le fonctionnement des notes MIDI F#2 – C#3 via la commande « Edit MIDI Map » menu « Options »

Pour Pro Tools :

Allez dans :

- « Setup > Peripherals… » > pour ouvrir la boîte de dialogue appropriée.
- Sélectionnez l'onglet « MIDI Controllers »
- Réglez le paramètre « Type » sur « HUI » et paramétrez « Receive From » et « Send To » sur le port «MONTAGE-2» ou sur le réglage « Port2 » de MONTAGE sous « Predefined »

Contrôle du logiciel séquenceur (Daw) à partir du MONTAGE :

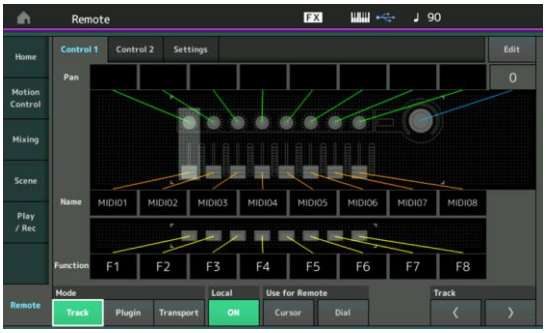
- Sur votre performance, appuyez sur le pavé « Remote » en bas à gauche de l'écran :



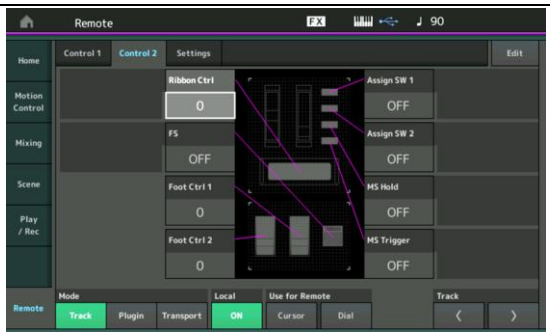
- Il est également possible d'accéder à l'écran « Remote » en appuyant simultanément sur **Shift + A7**



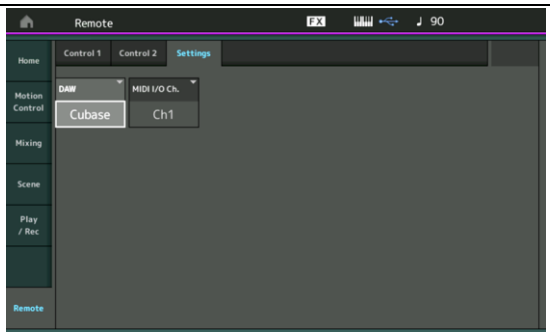
- L'écran « Daw Remote » s'ouvre sur l'onglet «Control 1»
  Par défaut il est sur le contrôle des pistes midi de 1 à 8, on peut le voir sur la ligne «Name» sous la forme «MIDI01», «MIDI02» ...



- L'onglet « Control 2 » permet de <u>visualiser les contrôles en temps réel</u> du **Ruban**, de la **pédale Foot Switch**, des 2 **pédales Foot Control**, des boutons **ASW1 / 2** », « Ms Hold » et « Ms Trigger »

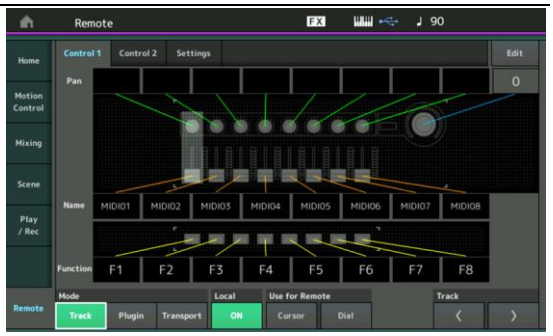


- L'onglet « Settings » permet de <u>sélectionner votre logiciel séquenceur et le canal midi</u> comme déjà vu plus haut



- Revenons sur l'écran « Control 1 »

  La section « Mode en bas à gauche de offre 3 choix :
  - Track,
  - Plugin ou
  - Transport

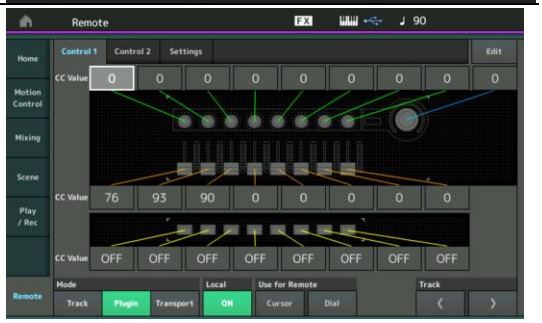


  - Le mode « Track » permet de contrôler simultanément plusieurs pistes de votre logiciel séquenceur.
    - Les **boutons rotatifs** contrôlent les « panoramiques » de chaque piste,
    - les **sliders** le « volume » de chaque piste,
    - les boutons des « Scene Memory » les fonctions « F1 à F8 » que vous aurez assigné si vous le souhaitez à votre logiciel séquenceur

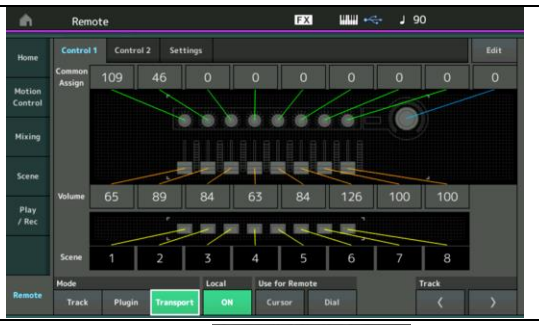
    Les **boutons du panneau de droite** contrôlent :
    - Touches numériques A **1–8** (en rouge sur la capture ci-dessous) : Track Select : sélection des pistes.
    - Touches numériques A **9– 16** (en bleu sur la capture ci-dessous) : Mute des pistes.
    - Touches numériques B **1–8** (en vert sur la capture ci-dessous) : Solo des pistes.
    - Touches numériques C **1–8** (en jaune sur la capture ci-dessous): Rec Enable (Activation de l'enregistrement



- Le mode « Plugin » permet d'entrer dans ce mode permettant le contrôle détaillé d'un plug-in du logiciel séquenceur (Daw)
  Les **Boutons rotatifs**, **Sliders**, « Scene Memory » et les **autres contrôleurs** émettent en sortie le paramètre « Control Change » que vous aurez défini en mode « Remote », notez que le panneau droit de votre Montage offre des réglages identiques au mode Track :



- Le mode « Transport » permet d'entrer dans un mode permettant de jouer sur le MONTAGE tout en utilisant le logiciel séquenceur et d'enregistrer la performance réalisée avec le clavier de votre MONTAGE dans le logiciel séquenceur.

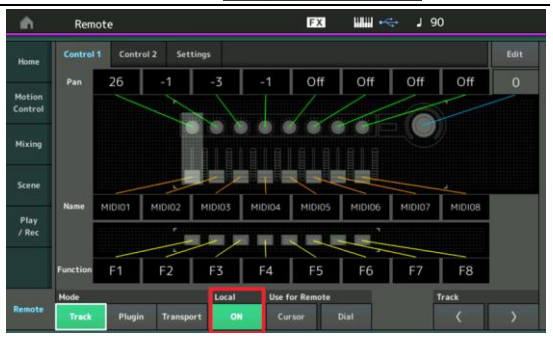


  - Dans ce mode « Transport » les commandes de transport sur le panneau du Montage permettent alors de contrôler le lancement de la reproduction, son arrêt, l'enregistrement, l'avance, le retour et la pause
  - et le contrôle des parts du Montage est géré par les **encodeurs assignables**, les **sliders** de volume et les « Scene Memory »

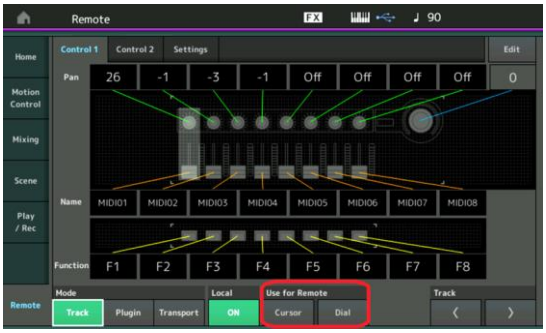
NB : Les commandes de transport sont fonctionnelles également en modes « Track » et « Plugin »



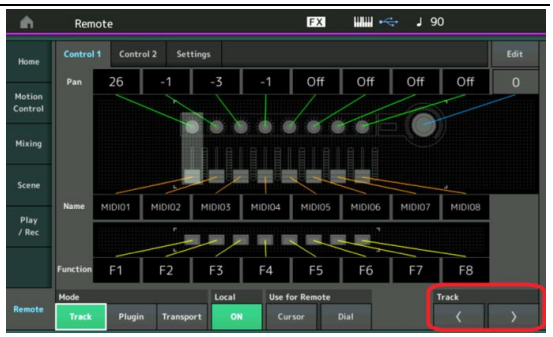
- « Local » permet d'activer/désactiver le paramètre Local Control à l'identique de l'écran « MIDI I/O » du mode « Utility » :



- « Use for Remote » permet d'activer au choix un ou les 2 pavés « Dial » et « Cursor »
    - Cursor « O » : les curseurs ▼/▲ sous la molette **dial** permettent de passer d'une piste à une autre
    - Dial «On»: la molette **dial** permet d'avancer ou reculer de façon précise la barre de défilement du DAW
    - Dial et/ou Cursor sur Off : ces contrôleurs sont utilisés pour les opérations sur l'écran du MONTAGE



- « Track » en bas à droite de l'écran permet de faire défiler plusieurs pages de contrôle par exemple en mode «Track» :
    - pistes MIDI 1 - 8
    - pistes MIDI 9 - 16
    - pistes AUDIO 1 - 8
    - pistes AUDIO 9 - 16



Notez que pour contrôler les pistes MIDI et AUDIO 1-16, dans cubase elles doivent être disposées avant vos pistes VST comme ceci:
* Groupe des pistes midi de 1 à 16 puis Groupe des pistes Audio de 1 à 16, puis VST Instruments :



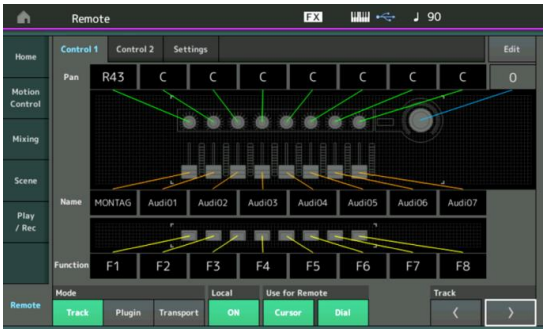
Détail des pistes midi :



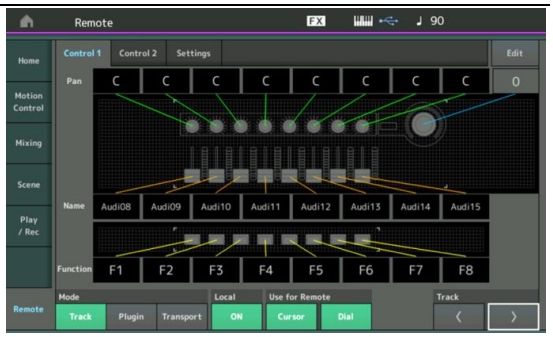
Détail des pistes audio :



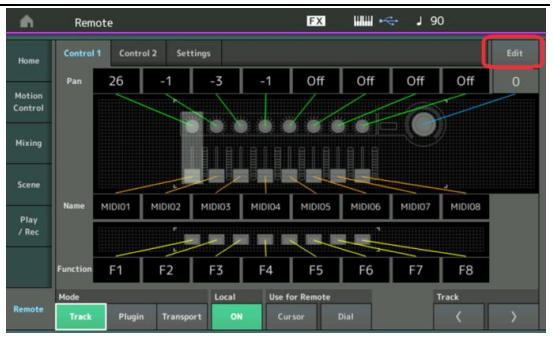
Si par exemple vous laissez « Montage Connect » entre les pistes MIDI et AUDIO vous aurez ceci sur l'écran « Remote », la piste 1 dans l'écran est «Montage» pour Montage Connect, puis les pistes audio de 1 à 7 :



L'écran « Track » ci-contre propose alors le contrôle des pistes AUDIO 8-15 :



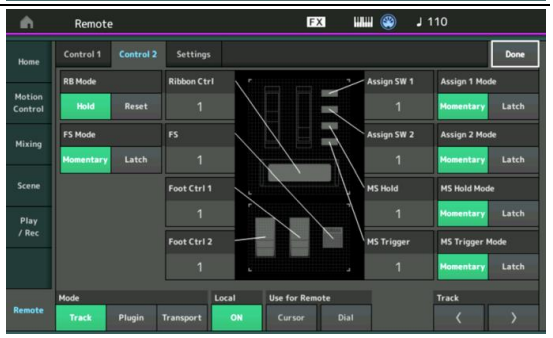
- Le pavé « Edit » permet de <u>prendre le contrôle</u>
  Par exemple en mode « Track» dans l'onglet «Control 1» choisissant le « Control Change » associé à chaque contrôleur, vous pouvez par exemple utiliser le CC01 pour contrôler la modulation de la piste 1, un « effect send » sur un autre ... :





➢ Revenons sur l'écran « Control 2 »

En plus de choisir le « Control Change », vous pouvez choisir pour chaque **contrôleur** un type de contrôle momentané/ permanent (Momentary/Latch), pour le **Ruban** c'est « Hold » (maintenu) ou « Reset » (remis à la valeur de base) :



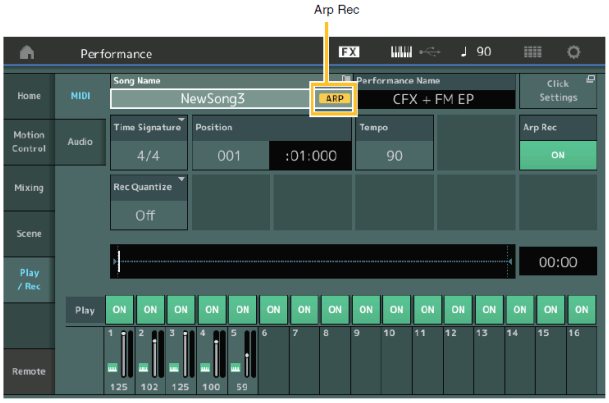
Sur les 2 écrans « Control 1 /2 », une fois vos réglages terminés, cliquez sur «Done» en haut à droite de l'écran.

Notez que lorsque la connexion entre l'ordinateur et le MONTAGE est perdue, il est possible que le logiciel séquenceur ne puisse pas reconnaître le MONTAGE, même après une

éventuelle reconnexion alors que l'appareil est encore sous tension. Si cela se produit, reconnectez l'ordinateur et le MONTAGE, puis redémarrez le logiciel séquenceur.

2.17.4.3 « Arp Rec » : enregistrement des arpèges :

Lors de l'enregistrement d'un morceau (Song) dans le « performance Recorder », le paramètre « Arp Rec » permet de choisir d'enregistrer soit les notes jouées au clavier, soit les notes générées par les arpèges. Lorsque l'option est activée, le logo «ARP» s'affiche à droite du nom de la song :



- ✓ Ce réglage est disponible uniquement lors de l'enregistrement d'un nouveau morceau (Song).
- ✓ Il ne peut être modifié une fois que l'enregistrement est lancé.
- ✓ En outre, lors de l'enregistrement de pistes supplémentaires sur un ou des morceaux précédemment enregistrés en ayant désactivé ce réglage, le paramètre « Record Type » (Type d'enregistrement) ne peut être réglé que sur « Replace » (effacement des données enregistrées).

NOTE : Les morceaux enregistrés en ayant cette option désactivée peuvent être reproduits à l'aide d'un arpège différent de celui qui a été enregistré. Il suffit pour cela de modifier le réglage de l'arpège.

Cette option peut sembler un peu étrange, mais elle prend tout son sens dans la vision du « performance recorder » pour enregistrer son jeu directement sur le Montage puis l'éditer dans un logiciel séquenceur.

Si vous n'êtes pas un "Player Killer" qui fait du zéro faute à l'enregistrement, chaque fausse note jouée entraine plusieurs fausses notes de l'arpège qu'il va falloir ensuite corriger dans votre logiciel séquenceur.

Si pour la main gauche vous avez 4 pistes mélodiques avec arpèges, le temps de revenir sur le bon accord vous avez peut être généré pour chaque piste 3 ou 4 fausses notes via les arpèges, sur 4 pistes cela fera 12 notes à corriger dans votre logiciel séquenceur.

Avec l'option « Arp Rec » désactivée, vous n'aurez que 4 notes à modifier, une note pas piste, il vous suffira ensuite d'enregistrer les arpèges depuis votre logiciel séquenceur.

Notez que bien évidement, vous entendez le jeu de vos arpèges en choisissant « Arp Rec » sur «Off» mais seules les notes jouées au clavier son enregistrées.

- Pour activer/désactiver l'option depuis votre performance allez en «Play/Rec»
  Par défaut l'option «Arp Rec» est activée :



- Pour désactiver l'option appuyez sur la touche de transport «Rec»



- Vous avez alors accès à l'option «Arp Rec» à droite de l'écran :



- Vous pouvez alors choisir de désactiver l'enregistrement des arpèges en le mettant sur «Off» :



Dans ce cas, le logo «Arp» ne s'affiche plus à droite du nom de la song :

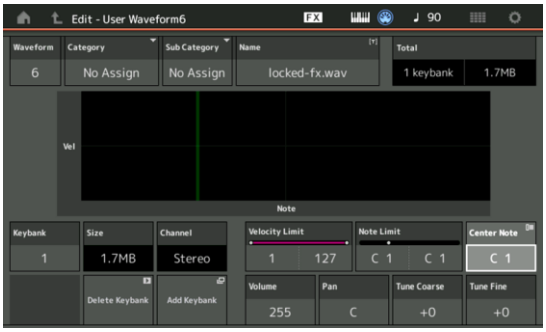


2.17.4.4 « Center Note »

Le réglage « Center Note » permet de déterminer la note centrale d'un sample afin de le jouer sans déformation de tonalité sur cette note et de respecter les demi tons autour de cette note, c'est un élément important qui manquait pour la bonne restitution des samples chargés dans une part de votre Montage et qui nous obligeait à compenser avec les réglages «Tune Corse» et parfois «Tune Fine» selon la note où on l'attribuait sur le clavier.

Pour y accéder, il faut que vous ayez déjà chargé un sample dans un des Element/Drum Key d'une part de votre Montage.

- Allez alors dans « Part Edit > Element Edit > Edit Waveform > Edit Waveform n° ... »



Si le sample est placé par exemple ici sur la note C1 (Note Limit C1-C1), il jouera dans sa tonalité si dans Center Key vous sélectionnez C1.

Cela veut dire qu'a « C1 » il joue sur sa tonalité de base.

Si nous avions mis de B0 à D1, il jouera plus grave sur B1 et plus aigue sur D1.

Ne confondez pas ce paramètre avec la note de base d'un sample, le « Center Key » est la note de restitution du sample qui peut être différente de la note de base qui est la note samplée sur le clavier d'origine.

2.17.4.5 « Key Setting »

Cette nouvelle option au chargement de votre sample Wave ou AIFF vous permet de définir directement à qu'elle note votre sample sera assigné avec son paramètre « Center Key » associé.

Bien que la gestion du Montage ne soit pas celle d'une workstation puisqu'on ne crée pas une waveform complète de mapping de samples sur le clavier qu'on peut ensuite exporter, les 2 options « Center Note » et « Key Setting » vont grandement faciliter l'usage des utilisateurs qui travaillent régulièrement avec des samples.

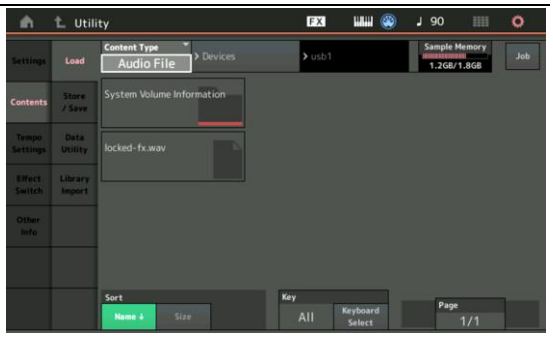
➢ Prenons une Performance « Init AWM2 »



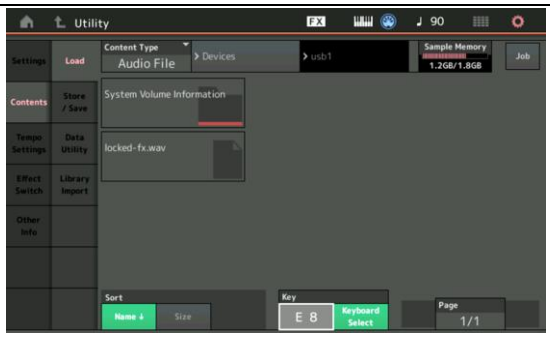
- Allons en « Edit Part > Elem 1 » pour cliquer sur le pavé «New Waveform» afin d'attribuer un sample à cet Element



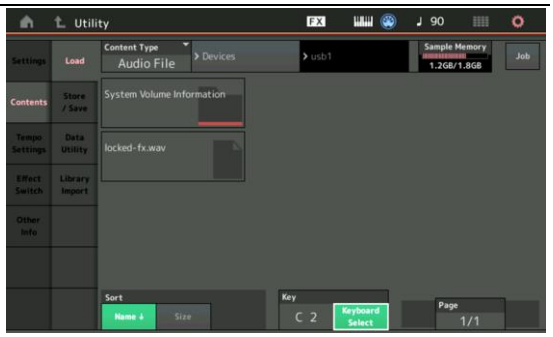
Nous arrivons alors sur la page **Utility** > « Contents > Load »
Le Content type «Audio file» est activé par défaut, en bas de la page vous avez la nouvelle option «Key» avec un bloc de 2 pavés, un pour la sélection de la note qui par défaut est sur «All», l'autre avec un pavé «Keyboard Select» :



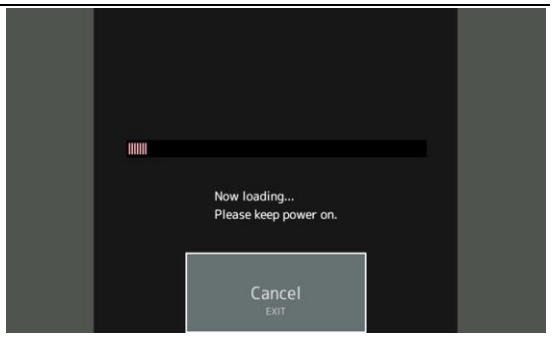
- Sélectionnez la touche à laquelle le fichier WAV ou AIFF chargé doit être affecté avec la molette **Dial** ou bien en cliquant sur «Keyboard Select» choisir directement la note avec le clavier
« C2 à G8 » pour une note spécifique ou bien le sample pourra être joué avec toutes les notes du clavier si vous choisissez «All»
Exemple ici avec E8:



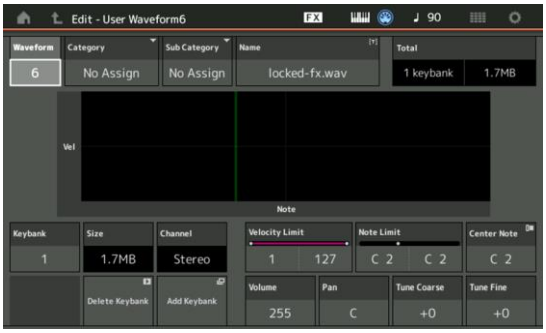
Par exemple choisissez la note C2 :



- Cliquez sur votre Sample, ici «locked-fx.wav» pour le charger



Le sample est assigné en «Note limit» de C2 à C2 donc sur la note C2 avec la « Center Note » C2 également :



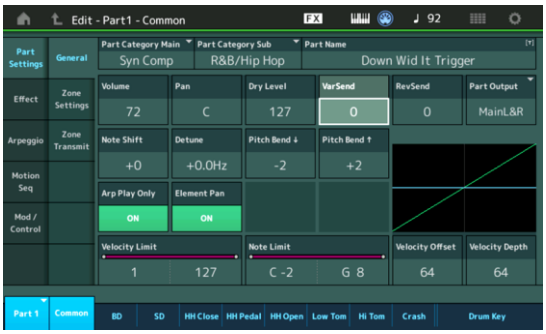
* Si vous souhaitez charger d'autres samples, cliquez sur le pavé «Add Keybank» en bas à gauche de l'écran, vous reviendrez alors sur l'écran de chargement des samples pour recommencer l'opération.

2.17.4.6 Assignation facilité des encodeurs assignables « Common » à une destination

Lorsque vous sélectionnez un paramètre contrôlable via le **Control assign**, vous pouvez maintenant définir un **encodeur assignable** «Performance Common» de la Performance comme source.

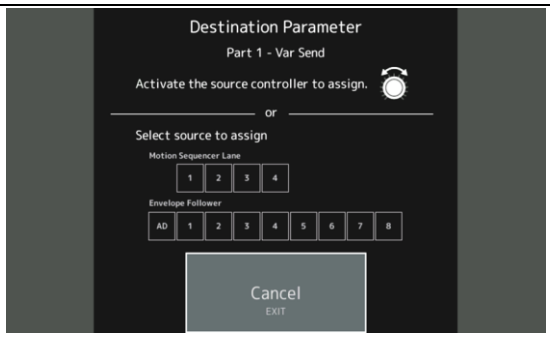
Après le **Super Knob** qui dispose de cette fonction d'assignation rapide depuis l'OS 2.0, c'est maintenant au tour des **encodeurs rotatifs** « Common Performance » de bénéficier de cette possibilité qui facilite grandement l'assignation « Source > Contrôleur » notamment si vous avez des **encodeurs assignables** « Common Performance » qui ne sont pas liés au **super Knob**.

- Sélectionnez sur une part le paramètre que vous souhaitez assigner à un **encodeur assignable** « Performance Common » exemple ici avec le « variation send »



- Appuyez sur le bouton **Control Assign** qui s'est préalablement éclairé pour <u>ouvrir la boite de dialogue</u>

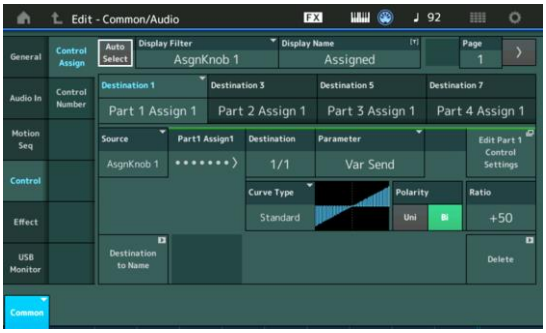




- Cliquez sur le bouton «Part Common» et bougez l'**encodeur assignable** «Common» de votre choix pour <u>l'assigner en tant que Source</u> pour la destination pré sélectionnée



L'**encodeur assignable** « common performance » commande le Assignable Knob rotatif **1** de la « part » qui contrôle le « variation Send » dans la page « Common/Audio > Control » de la performance :



NB : l'assignation des **encodeurs assignables** « Part Common » (et non Performance Common) est toujours possible comme depuis l'OS 2.00.

- Si après avoir sélectionné un paramètre comme destination, vous tournez l'**encodeur assignable** « part common » sans appuyer sur le bouton «Part Common», celui-ci est <u>assigné en tant que Source</u> dans l'écran « Edit Part Common > Mod/Control > Control Assign » au niveau de la part uniquement :



Il n'y a aucune affection pour « Reverb » dans cet exemple en tant que source/destination dans la page « Common/Audio > Control » de la performance, cette assignation pour la reverb dans cet exemple reste au niveau « Part »





2.17.4.7 Fonction « Panel Lock »

Afin d'éviter les erreurs de manipulation lors de vos prestations sur scène, une fonction « Panel Lock » a été implantée.

- Vous <u>engagez/désengagez « Panel Look »</u> en appuyant simultanément sur **SHIFT** + **ELEMENT COMMON**



L'affichage « Panel Locked » sur l'écran du Montage est alors indiqué :
Lorsque le Panel Look est engagé, vous pouvez accéder uniquement aux notes du clavier bien évidement, utiliser vos pédales, le **Super Knob**, le **pitch bend**, la **molette de modulation** et le **Ruban**.
Toutes les opérations sur l'écran ou depuis les autres **contrôleurs** ne sont pas possibles.



- Pour désactiver « Panel Lock », appuyez simultanément sur **SHIFT** + **ELEMENT COMMON**



Un message pop up vous indique «Panel Unlocked» et l'affichage « Panel Locked » sur l'écran du Montage ne sera plus affiché :



2.17.4.8 Précisions sur l'opération de mise à jour

La mise à jour de l'OS 2.50 depuis l'OS 2.00 n'efface pas vos données « User et Library ».
Néanmoins à titre de précaution, il est conseillé de sauver un fichier « Backup » (All) avant de faire la mise à jour.

« Montage Connect » et les logiciels de John Melas (« Montage Tools » et « Montage Waveform Editor ») sont compatibles avec l'OS 2.50 et les fichiers sauvés depuis le Yamaha Montage sans nécessité de mise à jour de ces applications.

2.17.5 Fimware 3.0

Adapté de https://www.moessieurs.com/os-3.00.html

La mise à jour 3.0 de l'OS du Yamaha Montage est disponible depuis le 23 septembre 2019 pour les 45 ans des synthétiseurs Yamaha.

Moessieurs grâce à sa collaboration active avec Yamaha vous propose de découvrir en détails en Français et en images les nouvelles fonctions et « performances » qu'apportent ces deux OS.

Les nouvelles fonctions et « performances » sont identiques sur le Montage et le MODX.

Le Mode « Remote » apporté via l'OS 2.50 du Montage reste exclusif au Montage et n'est pas présent dans le MODX.

Les « performances » du Motif XF intégrés en tant que Performances Preset sur le Montage restent aussi une exclusivité pour le Montage, les utilisateurs du MODX doivent les charger en tant que Library.

2.17.5.1 Mode « Pattern », le retour 208
2.17.5.2 Gestion des « Super Knob Link » pour chaque « Scene Memory » 232
2.17.5.3 Gestion des « Keyboard Control » pour chaque « Scene Memory » 233
2.17.5.4 Trois nouveaux Types d'effets 236
2.17.5.5 High speed LFO 240
2.17.5.6 Mode MIDI I/O Hybrid 241
2.17.5.7 Connexion MIDI via le port USB to Device 243
2.17.5.8 « Rhythm Pattern » 246
2.17.5.9 Arrêt du jeu avec Arpège 249
2.17.5.10 Touche **Exit** pour revenir en Performance « Home » 249
2.17.5.11 Global micro Tuning 249
2.17.5.12 « Category Search » 250
2.17.5.13 AUDITION LOOP OFF 251
2.17.5.14 « Live Set » dernier pavé disponible 251
2.17.5.15 52 nouvelles « performances » et 16 nouveaux « Live Set » 252
2.17.5.16 Mise à jour des Logiciels de John Melas 253

2.17.5.1 Mode « Pattern », le retour

Très demandé par les utilisateurs qui jouaient sur la série Motif, le mode « Pattern » effectue son grand retour sur le Montage et le MODX avec les OS 3.0 et 2.0 et le bloc séquenceur passe au total de la capacité de 130 000 notes à 520 000 notes.

2.17.5.1.1 En préambule 209
2.17.5.1.2 Comment enregistrer un « Pattern » 209
2.17.5.1.3 « Pattern Play » 212
2.17.5.1.4 Lier la « Performance » à votre « Pattern » 212
2.17.5.1.5 Naviguez dans vos « Pattern » ou « Song » 213
2.17.5.1.6 Associer votre « Pattern » à un « Live Set » 214
2.17.5.1.7 Edit/Job 215
2.17.5.1.8 « Live Set » : lecture directe de fichiers Audio et de vos « Song » depuis votre clef usb 229

2.17.5.1.1 En préambule

On retrouve toutes les fonctions et la quasi totalité des menus job du mode « Pattern » présents sur la série Motif y compris le remix.

Huit sections sont disponibles par « Pattern » accessibles via les boutons « Scene Memory », ceci laisse de quoi faire une intro, un couplet, un refrain, un pont, une fin et trois autres variations sont disponibles pour faire un refrain et un couplet différent du premier avec un autre pont, de quoi construire son morceau tranquillement.

A compter de maintenant, je n'emploie plus le nom « Section » comme sur la série Motif, j'utilise exclusivement la dénomination dédiée au Montage et MODX « Scene ».

Attention, le « Performance Recorder » reste un « performance Recorder », il n'y a pas d'édition des notes des pistes possible mais les fonctions job pattern permettent de faire certains ajustements ainsi qu'une fonction "Key Erase" qui permet de supprimer des notes de façon sélective.

128 emplacements « Patterns » sont disponibles et le « Pattern Chain » est bien présent.

La fonction d'enregistrement des arpèges User passe sous le contrôle de ce mode « pattern » et c'est un grand bien car on peut enregistrer en mode « loop » ce qui est très pratique pour par exemple faire ses arpèges de batterie en commençant par jouer la grosse caisse, puis la caisse claire, les charleys ... tout en laissant la boucle tourner, ce sera pratique également pour une guitare / basse si vous souhaitez ajouter les FX (bruits de frets par exemple) après avoir enregistré les notes.

On peut également enregistrer sa piste 1, puis continuer avec la piste 2 pendant que la boucle continue de jouer ...

Si vous partez d'une « Performance » déjà bien construite avec arpèges et multiparts, je vous conseille de ne pas mettre le mode « loop », avec les arpèges comme on revient en boucle vous risquez de continuer à enregistrer les mêmes notes bouclées au début de la première mesure si vous n'appuyez pas assez vite sur ■ (Stop).

Dans ce cadre réglez sur « Loop – Off » et activez le « Key on Start », dès que vous commencer à jouer, l'enregistrement commence, voilà qui vous évitera les micro-décalages sur le temps de départ et au dernier point de temps de la dernière mesure l'enregistrement s'arrêta tout seul.

Ces bases étant posées voyons les divers écrans en détail.

2.17.5.1.2 Comment enregistrer un « Pattern »

- Pour aller sur l'écran « Pattern » appuyez sur l'onglet « Play/Rec » de l'écran « Home »



➢ Appuyez ensuite sur le bouton de transport ● (Rec) Pour passer en « Pattern Rec » ou depuis l'écran « Home » vous pouvez appuyer directement sur le bouton de transport ● (Rec) pour arriver en « Pattern Rec »





Si vous avez plusieurs « parts » sous « Keyboard Control », toutes les parts seront enregistrées en réponse à votre jeu au clavier (voir copie d'écran à droite au dessus)

- Si vous souhaitez enregistrer une part spécifique puis une autre, désélectionnez les « Keyboard Control » des « parts » concernées (vous pouvez laisser la première sous Keyboard Control) et cliquez sur la « part » à enregistrer afin de la sélectionner pour l'enregistrement
- Vous pouvez sélectionner la « Scene » à enregistrer uniquement depuis l'écran « Pattern Play », pas en « Pattern Rec », faites-le avant d'appuyer sur ● ou depuis l'écran d'accueil « Performance » (HOME) en appuyant directement sur un des 8 boutons « Scene Memory » du Montage ou du MODX :



2.17.5.1.2.1 Réglages disponibles 210
2.17.5.1.2.2 Mode répétition 211
2.17.5.1.2.3 Effacement de notes spécifiques 211

2.17.5.1.2.1 Réglages disponibles

Regardons maintenant les divers réglages qui s'offrent à nous avant de lancer l'enregistrement après avoir sélectionné notre numéro de « Scene » :



- « Time Signature »: vous permet de choisir la Signature Rythmique de votre Section, le réglage est indépendant pour chaque section, la première peut être en 4/4, la 2eme en 6/8, ...
- « Position » : portez bien attention à commencer au bon moment au premier temps de la première mesure ou sur le temps et la mesure spécifique souhaitée.
- « Tempo » : c'est le Tempo Global du « Pattern » et de la « Performance », vous ne pouvez pas avoir un tempo spécifique pour une section et un autre pour une autre.
- « Rec quantize » : vous pouvez quantiser dès l'enregistrement, nous verrons qu'avec les fonctions job on peut aussi le faire après.
- « Scene » : permet de définir votre « Scene » (anciennement Section sur la série Motif) est choisie avant d'appuyer sur Rec.

- « Lenght » : c'est le nombre de mesure de votre « Scene de Pattern » de 1 mesure à 256 mesures par « Scene ».
- « Key on Start » : permet de débuter l'enregistrement dès que vous jouez au clavier, attention dans ce cas à deux choses, vous n'appuyez pas sur la touche ▶ pour lancer l'enregistrement et dans « Utility > Tempo Settings > Precount » : mettez le Précompte sur "Off" sinon quand vous appuyez sur le clavier pour jouer, le précompte se lance et vous n'enregistrez pas avant la fin du précompte



- Si vous enregistrez une « Performance » déjà bien construite avec arpèges et multiparts réglez sur « Loop – Off » et activez le « Key on Start », cela vous évitera les micro-décalages sur le temps de départ et au denier point de temps de la dernière mesure l'enregistrement s'arrêta tout seul.
- « Loop » : permet de boucler l'enregistrement, jusqu'à ce que vous décidiez d'appuyer sur ■ (Stop).
  C'est très pratique pour par exemple faire ses arpèges user de batterie en commençant par jouer la grosse caisse, puis la caisse claire, les charleys ... tout en laissant la boucle tourner, ce sera pratique également pour une guitare / basse si vous souhaitez ajouter les FX (bruits de frets, bois par exemple) après avoir enregistré les notes.
  Egalement pour enregistrer plusieurs parts les unes à la suite des autres en une seule prise sans devoir arrêter et passer en Overdub.
- « Part 1-8 » / 9-16 : vous permet de passer de la vue des parts de 1 à 8 à la vue des parts de 9 à 16.

2.17.5.1.2.2 Mode répétition

- Pour désactiver temporairement le mode Enregistrement et passer en mode « Rehearsal » (Répétition), il suffit d'appuyez sur le bouton ● (Rec) (Enregistrement) pendant l'enregistrement en temps réel.
  Le bouton ● (Rec) clignote, ce qui indique que la reproduction se déroule sans interruption mais sans qu'aucune donnée ne soit enregistrée.
  Cette fonction est très pratique pour vous permettre de préparer la suite de votre « Pattern » sans avoir à naviguer du mode « Play » au mode « Rec ».
- Pour revenir en mode Enregistrement, appuyez de nouveau sur le bouton ● (Rec)
  Il s'allume alors en continu

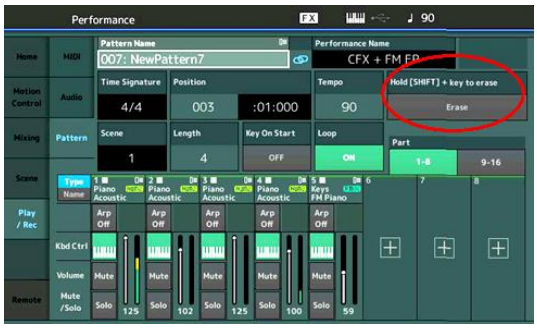
2.17.5.1.2.3 Effacement de notes spécifiques

Le recorder du Montage ou MODX ne permet pas une édition des notes de manière sélectives, il propose par contre avec ces nouveaux OS une option de suppression de notes spécifiques de manière globale.

Par exemple j'enregistre mon groove de batterie, grosse caisse, caisse claire ... je me suis trompé sur le jeu de ma cymbale Crash, plutôt que d'avoir à tout refaire, il est maintenant

possible de supprimer uniquement toutes les notes de la Cymbale Crash afin de n'enregistrer en Overdub que ces notes et de garder l'enregistrement des autres keys du « Drum Kit ».

Tant que vous êtes en mode d'enregistrement vous avez le pavé suivant, « Note [Shift] + Key to erase »



- Il suffit d'appuyer sur le bouton **Shift** et ce pavé passe à la couleur verte,
- appuyez alors sur la note à supprimer sur le clavier de votre Montage ou MODX et toutes les notes enregistrées correspondant à la note appuyée sur le clavier seront alors supprimées :

Votre enregistrement terminé nous repassons en « Pattern Play ».

2.17.5.1.3 « Pattern Play »

Le bouton « Loop » n'existe pas en « Pattern Play », par définition un « Pattern » est bouclé et joue sa boucle, de même l'accès au Time Signature n'est pas possible.

- Il est toujours possible de choisir sa position et le tempo de la « Performance » ainsi que la longueur de la « Scene », vous pouvez la réduire, prenons un exemple simple, nous avons enregistré 4 mesures :
  - je peux changer et mettre 2 mesures, la section jouera la mesure 1 puis la 2 et reviendra à la mesure 1, elle ignorera les mesures 3 et 4 préalablement enregistrées.
  - je peux changer et mettre 8 mesures, la « Scene » jouera de la mesure 1 à 4 et enchaine à nouveau ce qui a été enregistré de 1 à 4 en l'indiquant de la mesure 5 à 8.
- « Click Settings » en haut à droite vous permet d'accéder directement à la page « Utility > Tempo Setting » pour régler le click et le précompte.
- « Edit / Job » permet d'accéder aux pages d'éditions et aux pages Job du « Mode Pattern ».
- Pour changer de « Scene » utilisez les boutons « Scene Memory » **1 - 8**.
- « Key On Start » est toujours présent, vous pouvez choisir de lancer la lecture du « Pattern » dès que vous appuyez sur une note du clavier de votre Montage ou MODX, en choisissant "Off" vous lancerez votre « Pattern » avec le Bouton ►.

2.17.5.1.4 Lier la « Performance » à votre « Pattern »

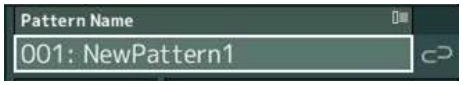
- ➢ Une fois l'enregistrement terminé pour toutes vos « Scenes », sauvez la « Performance » en tant que nouvelle « Performance » en ayant pris soin de bien repasser sur la Scene 1 au préalable si vous souhaitez commencer par celle-ci.
- ➢ Une fois la « Performance » sauvée, revenez sur la vue « pattern play », le nouveau pavé « Store Pattern & Perf Settings » » s'affiche :



- Cliquez dessus, cela lie la « Performance » à la « Pattern »,
  Attention c'est dans ce sens que ça fonctionne le « Pattern » appelle la « Performance » et pas l'inverse (considérez la « Performance » comme le mixing sur le Motif XF, c'est le « Pattern » qu'on appelait et le mixing venait avec) vous aurez alors ce message pop up :



Lorsqu'aucune « Performance » n'est liée à un « Pattern », la petite icône en forme de chaine à droite du nom est de couleur grise ==> non liée :



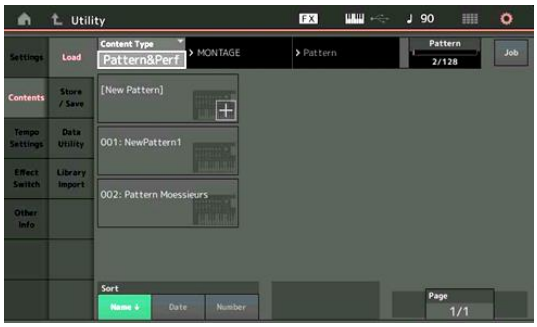


Lorsqu'une « Performance » est liée à un « Pattern », la petite icône en forme de chaine à droite du nom est de couleur bleu et elle est liée :

2.17.5.1.5 Naviguez dans vos « Pattern » ou « Song »

Autre point ajouté sur cette mise à jour, la navigation simplifiée, en vue « pattern play » ou « song play »,

- utilisez les boutons **+/-** à droite de l'écran sous la **molette dial** pour naviguer dans vos patterns et chaque « Pattern » appelle la performance associée si vous les avez bien liées
- En utilisant le bouton **Dec** on revient sur la 1 :
- Si j'utilise le bouton **Inc** je reviens sur la 2 :
- pour rappel l'autre moyen de naviguer dans vos patterns, depuis le « pattern play » comme précédemment est toujours possible, appuyez deux fois rapidement sur le bouton **Enter**, vous arrivez directement sur l'écran load « Pattern & Perf »
- cliquez sur le « Pattern » de votre choix, l'écran repasse en « pattern play » avec la « Performance » associée :

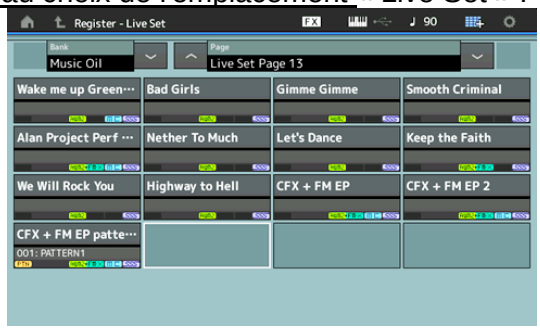


2.17.5.1.6 Associer votre « Pattern » à un « Live Set »

Ce nouvel OS nous permet également d'associer notre pattern à un pavé « Live Set », deux conditions préalables :

- ✓ Il faut bien évidement avoir associé la « Performance » au « Pattern ».
- ✓ Il faut que la « Performance » ait été sauvée (n'oubliez pas avant de sauver, sélectionnez la bonne « Scene » de départ car le « Live Set » partira de cette « Scene »).

- ➢ Depuis la vue « pattern play » et uniquement depuis cette vue faites **shift** + Live Set, vous arrivez alors au choix de l'emplacement « Live Set » :



- ➢ Choisissez votre emplacement pour « Live Set », le nom du « Pattern » s'affiche en dessous du nom de la « Performance » :



Le « Live set » même s'il prend le nom que la « Performance » appelle le « Pattern » qui appelle la « Performance » associée.

On ne peut pas passer d'un « Pattern » à un autre ou changer de « Live Set » pour changer de « Performance » quand le performance "player" joue, vous pouvez uniquement changer de « Scene » via les boutons « Scene Memory » au sein d'un même « Pattern », si vous essayez de changer de « Live Set » vous aurez le message d'erreur : « Please stop sequencer ».



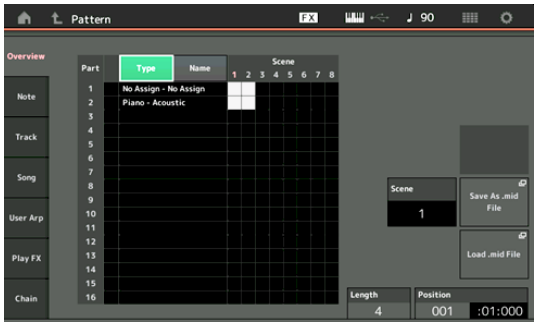
- si vous appuyez sur la touche ► (play) pendant la lecture de votre « Pattern » associée à un « Live Set », vous allez directement sur la page « Play Rec > Pattern » ce qui vous permet très rapidement d'ajuster un réglage de votre « Pattern ».

** Note : En bas du bandeau de la page « Live Set » à droite de l'écran l'indication « PTN » vous indique qu'un « Pattern » est associé au « Live set », sur le pavé du « Live Set » vous retrouvez cette indication en bas à gauche du pavé « Live Set » (voir copie d'écran au-dessus).

2.17.5.1.7 Edit/Job

- Pour ouvrir le premier écran « Overview » pressez sur le pavé « Edit Job » de l'écran « Pattern Play » (ou directement sur le bouton physique **Edit**) :
  Des blocs blancs représentent les "pistes" enregistrées sur les diverses « Scenes » et pour chacune de vos Parts :





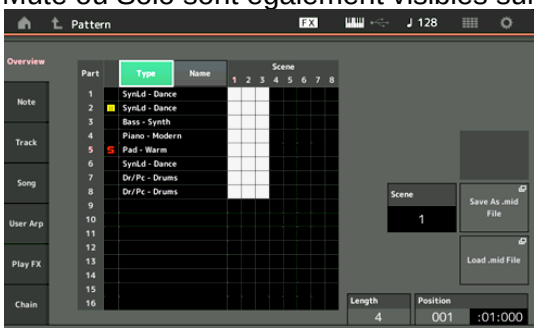
En haut « Type » affiche le Type de chaque part alors que « Name » affiche son nom. Le choix de la « Scene » est sur fond noir

- Pour changer de « Scene » utilisez les boutons « Scene Memory » de **1 - 8**.
- « Length » vous permet à nouveau de changer la longueur en nombre de mesures de votre « Scene »
- « Position » permet de choisir la mesure de départ de votre « Scene ».
- « Save as MIDI file » permet de sauver la « Scene » sélectionné en tant que fichier MIDI.
- « Load .mid file » permet de charger une séquence MIDI dans votre « Scene ».

Dans ce cadre il faut avoir au préalable dans votre logiciel séquenceur avoir découpé votre séquence MIDI jusqu'à 8 parties si nécessaire, supprimer les pistes MIDI que vous souhaitez jouer depuis le clavier du Montage ou MODX, supprimer les Bank/Program change pour choisir vos parts, supprimer les Control change indésirables avant de charger.

Vous pourrez ainsi créer jusqu'a 8 « Scenes » en chargeant 8 découpes de votre fichier MIDI, choisir vos parts et vos réglages volume et effect send, et jouer par dessus en ayant la possibilité de jouer plusieurs fois le refrain ou le pont si le public en redemande par exemple.

Les affichages des pistes Mute ou Solo sont également visibles sur cette vue :



2.17.5.1.7.1 Fonctions Undo / Redo 216
2.17.5.1.7.2 Les autres écrans 216
2.17.5.1.7.3 « Note » 217

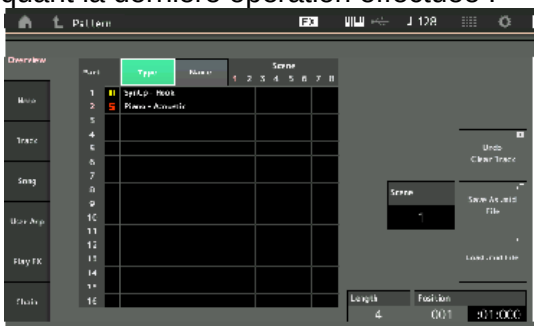
2.17.5.1.7.1 Fonctions Undo / Redo

Les fonctions Undo (annuler) et Redo (rétablir) sont disponibles uniquement sur cet écran « Overview ».

« Undo » ne s'affiche que si vous avez au préalable effectué une action en « Pattern Job ».

« Redo » ne s'affiche que si vous avez au préalable utilisé la fonction Undo.

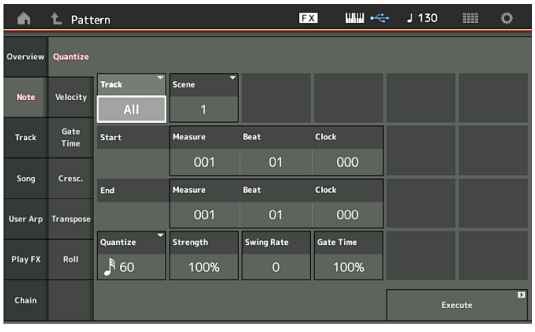
Exemple ci-dessous si vous avez effectué la fonction « Clear Track » le pavé « Undo Clear Track » s'affiche vous indiquant la dernière opération effectuée :



Il convient donc si vous avez effectué une mauvaise manipulation sur un des autres écrans du mode « pattern Job » de revenir sur l'écran « Overview » pour utiliser la fonction « Undo ».

2.17.5.1.7.2 Les autres écrans

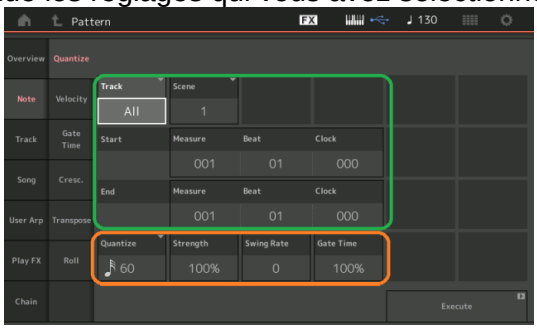
Les autres écrans sont les fonctions Job et se repartissent en 6 zones de travail, chaque zone ayant des sous zones d'activités :



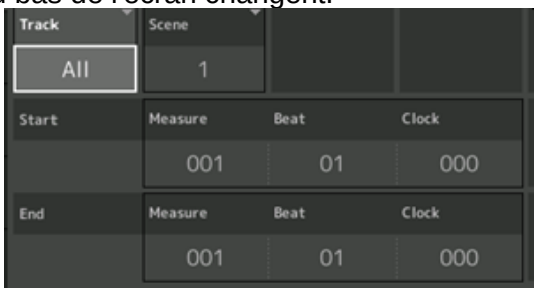
- « Note » permet de faire certains ajustements sur les notes enregistrées mais pas de modifier les notes de façon sélective on est sur une performance player/recorder, pas un séquenceur complet.
- « Track » permet de travailler vos pistes par exemple en copiant ou échangeant des pistes.
- « Song » permet soit d'importer une section d'une « Song » en « Pattern » ou d'exporter votre « Pattern » en « Song ».
- « User Arp » est la partie qui permet la réalisation de vos arpèges User, sur l'OS précédant c'était en mode « Song ».
- « Play Fx » est un outil de remix direct non destructif de votre « Pattern ».
- « Chain » vous permet de définir l'enchainement des « Scene » de votre « Pattern ».

2.17.5.1.7.3 « Note »

Les écrans dans Note se répartissent en deux zones, celle du haut cerclée en vert vous permet de choisir de travailler sur toutes les pistes ou sur une piste dédiée, celle du bas cerclée en orange d'effectuer des actions précises sur ce qui a été défini en haut, le pavé "Execute" en bas à droite de l'écran valide les réglages qui vous avez sélectionné :



Lorsque vous naviguez sur les sous écrans Velocity, Gate Time, Crescendo, Transpose ou Rool seules les options du bas de l'écran changent.



- En haut « Track » vous permet de choisir si les réglages vont affecter toutes les pistes ou une piste spécifiquement.
- « Scene » vous permet de choisir la « Scene » où les actions seront appliquées de 1 à 8 (une seule « Scene » à la fois).
- « Start » permet de définir la mesure de début et le temps de départ de l'action que vous allez lancer.
- « End » permet de définir la mesure de fin et le dernier temps de l'action que vous allez lancer.

2.17.5.1.7.3.1 « Quantize » 218
2.17.5.1.7.3.2 « Velocity » 218
2.17.5.1.7.3.3 « Gate Time » 219
2.17.5.1.7.3.4 « Cresc. » 220
2.17.5.1.7.3.5 « Transpose » 220
2.17.5.1.7.3.6 « Roll » 220
2.17.5.1.7.3.7 « Track » 221

2.17.5.1.7.3.8 « Copy » 221
2.17.5.1.7.3.9 « Exchange » 222
2.17.5.1.7.3.10 « Mix » (Mixage de piste) 222
2.17.5.1.7.3.11 « Append » 223
2.17.5.1.7.3.12 « Split » 223
2.17.5.1.7.3.13 « Track Clear » 224
2.17.5.1.7.3.14 « Divide Drum Track » 224
2.17.5.1.7.3.15 « Song » 224
2.17.5.1.7.3.16 « Get Phrase » import de données depuis le mode « Song » vers le « Pattern » ... 224
2.17.5.1.7.3.17 « Put Phrase » export de données « Pattern » vers le mode « Song » 225
2.17.5.1.7.3.18 « User Arp » 225
2.17.5.1.7.3.19 Play FX : Ecran « Play FX1 » 226
2.17.5.1.7.3.20 « Quantize » (Quantification) 226
2.17.5.1.7.3.21 Ecran « Play FX2 » 228
2.17.5.1.7.3.22 « Normalize play FX » 228
2.17.5.1.7.3.23 « Chain » 228

2.17.5.1.7.3.1 « Quantize »



L'opération effectuée via la fonction « Quantize » permet d'effectuer des opérations de quantisation, soit réarranger dans le temps des notes et événements (mouvement de contrôleurs) qui seraient décalés en fonction d'une échelle de temps de référence.

- « Quantize » propose les réglages suivants comme base de temps :

	60	Triple croche
	80	Triolets de doubles croches
	120	Double croche
	160	Triolets de croches
	240	Croche
	320	Triolet de noires
	480	Noire
	200	Double croche et triolet de doubles croches
	400	Croche et triolet de croches

  32nd note (Triple croche), 16th note triplet (Triolet de doubles croches), 16th note (Double croche), 8th note triplet (Triolet de croches), 8th note (croche), 1/4 note triplet (Triolet de noires), 1/4 note (Noire), 16th note + 16th note triplet (Double croche + triolet de doubles croches), 8th note + 8th note triplet (Croche + triolet de croches)

- Le « Strength » est la force de quantisation plus le réglage est fort (de 0 à 100%) plus la note est ramenée précisément sur l'échelle du temps.
- Le « Swing Rate » lui permet de créer des micro-décalages (retard de notes sur les temps pairs) pour rendre le jeu plus humain et moins mécanique. Les valeurs de réglages dépendent du paramètre sélectionné dans « Quantize ».
- Le « Gate Time » joue sur la durée des notes sur les temps pairs pour compléter le Swing Rate, à moins de 100% les durées de notes sont réduites, à plus de 100 % elles sont augmentées.

2.17.5.1.7.3.2 « Velocity »



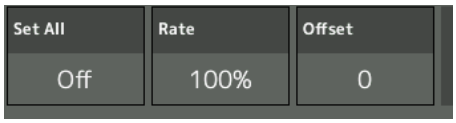
« Velocity » permet de modifier les valeurs de vélocité d'une plage de notes définie pour accentuer ou diminuer le volume de ces notes de manière sélective, les changements de vélocité sont calculés comme suit :

Vélocité corrigée = (vélocité initiale x taux "rate") + décalage "Offset"

Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à 0, la valeur sera réglée sur 1 puisque c'est la valeur minimale. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur sera spécifiée sur 127 puisque c'est la valeur maximale.

- « Set All » permet de régler les vélocités de toutes les notes sur une même valeur fixe (de 1 à 127), attention ce choix est très mécanique, toutes vos notes auront par exemple la vélocité 37 si vous choisissez 37.
    - « off », le paramètre « Set All » est sans effet, seuls les réglages « Rate » et « Offset » sont effectifs.
    - autre que « off », ce sont les paramètres « Rate » et « Offset » qui sont indisponibles et non réglables (ils passent sur fond noir).
- « Rate » détermine le pourcentage de variation des notes à partir de leur vélocité d'origine, un réglage inférieur à 100 % réduit la vélocité alors que supérieure à 100 % (jusqu'à 200%) l'augmentent proportionnellement.
    - Un réglage de 100 % est sans effet.
- « Offset » détermine la valeur de décalage des notes par rapport à leur vélocité d'origine, les réglages inférieurs à 0 jusqu'à -127 réduisent la vélocité et les valeurs supérieures à 0 jusqu'à 127 l'augmentent, le réglage à 0 est sans effet.

2.17.5.1.7.3.3 « Gate Time »



Le « Gate time » modifie les durées des notes selon ces paramètres :

Durée de note corrigée = (durée de gate initiale x taux "Rate") + décalage "Offset".

Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à 0, la valeur sera réglée sur 1 puisque c'est la valeur minimale. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur sera spécifiée sur 127 puisque c'est la valeur maximale.

- « Set All » : permet de régler les durées de toutes les notes sur une même valeur fixe (de 1 à 9999), attention ce choix est très mécanique, toutes vos notes auront par exemple la même durée si vous choisissez d'activer le « Set all » sur une valeur numérique.
    - « off », le paramètre « Set All » est sans effet, seuls les réglages « Rate » et « Offset » sont effectifs.
    - autre que « off », ce sont les paramètres Rate et Offset qui sont indisponibles et non réglables (ils passent sur fond noir).
- « Rate » détermine le pourcentage de variation des notes à partir de leurs durées d'origines, un réglage inférieur à 100 % réduit la durée alors que supérieure à 100 % (jusqu'à 200%) l'augmentent proportionnellement.
    - Un réglage de 100 % est sans effet.
- « Offset » détermine la valeur de décalage de la durée des notes par rapport à leurs durées d'origines, les réglages inférieurs à 0 jusqu'à -9999 réduisent la durée et les valeurs supérieures à 0 jusqu'à 9999 l'augmentent, le réglage à 0 est sans effet.

2.17.5.1.7.3.4 « Cresc. »



Cette fonction vous permet de créer un crescendo ou un decrescendo, le crescendo consiste en une augmentation progressive du volume (via la vélocité), contrairement au decrescendo qui en est une baisse progressive.

- Le seul et unique pavé « Velocity Range » (plage de vélocité) <u>détermine l'intensité du crescendo ou du decrescendo</u>, pour se faire la vélocité des notes de « Scene » dans la plage de temps sélectionnée sur le haut de l'écran est augmentée ou diminuée progressivement, à partir de la première note de la plage.
    - Les réglages de 1 à 127 produisent un crescendo
    - les réglages de -1 à -127 produisent un decrescendo,
    - le réglage de 0 est sans effet.

L'exécution de cette tâche modifie les vélocités des événements de notes dans la plage désignée pour produire les crescendo/decrescendo.

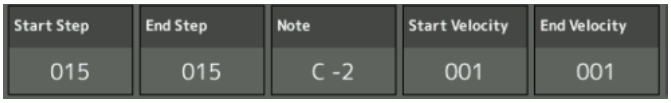
2.17.5.1.7.3.5 « Transpose »



Cette fonction modifie la hauteur des notes de votre « Scene » par paliers de demi-tons.

- Le pavé « Note » permet de <u>choisir la plage de notes</u> sur laquelle s'applique la fonction transpose. Vous pouvez également régler le paramètre « Note » directement à partir du clavier, en activant le pavé « Keyboard » qui s'affiche à gauche de l'écran. Vous pouvez ainsi choisir de transposer une seule partie des notes enregistrées ou tout l'ensemble
- Le pavé « Transpose » <u>détermine la valeur de transposition</u> l(-127 à +127)
    - à +12 vous effectuez une transposition d'une octave vers le haut,
    - -12 opère une transposition vers l'octave inférieure
    - 0 est bien évidement sans effet,

2.17.5.1.7.3.6 « Roll »



Cette fonction crée une série de notes répétées à la manière d'un roulement de tambour à l'aide de changements continus, spécifiés en termes de pas d'impulsion d'horloge et de vélocité. Elle est idéale pour créer des roulements de staccato rapides et des effets saccadés spéciaux. Elle vous permet également de programmer les modifications de volume du crescendo ou du decrescendo dans les données de roulement.

- Start Step » détermine le Pas de début
- End Step détermine le Pas de fin.
  Ces deux pavés permettent de déterminer la durée du pas (par ex., le nombre d'impulsions d'horloge) entre les notes de roulement. Plus la valeur est faible, plus précis le roulement. Les valeurs d'impulsion d'horloge de début et de fin peuvent être spécifiées, ce qui facilite la création de roulements dont la taille des pas varie en cours d'exécution, la plage de réglages va de 015 à 999.

Par exemple si vous voulez créer un roulement allant de la 64e à la 32ème note, réglez les valeurs de pas de début et de fin aux environs 30 – 60.

- Le pavé « Note » détermine la note spécifique (ou l'instrument dans les Kits de batterie) de l'effet de roulement.
  Vous pouvez également régler le paramètre « Note » directement à partir du clavier, en activant le pavé « Keyboard » qui s'affiche à gauche de l'écran de C-2 à G8.
- « Start Velocity » (Vélocité de début) et « End Velocity » (Vélocité de fin) déterminent la vélocité des notes du roulement.
  Les valeurs de vélocité de début et de fin peuvent toutes deux être spécifiées, ce qui facilite la création de roulements qui augmentent ou diminuent progressivement en volume (crescendo/decrescendo) via la vélocité, la plage de réglages va de 001 à 127.

NB :

- ✓ Notez que dans les Tâches de Note les fonctions « Glide » et « Sort Chord » ne sont pas présentes sur le Montage et le MODX.
- ✓ L'ensemble des Tâches et fonctions « Event Job » ne sont pas présents sur le Montage et le MODX.

2.17.5.1.7.3.7 « Track »

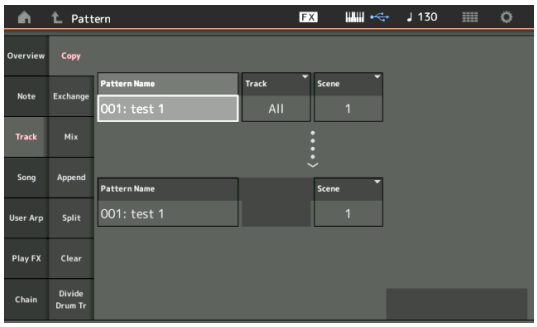
Les tâches Tracks (pistes) vous permettent de copier une piste (Copy), échanger deux pistes (Exchange), mixer une piste dans une autre piste (Mix) ce qui est différent de la fonction Append* qui permet d'ajouter les données d'une piste à la suite des données d'une autre piste, couper des pistes (Split*), effacer la piste (Clear), diviser les données d'une piste Drum sur plusieurs pistes (Divide Drum Track).

Notez que la Fonction de réalisation des arpèges présente en Tracks sur la série Motif a une zone de travail dédiée en dehors de la zone Tracks.

NB :

- ✓ Les fonctions « Append » et « Split » sont présentes en Tracks sur le Montage / MODX, elles étaient en « Pattern Job » sur la série Motif.
- ✓ la fonction « Copy Phrase » (Copier la phrase) n'est pas présente sur le Montage / MODX, on travaille via les copies de piste.
- ✓ La fonction « Normalize Play Fx » est dans la partie Play FX du Montage / MODX.

2.17.5.1.7.3.8 « Copy »

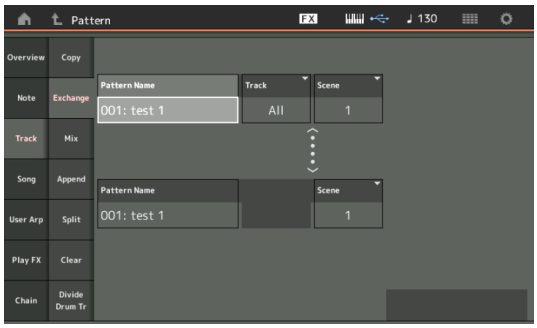


Cette fonction copie toutes les données sélectionnées depuis une piste source vers une piste de destination et remplace la fonction « Copy Phrase » de la série Motif.

- Les trois pavés du haut définissent le « Pattern », la piste spécifique de 1 à 16 ou toutes les pistes (All) et la « Scene » sources qui va être copié.
- Les deux pavés du bas définissent le « Pattern » et la « Scene » de réception ou les données seront importées.

- Attention l'opération de « Copy » écrase toutes les données présentes sur la piste ou les pistes de destination, il n'y a pas de fonction Undo/Redo.
- Le pavé « Copy Track » lance la copie, il ne s'affiche que si vous avez choisi un « Pattern » ou une « Scene » différente de la source.

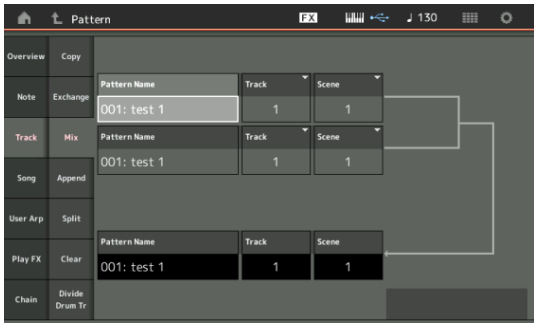
2.17.5.1.7.3.9 « Exchange »



Cette fonction échange (permute) toutes les données sélectionnées depuis une piste source vers une piste de destination.

- Les trois pavés du haut définissent le « Pattern », la piste spécifique de 1 à 16 ou toutes les pistes (All) et la « Scene » sources qui va être échangée
- Les deux pavés du bas définissent le « Pattern » et la « Scene » qui va recevoir l'échange et également échanger ses données avec la « Scene » source.
- Le pavé « Exchange Track » lance l'échange, il ne s'affiche que si vous avez choisi un « Pattern » ou une « Scene » différente de la source.

2.17.5.1.7.3.10 « Mix » (Mixage de piste)



Cette fonction mixe toutes les données de deux pistes sélectionnées et place le résultat dans la deuxième piste.

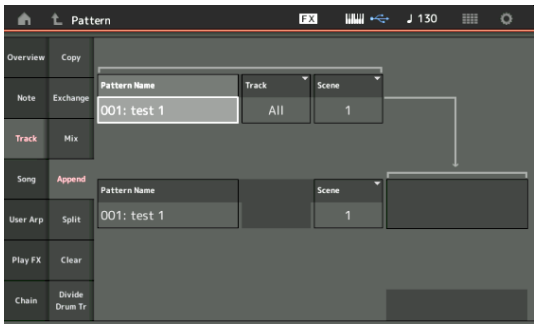
Attention ne confondez pas mixage et collage (Append) ici par exemple toutes les données de chaque mesures des deux pistes sont mixées, mélangées pour n'en faire qu'une.

Si par exemple pour votre batterie vous avez fait une piste grosse caisse piste 1, une caisse claire piste 2, une charley piste 3, une cymbale piste 4 et une tom piste 5, c'est bien cette fonction qu'il faut utiliser.

- En haut de l'écran on choisira la piste 2 de notre même « Pattern » sur notre même « Scene ». En bas de l'écran on choisira la piste 1 de notre même « Pattern » sur notre même « Scene ».
- Le résultat du mixage sera effectué sur la piste 1 après avoir cliqué sur "execute", nous aurons alors une piste 1 qui contient les données de grosse caisse et de caisse claire.
- On met ensuite la piste 3 en haut, la 1 en bas et on mixe grosse caisse + caisse claire avec charley. etc etc jusqu'avoir regroupé l'ensemble de nos données.

- Le pavé « Mix Track » lance le mixage, il ne s'affiche que si vous avez choisi un « Pattern » ou une « Scene » différente de la source.

2.17.5.1.7.3.11 « Append »



Cette fonction qui sur la série Motif était en « Pattern Job » copie toutes les données sélectionnées depuis une piste source vers une piste de destination à la suite des données déjà présente sur la ou les pistes sélectionnées en destination.

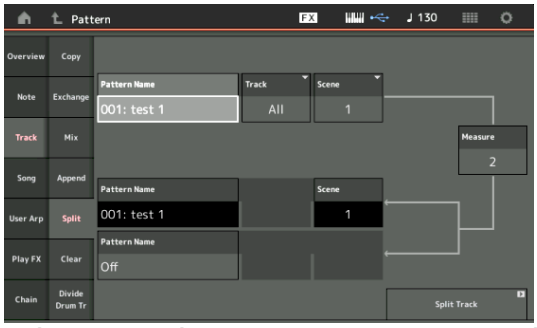
- Les trois pavés du haut définissent le « Pattern », la piste spécifique de 1 à 16 ou toutes les pistes (All) et la « Scene » sources qui va être copiée pour insertion.
- Les deux pavés du bas définissent le « Pattern » et la « Scene » qui va recevoir les données qui seront collées à la suite des données déjà présentes.

  Par exemple vous avez deux types de jeu dont un plus complexe pour une piste de basse, vous enregistrez sur deux sections de manière à pouvoir enregistrer la partie simple sur une « Scene » et la partie complexe sur une autre comme ceci en cas d'erreur vous n'avez pas tout à refaire.

  La fonction « Append » vous permettra de copier les deux « Scene » pour n'en faire qu'une.

- Le pavé « Append Track » lance la copie, il ne s'affiche que si vous avez choisi un « Pattern » ou une « Scene » différente de la source.

2.17.5.1.7.3.12 « Split »

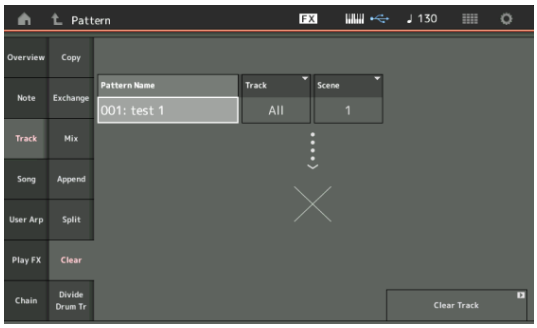


Cette fonction qui sur la série Motif était en « Pattern Job » sépare toutes les données sélectionnées depuis une piste source vers une piste de destination à la mesure de votre choix.

- Les trois pavés du haut définissent le « Pattern », la piste spécifique de 1 à 16 ou toutes les pistes (All) et la « Scene » sources qui va être splittée.
- Le pavé « Measure » vous permet de déterminer à partir de qu'elle mesure la découpe va se faire.

- Les deux pavés du bas définissent les deux « Pattern » et « Scene » qui vont recevoir les données splittées de la « Scene » source, la première reste la « Scene » source, elle est sur fond noir, la deuxième est à votre choix.
- Le pavé « Split Track » lance la découpe.

2.17.5.1.7.3.13 « Track Clear »

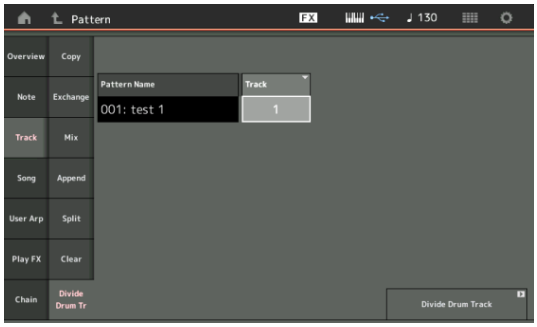


Cette tâche supprime toutes les données du type sélectionné de la ou les pistes sélectionnées.

- Le pavé « Clear Track » efface la piste.

* Notez que si vous avez sélectionné « All » les données de « Pattern Chain » seront également effacées.

2.17.5.1.7.3.14 « Divide Drum Track »



Cette tâche sépare les événements de notes ou Key d'un Drum Kit enregistré sur une piste dans des pistes distinctes de 9 à 16.
Vous devez être sur le « Pattern » ou vous souhaitez effectuer la tâche (indiqué sur fond noir) vous choisissez la piste ou est la batterie avec Track.

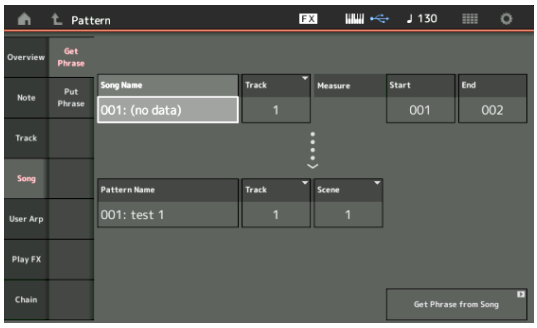
Attention l'exécution de la tâche « Divide Drum Track » écrase toutes les données présentes sur les pistes de destination 9 à 16.

- Le pavé « Divide Drum Track » lance la division.

2.17.5.1.7.3.15 « Song »

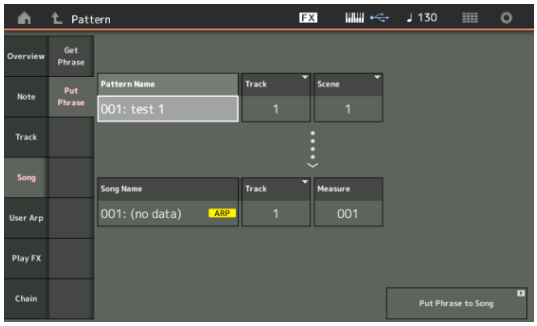
La zone « Song » vous permet soit d'importer des données depuis le « Performance Recorder » (Song) du Montage / MODX soit d'exporter des données vers le « Performance Recorder » (Song).

2.17.5.1.7.3.16 « Get Phrase » import de données depuis le mode « Song » vers le « Pattern »



- Les quatre pavés du haut définissent la « Song », la piste spécifique de 1 à 16 et la plage de mesure qui va être importée.
- Les trois pavés du bas définissent le « Pattern », la piste et la « Scene » qui va recevoir les données.
- Le pavé « Get Phrase from song » lance l'importation.

2.17.5.1.7.3.17 « Put Phrase » export de données « Pattern » vers le mode « Song »

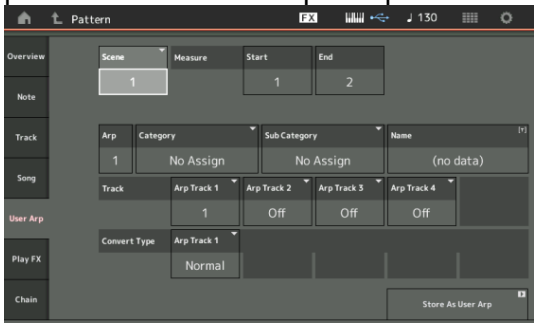


- Les trois pavés du haut définissent le « Pattern », la piste spécifique de 1 à 16 et « Scene » qui va être exportée.
- Les trois pavés du bas définissent la « Song », la piste et la position dans la mesure qui va recevoir les données.
- Le pavé « Put Phrase from song » lance l'importation.

2.17.5.1.7.3.18 « User Arp »

La fonction de création des arpèges User passe sous le contrôle du « Pattern » et c'est un grand bien car on peut enregistrer en mode loop ce qui est très pratique pour par exemple faire ses arpèges de batterie en commençant par jouer la grosse caisse, puis la caisse claire, les charleys ... tout en laissant la boucle tourner, ce sera pratique également pour une guitare / basse si vous souhaitez ajouter les FX (bruits de frets par exemple) après avoir enregistré les notes en enregistrant sa piste 1 , puis continuer avec la piste 2 pendant que la boucle continue de jouer ...

L'écran est similaire à ce qu'on avait avant sur la partie performance Song Recorder :



S'ajoute en haut de l'écran, le choix de la « Scene » qui n'existait pas en « Song Recorder » et l'affichage de la mesure de début et de fin passe en haut de l'écran au lieu du bas de l'écran sur les OS précédents.

Vous trouverez sur la page explicative Moessieurs les divers réglages et les conseils de réalisations qui sont applicables : https://www.moessieurs.com/arpeges-user.html

2.17.5.1.7.3.19 Play FX : Ecran « Play FX1 »



Via le « Play FX », en modifiant la synchronisation et la vélocité des notes, vous pouvez changer la « sensation » rythmique de reproduction de votre « Pattern ».

Les réglages « Play Effect » effectués ici sont provisoires et ne modifient pas les données réelles du morceau, vos ajustements sont donc non destructifs tant que vous n'exécutez pas la fonction « Normalize Play FX » qui réécrira les données avec les modifications que vous avez ajusté dans le Play FX.

2.17.5.1.7.3.20 « Quantize » (Quantification)

Cette opération aligne la synchronisation des événements de note selon le type de note spécifié.

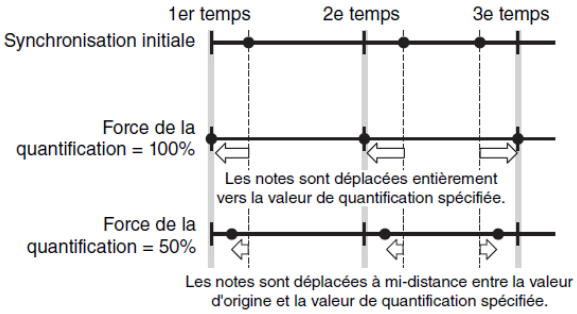
Vous pouvez ajuster ici deux paramètres pour chaque piste : « Qutz Value » (Valeur de quantisation) et « Qutz Str » (Force de quantisation) :



- « Quantize Value » : permet de déterminer les temps en fonction desquels les données de note sont alignées ou définit les temps des données auxquels le swing sera appliqué avec les réglages suivants :
  off, 32nd note (triple croche),, 16th note triplet (triolet de doubles croches), 16th note (double croche), 8th note triplet (triolet de croches), 8th note (croche), 1/4 note triplet (triolet de noires), 1/4 note (noires).

- « Quantize Strength » : permet de déterminer la « force » avec laquelle les événements de note sont déplacés vers les temps de quantification les plus proches.
  - Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte spécifiée via le paramètre Quantize Value ci-dessus, alors qu'un réglage de 0% se traduit par une absence de quantification.

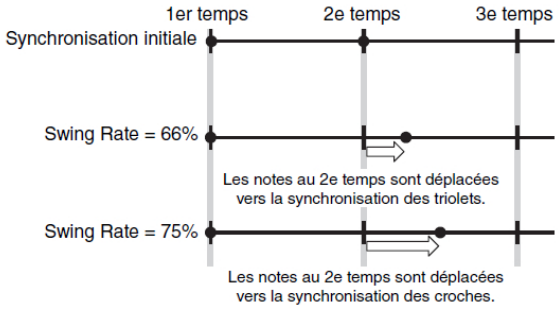
- Un réglage de 50 % provoque l'entraînement des événements de note à mi-distance entre 0 % et 100 %.



- Les paramètres « Swing Vel » (Swing Velocity), « Swing Gate » et « Swing Rate » permette de régler le « Swing » pour chaque piste

  NB : Lorsque la valeur de quantification est réglée sur « off », tous les paramètres Swing sont indisponibles.

  Le « Swing » détermine la synchronisation, la vélocité et la durée de gate (durée pendant laquelle une note est audible) des notes sur les rappels de temps pairs et ce, de manière à augmenter la sensation de swing.
  Ce paramètre retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing. Lorsque la mesure est de 4/4, par exemple, et que la valeur de quantification est réglée sur une noire, les 2e et 4e temps de la mesure sont retardés.
  Si une valeur de triolet est spécifiée, la dernière note de chaque triolet sera affectée par le paramètre « Swing ».



- **«** Swing Vel » permet de régler la vélocité des notes correspondantes de sorte à accentuer la sensation rythmique de swing.
  Les réglages inférieurs à 100% réduisent la vélocité des notes situées sur les temps pairs (de rappel) et les valeurs supérieures à ce taux l'augmentent proportionnellement.
  Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur sera réglée sur 1. Si le résultat est supérieur à 127, la valeur sera spécifiée sur 127. La page de valeurs va de 0% à 200%.
- « Swing Gate » : permet de régler la durée des notes correspondantes de sorte à accentuer la sensation rythmique de swing.
- Les réglages inférieurs à 100 % réduisent les durées des notes situées sur les temps pairs (rappels de temps), alors que les valeurs supérieures à 100 % les allongent.
  Si la valeur corrigée de la durée du gate est inférieure à 1, elle sera arrondie à 1. La page de valeurs va de 0% à 200%.
- « Swing Rate » **:** permet de retarder les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing.
  Les réglages supérieurs à 50 % retardent les notes de manière à produire une sensation de swing plus prononcée.

La page de valeurs varie en fonction de la valeur du « Quantize » :

Quantize Value	Réglages
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur off	0 – 0
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 32nd note	0 – 30
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 16th note triplet	0 – 40
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 16th note	0 – 60
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 8th note triplet	0 – 80
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 8th note	0 – 120
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 1/4 note triplet	0 – 160
Lorsque le paramètre Quantize Value est réglé sur 1/4 note	0 – 240

2.17.5.1.7.3.21 Ecran « Play FX2 »



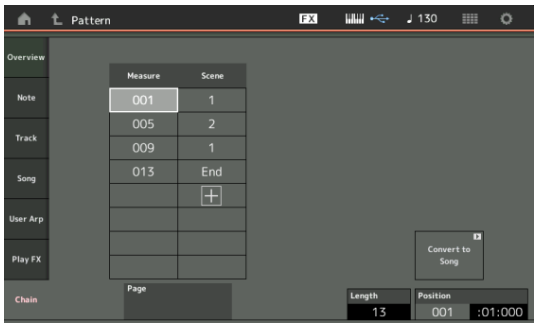
- « Note Shift » : permet d'élever ou abaisser la hauteur de ton de la piste sélectionnée par paliers de demi-tons sur une plage de -99 à +99.
- « Clock Shift » : permet de transposer la synchronisation de toutes les notes de la piste sélectionnée vers l'avant ou l'arrière par incréments d'impulsion d'horloge sur une plage de -120 à +120.
- « Gate Time Rate » : permet d'augmenter ou diminuer la durée des notes de la piste sélectionnée sur une plage de 0 à 200%.
  Si la valeur corrigée de la durée du gate est inférieure à 1, elle sera arrondie à 1.
- « Velocity » : permet d'élever ou abaisser la vélocité de toutes les notes de la piste sélectionnée de 1 à 127. Si le résultat est égal ou inférieur à 0, la valeur sera réglée sur 1.
  Si le résultat est supérieur à 127, la valeur sera spécifiée sur 127.
- « Velocity Rate » : permet d'altérer la vélocité des notes en fonction du pourcentage spécifié de 0 à 200%.
- « Velocity Offset » : permet d'augmenter ou diminuer la vélocité des notes en fonction de la valeur de décalage spécifiée de -99 à +99.

2.17.5.1.7.3.22 « Normalize play FX »

Cette tâche réécrit les données de la piste sélectionnée de manière à ce qu'elles incluent les réglages Play Effect actuels. Via le Pavé Part vous pouvez choisir qu'elle part sera affectée par le Normalize Play FX.

2.17.5.1.7.3.23 « Chain »

L'écran « Chain » permet de programmer l'enchainement de vos sections de manière à ce qu'elles soient jouées automatiquement, vous pouvez aussi depuis cet écran une fois votre chaînage effectué exporter votre "assemblage" en mode « Song ».



- « Measure » vous permet sur la colonne de gauche de sélectionner la mesure de départ de chaque « Scene ».
- « Scene » sur la colonne de droite vous permet de définir le numéro de « Scene » de 1 à 8 mais aussi la donnée « End » pour définir la fin de votre morceau.
- En cliquant sur un pavé « Number » ou « Scene », une colonne s'affiche à gauche de l'écran avec le choix d'entrer un nombre, d'insérer un changement ou d'effacer un changement.
- « Page » permet de faire défiler vos changements, j'ai pu aller jusqu'à 23 changements lors de mes essais sur la version OS d'essai sans avoir de limite.
- « Convert to Song » permet de convertir votre « Pattern Chain » finalisé en « Song ».
- « Position » permet de choisir votre mesure pour tester dans le temps vos enchainements, à côté sur fond noir vous avec la position dans la mesure.
- « Length » vous indique le nombre total de mesures présentes sur votre « Pattern Chain ».

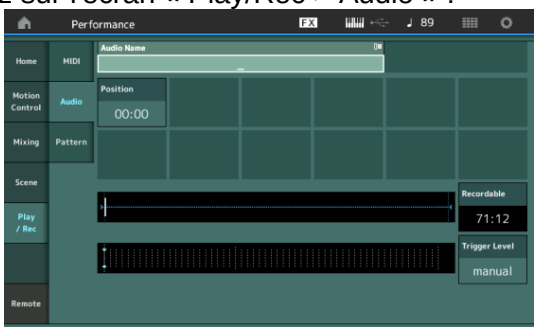
2.17.5.1.8 « Live Set » : lecture directe de fichiers Audio et de vos « Song » depuis votre clef usb

Tout comme nous l'avons vu pour les « Patterns », le mode « Live Set » vous permet maintenant de lire directement depuis une clef usb vos fichiers audios ou vos « Songs » depuis le song player du Montage ou MODX, cette fonction était également attendue par les utilisateurs.

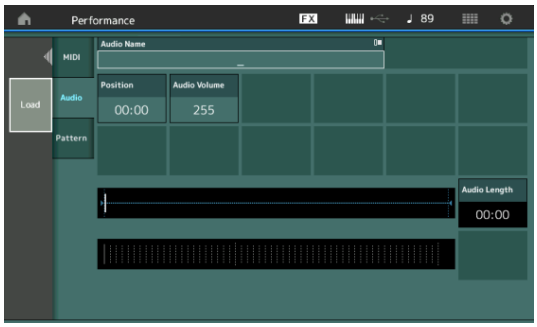
2.17.5.1.8.1 Assigner un fichier Audio à un « Live set » : 229
2.17.5.1.8.2 Assigner une « Song » à un « Live Set » 231

2.17.5.1.8.1 Assigner un fichier Audio à un « Live set » :

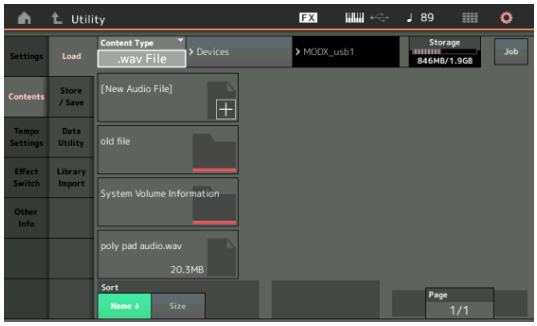
- Sur la « Performance » ou vous souhaitez jouer avec un fichier Audio allez sur l'écran « Play/Rec > Audio » :



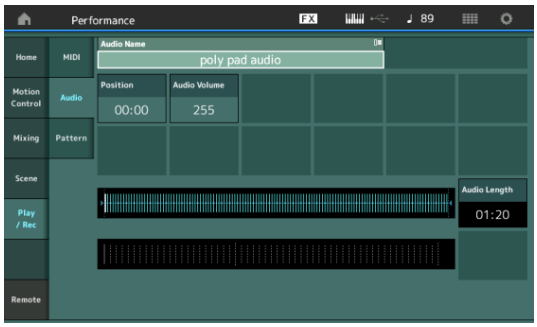
➢ Cliquez sur le pavé « Audio Name », à gauche de l'écran le Pavé « Load » s'affiche, cliquez sur le pavé « Load » :



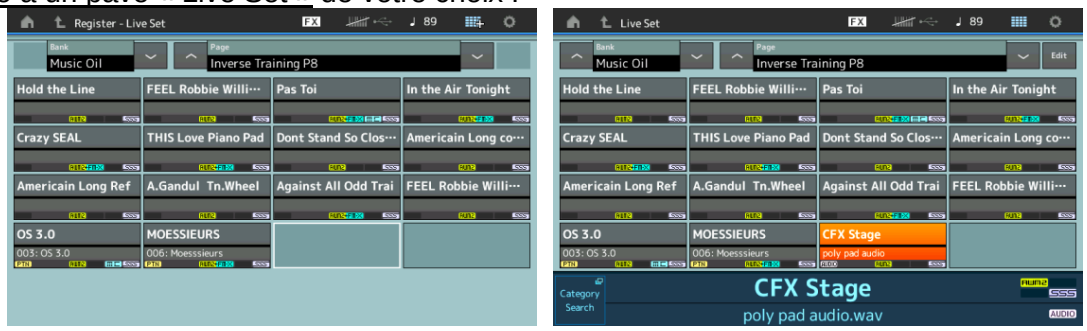
- Choisissez votre fichier audio format « .wav » sur la clef usb connectée à votre Montage ou MODX :



- une fois chargé nous revenons sur l'écran « Audio », ajustez le volume du fichier audio si nécessaire :

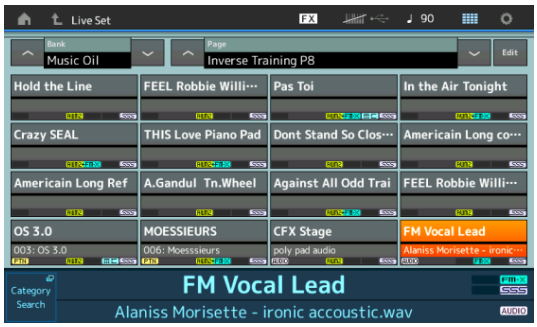


Depuis cet écran faites **Shift** + « Live Set » pour <u>assigner la « Performance » et le fichier audio à un pavé « Live Set »</u> de votre choix :



On peut voir en bas de l'écran le nom du fichier audio associé ici : « poly pad audio.wav ».

- Faisons de même pour une autre « Performance » avec un autre fichier audio :



Dès que vous sélectionnez un pavé « Live Set » avec un fichier audio associé, le fichier audio est chargé dans votre Montage ou MODX, appuyez sur le bouton ► (Play) pour lancer la lecture et jouer par dessus votre fichier Audio.

Attention vous ne pouvez pas changer de « Live Set » tant que la lecture du fichier Audio est en cours, vous aurez ce message si vous tentez de le faire « Please stop audio play/rec » :



*Note : En bas du bandeau de la page « Live Set » à droite de l'écran l'indication « Audio » vous indique qu'un fichier Audio est associé au « Live set », sur le pavé du « Live Set » vous retrouvez cette indication en bas à gauche du pavé « Live Set ».

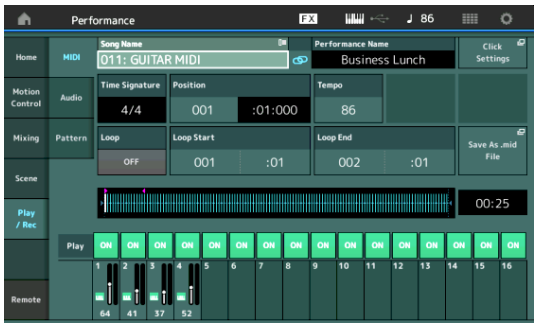
Si vous oubliez de connecter votre clef usb et que vous appuyez sur un Pavé « Live Set » associé à un fichier audio vous aurez ce message Pop Up « Audio file is not found » :

* Note : si vous appuyez sur la touche ► pendant la lecture de votre fichier audio associé à un « Live Set », vous allez directement sur la page « Play Rec > Audio » ce qui vous permet très rapidement d'ajuster le volume du fichier audio :

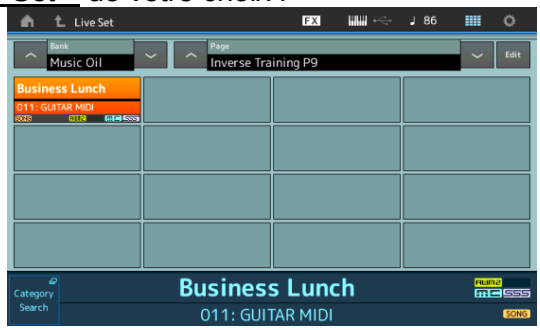


2.17.5.1.8.2 Assigner une « Song » à un « Live Set »

- Sur la « Performance » ou vous souhaitez jouer avec une « Song » allez sur l'écran « Play/Rec > MIDI » :



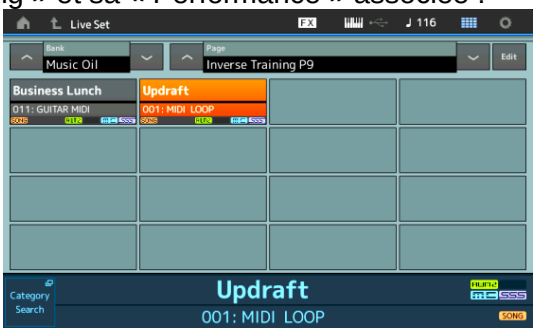
- Si vous n'avez pas encore associé la « Performance » à votre « Song » cliquez sur le pavé « Song Name », à gauche de l'écran le Pavé « Load » s'affiche, cliquez sur le pavé Load, choisissez votre « Song » dans la mémoire du Montage ou MODX.
- Depuis cet écran faites **Shift** + Live Set pour assigner la « Song » et sa « Performance » à un pavé « Live Set » de votre choix :



On peut voir en bas de l'écran le nom de la « Song » associé ici : « 011: Guitar MIDI ».

- Faisons de même pour une autre « Song » et sa « Performance » associée :





Dès que vous sélectionnez un pavé « Live Set » avec une « Song » associée, la « Song » est chargée dans votre Montage ou MODX avec sa « Performance » associée, appuyez sur le bouton ► pour lancer la lecture et jouer par dessus votre « Song ».

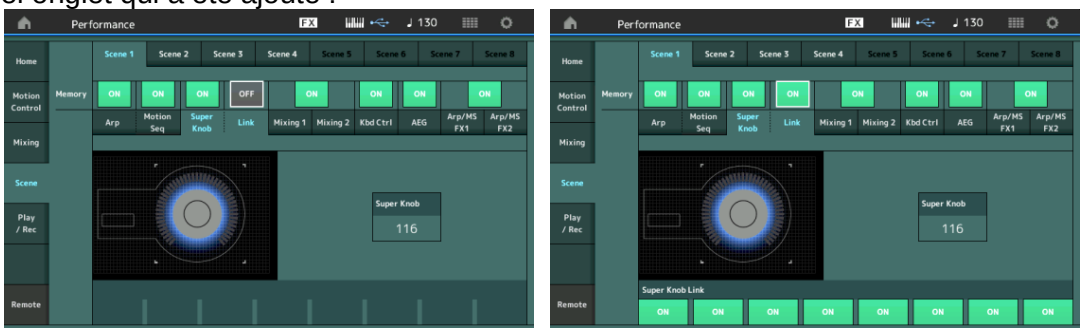
*Note : En bas du bandeau de la page « Live Set » à droite de l'écran l'indication « Song » vous indique qu'une « Song » est associée au « Live set », sur le pavé du « Live Set » vous retrouvez cette indication en bas à gauche du pavé « Live Set ».

Attention vous ne pouvez pas changer de « Live Set » tant que la lecture de la « Song » est en cours, vous aurez ce message si vous tentez de le faire « Please stop sequencer » :

* Note : si vous appuyez sur la touche play pendant la lecture de votre « Song » associée à un « Live Set », vous allez directement sur la page « Play Rec > MIDI » ce qui vous permet très rapidement de désactivez une piste par exemple :

2.17.5.2 Gestion des « Super Knob Link » pour chaque « Scene Memory »

Chaque « Scene Memory » vous permet maintenant d'enregistrer les « Knobs Link » via un nouvel onglet qui a été ajouté :



Cela implique que pour une « Scene » vous pouvez avoir sous le contrôle du **Super Knob** les **boutons rotatifs 1, 3 et 4** puis en « Scene 2 » les **boutons rotatifs 3 et 4**.

Pour les autres « Scenes » de 3 à 8 si vous ne faites pas de modifications sur l'écran Link ou si vous ne l'activez pas, le **Super Knob** continuera à utiliser les réglages de la « Scene 2 » comme sur les captures Yamaha ci-dessous :



2.17.5.3 Gestion des « Keyboard Control » pour chaque « Scene Memory »

Demandé par les utilisateurs les « Scene Memory » peuvent maintenant mémoriser les « Keyboard Control », c'est le 2eme onglet (Kbd Ctrl) qui a été ajouté pour les mises à jour 3.0 du Montage et 2.0 du MODX :



On ne peut jouer sur le Montage ou le MODX en Layer/split que les parts de 1 à 8 sous « Keyboard Control ».

Jusqu'à présent on ne pouvait pas par exemple faire un Layer avec 4 pads sur les parts 1 à 4 et un Layer de Synth Brass sur les Part de 5 à 8 et les jouer alternativement depuis le clavier de notre Montage/MODX sans utiliser soit :

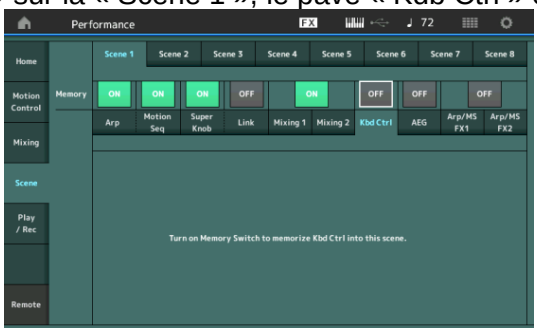
- ✓ Les Mute mémorisés en « Scene Memory » mais qui entrainent une coupure du son, utilisé au bon moment dans le mixage sur Scène cela passe bien, mais sur un timing inadéquat cela s'entend.
- ✓ En utilisant le **Super Knob** pour la Gestion du volume et faire du Morphing Part, ce qui nous prive de pouvoir l'utiliser pour autre chose, cela permet un transfert progressif d'un layer vers l'autre mais pas un transfert direct sauf à programme les positions de Super Knob en « Scene Memory » mais ceci entraine tout de même un transfert via le mouvement rapide du Super Knob.
- ✓ En faisant une performance Pad et une performance Synth Brass et passer de l'une à l'autre pour profiter du SSS.

Maintenant vous prouver faire ceci tout simplement en « Scene Memory » avec l'Onglet « Kbd Ctrl » en passer d'un groupe de son à un autre sans coupure de son.

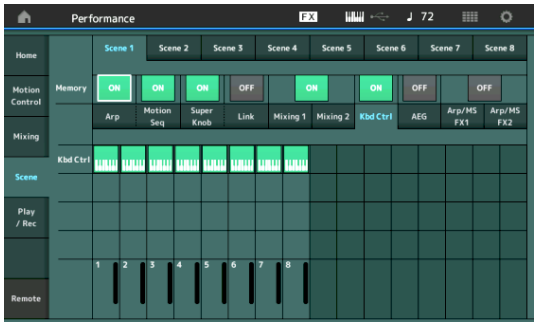
Voici ma performance Pad Layer ou Brass Layer, un Layer avec 4 pads sur les parts 1 à 4 et un Layer de Synth Brass sur les Part de 5 à 8 :



➢ Allez en « Scene » sur la « Scene 1 », le pavé « Kdb Ctrl » est sur Off :



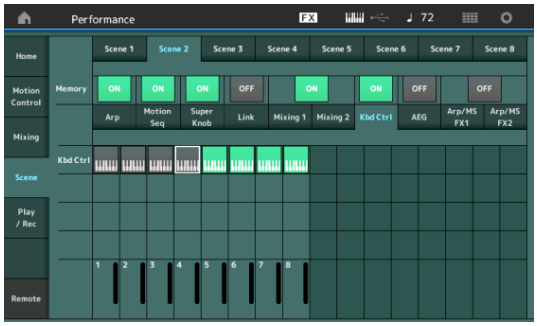
➢ Activez le pavé « Kdb Ctrl » sur On :



Dans cet exemple les Pad en parts de 1 à 4 sont Actif sur la « Scene1 » et les Synth Brass inactifs :



- Allez en « Scene » sur la « Scene 2 », activez le pavé « Kdb Ctrl » sur On et mettez les parts de 5 à 8 :



- Allez en « Scene » sur la « Scene 3 », activez le pavé « Kdb Ctrl » sur On et mettez les parts de 2,3 et 8 actives :



en « Scene 1 » je joue les parts de 1 à 4 :



en « Scene 2 » les parts de 5 à 8 :



en « Scene » 3 les parts de 2, 3 et 8 :



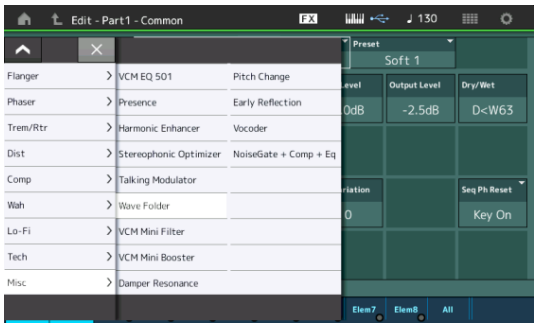
Les « Scenes » suivantes si vous n'activez pas le pavé « Kbd Ctrl » restent sur le dernier réglage des parts 2, 3 et 8 :



2.17.5.4 Trois nouveaux Types d'effets

2.17.5.4.1 Effet « Wave Folder » : 236
2.17.5.4.2 « Ladder Filter » : deux déclinaisons 237
2.17.5.4.3 Autre Effet « Ladder Type » : « VCM Mini booster » 238

2.17.5.4.1 Type d'Effet « Wave Folder » :



Bien que cet effet puisse s'apparenter à un effet de distorsion il est classé dans la catégorie "Misc" (Divers) :



Le « Wave Folder » propose 18 Presets :

Cet effet agit de cette manière sur votre son : lorsque l'amplitude d'entrée dépasse le seuil fixé, les pics sont pliés vers le bas, c'est-à-dire que les pics d'amplitude sont inversés en une série de plis ce qui peut s'apparenter à une distorsion du son ou un contrôle du contenu harmonique dans le temps.

Un LFO dédié permet de donner une première modulation à l'effet.

Des Sequences ajoutent une deuxième modulation, un peu comme un step sequenceur d'effet.

Pour comprendre cet effet vous pouvez visionner la vidéo suivante qui bien que non réalisée avec le Montage / MODX vous montre les bases de modulation que l'effet « Wave Folder » peut produire :https://vimeo.com/33813515

Les réglages :



- « Fold Type » : permet de déterminer la texture sonore de la distorsion sur une plage qui va de 0.000 à 1.000.
- « Fold » : permet de déterminer le degré de l'effet de distorsion de manière douce (Soft) ou prononcée (Hard).
- « Input Level » : permet d'ajuster le niveau d'entrée du signal de -40 à + 20dB.
- « Output Level » : ajuste le niveau du signal de sortie de l'effet de -40 à + 20dB.
- « Dry/Wet » : ajuste l'équilibre entre le son sans effet et le son avec effet, les réglages vont de D63>W à D<W63.
- « LFO Speed » : permet de déterminer la fréquence ou vitesse de modulation de 0.01 à 1400 Hz.
- « LFO Depth » : permet de déterminer la profondeur de modulation de 0 à 127
- « LFO Shape « : permet de modifier la forme de l'onde du LFO sur une plage de -50 à +50.
- « SEQ Clock » : permet de déterminer la vitesse du séquenceur intégré dans l'effet, la plage de réglages va de 0.5x à 10.0x.
- « SEQ Depth » : permet de déterminer la profondeur de l'impact du séquenceur intégré dans l'effet su rune plage de 0 à 127.
- « SEQ Pattern » : permet de sélectionner le motif du séquenceur intégré dans l'effet parmi les choix de A à J.
- « SEQ Variation » : ajuste des modifications du mouvement du séquenceur intégré dans l'effet de 0 à 100.
- « SEQ Ph Reset » : sélectionne le mode de réinitialisation du motif du séquenceur intégré dans l'effet, les choix suivants sont disponibles : OFF, Key On, Seq Start, Seq Start + Bar.

2.17.5.4.2 Type d'effet « Ladder Filter » : deux déclinaisons

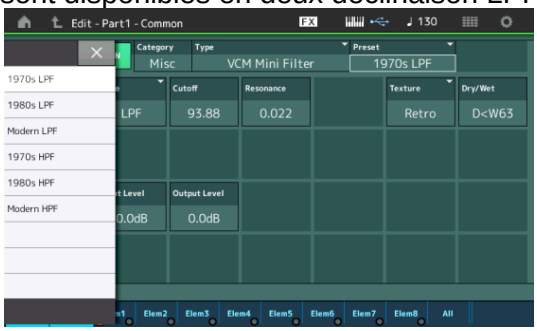
Les deux autres effets ajoutés sont de type « Ladder Filter » bien connu en analogique via la marque Moog.

Ils ont été modélisés en tant qu'effet VCM pour restituer au mieux dans son émulation tous les composants analogiques de ces derniers.

Un « Ladder filter » est un filtre en échelle dynamique à transistors doté de sections de filtres basses et hautes fréquences d'ou le choix du Type LPF ou BPF comme premier réglage du VCM Mini Filter :



On agit sur le « Cutoff » pour obtenir la fréquence désirée et on bénéficie de tout le potentiel de cet effet en ajustant la résonance et la texture souhaitée, ce qui rend le son plus consistant ou resséré, il propose trois types de texture « Retro », « Standard » ou « Modern », 6 presets 1970's, 1980's et Modern sont disponibles en deux déclinaison LPF et BPF :



Les réglages :



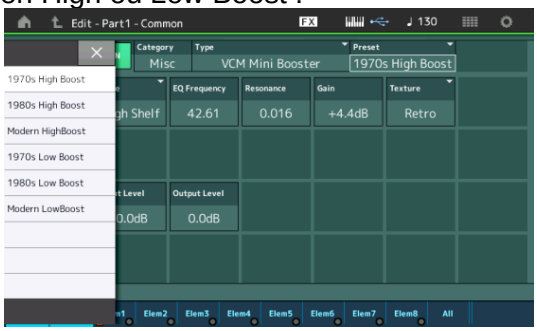
- « Type » : permet de déterminer le type de filtre LPF ou BPF.
- « Cutoff » : permet d'ajuster la fréquence de coupure du filtre de 0.00 à 100.00.
- « Resonance » : permet de régler la résonance du filtre de 0.0 à 1.0.
- « Texture » : permet d'ajouter différentes modifications à la texture de l'effet sonore parmi trois sélections Retro, Standard ou Moderne.
- Dry/Wet : ajuste l'équilibre entre le son sans effet et le son avec effet, les réglages vont de D63>W à D<W63.
- « Input Level » : permet d'ajuster le niveau d'entrée du signal de -36 à + 24dB.
- « Output Level » : ajuste le niveau du signal de sortie de l'effet de -40 à + 20dB.

2.17.5.4.3 Type d'effet « VCM Mini booster » (Autre Effet « Ladder Type »)

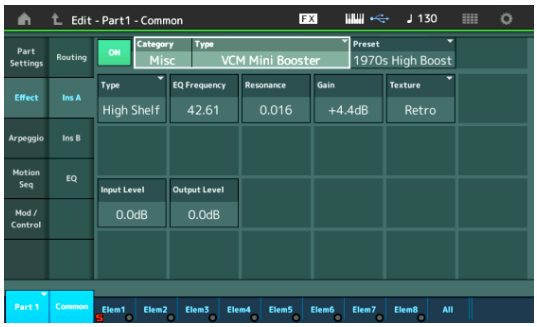


Ici le principe est un peu différent, on travaille via la fréquence de l'équaliseur et un gain dédié et non uniquement via la fréquence du Cutoff en choisissant le type d'équaliseur.

- On retrouve les trois mêmes choix de texture que pour le VCM Mini Filter et six Preset 1970's, 1980's et Modern en High ou Low Boost :



Les réglages :



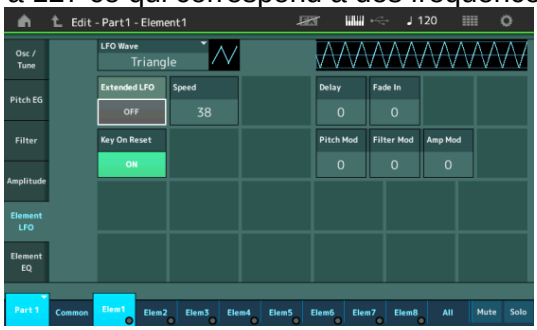
- « Type » : permet de choisir le type de l'équaliseur :
  - « Hi Shelf » : on peut traduire ceci par "plateau-haut", il agit comme un filtre qui commence à une extrémité et continue jusqu'à une fréquence choisie. C'est un bon choix quand on veut augmenter ou retirer l'énergie dans les hautes fréquences comme ajouter de l'énergie à votre « Performance » ou en retirer.
    Le plateau haut ou Hi Shelf vous permet de cerner la zone trop ou pas assez aigüe pour l'éliminer ou le renforcer tout en gardant plus de composante "haute", il est plus précis que le HPF et permet soit de retirer soit d'augmenter les aigues via son réglage Gain en fonction de la fréquence choisie.
  - « Low Shelf » : on peut traduire ceci par "plateau-bas", il agit comme un filtre qui commence à une extrémité et continue jusqu'à une fréquence choisie. C'est un bon choix quand on veut augmenter ou retirer l'énergie dans les graves sans toutefois tout couper ou à l'inverse les renforcer.
    Le plateau bas ou Low Shelf vous permet si le son qu'on pourrait qualifier de "brouillon" de cerner la zone qui provoque cet effet pour l'éliminer tout en gardant plus de composante "basse", il est plus précis que le LPF et permet soit de retirer soit d'augmenter les basses via son réglage « Gain » en fonction de la fréquence choisie.
- « Eq Frequency » : permet d'ajuster la fréquence de l'équaliseur de 0.00 à 100.00.
- « Resonance » : permet de régler la résonance de l'équaliseur de 0.0 à 1.0.
- « EQ Gain » : permet de régler le gain de l'équaliseur de 0.0 à 20.0 dB

- « Texture » : permet d'ajouter différentes modifications à la texture de l'effet sonore parmi trois sélections Retro, Standard ou Moderne.
- « Input Level » : permet d'ajuster le niveau d'entrée du signal de -36 à + 24dB.
- « Output Level » : ajuste le niveau du signal de sortie de l'effet de -40 à + 20dB.

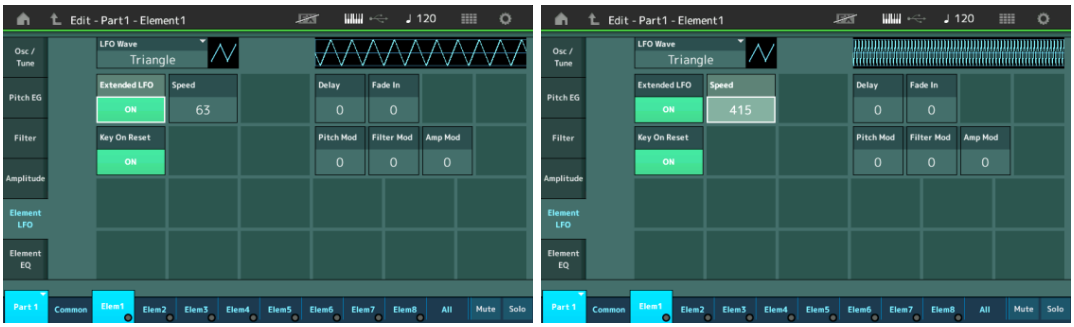
2.17.5.5 High speed LFO

Ce nouveau réglage disponible en LFO element pour les Parts AWM2 et 2nd LFO pour les parts FM-X est également issu de la demande des utilisateurs.
L'option « Extended LFO » permet d'avoir une fréquence (ou vitesse puisque notée Speed) de LFO considérablement augmentée.

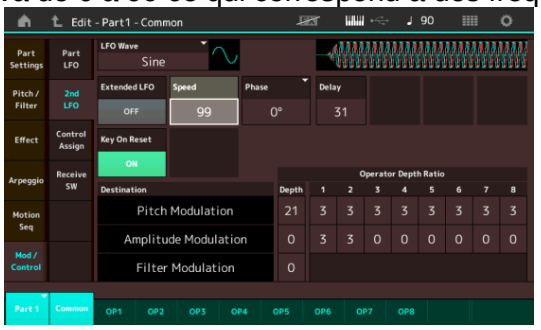
Pour les Parts AWM2 il est disponible en « Edit Element > Element LFO », sans activer l'option, la vitesse va de 0 à 127 ce qui correspond à des fréquences de 0 à 42Hz :



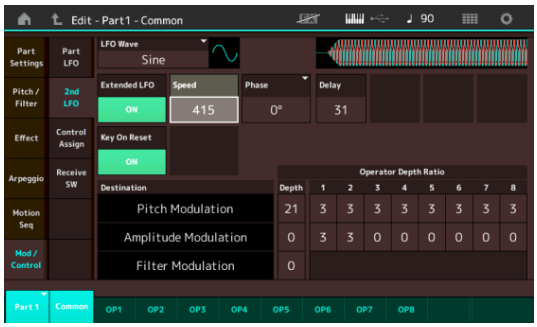
En activant l'option, la vitesse va de 0 à 415 ce qui correspond à des fréquences de 0 à 1356.59Hz :



Pour les Parts FM-X il est disponible en « Edit Common > MOD/Control > 2nd LFO », sans activer l'option, la vitesse va de 0 à 99 ce qui correspond à des fréquences de 0 à 50.89Hz :



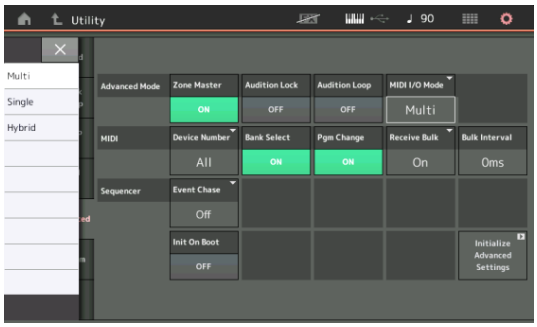
En activant l'option, la vitesse va de 0 à 415 ce qui correspond à des fréquences de 0 à 1356.59Hz :



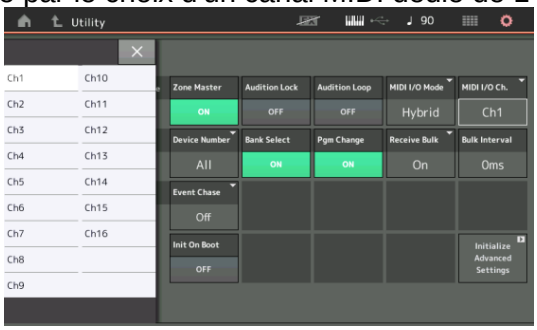
Les fichiers créés avec les OS précédents restent compatibles avec les OS 3.0 du Montage et 2.0 du MODX bien évidement, les parts seront chargées avec l'Extended LFO réglé sur "Off".

2.17.5.6 Mode MIDI I/O Hybrid

La gestion MIDI des Montage et MODX subit elle aussi quelques modifications intéressantes, voici la première un nouveau mode MIDI I/O qu'on retrouve dans « Utility > Settings > Advanced » : en sus du Mode « Multi » d'origine et du Mode « single » s'ajoute le mode « Hybrid » :



Ce mode est complémenté par le choix d'un canal MIDI dédié de 1 à 16 :



Le mode « Hybrid » si vous sélectionnez un Canal MIDI d'un part sous « Keyboard Control » vous permet de jouer toutes les parts sous « Keyboard control », dans cet exemple vous pouvez choisir un des canaux MIDI de 1 à 5 avec le mode « Hybrid », pour faire simple prenons le 1, le clavier connecté ayant en émission un canal MIDI de 1 pourra même en étant mono canal joue les parts de 1 à 5 puisqu'elles sont toutes sous « Keyboard Control », les autres parts ne peuvent être jouées qu'en les sélectionnant une à une via le clavier de votre Montage ou de votre MODX :



Qu'elle différence avec le Mode « single » qui permet la même chose ?

La différence est dédiée à l'utilisation avec un logiciel séquenceur DAW comme Cubase.

En mode « single » les part sous « Keyboard Control » répondent au jeu d'un canal MIDI unique, les autres parts ne peuvent être jouées au clavier qu'en les sélectionnant une à une mais ne peuvent pas être enregistrées en MIDI dans votre logiciel, elles ne transmettent et ne reçoivent pas de données MIDI :



Le nouveau mode « Hybrid » permet la transmission / réception des données pour les parts qui ne sont pas sous « Keyboard Control », dans cet exemple pour les parts de 6 à 16, la capture ci-dessous ne présentant que les parts de 1 à 8 :



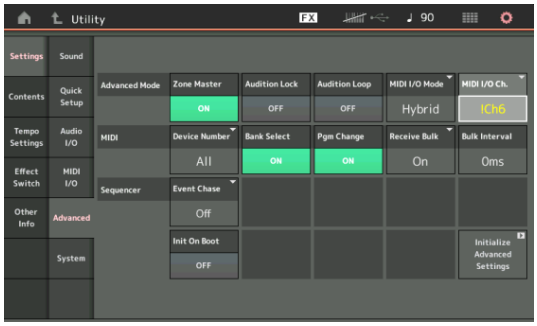
Vous pourrez donc enregistrer en MIDI sur un seul canal MIDI votre jeu avec les parts de 1 à 5 dans cet exemple puis enregistrer ensuite les parts 6, 7 et 8 sans avoir à changer de mode de contrôle MIDI comme vous deviez le faire avec le précédent OS.

Attention tout de même à un point, la part qui correspond au canal MIDI sélectionné pour le mode « Hybrid » ne transmets pas et ne reçoit pas les données MIDI, il convient de choisir une part qui est sous « Keyboard Control » associée à une autre part sous « Keyboard Control », la deuxième part transmettra sur le canal MIDI sélectionné les données.

Si dans notre exemple vous mettez le canal MIDI 6, la part 6 qui est dans la catégorie "str ensemble" et qui n'est pas sous « Keyboard Control » ne pourra pas envoyer et recevoir de données MIDI vers votre logiciel séquenceur.

Vous pourrez bien évidement jouer cette part depuis le clavier de votre Montage ou MODX en la sélectionnant mais sans communication MIDI possible.

Dans ce cas sur l'écran « Utility > Settings > Advanced », le numéro choisi de canal MIDI s'affichera en couleur jaune avec un point d'exclamation pour vous indiquer que ce choix n'est peut être pas le plus judicieux :



2.17.5.7 Connexion MIDI via le port USB to Device

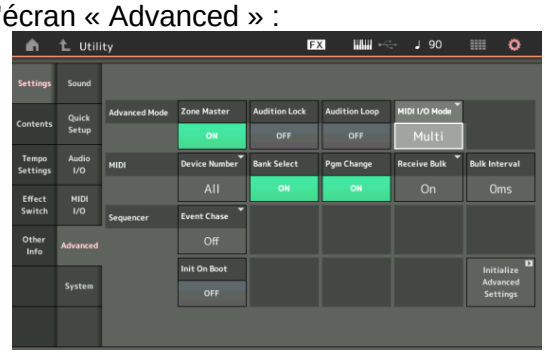
Ce deuxième point d'évolution de la gestion MIDI sur le Montage et le MODX va faire plaisir à plus d'un, il est maintenant possible de connecter au port "usb to device" de votre Montage ou MODX un clavier ou un contrôleur à pad et de l'utiliser directement pour jouer les sons de votre Montage ou MODX, cela fonctionne également avec un hub USB de préférence alimenté si vous souhaitez avoir votre clef usb et un clavier ou contrôleur directement connectés :



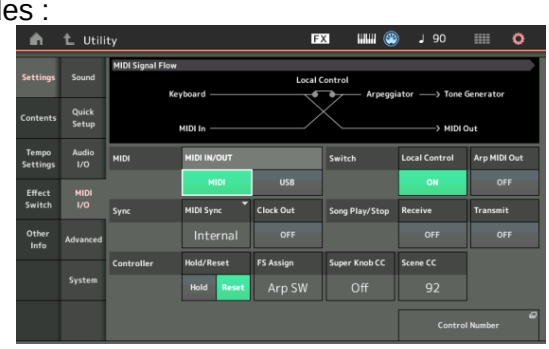
Lorsque vous connectez votre clavier ou contrôleur depuis son port "USB to Host" au port "USB to Device" de votre Montage ou MODX que ce soit directement ou via un hub usb, vous aurez ce message pop up :

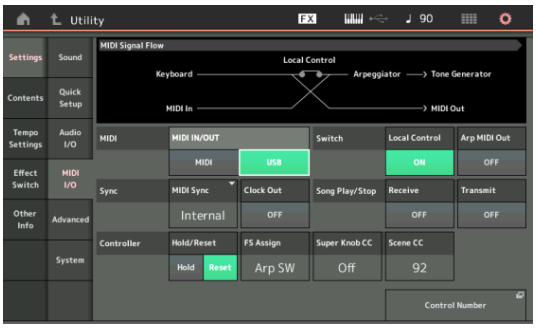


En ce qui concerne les réglages MIDI dans « Utility > Settings » vous pouvez travailler en mode MIDI I/O Multi sur l'écran « Advanced » :



Sur l'écran MIDI I/O vous pouvez être en mode MIDI si vous êtes avec votre groupe ou en mode USB pour une connexion avec un ordinateur, cela fonctionne à l'identique avec les deux modes :





Voyons maintenant ce que l'on peut faire :

- Vous pouvez jouer vos parts qui sont sous Keyboard Control depuis votre Montage / MODX si le canal MIDI du clavier/contrôleur connecté est différent du numéro des parts sous Keyboard Control, dans cet exemple je joue depuis le Montage sur les parts de 1 à 5 :



- Mon CP73 est sur le canal MIDI 6 et contrôle la part 6 :



 Vous pouvez jouer toutes vos parts sous Keyboard Control depuis votre clavier connecté si le canal MIDI du clavier/contrôleur connecté est identique au numéro d'une des parts sous Keyboard Control, dans cet exemple j'ai mis le CP 73 sur le canal MIDI 1, j'aurai pu le mettre sur le canal MIDI 2, 3, 4 ou 5 :



 Pour jouer une autre part depuis le clavier du Montage ou du MODX vous devez la sélectionner, exemple ici avec successivement les parts 6 puis 7 :





- Pour ceux qui veulent connecter un clavier de type PC, c'est possible mais limité, seules les fonctions suivantes sont fonctionnelles :

- Les flèches de déplacement pour se déplacer à l'écran.
- + et - pour faire monter/descendre la valeur d'un paramètre.
- Enter pour entrer sur la saisie d'un pavé de donnée ou valider la valeur modifiée et revenir à l'écran de précédent.
- Echap pour annuler.

Les lettres et chiffres ne peuvent pas être tapés directement depuis le clavier, la touche Suppr ne fonctionne pas.

Yamaha mettra en ligne le 23 septembre une liste de périphérique compatible testés à l'adresse suivante : https://www.yamaha.com/2/montage

* Équipement MIDI pris en charge : Périphériques MIDI compatibles avec la classe MIDI USB et appareils testés par Yamaha.
** Attention, la valeur nominale maximale du port [USB TO DEVICE] est de 5 V/500 mA. Ne branchez pas des périphériques USB dépassant la valeur nominale car de tels appareils peuvent endommager l'instrument.

*** La communication MIDI est uniquement dans le sens "Entrant", appareil connecté vers le Montage ou le MODX, vous ne pouvez pas envoyer de données MIDI depuis le Montage ou le MODX vers un autre périphérique MIDI connecté au port USB to Device.

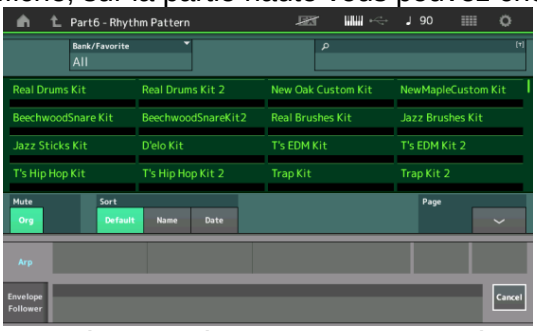
2.17.5.8 « Rhythm Pattern »

Cette fonction présente sur le MODX est maintenant disponible sur le Montage.
Elle vous permet d'assigner directement une part Drum Kit / Perc à votre « Performance » tout en sélectionnant les arpèges de votre choix si vous le souhaitez.

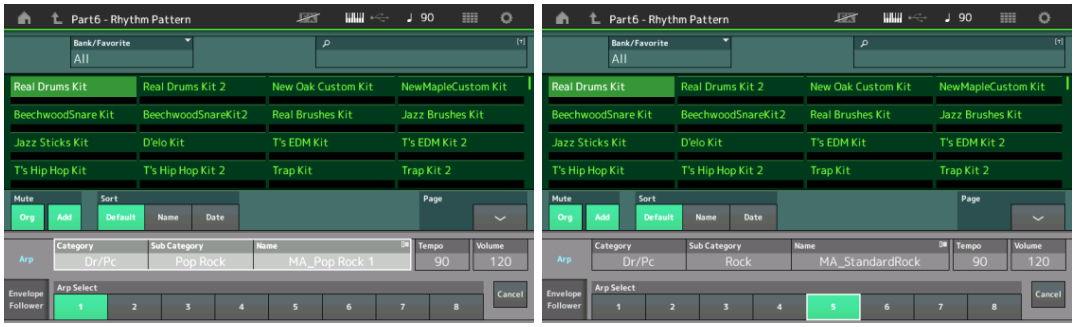
- Pour se faire depuis la vue d'accueil « Performance » (HOME) cliquez sur **SHIFT** + **CONTROL ASSIGN** :



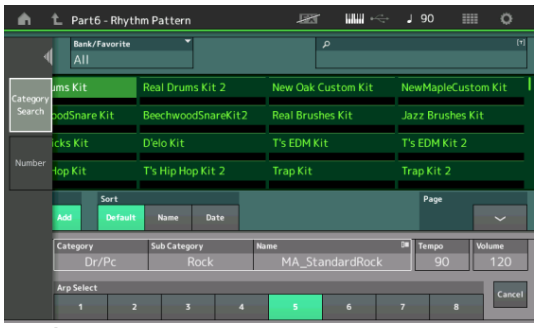
- L'écran suivant s'affiche, sur la partie haute vous pouvez choisir votre « Drum Kit » :



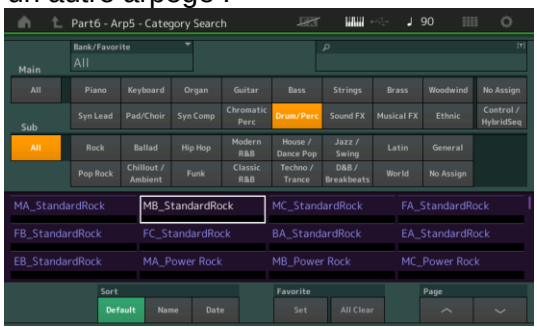
- Une fois votre Drum Kit sélectionné vous verrez ses arpèges associés, exemples pour la variation 1 et la variation 5 :



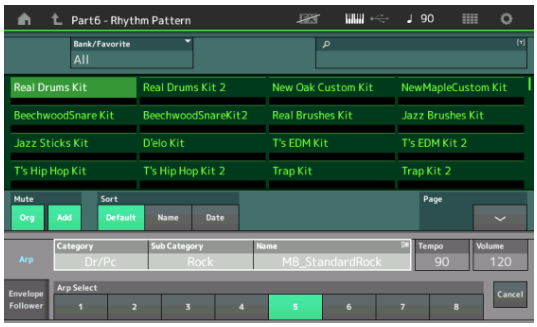
- Vous pouvez changer votre variation d'arpège directement depuis cet écran, cliquez sur le bandeau de l'arpège et le pavé « Category Search » s'ouvre à gauche de l'écran :



- En cliquant sur le pavé « Category Search » vous pouvez ouvrir l'écran de recherche d'arpège et choisir un autre arpège :



- Une fois sélectionné vous revenez à l'écran « Rhythm Pattern », vous pouvez également changer le tempo de votre « Performance » et le volume de la part du « Drum Kit » :



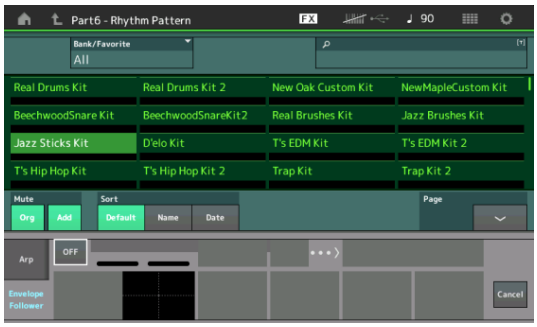
- Appuyez sur **Exit** et la part est directement intégrée à votre « Performance » :



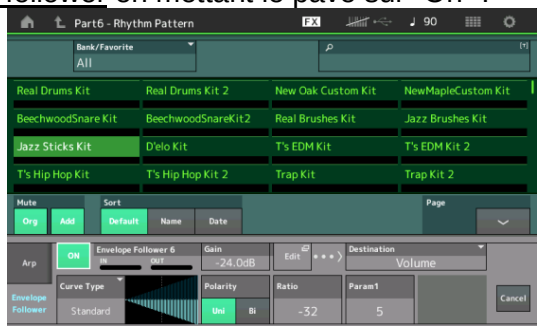
« Envelope Follower » intégré :

La fonction « Envelope Follower » est bien évidement également intégrée au « Rhythm Pattern » du Montage tout comme sur le MODX.

- Cliquez sur l'onglet « Envelope Follower » pour passer sur sa vue en bandeau bas de l'écran :

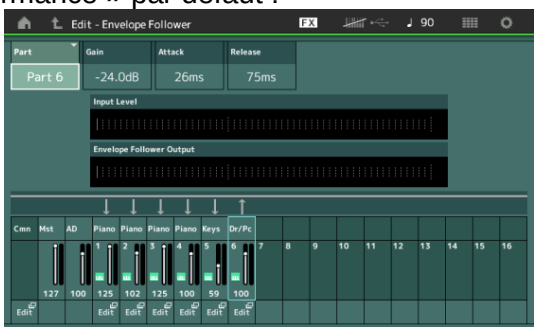


- Activez l'envelope follower en mettant le pavé sur "On" :



- vous pouvez alors choisir le type de courbe, la polarité, le gain, le Ratio et ajuster le Param 1 ainsi que choisir la destination qui sera contrôlée par l'Envelope Follower.
- Au dessus du choix de type de courbe vous pouvez visualiser les niveaux in/out.

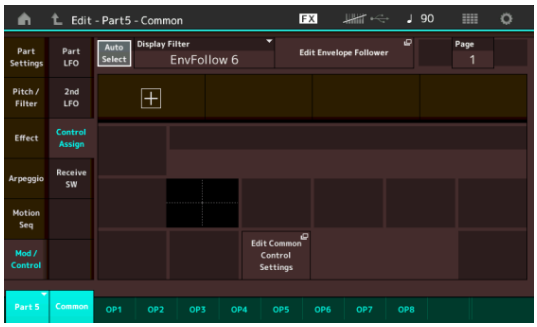
- En cliquant sur le pavé « Edit » vous arrivez sur la page d'édition de « Envelope Follower » et vous pouvez constater que ce contrôleur virtuel affecte toutes les autres parts de la « Performance » par défaut :



- Pour éditer une autre destination sur une part, cliquez sur « Edit » en bas de la part, cela vous mène directement sur l'assignation de cet « Envelope Follower » pour cette part :



- Utilisez le bouton Delete pour supprimer l'assignation si vous ne souhaitez pas la conserver pour cette part, la liaison sera alors supprimée :



2.17.5.9 Arrêt du jeu avec Arpège

- Pour arrêter la reproduction du jeu avec arpège, appuyez sur le bouton **Arp On/Off**, ou maintenez appuyer sur le bouton ■ (Stop) de la barre de transport.

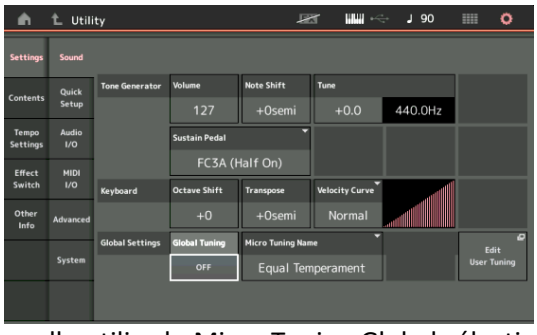
Vous pouvez ainsi reprendre immédiatement dès que vous rejouez au clavier puisque le bouton **Arp On/Off** reste actif.

2.17.5.10 Touche ***Exit*** pour revenir à l'écran d'accueil « Performance » (HOME)

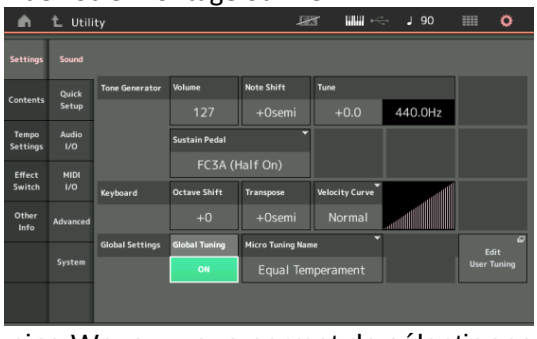
- La touche **Exit** nous permet où que l'on soit de revenir sur la page d'accueil « Performance » (HOME).

2.17.5.11 Global micro Tuning

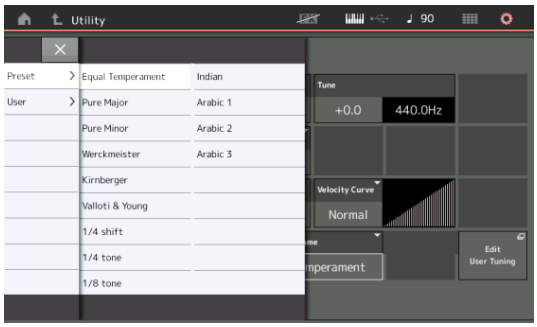
- Cette fonction de micro Tuning globale se situe dans « Utility > Settings > Sound ».
  - Sur « Off » le Montage ou le MODX n'utilisent pas le micro tuning global comme sur les versions précédentes d'OS :



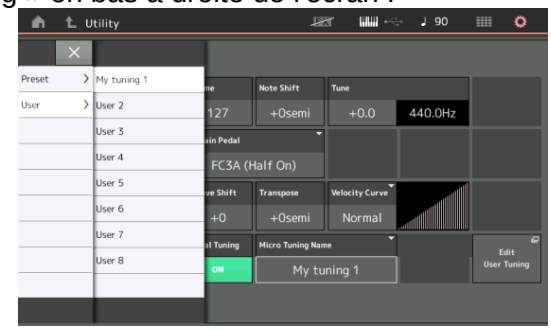
  - Activée sur « On » elle utilise le Micro Tuning Global sélectionné à droite pour toutes les « performances » de votre Montage ou MODX :



- Le pavé « Micro Tuning Wave » vous permet de sélectionner un Micro Tuning, il y a 12 presets spécifiques en sus du preset de base « Equal Temperament » :

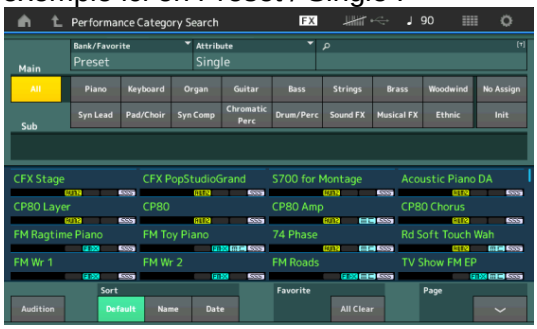


- Il y a également 8 User Micro Tuning que vous pouvez éditer en cliquant sur le pavé « Edit User Tuning » en bas à droite de l'écran :



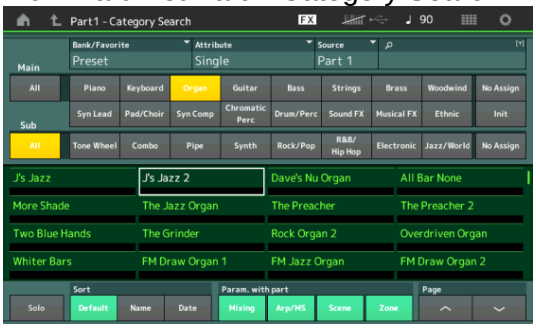
2.17.5.12 « Category Search »

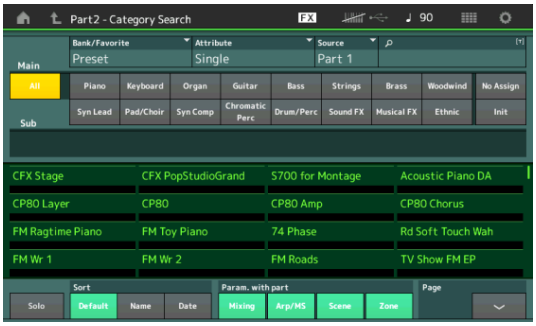
Voici une autre amélioration demandée par les utilisateurs, jusqu'à présent si vous utilisiez l'écran « Category Search » pour chercher une « Performance » ou changer une part, les pavés Bank/Favorite et Attribute se réinitialisaient dès que vous sortiez de l'écran « Category Search ».
Ce n'est plus le cas, une fois votre première sélection réalisée, à votre prochaine ouverture de l'écran, les pavés Bank/Favorite et Attribute restent sur la sélection précédente pour débuter votre nouvelle recherche, exemple ici en Preset / Single :



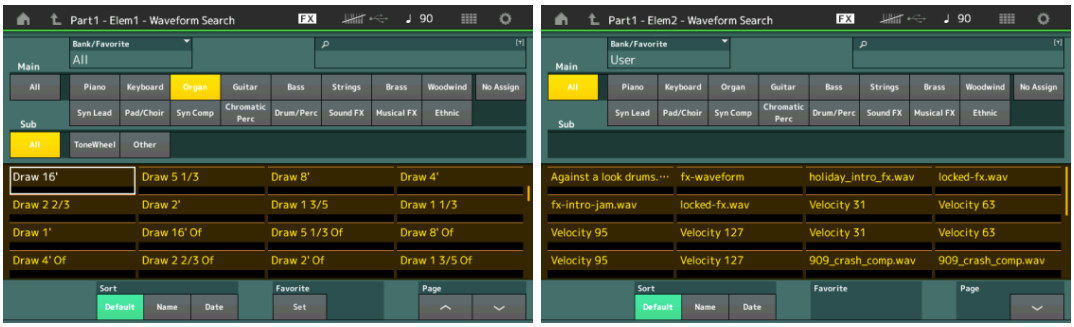
Ce sera aussi le cas pour les écrans Parts, Waveform et Arpeggio Category Search :

- Part 1 et Part 2 Category Search :

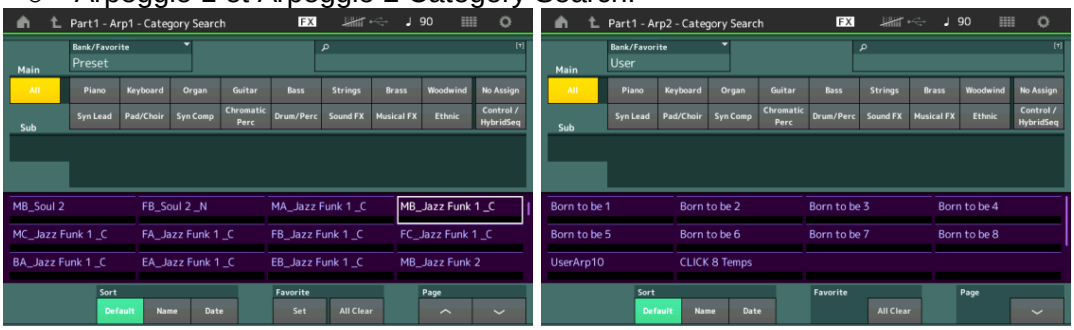




- Waveform element 1 et element 2 Category Search :



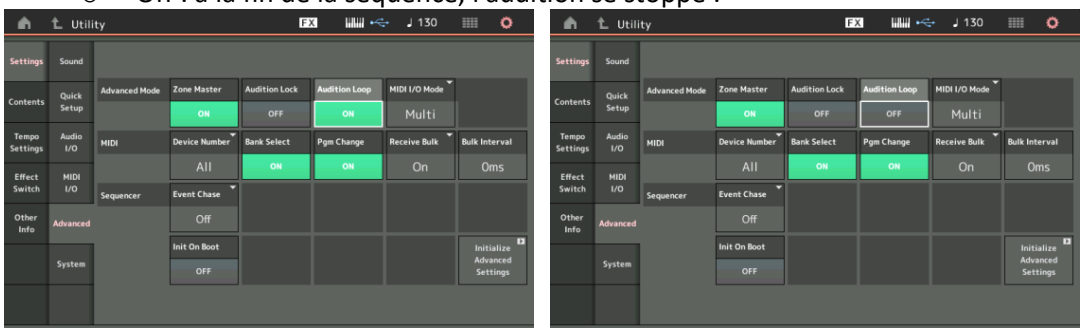
- Arpeggio 1 et Arpeggio 2 Category Search:



2.17.5.13 AUDITION LOOP OFF

Jusqu'à présent la fonction Audition tournait en boucle.

- Il est maintenant possible de <u>désactiver la boucle</u> par « Utility > Settings > Advanced »
  - "On" : l'audition tourne en boucle :
  - Off : à la fin de la séquence, l'audition se stoppe :

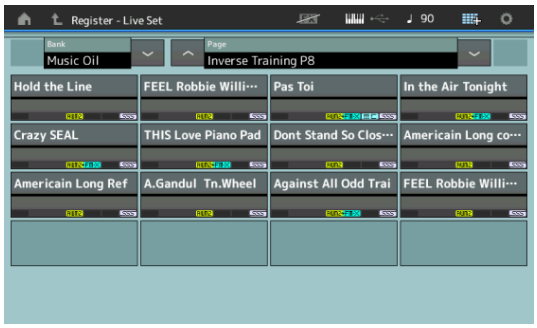


Ce n'est pas une fonction "gadget", la fonction Audition est en fait un lecteur de séquence MIDI, il permet de charger jusqu'à 128 fichiers MIDI User et c'est le support parfait pour lancer vos séquences MIDI et jouer par dessus et continuer à naviguer sur votre écran « Performance Play » pendant que la séquence joue sans avoir besoin de retourner vers l'écran « Song Play », il est donc important de ne pas avoir de boucle de la lecture lorsqu'on utilise la fonction Audition dans ce cadre.

2.17.5.14 « Live Set » dernier pavé disponible

Nouveau point demandé par les utilisateurs, jusqu'à présent, lorsque vous associez une « Performance » à un « Live Set », à chaque fois, le premier emplacement (slot) « Live Set » disponible était proposé.
Avec les OS 3.0 du Montage et 2.0 du MODX, ce sera le cas uniquement par défaut à la mise sous tension votre Montage ou MODX, tandis que c'est l'emplacement libre suivant le dernier emplacement choisi qui sera proposé par la suite.

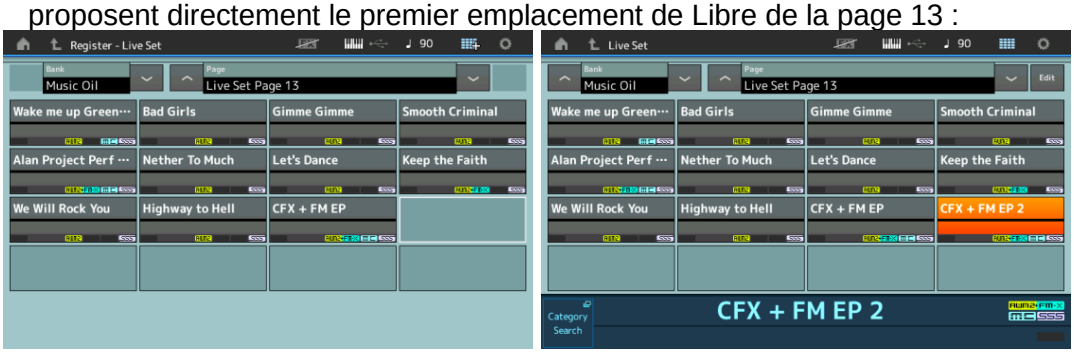
Regardons un exemple, mon premier emplacement libre est sur la page 8 de ma banque « Music Oil » :



- ✓ Je décide de mettre mon pavé « Live Set » sur un Slot de la page 13 de la même banque



- ✓ Pour ma performance suivante à sauver en « Live Set », le Montage ou le MODX me proposent directement le premier emplacement de Libre de la page 13 :



2.17.5.15 52 nouvelles « performances » et 16 nouveaux « Live Set »

Pour ces OS 3.0 du Montage et 2.0 du MODX, 52 nouvelles « Performances » sont disponibles notamment pour illustrer les nouveaux effets Wave Folder, VCM mini Filter et VCM Mini Booster.

Vous les trouverez sur les emplacements de banque MSB 63 LSB 20 PC 96 à MSB 63 LSB 21 PC 19 soit aux numéros allant de 2656 à 2707.

Moessieurs vous propose cette liste spécifique au format pdf : « Montage OS 3.0 nouvelles « Performances »

Il est à noter que certaines « Performances » n'ont qu'une seule part active sous « Keyboard Control », elles sont liées à des auditions spécifiques et je pense en fait que ce sont des bases prêtes à utiliser pour créer vos « Patterns » et stimuler votre inspiration, un bon moyen de s'essayer le mode « Pattern » :



Une nouvelle page « Live Set » est en Preset 3 et propose un Best Of de 16 nouvelles « performances » :



2.17.5.16 Mise à jour des Logiciels de John Melas

Les logiciels de John Melas seront également disponibles sur de nouvelles versions et supporteront les OS 3.0 du Montage et 2.0 du MODX.
Les mises à jour sont gratuites pour les utilisateurs qui ont déjà acheté leurs licences.

Tous les logiciels de John Melas sont maintenant compatibles avec VIM qui permet aux malvoyants de travailler avec un ordinateur équipé d'une application vocale d'assistance.

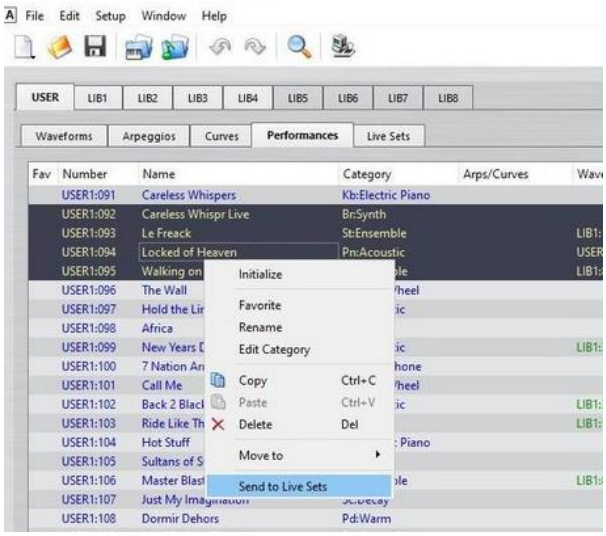
2.17.5.14.1 « Montage Waveform Editor » 253
2.17.5.14.2 « Performance Editor » 255
2.17.5.14.3 « Live Set Editor » 258

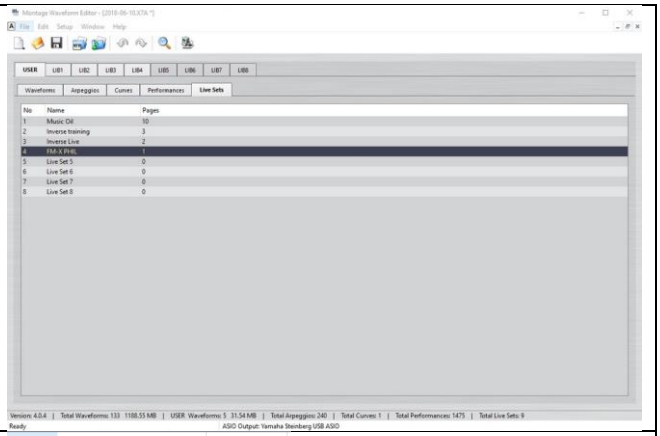
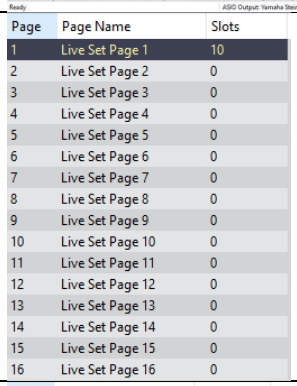
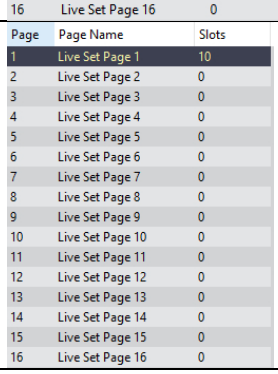
2.17.5.16.1 « Montage Waveform Editor »

- ✓ Conversion automatique des fichiers au format 4.04 à 4.05 : cela permet une meilleure intégration et évite certaines difficultés lors du chargement d'un fichier réalisé sur un OS précédent qui transite par le « Waveform Editor ».

- ✓ Les données de fichiers MODX peuvent être copiés et dans un fichier au format Montage et vice versa.

- ✓ Ajout de la fonction « Send Performance to Live Set » : sélectionnez une ou plusieurs « Performances » et faites un clic droit « Send Performance to Live Set » :



Les « Performances » sont alors directement associées au mode « Live Set » sur le premier emplacement de libre de la dernière banque et page « Live Set » utilisée, ici ma dernière banque utilisée est FM-X Phil :	
La dernière page utilisée est la page 1 elle est occupée par 10 slots « Live Set » :	
Sur cette page mes quatre « Performances » ont été associées aux quatre derniers slot « Live Set » inoccupés :	

Page	Page Name	Slots
1	Live Set Page 1	10
2	Live Set Page 2	0
3	Live Set Page 3	0
4	Live Set Page 4	0
5	Live Set Page 5	0
6	Live Set Page 6	0
7	Live Set Page 7	0
8	Live Set Page 8	0
9	Live Set Page 9	0
10	Live Set Page 10	0
11	Live Set Page 11	0
12	Live Set Page 12	0
13	Live Set Page 13	0
14	Live Set Page 14	0
15	Live Set Page 15	0
16	Live Set Page 16	0

Page	Page Name	Slots
1	Live Set Page 1	10
2	Live Set Page 2	0
3	Live Set Page 3	0
4	Live Set Page 4	0
5	Live Set Page 5	0
6	Live Set Page 6	0
7	Live Set Page 7	0
8	Live Set Page 8	0
9	Live Set Page 9	0
10	Live Set Page 10	0
11	Live Set Page 11	0
12	Live Set Page 12	0
13	Live Set Page 13	0
14	Live Set Page 14	0
15	Live Set Page 15	0
16	Live Set Page 16	0

Résolution d'un bug ou les catégories ne s'affichaient pas correctement si un emplacement Library est vide au milieu d'autres emplacements occupés (Library 1 chargée, Library 2 vide, Library 3 chargée ...).

2.17.5.16.2« Performance Editor »

Ajout de la fonction « Recent Performance List » qui vous permet de rapidement visualiser les seize dernières « Performances » éditées et les rappeler rapidement :



Ajout de la fonction copier/coller des arpèges :

- Allez sur l'écran « Arpeggio » et faites un clic droit sur l'onglet Arp1 dans cet exemple pour avoir la fonction copier (Copy) :



- Allez sur l'onglet « Arp6 » ou aucun arpège n'est assigné pour aucune part dans cet exemple, faîtes un clic droit sur l'onglet « Arp6 » pour avoir la fonction coller (Paste) :



- L'ensemble des arpèges est copié sur la page pour toutes les parts :



Ajout de la fonction copier/coller de tous les effets System "Reverb/Variation" et Master FX :

- La performance « Syncronizers » a une Reverb HD Hall, un effet Variation VCM Flanger et un Master FX MultiBand Compressor :



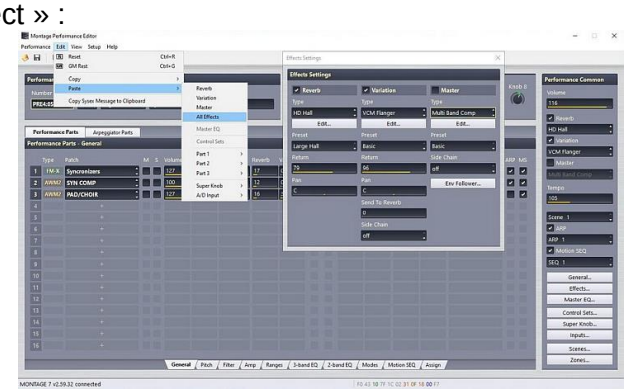
- La performance « Radiation » a une Reverb SPX Hall, un effet Variation 2 Modulator et un Master FX VCM Compressor 376 :



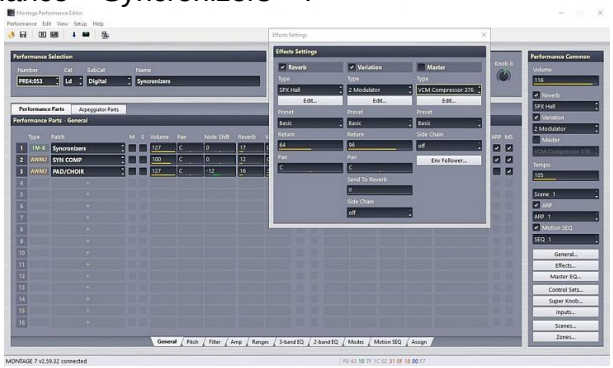
- Vous voulez copier l'ensemble des effets System et Master de Radiation dans la performance « Syncronizers », sur la performance « Radiation » allez dans le Menu « Edit > Copy > All Effect » :



- Retournez sur la performance « Syncronizers » et allez dans le Menu « Edit > Paste> All Effect » :



- Les effets System et Master FX de Radiation sont tous copiés en une seule opération dans la Performance « Syncronizers » :



Ajout de la fonction copier/coller du Master EQ :

Le principe est le même que pour la copie des effets System et Master FX avec les fonctions Copy/Paste Master EQ :



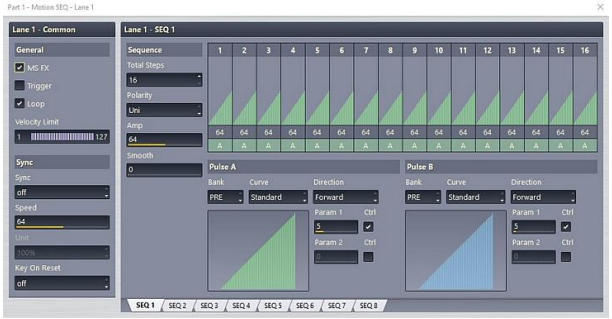


Ajout d'une fonction de dessin libre de la courbe des pas de votre Motion Sequence :

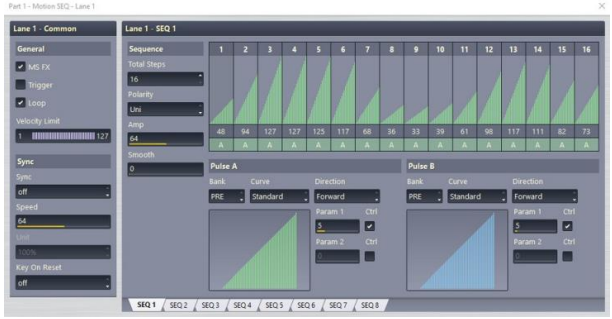
- Allez sur l'onglet « Motion Seq » et activez la « Lane 1 » pour une part :



- Cliquez sur le pavé « Lane 1 » pour aller sur la page de votre Motion Sequence si vous n'avez rien modifié en termes de hauteur de pas, par défaut ils sont tous à 64 :



- Maintenez la touche **CTRL** appuyée et bougez la souris sur la courbe des pas pour en modifier le "dessin" :

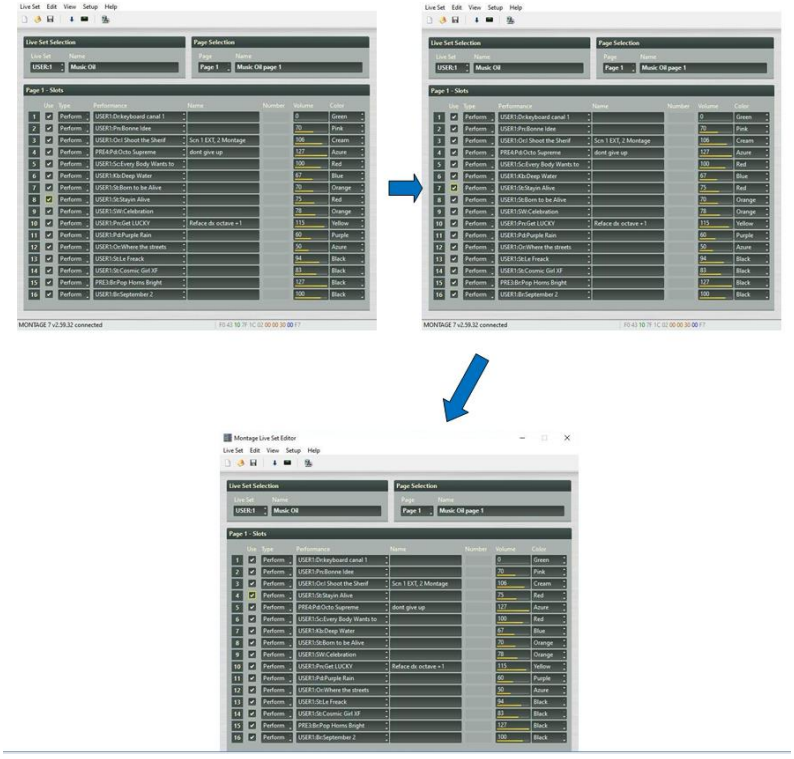


Cette fonction vous permet de ne pas avoir à modifier les pas un par un avec la souris.

2.17.5.16.3« Live Set Editor »

Ajout de la fonction de déplacement de slot « Live Set » :

- Cliquez sur le numéro d'un « Live Set » à gauche du nom exemple ici avec le "8" Stayin Alive et maintenez le clic,
- vous pouvez déplacer le slot avec la souris et les autres slots vont se recaler en fonction du mouvement que vous avez initié, de la position 8 à la 7 puis à la 4 sur les trois captures d'écran :



Attention, la mise à jour de l'OS 3.0 du Montage ou 2.0 du MODX depuis l'OS 2.50 du Montage ou 1.10 du MODX efface toutes vos données User et Library et Utility.
Il est impératif de sauver un fichier Backup avant de faire la mise à jour

Retrouvez en sus de la vidéo Moessieurs Montage OS 3.0, l'intégralité des vidéos Moessieurs sur son Channel YouTube et la page détaillées de la mise jour OS sur le site Moessieurs.

2.17.6 Fimware 3.5

Adapté de https://www.moessieurs.com/os-3.50.html

La mise à jour des OS 3.5 et 2.5 du Montage et du MODX est en ligne depuis le 2 juin 2020 :

2.17.6.1 Nouvelles Performances 259
2.17.6.2 Smart Morph FM-X les basiques 259
2.17.6.3 Améliorations apportées au mode « Pattern » 267
2.17.6.4 Améliorations des contrôles 270
2.17.6.5 Utilisation du sélecteur au pied pour régler le tempo 272
2.17.6.6 Réglage de l'affichage du nom de la part après le démarrage 272
2.17.6.7 Modification des caractéristiques pour les Note Limit lorsqu'un fichier WAVE ou AIFF est chargé dans un Drum Kit 273
2.17.6.8 Amélioration de la résolution de la variation de hauteur de ton via le pitch bend 273
2.17.6.9 Mise à jour de MONTAGE Connect et MODX Connect 273
2.17.6.10 OS 3.50 Montage point particulier : Importation de fichiers MODX. 274

2.17.6.1 Nouvelles Performances

Ces deux mises à jour apportent 32 nouvelles performances associées à la nouvelle fonction Smart Morph.

16 Live Set Preset "Best Of V3.5" sont également disponibles dans la banque preset Live Set



2.17.6.2 Smart Morph FM-X les basiques

La nouvelle fonction Smart Morph utilise un algorithme d'intelligence artificielle qui permet aux utilisateurs du MONTAGE ou du MODX d'effectuer un morphing entre des parts FM-X placées sur les parts de 9 à 16 donc jusqu'à 8 parts FM-X au maximum et de retrouver cette interpolation sur la part 1 de la performance.

Le Smart Morph grâce à une analyse sophistiquée matérialise chaque son sous forme de point de couleurs sur une carte.
Il y a 1024 points ou pixels ou plots disponibles soit 1024 interpolations disponibles (32x32).
Cette fonction crée automatiquement des sons FM-X interpolés et dispose les résultats de cette interpolation sur la carte avec un dégradé de couleur.

La distance entre chaque point de référence de part source et les points créés et la différence de couleur vous indique des informations sur la similitude des sons. Plus on s'éloigne du son source via les divers points et les dégradés de couleur plus on avance dans l'interpolation des sons FM-X et plus la différence de son est notable.

Vous pouvez au choix glisser le long des points sur la carte avec votre doigt pour avoir des sons évolutifs ou gérer une ligne entre deux points quelconques à l'aide du Super Knob, ce qui vous permet de bénéficier d'un contrôle en temps réel pour la création d'un morphisme expressif de sons FM-X lorsque vous jouez.

La part1 sert de réceptacle au Smart Morph FM-X, c'est le résultat pour les paramètres FM-X "purs" de l'interpolation entre les parts allant de 9 à 16 qui est "compilé" sur la part1 qui en quelque sorte "s'efface" sur les paramètres FM-X pour intégrer "uniquement" la carte avec le Morphing des parts que vous avez assigné de 9 jusqu'à 16.
La part 1 est essentiellement écrasée par la carte de morphing générée par l'analyse des parties FM-X parentes que vous placez dans les parties 9 à 16.
Ce qu'on conserve de la part 1 ce sont les paramètres « non FM-X » par exemple les contrôleurs, les effets, les arpèges, les réglages de super Knob, etc...

Chaque pixel sur la carte est, en théorie, un arrangement différent des paramètres FM-X.

Les paramètres R/G/B de l'écran Analyze sont vos vecteurs d'entrée pour la création de la carte Smart Morph.

Il n'est pas possible d'utiliser le Smart Morph sur les parts AWM2, seules des parts FM-X peuvent être assignées en parts de 9 à 16.
Une fois l'analyse effectuée, vous pouvez supprimer les parts de 9 à 16 si vous le souhaitez, la résultante de l'analyse étant assignée à la carte sur la part1 et vous pouvez alors utiliser les parts de 9 à 16 pour les jouer depuis un autre clavier connecté au Montage ou au MODX ou depuis un logiciel séquenceur.

Vous pouvez également une fois le Smart Morph créé choisir une position sur la carte avec l'interpolation qui donne le meilleur rendu à votre goût, copier la part1 vers un emplacement part de 2 à 8.
La part ainsi copiée ne bénéficie plus des possibilités de mouvement et d'évolution du Smart Morph mais elle est le résultat le plus appréciable que vous ayez trouvé dans vos essais.
Vous pouvez alors refaire un smart Morph soit en repartant de zéro soit en prenant un autre point sur la carte, ainsi définir un autre son, le copier sur une autre part ... et utiliser par exemple les Scene Memory avec le Keyboard Control pour passer d'une part à une autre.

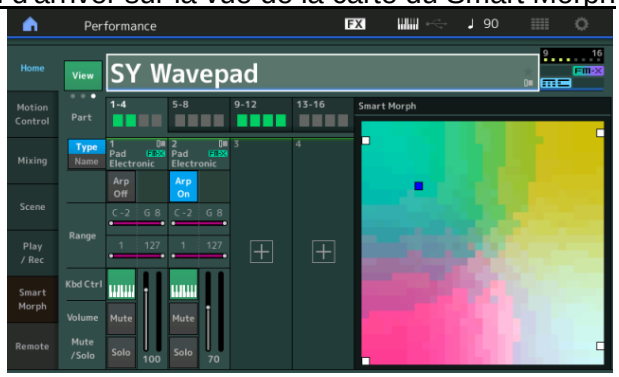
Voyez cette fonction comme un outil puissant qui vous permet de créer de nouveaux sons FM-X et de les utiliser dans d'autres performances ou bien un outil qui vous permet de modifier en direct votre Smart Morph FM-X pour créer des ambiances/mouvements sonores uniques.

Vous pouvez en espace User disposer de 128 performances Smart Morph au maximum, bien évidement c'est identique en Library.

2.17.6.2.1 « View » 261
2.17.6.2.2 Smart Morph et écran « Play » 261
2.17.6.2.3 « Edit » 262
2.17.6.2.4 « Analyze » 264
2.17.6.2.5 Super Knob 265
2.17.6.2.6 Ecran « Job » 266
2.17.6.2.7 Attribute Smart Morph 267

2.17.6.2.1 « View »

- Utilisez le bouton **Performance** à trois reprises pour basculer entre les trois vues disponibles afin d'arriver sur la vue de la carte du Smart Morph :

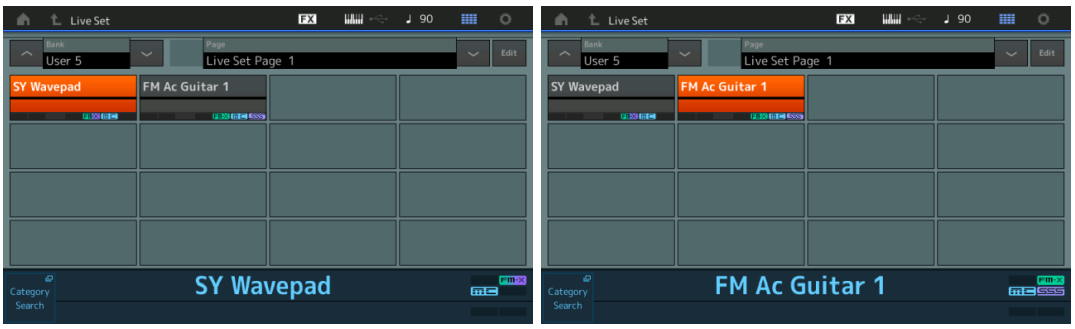


De là les points blancs sont la représentation des parts sources, le point ou plot bleu est la position actuelle sur un pixel qui vous propose un son spécifique.

Comment reconnaitre une performance FM-X qui n'utilise pas le Smart Morph et une Performance qui l'utilise, l'icône FM-X est tout simplement différente ?

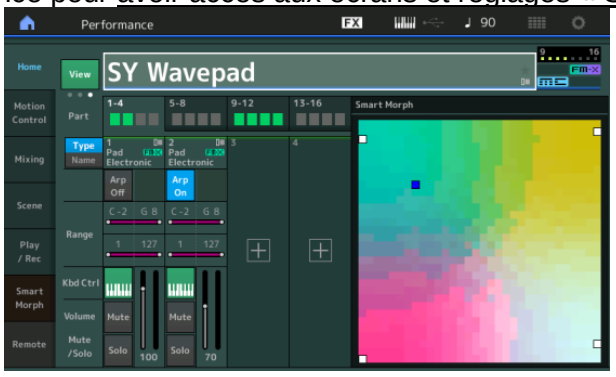
- FM-X performance sans Smart Morph
- FM-X performance qui utilise le Smart Morph

On retrouve également ces deux types d'icônes sur les Slots Live Set, ici SY Wavepad utilise le Smart Morph, Alors que FM Ac guitar 1 ne l'utilise pas :



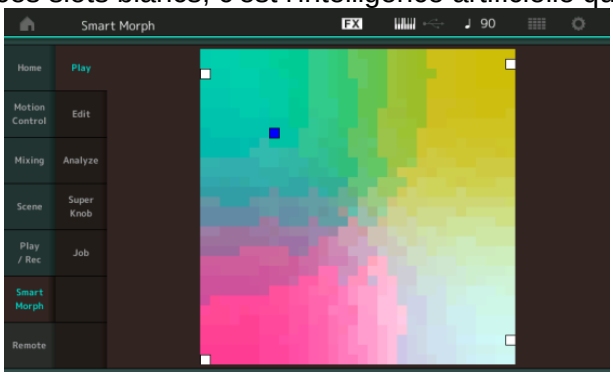
2.17.6.2.2 Smart Morph et écran « Play »

- Appuyez sur « Smart Morph » dans la colonne de gauche depuis la vue « Home » d'une performance pour avoir accès aux écrans et réglages « Smart Morph » :



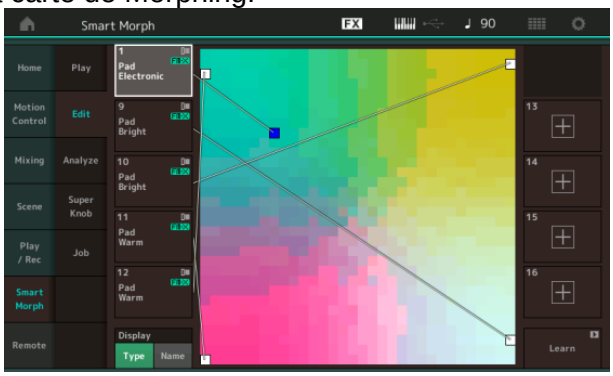
Ecran « Play »

L'écran de jeu est plus détaillé qu'en vue Home, si vous souhaitez plus de précision pour jouer et déplacer le plot bleu avec votre doigt, allez sur cet écran, notez que les plots blancs sont les parts sources qui ont servi de base pour la création du Smart Morph, vous ne choisissez pas l'emplacement de ces slots blancs, c'est l'intelligence artificielle qui en fixe la position :



2.17.6.2.3 « Edit »

L'écran « Edit » vous permet de sélectionner les parts FM-X qui vont servir via la fonction Smart Morph à créer la carte de Morphing.

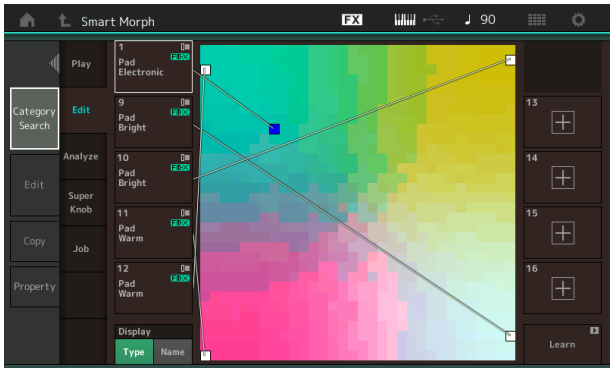


Pour rappel la part1 reçoit les données de carte de Smart Morph pour les paramètres FM-X et ses données d'origine FM-X seront remplacées par cette carte dès lors que vous allez toucher l'écran, le plus simple est en premier lieu de sélectionner la performance

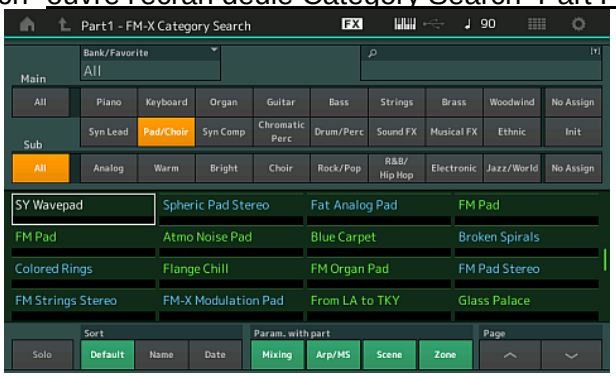
Init -FM-X si vous souhaitez partir d'une "coquille vide" (pas d'effet de contrôleur, de réglage Super Knob ou de Scene Memory ... en particulier) puis d'aller depuis l'écran Home sur l'onglet Smart Morph.

Si vous souhaitez avoir un point de départ FM-X avec effets, arpèges, motion sequence scene memory en partant d'une performance FM-X existante, choisissez cette performance FM-X.

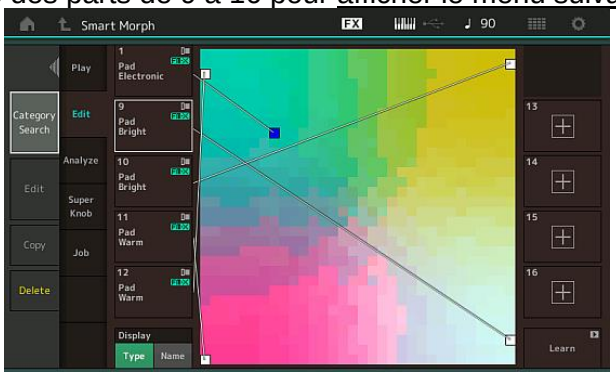
- Appuyez sur la part 1 pour afficher les options suivantes s'affichent sur la colonne de gauche :



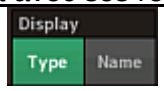
- "Category Search" ouvre l'écran dédié Category Search Part FM-X :



- « Edit » vous permet d'éditer la part
- « Copy » vous permet de copier ou échanger une part :
- « Property » vous permet d'afficher les propriétés de la Part :
- Cliquez sur une des parts de 9 à 16 pour afficher le menu suivant



La seule différence est en bas, « Property » est remplacé par « Delete » qui vous permet de supprimer la part sélectionnée de 9 à 16 si vous cliquez sur « Delete » :

- Notez que lorsque vous appuyez sur une des parts de 9 à 16 vous pouvez l'entendre et jouer cette part avec ses réglages d'origine.
- En bas de l'écran 

permet de choisir d'afficher les parts soit par leurs Types (Catégorie)soit par leurs noms :

« Learn »
Le pavé Learn lance l'apprentissage ou la création de la carte Smart Moprh lorsque vous appuyez dessus.

Pendant le traitement des données par l'intelligence artificielle, certaines opérations de l'interface sont désactivées et le bouton « Cancel » s'affiche à la place de « Learn » »

Si vous annulez le traitement, la carte revient à son état avant l'apprentissage.

Vous pouvez jouer de votre Montage ou MODX pendant l'opération d'apprentissage mais bien évidement l'intérêt c'est d'attendre que la carte Smart Morph soit réalisée pour en tirer les bénéfices.

« ETA » Estimated Time of Action
Afofichage du temps d'action restant estimé pour réaliser la Smart Morph, il s'affiche dès que vous avez appuyé sur « Learn ».

Répéter l'apprentissage

Une fois que la Smart Morph a été créé, vous n'êtes peut-être pas totalement satisfait du résultat, il suffit de relancer en appuyant sur Learn car la fonction ne répète pas les mêmes interpolations à chaque fois.

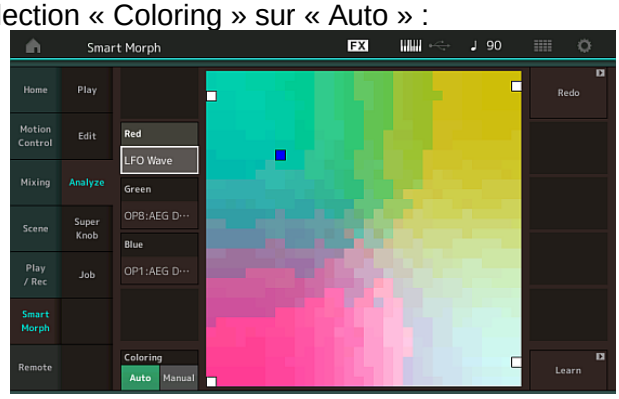
« Undo »

Finalement vous souhaitez revenir à la Smart Morph précédente, pas de panique les options undo/redo sont bien présentes car dès lors que vous avez utilisé la fonction d'apprentissage, le bouton « Undo » s'affiche en haut à droite. Appuyez dessus pour annuler vos modifications et restaurer l'état de la carte avant l'apprentissage.

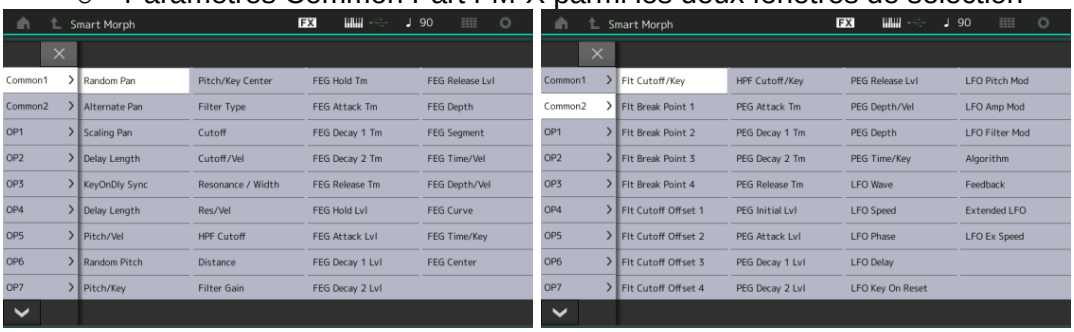
Lorsque vous avez utilisé la fonction Undo, le bouton « Redo » s'affiche pour vous permettre de restaurer les modifications apportées :

2.17.6.2.4 « Analyze »

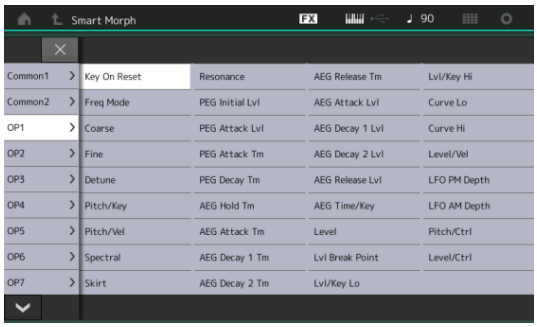
On peut sélectionner sur cette écran la visualisation des interpolations ou vecteurs d'entrés qui servent à créer la carte Smart Morph, elle peut se faire de façon automatique en laissant en bas à gauche la sélection « Coloring » sur « Auto » :



- Dans ce cas, à chaque fois que vous appuyez sur « Learn », c'est l'AI qui sélectionne les paramètres des pavés Red, Green Blue.
- Si par contre vous choisissez « Manual », c'est vous qui allez choisir la visualisation des paramètres d'interpolation Red, Green, Blue
    - Paramètres Common Part FM-X parmi les deux fenêtres de sélection



    - Paramètres Operator pour chaque Operator :



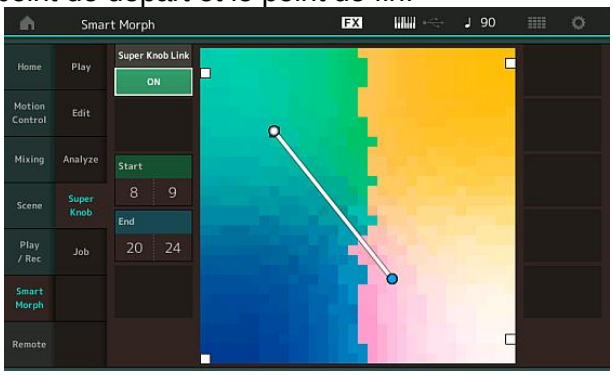
En « Manual », chaque paramètre choisi pour Red, Green et Blue restera inchangé, la carte Smart Morph travaillera avec ces paramètres pour définir la répartition des couleurs à l'écran.

Ce qu'il faut comprendre c'est que l'attribution des couleurs et des paramètres qui y sont liés n'a qu'une valeur d'effet "optique" elle ne modifie pas la procédure d'interpolation et donc le son de la part sur chacun des points de sa carte Smart Morph sur la grille 32/32 ce qui représente 1024 interpolations possibles soit 1024 sons FM-X différents.

Pour des résultats que je qualifierai d'« aléatoires » laissez sur « Auto » et en fait tout bonnement vous n'avez pas besoin d'aller sur l'écran Analyze dans ce cadre, laissez faire l'AI du Montage

2.17.6.2.5 Super Knob

Le **Super Knob** peut être utilisé pour se déplacer sur la carte Smart Morph sur une ligne dont vous pouvez définir le point de départ et le point de fin.

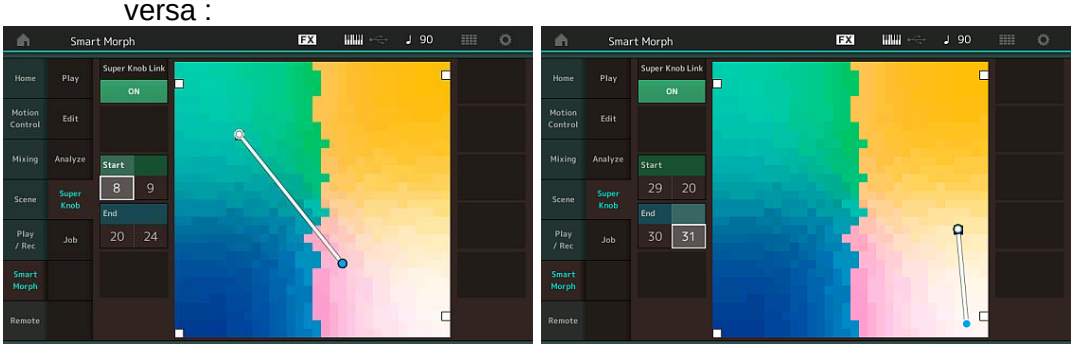


- Le pavé « Super Knob Link » réglé sur « On » en haut à gauche de la carte permet d'activer le mouvement du plot bleu de la ligne sur la carte Smart Morph.
  Réglé sur Off le Super Knob ne contrôle pas le mouvement du plot bleu sur la ligne.

- Si le **Super Knob** sert à d'autres contrôles et que vous ne souhaitez l'utiliser que pour la Smart Morph, allez depuis la vue Home sur l'écran « Motion Control > Super Knob » et désactivez une partie ou la totalité des Super Knob Link :



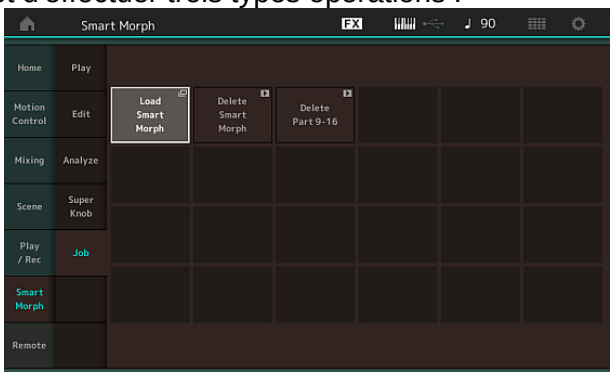
- Pour définir la ligne que va suivre le Super Knob vous avez deux réglages disponibles pour le Start et le End.
  Le Start est le point haut sur la carte Smart Morph, le End le point bas.
  - le réglage de gauche vous déplace sur le plan horizontal de la gauche vers la droite ou vice versa :
  - Le slot de droite vous déplace sur le plan vertical du haut vers le bas ou vice versa :



Une fois un des slots de position sélectionné, vous pouvez toucher l'écran et tester pour trouver le meilleur rendu possible et le point start ou End selon le slot sélectionné suivra votre doigt.

2.17.6.2.6 Ecran « Job »

L'écran job vous permet d'effectuer trois types opérations :



« Load Smart Morph »

Pour charger une Performance Smart Morph disponible en tant que Preset, User ou Library :



- Sélectionnez une autre performance sur l'écran Load pour charger les données Smart Morph contenues dans cette performance vers la performance actuelle.

Exemple ici avec le choix des 32 performances Preset :



Une fois chargée les données sont en partie "mergées" avec votre performance sélectionnée, mis à part que la part 1 Smart Morph remplace votre part 1 initiale, il en va de même pour les parts de 9 à 16.

« Delete Smart Morph »

Cette fonction supprime les données Smart Morph contenues dans la performance actuelle.

- Cliquez sur Delete pour supprimer les données Smart Morph :

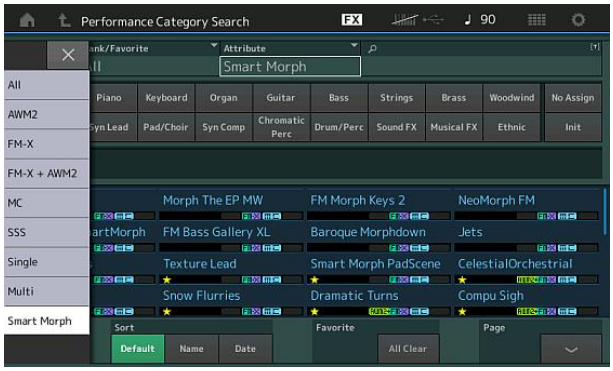
« Delete Part 9 – 16 »

Cette fonction supprime simultanément les parts de 9 à 16 :

N'oubliez pas par exemple que pour le SSS fonctionne sur le Montage il faut qu'il n'y ait aucune part sur les parts de 9 à 16. Il est donc très important de supprimer les parts de 9 à 16 si vous souhaitez garder uniquement la part1 et sa Smart Morph et pouvoir changer de performance avec le SSS sans coupure de son.

2.17.6.2.7 Attribute Smart Morph

Dans le « Category Search Performance » un nouvel "Attribute" est disponible il s'agit bien évidement du Smart Morph qui vous permet de ne sélectionner que les performances qui utilisent le Smart Morph :



2.17.6.3 Améliorations apportées au mode « Pattern »

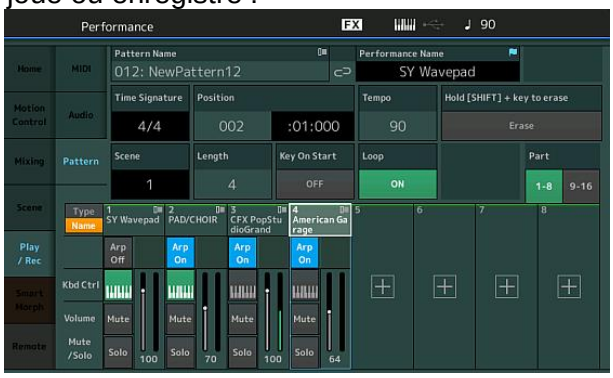
Le mode Pattern profite pour ces deux mises à jour de belles amélioration qui vont vous faciliter son usage :

2.17.6.3.1 Enregistrement, reproduction 268
2.17.6.3.2 « Overdub » 268
2.17.6.3.3 Song/Event : « Get Phrase » 268
2.17.6.3.4 Song/Event : « Erase Event » 268
2.17.6.3.5 Play FX 269
2.17.6.3.6 Ajout de la possibilité d'activer le Chainage des Scene depuis l'écran Pattern Play et dans un Live Set 269

2.17.6.3.7 Undo/Redo : 270

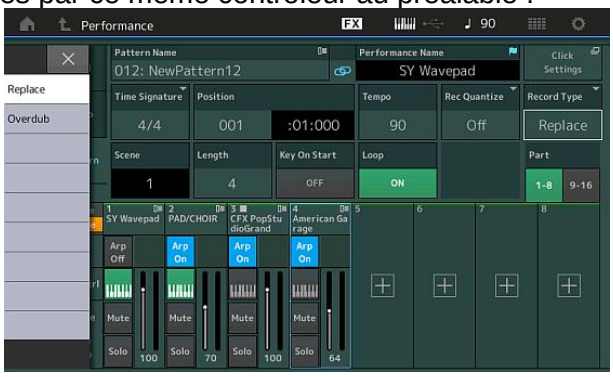
2.17.6.3.1 Enregistrement, reproduction

Vous pouvez désormais sélectionner un son dans l'écran « Part Category Search » tout en continuant à enregistrer ou tout simplement en laissant le Performance Recorder enregistrer, ici dans cet exemple je peux sélectionner la part 4 et ouvrir ensuite l'écran « Category Search » pendant que le Pattern joue ou enregistre :



2.17.6.3.2 « Overdub »

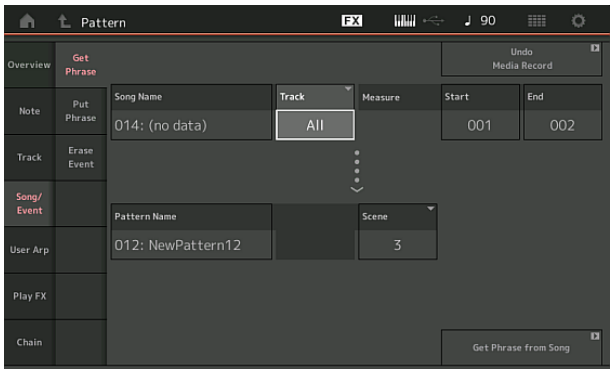
Vous pouvez désormais enregistrer en Overdub les actions de contrôleurs tout en supprimant les données enregistrées par ce même contrôleur au préalable :



2.17.6.3.3 Song/Event : « Get Phrase »

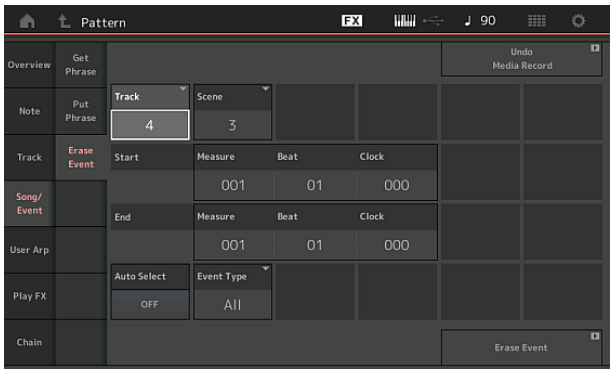
Les écran Song sont maintenant nommés « Song/Event » :

Dans l'écran « Get Phrase », vous pouvez désormais spécifier « All » (Tous) pour les pistes source et de destination :

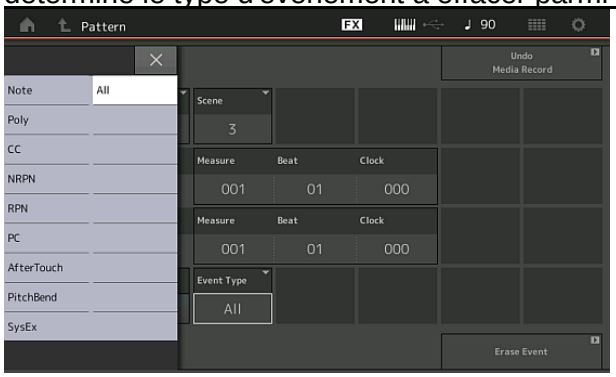


2.17.6.3.4 Song/Event : « Erase Event »

Ce nouvel écran a été ajouté à la partie Song, vous pouvez désormais supprimer les événements MIDI d'un Pattern en fonction du type d'événement et spécifier la plage (mesure, temps et horloge) :



- « Event Type » détermine le type d'événement à effacer parmi les choix suivants :

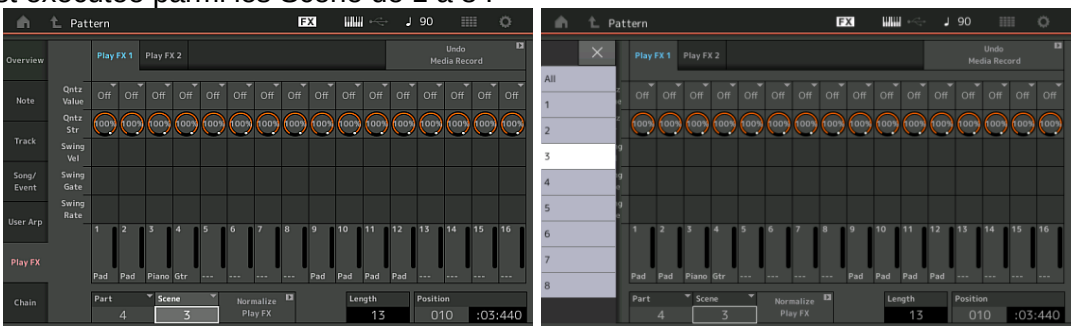


  - Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All
  - CC Number (Numéro de changement de commande) ne s'affiche lorsque le type d'événement est réglé sur CC. Détermine le numéro de changement de commande à effacer.
  - System Exclusive : Il ne s'affiche que lorsque le type d'événement est réglé sur SysEx et permet de déterminer les données Sysex à effacer :

NOTE Lorsque les paramètres Common et Super Knob sont spécifiés, les données exclusives au système sont supprimées, indépendamment des réglages de piste.

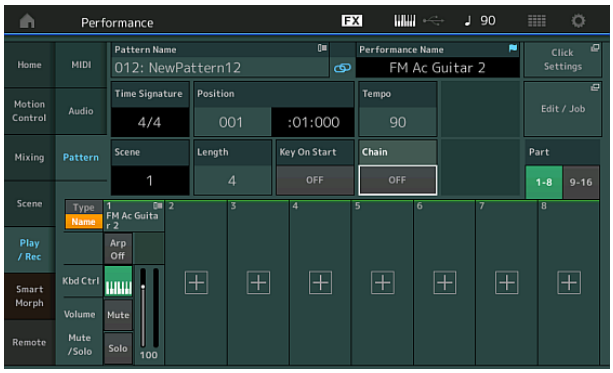
2.17.6.3.5 Play FX

Vous pouvez désormais spécifier les scènes applicables lorsque la fonction Normalize Play FX est exécutée parmi les Scene de 1 à 8 :



2.17.6.3.6 Ajout de la possibilité d'activer le Chainage des Scene depuis l'écran Pattern Play et dans un Live Set

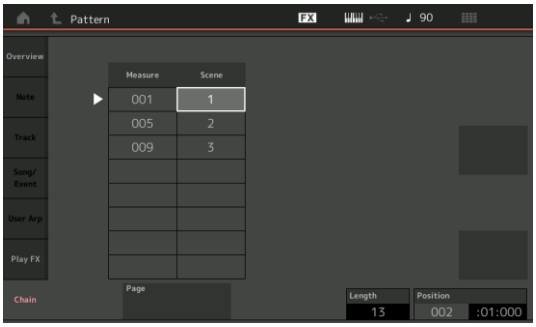
Activer le Slot "Chain" pour que cela soit pris en compte :

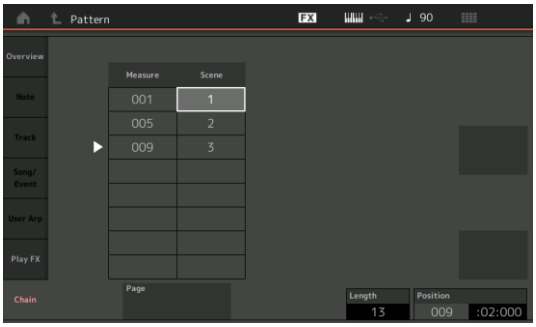


- Si un Pattern dont le Slot Chain est activé est associé à un Live Set une icône spécifique "PTN Chain" s'affiche sur le pavé « Live Set » :



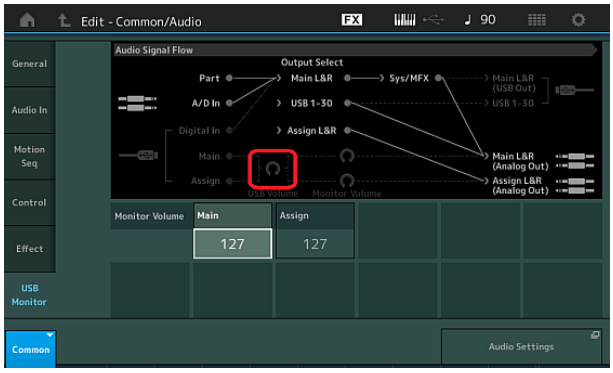
- L'écran de chainage en Edit Job se voit ajouter une icône play qui bouge en fonction de l'avance des scenes chainées :





2.17.6.3.7 Undo/Redo :

Vous pouvez désormais utiliser la fonction Undo/Redo pour les tâches exécutées sur chaque écran Edit/Job concerné :



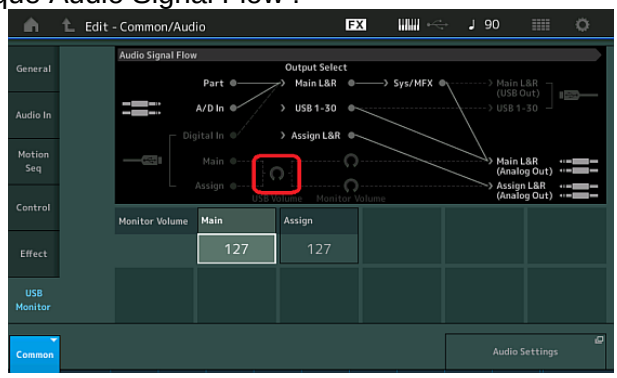
2.17.6.4 Améliorations des contrôles

2.17.6.4.1 Raccourcis du flux de signaux :..... 271

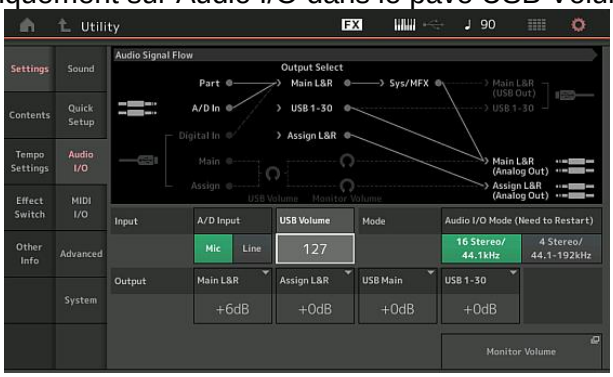
2.17.6.4.2 Local Control : 272

2.17.6.4.1 Raccourcis du flux de signaux

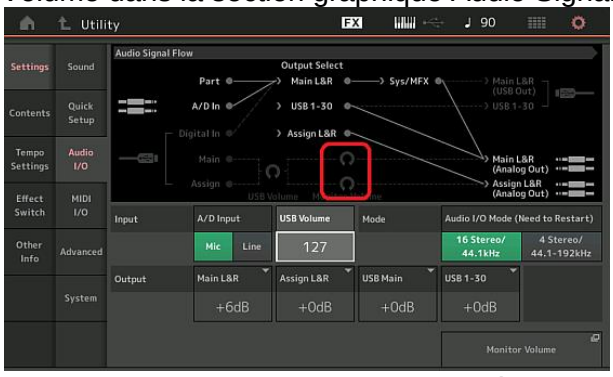
Vous pouvez désormais appeler l'écran Audio I/O en appuyant à proximité de USB Volume dans la section graphique Audio Signal Flow :



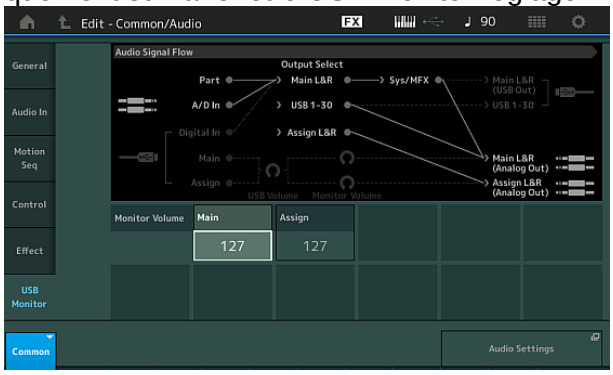
L'écran passe automatiquement sur Audio I/O dans le pavé USB Volume :



De même depuis cet écran, vous pouvez désormais appeler l'écran USB Monitor en appuyant à proximité de Monitor Volume dans la section graphique Audio Signal Flow :

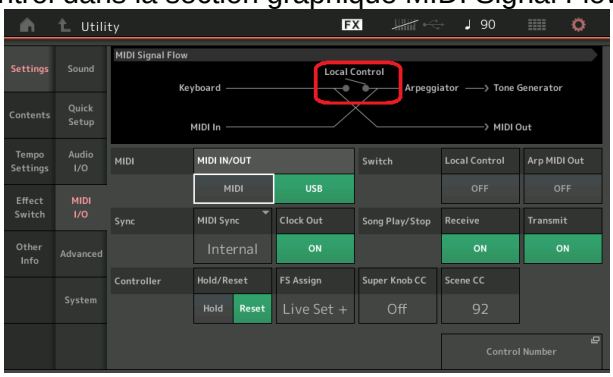


L'écran passe automatiquement sur la fenêtre USB Monitor réglage Main :



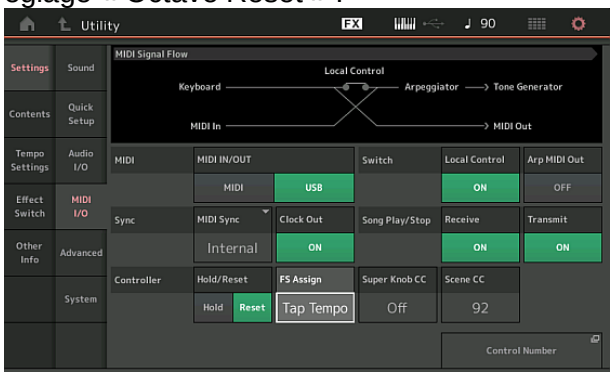
2.17.6.4.2 Local Control

Vous pouvez désormais activer ou désactiver le paramètre Local Control en appuyant sur le commutateur Local Control dans la section graphique MIDI Signal Flow :



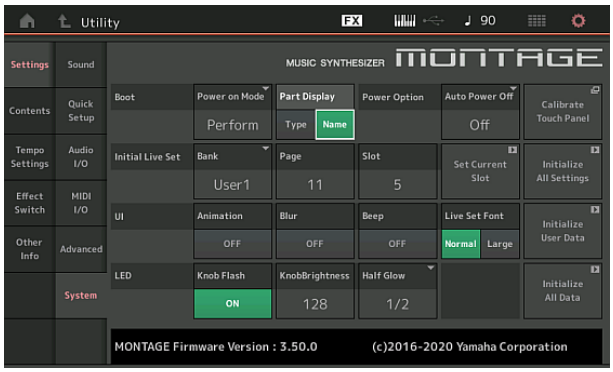
2.17.6.5 Utilisation du sélecteur au pied pour régler le tempo

Le paramètre « Tap Tempo » a été ajouté aux réglages disponibles pour la pédale Foot Switch ce qui vous permet de régler le tempo de manière très pratique à l'aide de la pédale, le réglage se situe juste après le réglage « Octave Reset » :



2.17.6.6 Réglage de l'affichage du nom de la part après le démarrage

Vous pouvez désormais choisir l'affiche au dessus des parts de la performance dans un cadre général donc pour toutes les performances, avec soit Type (category) et Name (Nom de la part), une fois la sélection effectuée dans utility > Settings > System,Part display : ce choix sera effectif après un redémarrage du Montage ou du MODX et vous n'aurez plus à le faire pour chaque performance :



2.17.6.7 Modification des caractéristiques pour les Note Limit lorsqu'un fichier WAVE ou AIFF est chargé dans un Drum Kit

Les caractéristiques techniques ont été modifiées, la valeur initiale de la plage de de notes est maintenant par défaut de C-2 à G8 lorsqu'un fichier WAVE ou AIFF est chargé en tant que Drum Part Key.

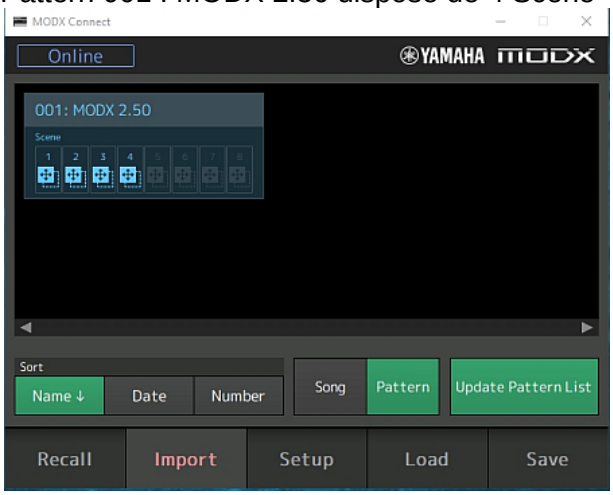
2.17.6.8 Amélioration de la résolution de la variation de hauteur de ton via le pitch bend

La résolution de la variation de changement de hauteur de ton via le pitch bend a été améliorée afin que vous puissiez avoir une meilleure définition.

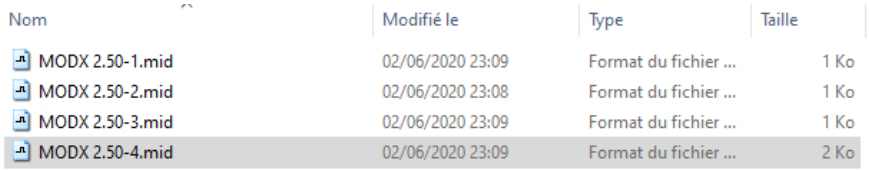
2.17.6.9 Mise à jour de MONTAGE Connect et MODX Connect

MONTAGE Connect et MODX Connect prennent désormais en charge les Pattern :

Exemple avec MODX Connect, ici vous pouvez voir après avoir sélectionné Pattern dans l'onglet Import que ma Pattern 001 : MODX 2.50 dispose de 4 Scene :



- Vous pouvez faire un glisser/dépose de chaque Scene l'une après l'autre en la sélectionnant vers un dossier de votre ordinateur, dans cet exemple j'ai fait un glisser/déposer de la Scene 1 et le fichier midi créé se nomme MODX 2.50-1.mid, pour la Scene 2 il se nommera MODX 2.50-2.mid et ainsi de suite. :



Nom	Modifié le	Type	Taille
MODX 2.50-1.mid	02/06/2020 23:09	Format du fichier ...	1 Ko
MODX 2.50-2.mid	02/06/2020 23:08	Format du fichier ...	1 Ko
MODX 2.50-3.mid	02/06/2020 23:09	Format du fichier ...	1 Ko
MODX 2.50-4.mid	02/06/2020 23:09	Format du fichier ...	2 Ko

- Dans Cubase le glisser/déposer associe directement chaque piste du Pattern en midi sur la bonne piste avec le bon canal en les prenant une par une pour les faire glisser :



Ici j'ai déposé ma première Scene avec une seule piste, Puis les 2 et 3 et enfin la 4 qui a deux pistes :





Il n'y a pas plus simple pour importer dans cubase, faites vos modifications si nécessaires, copiez le nombre de Scene en fonction de la conception de votre morceau et le tour est joué.

2.17.6.10 OS 3.50 Montage point particulier : Importation de fichiers MODX.

Alors que le MODX pouvait dès sa sortie importer des fichiers User et Library du Montage la réciproque n'était pas possible.
Vous pouvez désormais charger des fichiers MODX « .X8U » et « .X8L » dans votre Montage.

Notez que c'est une première depuis la série Motif, jusqu'a présent les Motif ES/XS/XF n'ont jamais pu charger un fichier de leur version "light" respective MO, MOX, MOXF

Rappel : vous ne pouvez pas charger de fichiers de sauvegarde Backup Montage dans un MODX et vice versa.

2.17.7 Firmware 3.51

Cette mise à jour mises en ligne le dimanche 21 février 2021 corrige des bugs Mineurs du Montage et MODX.

- La destination associée au Pitch Bend n'était pas fonctionnelle alors qu'on peut lui assigner toutes les destinations disponibles.

- Pour les Live Set chargés depuis un fichier User du MODX vers le Montage ou du Montage pour le MODX, les assignations de performances pouvaient être corrompues et le Live Set pointait alors par défaut sur la performance INIT AWM2.

Notez également que le driver Audio/Midi Yamaha Steinberg pour Mac passe de la version 2.0.4 à 2.0.5 pour les versions suivantes macOS 10.13.6, macOS 10.14.x, macOS 10.15.xet corrigent quelques soucis mineurs également : cliquez sur le texte pour le télécharger.

- Pas de changement de driver pour Windows sous 20H2, le driver de septembre reste fonctionnel à l'heure actuelle.

- Montage et MODX Connect restent également sur leurs versions actuelles.

Pensez à sauver un fichier Backup avant de procéder à la mise à jour.

Même sit en partant de la version 3.50 du Montage (ou 2.51 du MODX), la mise à jour 3.51 (ou 2.52 pour le MODX) n'effacent pas vos données, il est toujours préférable de faire une sauvegarde Backup file.

2.18 Mise à jour du Firmware

La manière d'afficher le numéro de la version installée du Firmware est d'écrite au paragraphe § 2.11.1 ci-dessus.

La description suivante de la procédure est incluse avec chaque fichier de mise à jour :

- 1. Copier le fichier de mise à jour (extension PGM) à la racine d'une clé USB
- 2. Branchez la clé USB sur le port **USB TO DEVICE** et éteignez le Montage
- 3. Allumez le Montage tout en maintenant les boutons ▲ et **UTILITY** pour lancer la mise à jour
- 4. Eteindre et rallumer le Montage une fois que le message suivant s'affiche « Finish. Please turn off »
- 5. Pressez **UTILITY** > « Settings > System > Initialize all function » pour initialiser toutes les fonctions

NB : Selon la version, la mise à jour peut effacer l'intégralité des données USER y compris les LIBRARIES. Le fichier « Readme.txt » fournies avec chaque fichier de mise à jour précise que c'est inévitable (voir l'avertissement ci-dessous), mais dans la pratique ce n'est pas forcément le cas (par exemple la mise à jour 3.5 n'efface pas la mémoire USER).

Avertissement fourni avec la mise à jour

Traduction du texte contenu dans le fichier « Readme.ext » fourni avec la mise à jour de version 3.0. Certaines indications sont reformulées pour plus de clarté mais les dernières sont encore confuses.

Toute la mémoire utilisateur (données LIBRARY, données USER, échantillon USER, etc.) sera initialisée par la mise à jour 3.0.

- ✓ Assurer vous de sauvegarder toutes les données USER sur une clé USB avant d'effectuer cette mise à jour.
- ✓ Assurez-vous de conserver les fichiers de LIBRARY sur clé USB

Lors de la restauration de données BACKUP (fichier « .X7A »), chargez les LIBRARIES avant les données USER.

Avec la version 1.5 ou ultérieure, assurez-vous d'utiliser le fichier BACKUP (.X7A).

2.19 Dépannage

Absence de son ? Son incorrectement émis ? Lorsqu'un problème de ce genre se produit, vérifiez d'abord les points suivants avant de conclure à une défaillance du produit. Vous pouvez résoudre nombre de problèmes en exécutant l'opération « Data Initialization » (§ 2.5 ci-dessus), après avoir préalablement sauvegardé vos données sur un périphérique de mémoire flash USB (Cf. § 2.5 ci-dessus).

Si le problème persiste, consultez un distributeur Yamaha.

2.19.1 L'ECRAN TACTILE NE REPOND PAS CORRECTEMENT. 277
2.19.2 AUCUN SON N'EST PRODUIT. 277
2.19.3 LA PRISE A/D INPUT NE PRODUIT AUCUN SON 279
2.19.4 LA REPRODUCTION SE POURSUIT SANS INTERRUPTION 280
2.19.5 SON DEFORME 280
2.19.6 LE SON EST COUPE 280
2.19.7 UNE SEULE NOTE EST EMISE A LA FOIS 281
2.19.8 LA HAUTEUR DE TON OU LES INTERVALLES SONT INCORRECTS 281
2.19.9 AUCUN EFFET N'EST APPLIQUE 282
2.19.10 IMPOSSIBLE DE LANCER L'ARPEGE 282
2.19.11 IMPOSSIBLE D'ARRETER L'ARPEGE 283
2.19.12 LE MORCEAU NE DEMARRE PAS, MEME LORSQUE VOUS APPUYEZ SUR LA TOUCHE ▶ (LECTURE) 283
2.19.13 LE MORCEAU NE PEUT ETRE ENREGISTRE 283
2.19.14 LA COMMUNICATION DES DONNEES ENTRE L'ORDINATEUR ET LE MONTAGE NE FONCTIONNE PAS 283
2.19.15 LA TRANSMISSION ET LA RECEPTION DE DONNEES MIDI NE FONCTIONNENT PAS 283
2.19.16 IL EST IMPOSSIBLE DE SAUVEGARDER LES DONNEES SUR UN PERIPHERIQUE DE MEMOIRE FLASH USB 284
2.19.17 DES POINTS NOIRS (ETEINTS) OU BLANCS (TOUJOURS ALLUMES) APPARAISSENT SUR L'ECRAN LCD 284

2.19.1 L'écran tactile ne répond pas correctement.

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

- **UTILITY** + « PART » **COMMON** → **ENTER**
- **UTILITY** + « Settings > System > Calibrate Touch Panel »

2.19.2 Aucun son n'est produit.

- ✓ Les **curseurs** sont-ils tous réglés sur un niveau approprié (autre que zéro ou la valeur minimale) ?
- ✓ Le MONTAGE est-il correctement branché aux équipements externes correspondants (par exemple, amplificateur, haut-parleur ou casque) via des câbles audios ?

  Étant donné que le MONTAGE ne dispose pas de haut-parleur intégré, vous devez recourir à un système audio externe ou un casque pour le contrôler correctement (§ 2.2.2 ci-dessus).
- ✓ Le synthétiseur et l'équipement externe qui lui est éventuellement relié sont-ils mis sous tension ?
- ✓ Avez-vous effectué tous les réglages de niveau appropriés, notamment le volume principal de l'instrument et les réglages de volume des équipements externes connectés ?
  - Connectez la commande au pied à la prise **FOOT CONTROLLER** puis enfoncez-la.
- ✓ Le paramètre « Local Control » est-il désactivé ?

- Lorsque le paramètre « Local Control » est désactivé, aucun son n'est produit, même si vous jouez au clavier.
- **UTILITY** + « Settings > MIDI I/O > Local Control »

✓ Une partie vide a-t-elle sélectionnée ?
- Le cas échéant, affectez un son quelconque à cette partie ou sélectionnez une autre partie.

✓ Le commutateur « Mute » est-il activé sur chaque partie ?
- Lorsque le commutateur « Mute » est activé, aucun son n'est produit, même si vous jouez au clavier.
  PERFORMANCE + Sélection de partie → « Mute »

✓ La commande de clavier est-elle désactivée pour chaque partie ?
  PERFORMANCE + Sélection de partie → « Kbd Ctrl »

✓ Le paramètre « Arp Play Only » est-il activé sur chaque partie ?
Dans le cas où ce paramètre est activé, la partie correspondante produit du son uniquement via la reproduction des arpèges.
EDIT + Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > General > Arp Play Only »
EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Arpeggio > Common > Arp Play Only »

✓ Les réglages de volume MIDI ou d'expression MIDI sont-ils trop faibles en cas d'utilisation d'un contrôleur externe ?

✓ Les réglages d'effet et de filtre sont-ils appropriés ?
Si vous utilisez un filtre, il faudra essayer de modifier sa fréquence de coupure. Certains réglages de coupure peuvent filtrer le son entièrement.
EDIT → "PART" **COMMON** → « Effect »
EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Effect »

- Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'élément ou de touche → « Filter »

- Dans le cas des parties normales (FM-X)
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Pitch/Filter »

✓ L'effet « Vocoder » a-t-il été sélectionné comme réglage du paramètre « Insertion Effect Type » de la partie ?
Le cas échéant, réglez les paramètres liés à la prise « A/D INPUT » **L/MONO / R** sur les valeurs appropriées, puis jouez au clavier tout en parlant dans le microphone relié au MONTAGE. Vérifiez si le bouton « A/D INPUT » **GAIN** du panneau arrière est réglé ou non sur la position minimale.
EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Effect > Routing »

✓ Les réglages de volume ou d'expression sont-ils trop faibles ?
UTILITY → « Settings > Sound >Tone Generator > Volume »
EDIT → « PART » **COMMON** → « General > Volume »
EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > General > Volume »
EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > General > Dry Level »

- Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie
  EDIT → « Sélection de partie > Sélection d'élément ou de touche > Amplitude > Level/Pan > Level »

- Dans le cas des parties normales (FM-X)
  EDIT → « Sélection de partie > Sélection d'opérateur > Level > Level »

✓ Les réglages de paramètres tels que « Element Switch », « Note Limit », « Velocity Limit » et « Velocity Offset » sont-ils appropriés ?

- Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > General »
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'élément ou de touche → « Osc/Tune »

- Dans le cas des parties normales (FM-X)
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** > Part Settings > General »

✓ Le commutateur « Mute » de chaque élément/opérateur est-il activé sur chaque partie ?
EDIT → Sélection de partie → Commutateur « Mute » de chaque élément/opérateur

✓ Dans le cas d'une partie normale (FM-X), le niveau de la porteuse est-il réglé sur « 0 » ?
EDIT → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → « Level > Level »

✓ Le paramètre de sortie est-il désactivé sur chaque partie ?
EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > General > Part Output »

2.19.3 La prise A/D INPUT ne produit aucun son

✓ Le sélecteur du microphone est-il activé ?
✓ Vérifiez le type du microphone. Assurez-vous d'utiliser un microphone dynamique.
✓ Le câble reliant le microphone ou l'équipement audio à l'instrument est-il correctement branché ?
✓ Le bouton « A/D INPUT » **GAIN** est-il sur la position minimale ?
✓ La touche « A/D INPUT » **ON/OFF** est-elle activée ?
✓ Vérifiez si l'état de connexion des prises « A/D INPUT » **L/MONO / R** correspond au paramètre « Mono/Stereo ».
EDIT → « PART » **COMMON** → « Audio In > Mixing » → A/D In « Input Mode »

✓ Vérifiez que le paramètre « Mic/Line » est réglé sur une valeur appropriée.
Lorsque le niveau de sortie de l'équipement connecté (tel qu'un microphone) est faible, réglez le paramètre sur « Mic ».
Si le niveau de sortie de l'équipement connecté (tel qu'un clavier de synthétiseur ou un lecteur de CD) est élevé, réglez le paramètre sur « Line ».
UTILITY → « Settings > Audio I/O > A/D Input »

✓ Le volume de la partie d'entrée A/N est-il réglé sur un niveau trop faible ?
EDIT → « PART » **COMMON** → « Audio In > Mixing >A/D In « Volume »

✓ Les réglages d'effets sont-ils appropriés ?
EDIT → « PART » **COMMON** → « Audio In > Routing »

✓ La sortie de la partie d'entrée A/N est-elle réglée correctement ?

UTILITY → « Settings > Audio I/O >Output »

✓ Vérifiez que l'effet Vocoder est sélectionné.
Lorsque Vocoder est sélectionné en tant qu'effet d'insertion pour la partie actuelle, l'entrée du signal audio en provenance des prises « A/D INPUT » **L/MONO / R** risque de ne pas produire de son, en fonction des réglages des paramètres.
EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** > « Effect > Routing »

2.19.4 La reproduction se poursuit sans interruption

✓ Si la touche **ARP ON/OFF** est activée, appuyez dessus pour éteindre son voyant.
✓ Sur l'écran « Song », appuyez sur la touche ■.
✓ Lorsqu'un effet sonore tel que le retard se prolonge, vérifiez le réglage de l'effet ou sélectionnez la performance à nouveau.
✓ Si le son de déclic continue à retentir, il faudra vérifier le réglage du paramètre ci-après. Spécifiez ce paramètre sur une valeur différente de « always » car ce réglage entraîne la reproduction du son de déclic, quel que soit l'état du séquenceur.
UTILITY → « Tempo Settings » → Click « Mode »

2.19.5 Son déformé

- Les réglages d'effets sont-ils appropriés ?
L'utilisation d'un effet avec certains réglages peut provoquer une distorsion du son.
EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Effect »

- Les réglages de filtre sont-ils appropriés ?
Des réglages de résonance de filtre trop élevés peuvent entraîner une distorsion.
  - Dans le cas des parties normales AWM2 et des parties de batterie
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'élément ou de touche → « Filter »

  - Dans le cas des parties normales FM-X
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Pitch/Filter »

- Le volume de l'un des paramètres suivants est-il réglé sur une valeur tellement élevée qu'elle provoque un écrêtage ?
UTILITY → « Settings > Sound > Tone Generator Volume »
UTILITY → « Settings > Audio I/O > Output »
EDIT → « PART » **COMMON** > « General > Volume »
EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > General > Volume »

  - Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'élément ou de touche → « Amplitude > Level/Pan > Level »

  - Dans le cas des parties normales (FM-X) Le son est coupé.
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → « Level > Level »

2.19.6 Le son est coupé

- Le son d'ensemble (via la reproduction au clavier et la reproduction de moreau/partie/arpège) excède-t-il la polyphonie maximale (128 pour AWM2 et FM-X) du MONTAGE ?

2.19.7 Une seule note est émise à la fois

- Lorsque cela se produit, le paramètre Mono/Poly du mode actuellement sélectionné est réglé sur « mono ».
  Si vous souhaitez jouer des accords, il faudra régler ce paramètre sur « poly ».
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > General > Mono/Poly »

2.19.8 La hauteur de ton ou les intervalles sont incorrects

- Le paramètre « Master Tune » est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » pour chaque partie ?
  UTILITY → « Settings > Sound > Tone Generator Tune »

- Le paramètre « Note Shift » est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » pour chaque partie ?
  - Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie
    EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > Pitch > Note Shift »
    EDIT] → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > Pitch > Detune »

  - Dans le cas des parties normales (FM-X)
    EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Pitch/Filter > Pitch > Note Shift »
    EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Pitch/Filter > Pitch > Detune »

- Lorsque la partie est émise à une hauteur de ton incorrecte, le système d'accord sélectionné à partir du paramètre « Micro Tuning » est-il approprié ?
  - Dans le cas des parties normales (AWM2) et des parties de batterie
    EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > Pitch > Micro Tuning Name »

  - Dans le cas des parties normales (FM-X)
    EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Pitch/Filter > Pitch > Micro Tuning Name »

- Lorsque la hauteur de ton produite par la partie est incorrecte, le paramètre « LFO Pitch Modulation Depth » est-il réglé sur une valeur trop élevée ?
  - Dans le cas des parties normales AWM2
    EDIT → Sélection de partie → Sélection d'élément → « Element LFO > Pitch Mod »

  - Dans le cas des parties normales FM-X
    EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Mod/Control > 2nd LFO > Pitch Modulation »

- Lorsque la partie émet une hauteur de ton incorrecte, les paramètres « Coarse Tune » ou « Fine Tune » sont-ils correctement réglés ?
  - Dans le cas des parties normales AWM2 et des parties de batterie
    EDIT → Sélection de partie → Sélection d'élément ou de touche → « Osc/Tune > Coarse »

EDIT → Sélection de partie → Sélection d'élément ou de touche → « Osc/Tune > Fine »

- Dans le cas des parties normales FM-X
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → « Form/Freq > Coarse »
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → « Form/Freq > Fine »

- Lorsque la hauteur de ton produite par la partie est incorrecte, la destination du contrôleur réglé sur « Pitch » est-elle correcte ?
  EDIT → Sélection de partie → « Mod/Control > Control Assign > Destination »

2.19.9 Aucun effet n'est appliqué

- Le paramètre « Effect Switch » est-il désactivé ?
  UTILITY → Effect Switch

- Le paramètre « Variation Send » ou « Reverb Send » est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ?
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Effect > Routing > Var Send »
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Effect > Routing > Rev Send »

- Le paramètre « Variation Return » ou « Reverb Return » est-il réglé sur une valeur autre que « 0 » ?
  EDIT → « PART » **COMMON** → « Effect > Routing > Var Return »
  EDIT → « PART » **COMMON** → « Effect > Routing > Rev Return »

- Avez-vous réglé un ou tous les paramètres de sortie d'effet d'insertion appliqués aux éléments ou aux touches sur « thru » dans l'écran de réglage des effets ?
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Effect > Routing > Element 1-8 »

- Un ou plusieurs types d'effets système sont-ils réglés sur « No Effect » ?
- Un ou plusieurs types d'effets d'insertion sont-ils réglés sur « Thru » ?
- Vérifiez si les paramètres Insertion Switch sont correctement réglés ou non.
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Effect > Ins A » / « Ins B »

2.19.10 Impossible de lancer l'arpège

- Vérifiez si la touche **ARP ON/OFF** est activée ou désactivée.
- Comptez le nombre de parties pour lesquelles le sélecteur d'arpège est activé. L'arpège peut être reproduit simultanément sur 8 parties au maximum.
- Les paramètres relatifs aux arpèges tels que « Note Limit » et « Velocity Limit » sont-ils correctement réglés ?
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Arpeggio > Common »

- Le paramètre « Arpeggio Type » est-il réglé sur « off » ?
  EDIT → Sélection de partie → « Arpeggio > Individual > Name »

- Vérifiez l'état du paramètre « Arpeggio Switch ».

Si ce paramètre est désactivé pour la partie en cours, la reproduction des arpèges ne sera pas déclenchée par votre performance au clavier, même si la touche **ARP ON/OFF** est activée.
PERFORMANCE → Sélection de partie → « Arp On »

2.19.11 Impossible d'arrêter l'arpège

- Si la reproduction des arpèges ne s'arrête pas, même après le relâchement de la touche, vous devrez régler le paramètre « Arpeggio Hold » sur « off ».
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Arpeggio > Common > Hold »

2.19.12 Le morceau ne démarre pas, même lorsque vous appuyez sur la touche ► (Lecture)

- Le morceau sélectionné contient-il des données ?

2.19.13 Le morceau ne peut être enregistré

- Y a-t-il suffisamment de mémoire disponible pour l'enregistrement ?
  Il est possible de stocker jusqu'à 64 morceaux sur la mémoire du MONTAGE. Si la mémoire est saturée, aucun enregistrement ne sera possible.

2.19.14 La communication des données entre l'ordinateur et le MONTAGE ne fonctionne pas

- Vérifiez si les réglages de « Port » de l'ordinateur sont appropriés.
- Vérifiez que le paramètre « MIDI IN/OUT » est réglé sur une valeur appropriée.
  UTILITY → « Settings > MIDI I/O > MIDI IN/OUT» de MIDI
- Vérifiez que le paramètre « Receive Bulk » est réglé sur « on ».
  UTILITY → « Settings > Advanced > Receive Bulk > ON »

2.19.15 La transmission et la réception de données MIDI ne fonctionnent pas

- Le paramètre « Receive Bulk » (Réception de blocs de données) est-il réglé sur « off » ?
  Réglez le paramètre « Receive Bulk » sur « on ».
  UTILITY → « Settings > Advanced > Receive Bulk > ON »

- Lorsque vous recevez des blocs de données MIDI transmises via la fonction « Bulk Dump » (Transmission en bloc) et enregistrées sur le périphérique MIDI externe, vous devez régler le paramètre « MIDI Device Number » (Numéro de périphérique MIDI) sur la même valeur que lors de la transmission des données.
  UTILITY → « Settings > Advanced > Device Number > 1-16, All, None »

  Dans le cas où la transmission ne fonctionne pas correctement, le numéro du périphérique de l'instrument MIDI connecté au MONTAGE est-il réglé de manière à correspondre au paramètre « Device Number » ?
  UTILITY → « Settings > Advanced > Device Number > 1-16, All, None »

2.19.16 *Il est impossible de sauvegarder les données sur un périphérique de mémoire flash USB*

- Le périphérique de mémoire flash USB est-il protégé en écriture ? (La protection en écriture doit être désactivée pour enregistrer des données).
- Le périphérique de mémoire flash USB a-t-il suffisamment d'espace libre disponible ? Dans l'écran Contents, réglez le périphérique sur le périphérique de mémoire flash USB. Vérifiez la capacité de mémoire actuelle inutilisée du périphérique de mémoire flash USB indiquée dans la partie supérieure droite de l'afficheur.
  UTILITY → « Contents > Load ou Store/Save »

- Le fonctionnement du périphérique de mémoire flash USB utilisé est-il garanti par Yamaha ?
  Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe 2.14.3.1 ci-dessus.

2.19.17 *Des points noirs (éteints) ou blancs (toujours allumés) apparaissent sur l'écran LCD*

- Il s'agit de pixels défectueux qui apparaissent parfois sur les écrans LCD et non d'un dysfonctionnement de l'instrument.

2.20 Caractéristiques techniques

Claviers			MONTAGE8: Clavier de 88 touches, à effet de marteaux gradués (Toucher initial/modification ultérieure) MONTAGE7: Clavier FSX à 76 touches (Toucher initial/Modification ultérieure) MONTAGE6: Clavier FSX à 61 touches (Toucher initial/Modification ultérieure)
Bloc Générateur de sons	Générateur de sons		Motion Control Synthesis Engine AMW2 : 8 éléments FM-X : 8 opérateurs, 88 algorithmes
	Polyphonie		AWM2 : 128 (max. ; formes d'onde stéréo/mono) FM-X : 128 (max.)
	Capacité multi-timbre		16 parties (internes), parties d'entrée audio (A/N*1, USB*1) * 1 partie stéréo
	Formes d'onde		Présélections : 5,67 Mo (si conversion au format linéaire 16 bits), utilisateur : 1,75 Go
	Performances		Environ 1 900
	Filtres		18 types
	Système d'effets Reverb		x 12 types, Variation x 76 types, Insertion (A, B) x 76 types*2, Master Effect x 15 types *2 insertion de partie A/N x 71 types <Les réglages prédéfinis relatifs aux paramètres des différents types d'effets sont fournis en tant que modèles> Égaliseur principal (5 bandes), égaliseur de première partie (3 bandes), égaliseur de deuxième partie (2 bandes)
Bloc Séquenceur	Capacité de notes		Environ 130 000 notes
	Résolution des notes		480 ppn (parties par noire)
	Tempo (BPM)		5–300
	Performance Recorder	Morceaux	64 morceaux
		Pistes	16 pistes de séquence, piste de tempo, piste de scène
		Type d'enregistrement	Remplacement en temps réel, surimpression en temps réel, début/fin d'insertion en temps réel
	Format de séquence		Format de fichier d'origine du MONTAGE, formats SMF 0, 1
	Arpège	Partie	8 parties simultanément (max.)
		Prédéfinitions	Environ 10 000 types
		Personalisations	256 types
	Motion Sequencer	Voie	8 + 1 voies (max.)
Divers	Live Set		Présélections : 128 % et plus, utilisateur : 2 048
	Contrôleurs		Molette de variation de ton, bouton d'entrée de gain AN, molette de hauteur de ton, molette de modulation, contrôleur de ruban, curseurs de commande x 8, boutons x 8, Super Knob, cadran de données
	Écran		Écran tactile LCD 7" large, couleurs, VGA, à matrice active TFT
	Connecteurs		[USB TO DEVICE], [USB TO HOST], MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], FOOT CONTROLLER [1]/[2], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] (6,3 mm, prises jack TRS symétriques), ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R] (6,3 mm, prises jack TRS symétriques), [PHONES] (6,3 mm, prise casque stéréo standard), A/D INPUT [L/MONO]/[R] (6,3 mm, prise casque standard)
	Dimensions, poids		MONTAGE8 :1 450 (L) x 470 (P) x 160 (H) mm, 29 kg MONTAGE7 :1 244 (L) x 396 (P) x 131 (H) mm, 17 kg MONTAGE6 :1 037 (L) x 396 (P) x 131 (H) mm, 15 kg
	Accessoires		Câble d'alimentation secteur, mode d'emploi (ce manuel), informations de téléchargement de Cubase AI

Les caractéristiques techniques et les descriptions de ce mode d'emploi sont uniquement fournies à titre d'information. Yamaha Corp. se réserve le droit de changer ou modifier les produits et leurs caractéristiques techniques à tout moment sans aucun préavis. Les caractéristiques techniques, le matériel ou les options peuvent varier selon le lieu de distribution. Veuillez par conséquent vous renseigner auprès de votre revendeur Yamaha. Pour plus d'informations sur la version la plus récente du mode d'emploi, consultez notre site Web.

3 Manuel de Référence

Adapté du document « Manuel de référende » (montage_fr_rm_a0.pdf), et complété par les nouveautés des Firmware successifs décrites dans le document « Manuel Complémentaire » fourni avec le firmware (montage_fr_sm_h0.PDF).

3.1 STRUCTURE DE BASE 286
3.2 REFERENCES 317

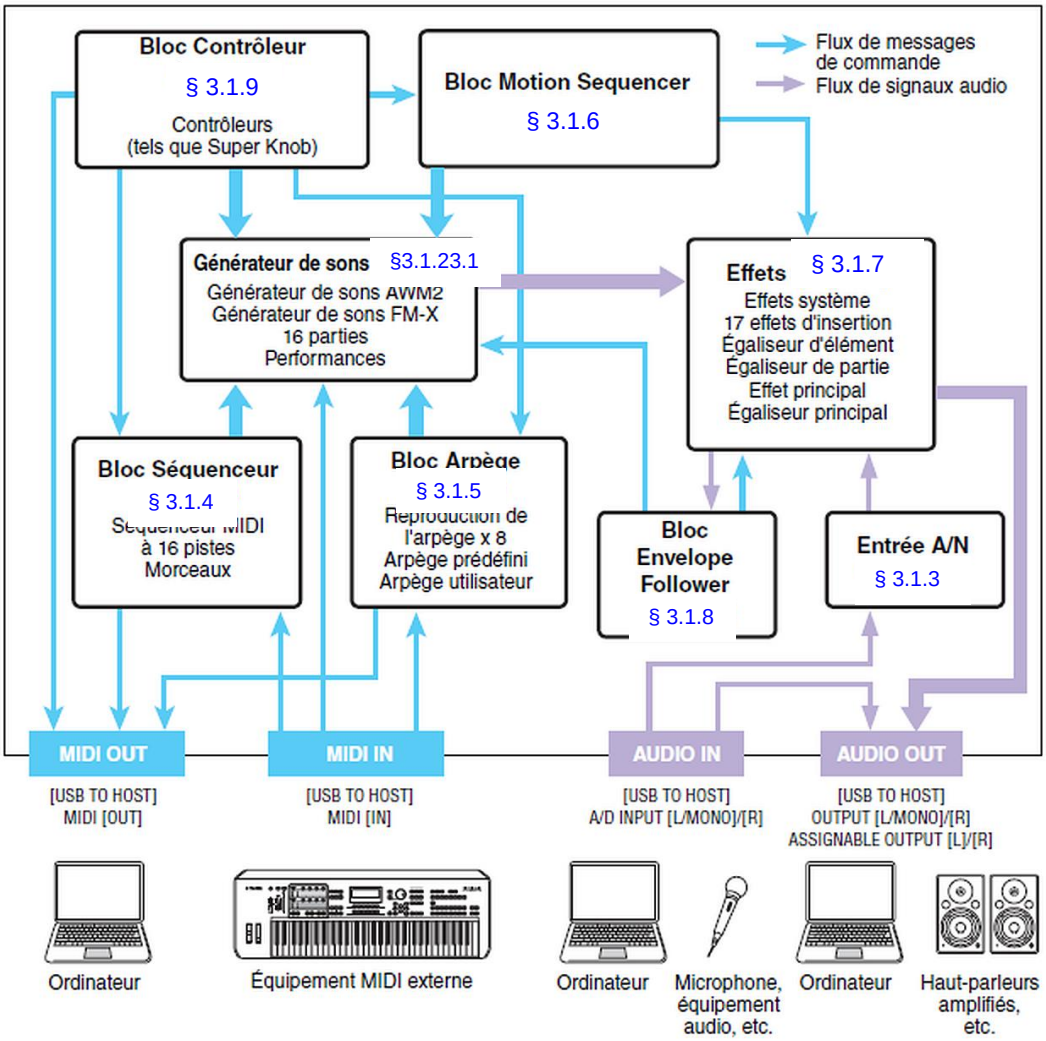
3.1 Structure de base

3.1.1 LES 8 BLOCS FONCTIONNELS 286
3.1.2 BLOC « GENERATEUR DE SONS » 288
3.1.3 BLOC ENTREE A/N 297
3.1.4 BLOC « SEQUENCER » 297
3.1.5 BLOC « ARPEGGIO » 298
3.1.6 BLOC « MOTION SEQUENCER » 305
3.1.7 BLOC « EFFECT » 308
3.1.8 BLOC « ENVELOPE FOLLOWER » 312
3.1.9 BLOC « CONTROLLER » 313
3.1.10 MEMOIRE INTERNE 315

3.1.1 Les 8 blocs fonctionnels

Le système du MONTAGE est constitué de 8 blocs fonctionnels principaux :

- ✓ Générateur de sons,
- ✓ Entrée A/N,
- ✓ Séquenceur,
- ✓ Motion Sequencer,
- ✓ Arpège,
- ✓ Contrôleur,
- ✓ Effets
- ✓ Envelope Follower.



AWM2 (Mémoire d'onde avancée 2)

Le Générateur de sons AWM2 est un système de synthèse fondé sur des ondes échantillonnées (matériau sonore) et utilisé dans de nombreux synthétiseurs Yamaha.

Pour obtenir un réalisme plus vrai que nature, les voix AWM2 font chacune appel à plusieurs échantillons de la forme d'onde d'un véritable instrument. En outre, il est possible de leur appliquer une grande variété de paramètres, notamment ceux de générateur d'enveloppe, de filtre ou de modulation.

FM-X

Générateur de sons FM-X (ou « FM », « Frequency Modulation », soit modulation de fréquence). Il s'agit d'un système de générateur de sons spécial, qui utilise la fréquence d'une forme d'onde donnée pour en moduler une autre, aux fins de produire un son complètement nouveau.

Ce synthétiseur dispose de :

- ✓ 8 opérateurs FM
- ✓ 88 types d'algorithmes différents.

Les sons sont créés en changeant les modèles de combinaison des opérateurs, en contrôlant leur modulation à l'aide d'autres paramètres tels que les niveaux et les enveloppes et en utilisant les filtres de haute qualité, les effets et l'égaliseur spécifiques à la technologie AWM2.

3.1.2 Bloc « Générateur de sons »

En réalité, c'est le bloc Générateur de sons qui produit le son en réponse aux messages MIDI reçus des blocs « Séquenceur », « Contrôleur » et « Arpège », et de l'instrument MIDI externe. Les messages MIDI sont affectés à 16 canaux indépendants, qui permettent à l'instrument de jouer simultanément 16 parties différentes via les 16 canaux MIDI.

Cependant, il est possible de dépasser cette limite en ayant recourt à des « ports » MIDI distincts, qui prennent en charge 16 canaux chacun.

Le bloc Générateur de sons de cet instrument gère les messages MIDI via le port 1.

3.1.2.1 « Performances » 288
3.1.2.2 Structure des « parties » d'une performance 288
3.1.2.3 « Parties » 288
3.1.2.4 Parties normales (AWM2 ou FM-X) et parties de batterie 289
3.1.2.5 « Expanded Articulation » XA 291
3.1.2.6 « Motion Control System » 292
3.1.2.7 Structure de « Motion Control System » 293
3.1.2.8 « Éléments », « Drum Keys » et « opérateurs » 293

3.1.2.1 « Performances »

Une « performance » est un ensemble de sons répartis dans plusieurs « parties ». En sélectionnant la « performance » appropriée, on modifie les sons à son gré.

Chaque « performance » est dotée de 2 types de paramètres :

- ✓ des paramètres propres à chaque partie : « Indicvidual »
- ✓ et des paramètres communs à toutes les parties. : « Common »

Vous pouvez modifier l'ensemble de la performance dans l'écran « Common/Audio Edit » (Cf. § 3.2.7.2 ci-dessous).

3.1.2.2 Structure des « parties » d'une performance

Une performance se compose de 16 « parties ». Vous pouvez vous servir du clavier pour créer des performances comportant plusieurs parties, des parties combinées en couche ou selon d'autres configurations.

3.1.2.3 « Parties »

L'instrument dispose de 3 types de « partie » :

Parties normales (AWM2) : 8 éléments
Sons d'instrument de musique réels dotés de hauteur de ton pouvant être joués sur la plage entière du clavier (piano, orgue, guitare, synthétiseur, etc.).

Parties normales (FM-X) : 8 opérateurs
Sons de synthèse FM, reproduits de manière traditionnelle sur la plage entière du clavier.

Parties de batterie : 73 « Drum Keys ».

Sons de percussions/batterie attribués à des notes individuelles.

L'unité élémentaire d'une partie est constituée par :
- ✓ un élément (AWM2),
- ✓ un opérateur (FM-X)
- ✓ ou une touche de batterie (Drum).

En combinant plusieurs « éléments »/ « opérateurs »/ « touches », il est possible de créer des parties qui produisent des types de sons encore plus réalistes, d'une grande diversité de textures complexes.

La création d'une partie se fait par la modification de paramètres spécifiques à ses unités constituantes (« Element Edit », « Operator Edit » ou « Key Edit » (Édition de touche)) et de paramètres communs à l'ensemble des éléments, opérateurs et touches (« Element Common Edit », « Operator Common Edit » et « Key Common Edit » (Édition commune de touche)).

NOTE : Pour obtenir des instructions sur l'édition des parties :
- ✓ « Voix normale AWM2 », voir § 3.2.3 ci-dessous.
- ✓ « voix normale FM-X », voir § 3.2.6 ci-dessous.
- ✓ « partie de batterie », voir § 3.2.5 ci-dessous.

3.1.2.4 Parties normales (AWM2 ou FM-X) et parties de batterie

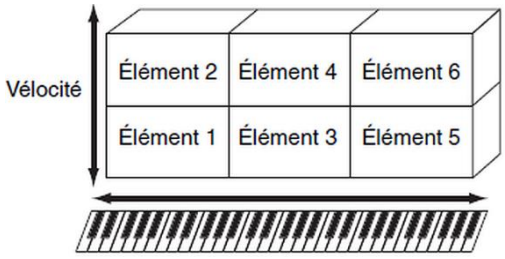
3.1.2.4.1 Parties normales AWM2 289
3.1.2.4.2 Parties normales FM-X 290
3.1.2.4.3 Parties de batterie 291

3.1.2.4.1 Parties normales AWM2

Reproduites de manière traditionnelle à partir du clavier, ces « parties » se caractérisent par des hauteurs de ton standard pour chaque touche et sont générées par la technologie AWM2.

Une partie normale est constituée de 8 « éléments ».

En fonction des réglages effectués en mode « Part Edit », tous ces « éléments » peuvent être audibles simultanément ou bien retentir selon des plages de notes et de vélocité spécifiques ou en fonction des réglages « XA » (Expanded Articulation) effectués (Cf. § 3.1.2.5 ci-dessous).



Les 6 « Eléments » d'une « partie normale »

L'illustration ci-contre montre un exemple de « partie normale AWM2 ». Les 6 « éléments » étant distribués à travers la plage des notes du clavier et la plage de vélocité, un « élément » différent retentit en fonction de la note jouée et de la force de frappe au clavier.

Dans la répartition de la vélocité,
- ✓ les éléments 1, 3 et 5 retentissent lorsque le jeu au clavier est atténué,

- ✓ tandis que les éléments 2, 4 et 6 sont audibles en cas de jeu de clavier accentué.

Dans la répartition de notes,
- ✓ les « éléments » 1 et 2 sont audibles dans la plage inférieure du clavier,
- ✓ les « éléments » 3 et 4 dans la plage moyenne et
- ✓ les « éléments » 5 et 6 dans la plage supérieure.

Dans la répartition de la vélocité,
- ✓ les « éléments » 1, 3 et 5 retentissent lorsque le jeu au clavier est atténué, tandis que
- ✓ les « éléments » 2, 4 et 6 sont audibles en cas de jeu de clavier accentué.

Pour comprendre ceci de manière pratique, considérons l'exemple d'une partie de piano composée de 6 différents échantillons.
- ✓ Les « éléments » 1, 3 et 5 seraient les sons de piano interprétés de manière atténuée dans les plages de note désignées,
- ✓ alors que les « éléments » 2, 4 et 6 seraient des sons joués avec force, chacun dans sa plage de notes spécifiée.

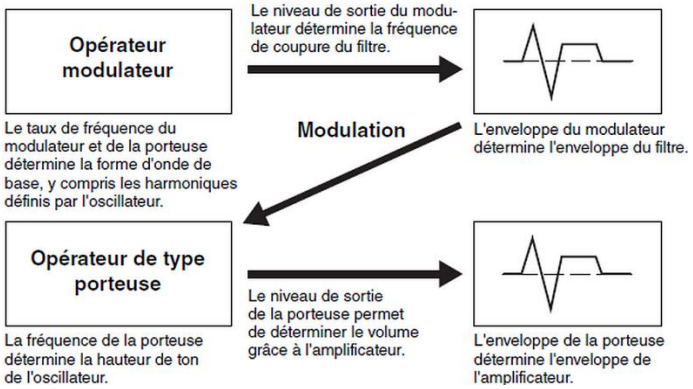
En fait, cet instrument est encore plus souple d'utilisation, en cela qu'il autorise le recours à 8 « éléments » indépendants.

3.1.2.4.2 Parties normales FM-X

Ces « parties » générées par synthèse FM sont également reproduites de manière traditionnelle à partir du clavier avec des hauteurs de ton standard pour chaque touche.

Le son d'une partie normale FM-X est créé par la modulation de fréquence d'une forme d'onde fondamentale par une autre forme d'onde.
- ✓ Un « opérateur » qui génère une forme d'onde fondamentale est une « porteuse »
- ✓ alors qu'un « opérateur » qui module ces formes d'onde est appelé un « modulateur ».
- ✓ La combinaison d'un certain nombre d'« opérateurs » est appelée un « algorithme ».

Lorsqu'un « opérateur » émet en sortie une forme d'onde sinusoïdale simple, aucun harmonique autre que le ton fondamental n'est produit. Cependant, il est possible de créer des harmoniques en modulant la forme d'onde avec d'autres opérateurs. La production d'harmoniques dépend du niveau de sortie du modulateur et des taux de fréquence de la porteuse et du modulateur. D'autre part, la hauteur de ton de base est déterminée par la fréquence de la porteuse et le niveau de sortie est défini par le niveau de sortie de la porteuse. La figure reproduite ci-dessous illustre la méthode de base permettant de créer des sons FM à l'aide d'un synthétiseur analogique.

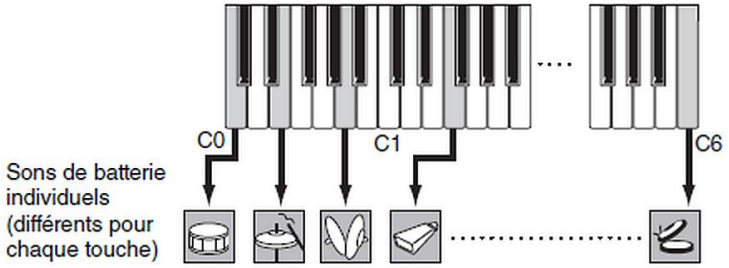


Bien que l'illustration reproduite ci-dessus montre des formes d'onde générées par 2 « opérateurs », le MONTAGE en possède 8. La combinaison d'un certain nombre d'opérateurs

est appelée un « algorithme » et ce synthétiseur possède des paramètres spécifiques pour le réglage de cet algorithme.

3.1.2.4.3 Parties de batterie

Les parties de batterie sont principalement des sons de percussion/batterie affectés à des notes individuelles du clavier (C0 à C6). Contrairement aux éléments, les « Drum Keys » équivalent à la note correspondante, ce qui signifie qu'il est impossible de modifier leur plage de valeurs.



Un son de batterie ou de percussion spécifique est attribué à chaque touche de batterie.

Vous pouvez créer différents types de parties de batterie en modifiant le son de batterie/percussion affecté à chaque touche ainsi que les paramètres tels que la hauteur de ton ou le générateur d'enveloppe.

3.1.2.5 « Expanded Articulation » XA

Le système XA (Expanded Articulation) est un générateur de sons spécialement conçu pour améliorer la flexibilité des performances et le réalisme acoustique. Il recrée avec efficacité des sons réalistes et des techniques de performances naturelles, telles que le jeu en legato et en staccato. Il propose également d'autres modes uniques de reproduction permettant d'introduire des changements aléatoires et alternés au son, en cours de performance.

Performances réalistes en jeu legato

Cet instrument reproduit avec une grande précision un effet legato en autorisant le retentissement de certains éléments spécifiques en cas de jeu lié, ainsi que la reproduction normale de certains autres éléments (via les réglages « Legato » et « Normal » du paramètre XA Control (Commande XA).

Son de relâchement de note authentique

Le MONTAGE peut émettre ces sons caractéristiques spéciaux, à condition que le paramètre « XA Control » de certains éléments soit réglé sur « Key Off » (Désactivation de note).

Variations de son subtiles pour chaque note jouée

Le MONTAGE reproduit de manière plus précise ces variations de son subtiles grâce aux réglages « Cycle » et « Random » (Aléatoire) du paramètre XA Control.

Basculement entre différents sons pour recréer les performances naturelles d'un instrument acoustique

Les instruments acoustiques ont leurs caractéristiques uniques, voire spécifiques, de sons exclusifs, produits uniquement à certains moments d'une performance. Ceux-ci incluent le chevrotement résultant de la technique du coup de langue sur une flûte ou les harmoniques aigus d'une guitare acoustique.

Le MONTAGE recrée ces effets en vous permettant de basculer entre les sons tandis que vous jouez, à l'aide des touches **ASSIGN 1** / **ASSIGN 2** et des réglages « A.SW1 On », « A.SW2 On » et « A.SW Off » du paramètre « XA Control ».

> NOTE : depuis un périphérique externe
> Egalement, depuis un périphérique externe activer ou désactiver les touches **ASSIGN 1 / ASSIGN 2** en transmettant le numéro de changement de commande spécifié dans l'écran « Common/Audio Edit » (« Control > Control Number ») (paragraphe 3.2.7.4.2 ci-dessous).

Sons et styles de jeu innovants
Les fonctions hautement polyvalentes expliquées ci-dessus peuvent être appliquées avec efficacité non seulement aux sonorités acoustiques, mais également aux parties de synthétiseur et aux parties électroniques.

La fonctionnalité « XA » est porteuse d'un potentiel qui autorise des sonorités d'une grande expressivité au niveau de la performance et une myriade de nouveaux styles de jeu créatifs.

3.1.2.6 « Motion Control System »

« Motion Control System » (Système de commande de mouvement) est une nouvelle fonctionnalité destinée à contrôler en temps réel les variations rythmiques et multidimensionnelles du son. Il s'agit d'une fonction puissante, qui modifie de façon dynamique les sonorités de l'instrument afin de produire des variations nouvelles, jamais entendues auparavant, qui changent de texture et de rythme au gré des battements de mesure.

« Motion Control System » comprend 3 fonctions principales :

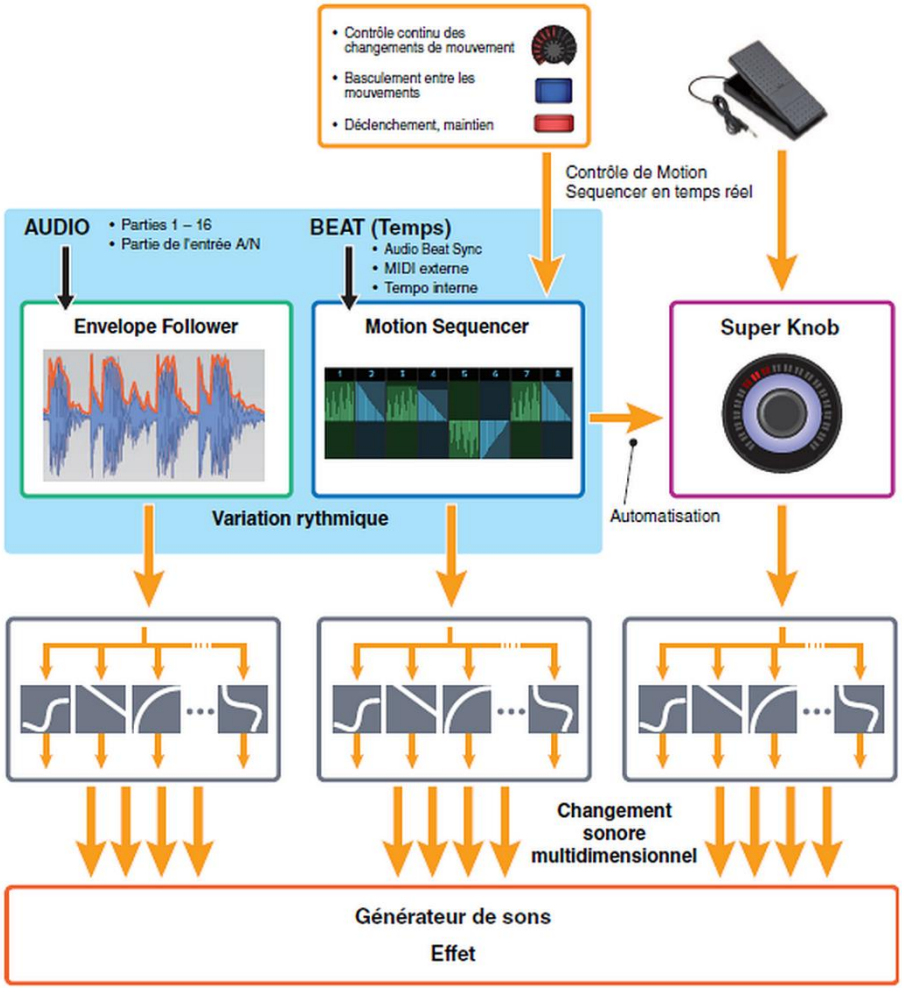
Super Knob :
Cette fonction crée des variations sonores multidimensionnelles agrémentées d'accents animés, en perpétuelle transformation. Elle permet de contrôler plusieurs paramètres simultanément.

Motion Sequencer (Séquenceur de mouvements) :
En générant des variations sonores évolutives, la puissante fonction « Motion Sequencer » vous permet de modifier dynamiquement les sons grâce à l'exécution de paramètres en fonction de certaines séquences créées à l'avance. Elle fournit un contrôle en temps réel pour modifier les sons en fonction de différentes séquences telles que le tempo, les arpèges ou les rythmes fournis par les périphériques externes connectés.

Envelope Follower (Suiveur d'enveloppe) :
Fonction détectant l'enveloppe de volume de la forme d'onde du signal d'entrée et modifie le son de façon dynamique.

NOTE La fonction « Envelope Follower » peut être contrôlée sur toutes les sorties de partie et non seulement au niveau du signal audio d'un périphérique externe.

3.1.2.7 Structure de « Motion Control System »



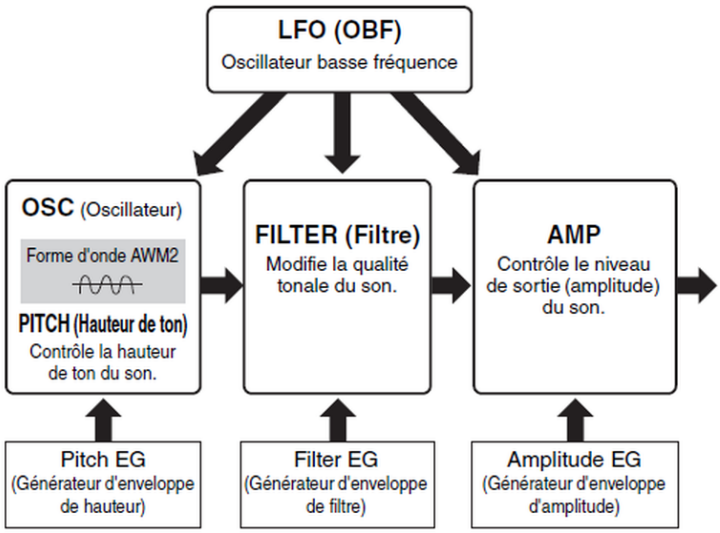
Pour plus de détails sur Motion Control, consultez le site Web :
http://www.yamaha.com/montage/

3.1.2.8 « Éléments », « Drum Keys » et « opérateurs »

Les « éléments », les « Drum Keys » et les « opérateurs » sont les plus petits « blocs de construction » du MONTAGE constitutifs d'une partie. Il est possible de créer, d'améliorer et de traiter ces petites unités de son au moyen des différents paramètres d'un synthétiseur traditionnel, notamment :

- ✓ « Pitch EG » (Générateur d'enveloppe de hauteur),
- ✓ « Filter EG » (Générateur d'enveloppe de filtre),
- ✓ « Amplitude EG » (Générateur d'enveloppe d'amplitude)
- ✓ et « LFO »,

…illustrés ci-dessous.



3.1.2.8.1 « Oscillator » 294
3.1.2.8.2 « Pitch » (Hauteur de ton) 294
3.1.2.8.3 « Filter » 294
3.1.2.8.4 « Amplitude » 295
3.1.2.8.5 « LFO » : Oscillateur à basse fréquence, OBF 295
3.1.2.8.6 Polyphonie maximale 295

3.1.2.8.1 « Oscillator »

Cette unité permet d'attribuer la forme d'onde (ou le son de base) aux différents éléments, opérateurs et « Drum Keys ». Les paramètres liés à « Oscillator » sont réglables comme suit:

- ✓ Parties normales « WM2 » et parties de « batterie »
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'élément → « Osc/Tune » (§ 3.2.4.2.1 ci-dessous)
- ✓ Parties normales (FM-X)
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → « Form/Freq » (§ 3.2.6.2.1 ci-dessous)

3.1.2.8.2 « Pitch » (Hauteur de ton)

Cette unité vous permet de contrôler les variations de la hauteur de ton dans le temps. Les paramètres liés à la hauteur de ton sont réglables comme suit :

- ✓ Parties normales « AWM2 » et parties de « batterie »
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'élément → « Osc/Tune » (§ 3.2.4.2.1 ci-dessous, § 3.2.5.2.2 ci-dessous)
- ✓ Parties normales « FM-X »
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Pitch/Filter » (§ 3.2.6.1.2 ci-dessous)

Les paramètres liés à « Pitch EG » sont réglables comme suit :

- ✓ Parties normales « AWM2 »
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'élément → « Pitch EG » (§ 3.2.4.2.2 ci-dessous)
- ✓ Parties normales « FM-X »
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Pitch/Filter » (§ 3.2.4.1.1.2 ci-dessous)

3.1.2.8.3 « Filter »

Cette section modifie le timbre du son en coupant la sortie d'une portion de fréquence spécifique du son.

En outre, le réglage du « FEG » (Générateur d'enveloppe de filtre) vous permet de contrôler la variation de la fréquence de coupure du filtre dans le temps. Les paramètres de « Filter » et « Filter EG » sont réglables comme suit :

- ✓ Parties normales « AWM2 » et parties de « batterie »
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'élément → « Filter » (§ 3.2.4.2.3 ci-dessous, § 3.2.4.2.3 ci-dessous)
- ✓ Parties normales « FM-X »
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Pitch/Filter » (§ 3.2.6.1.2 ci-dessous)

3.1.2.8.4 « Amplitude »

Cette unité contrôle le niveau de sortie (amplitude) de l'élément, de la touche de batterie ou de l'opérateur.

Les paramètres liés à « Amplitude » et « Amplitude EG » sont réglables comme suit :

- ✓ Parties normales « AWM2 »
  EDIT → Sélection de partie → « Element Selection > Amplitude » (§ 3.2.4.2.4.2 ci-dessous)
- ✓ Parties de « batterie »
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'élément → « Level/Pan » (§ 3.2.5.2.3 ci-dessous)
- ✓ Parties normales « FM-X »
  EDIT → Sélection de partie → Sélection d'opérateur → « Level » (§3.2.6.2.2 ci-dessous)

3.1.2.8.5 « LFO » : Oscillateur à basse fréquence

Comme son nom le suggère, le LFO produit une onde de basse fréquence.

Ces ondes permettent de modifier la hauteur de ton, le filtre ou l'3.2.4.2.4 ci-dessous de chaque élément ou opérateur en vue de créer des effets tels que le « vibrato », le « wah » ou le « trémolo ». Il existe 2 types de LFO :

- ✓ Part LFO (LFO de partie), commun à tous les éléments/opérateurs
- ✓ et Element LFO (LFO d'élément), propre à chaque élément.

Les paramètres liés à Part LFO sont réglables comme suit :

- ✓ Parties normales AWM2
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Mod/Control > Part LFO » (§ 3.2.4.1.5.1 ci-dessous)
- ✓ Parties normales FM-X
  EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Mod/Control > Part LFO » ou « 2nd LFO » (§ 3.2.6.1.6 ci-dessous)

Les paramètres liés à Element LFO sont réglables comme suit :

- **EDIT** → Sélection de partie → « Element Selection > Element LFO » (§ 3.2.4.2.5 ci-dessous)

3.1.2.8.6 Polyphonie maximale

La polyphonie maximale fait référence au nombre total de notes pouvant être entendues simultanément sur le générateur de son interne de l'instrument.

La polyphonie maximale de ce synthétiseur est de 128 notes pour les « parties AWM2 et FM-X » séparément.

Lorsque le bloc Générateur de sons interne reçoit un nombre de notes supérieur à la polyphonie maximale, les notes jouées précédemment sont coupées. Gardez à l'esprit que cela peut se remarquer plus particulièrement dans le cas des parties n'ayant pas chute de son.

En outre, la polyphonie maximale s'applique au nombre d'« éléments » ou de « Drum Keys » utilisés et non au nombre de « parties ». Lorsque des « parties normales AWM2 » incluant jusqu'à 8 éléments sont utilisées, il est possible que le nombre total de notes susceptibles d'être jouées simultanément soit inférieur à 128.

3.1.3 Bloc Entrée A/N

Ce bloc gère l'entrée des signaux audio en provenance des prises « A/D INPUT » **L/MONO / R**. Différents paramètres tels que le volume, le balayage panoramique et l'effet peuvent être affectés au signal audio et le son est émis en même temps que d'autres parties. L'effet d'insertion, les effets système, les effets principaux et l'égaliseur principal s'appliquent à l'entrée du signal audio via les prises « A/D INPUT » **L/MONO / R**.

Les paramètres liés au bloc « Input A/N » sont réglables comme suit :

- **PERFORMANCE** → « Mixing » (Cf. § 3.2.2.3 ci-dessous)
- **EDIT** → « PART » **COMMON** → « Audio In > Mixing » (§ 3.2.7.2.1 ci-dessous)

L'effet qui s'applique à l'entrée du signal audio via les prises « A/D INPUT » **L/MONO / R** est réglable comme suit :

- **EDIT** → « PART » **COMMON** → « Audio In > Routing » (§ 3.2.7.2.2 ci-dessous)

Le gain du signal audio provenant des prises « A/D INPUT » **L/MONO / R** peut être réglé via le potar « A/D INPUT » **GAIN** sur le panneau. De plus, le réglage d'activation/désactivation du signal audio provenant des prises « A/D INPUT » **L/MONO / R** peut être actionné via la touche « A/D INPUT » **ON/OFF**.

- **UTILITY** → « Settings > Audio I/O > A/D Input » (§ 3.2.9.1.3 ci-dessous)

3.1.4 Bloc « Sequencer »

Ce bloc permet de créer des morceaux en enregistrant et en éditant vos performances en tant que données MIDI (depuis le bloc Contrôleur ou un périphérique externe), de sorte que vous puissiez ensuite reproduire les données via le bloc « Générateur de sons ».

Morceaux

Un morceau est créé à partir de l'enregistrement, sur des pistes individuelles, de votre performance au clavier sous forme de données MIDI. 64 morceaux sont mémorisables

Pistes

Une piste est un emplacement de mémoire sur le séquenceur qui stocke vos performances musicales.
Une partie peut être enregistrée sur une seule piste. Étant donné que le MONTAGE dispose de 16 pistes par morceau, vous pouvez enregistrer et reproduire une performance de 16 parties.

Enregistrement MIDI

Vous avez la possibilité d'enregistrer votre performance au clavier sur un morceau. Vous pouvez enregistrer des opérations liées aux boutons et aux contrôleurs, la reproduction de l'arpège ainsi que votre jeu au clavier sur la piste spécifiée sous forme d'événements MIDI. Votre performance au clavier ainsi que les opérations liées aux contrôleurs et aux boutons ne pourront être enregistrées sur la piste spécifiée que si le sélecteur de la commande de clavier correspondant à la partie concernée est activé (ON).

NOTE : Les messages de changement de commande et de changement de paramètre sont enregistrables via les boutons. Pour plus de détails sur les messages de changement de commande, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Pour obtenir des instructions détaillées, reportez-vous au § 2.8.2 ci-dessus

3.1.5 Bloc « Arpeggio »

Ce bloc permet de déclencher automatiquement des phrases musicales et rythmiques en jouant simplement une ou plusieurs notes au clavier. La séquence arpégée de Yamaha change également en réponse aux notes ou aux accords réels que vous interprétez, de sorte que vous disposez d'une grande variété de phrases et de notions musicales particulièrement inspirantes, tant au niveau de la composition que de la performance.

3.1.5.1 Catégories d'arpège : « Main » 298
3.1.5.2 Sous-catégories d'Arpège : « Sub » 298
3.1.5.3 Nom du type d'arpège 299
3.1.5.4 Réglages liés aux arpèges 300
3.1.5.5 Types de reproduction de l'arpège 302

3.1.5.1 Catégories d'arpège : « Main »

Les types d'arpège sont répartis en 18 catégories (y compris « No Assign » (Pas d'affectation) et « Control/Hybrid Seq ») répertoriées ci-dessous. Ces catégories dépendent du type d'instrument utilisé.

Liste des catégories d'arpège

Catégorie	Description	Catégorie	Description
Piano	Piano	Pad	Pad/Choir
Keys	Keyboard	SynCp	Syn Comp
Organ	Organ	CPerc	Chromatic Perc
Gtr	Guitar	Dr/Pc	Drum/Perc
Bass	Bass	S.FX	Sound FX
Str	String	M.FX	Musical FX
Brass	Brass	Ethnc	Ethnic
WW	Woodwind	---	No Assign
SynLd	Syn Lead	Ct/Hb	Control / Hybrid Seq

3.1.5.2 Sous-catégories d'Arpège : « Sub »

Les catégories d'arpège sont réparties en sous-catégories, répertoriées ci-dessous. Les sous-catégories étant classées par genre musical, il est facile de trouver celle qui est la mieux adaptée pour le style de musique souhaité.

Liste des sous-catégories d'arpège

Ss Catégorie	Description	Ss Catégorie	Description
Rock	Rock	World	World
Pop Rock	Pop Rock	General	General
Ballad	Ballad	No Assign	No Assign
Chill	Chillout / Ambient	Filter	Filter *
Hip Hop	Hip Hop	Exprs	Expression *
Funk	Funk	Pan	Pan *
Modern R&B	Modern R&B	Mod	Modulation *
Classic R&B	Classic R&B	PBend	Pitch Bend *
House	House / Dance Pop	Assign	Assign 1/2 *
Techno	Techno / Trance	Comb	Comb *
Jazz	Jazz / Swing	Zone	Zone Velocity *

Ss Catégorie	Description	Ss Catégorie	Description
D&B	D&B / Breakbeats	Z.Pad	Zone Vel for Pad *
Latin	Latin		

(*) Dans l'écran « Category Search », les sous-catégories marquées d'un astérisque s'affichent uniquement lorsque le type de catégorie sélectionné est « Control/Hybrid Seq »

3.1.5.3 Nom du type d'arpège

Les types d'arpège sont nommés en fonction de certaines règles et abréviations précises. Une fois que vous vous êtes familiarisé avec ce système d'annotation, vous trouverez qu'il est très facile de parcourir la liste et de sélectionner le type d'arpège souhaité.

Types d'arpège dont le nom se termine par « _N » (par exemple : HipHop1_N)
Utilisés conjointement à une partie normale, ces arpèges servent à produire des notes et des accords complexes, même lorsqu'ils sont déclenchés à l'aide d'une seule note (Cf. § 3.1.5.5 ci-dessous).

Types d'arpège dont le nom se termine par « _C » (par exemple : Rock1_C)
Lorsqu'ils sont correctement interprétés dans une partie normale, ces arpèges sont créés en fonction de l'accord que vous jouez (Cf. § 3.1.5.5 ci-dessous).

Types d'arpège portant un nom normal (par exemple : UpOct1)
Outre les 2 types susmentionnés, il existe 3 types de reproduction :

- ✓ les arpèges destinés aux parties normales et reproduits à l'aide des seules notes interprétées au clavier et leurs notes d'octave correspondantes (Cf. § 3.1.5.5 ci-dessous) ;
- ✓ les arpèges créés pour les parties de batterie (Cf. § 3.1.5.5 ci-dessous) ; et
- ✓ les arpèges contenant essentiellement des événements non liés aux notes (Cf. § 3.1.5.5 ci-dessous).

Types d'arpège dont le nom se termine par « _AF1 », « _AF2 » ou « _AF1&2 » (par exemple : Electro Pop AF1)
Lorsque vous interprétez ces arpèges, les 2 boutons **ASSIGN 1** et **ASSIGN 2** sont automatiquement activés et la reproduction de la phrase commence.

Types d'arpège dont le nom commence par « [Mg] » (par exemple : [Mg]HardRock1)

Ces arpèges sont destinés à être utilisés avec les voix « Mega Voice ».

Voix « Mega Voice » et arpèges « Mega Voice »

Le son normalement émis s'appuie sur les variations de vélocité pour adapter la qualité et/ou le niveau sonore d'une partie en fonction de la force de jeu au clavier, ce qui lui confère une authenticité et une réponse naturelle renforcées. Cependant, les voix « Mega Voice » sont d'une structure très complexe et comprennent différentes couches inadaptées au jeu de clavier.

Les voix « Mega Voice » ont été spécifiquement développées pour être reproduites à l'aide des arpèges « Mega Voice », afin de produire des résultats réalistes.

La liste des types d'arpège figurant au paragraphe « Liste des données » (Cf. § 5.8 ci-dessous) contient les colonnes suivantes.

NOTE : cette liste est fournie à des fins d'illustration uniquement. Pour obtenir une liste complète des types d'arpège, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

1 Main Category	2 Sub Category	3 ARP No.	4 ARP Name	5 Time Signature	6 Length	7 Original Tempo	8 Accent	9 Random SFX	10 Sound Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock _ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock _ES	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock _ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock _ES	4 / 4	2	130			

- 1. « Main » Category : Catégorie principale de l'arpège.
- 2. « Sub » Category : Sous-catégorie
- 3. Indique la sous-catégorie de l'arpège.
- 4. ARP No : numéro du type d'arpège.
- 5. ARP Name : nom de l'arpège.
- 6. Time Signature : type de mesure ou l'indicateur de mesure du type d'arpège.
- 7. Length (Longueur) / longueur des données (le nombre de mesures) du type d'arpège. Lorsque le paramètre « Loop »*1 est réglé sur « off », l'arpège s'exécute sur la longueur spécifiée puis s'arrête.
- 8. Original Tempo (Tempo d'origine) : valeur de tempo appropriée pour le type d'arpège concerné. Notez que le tempo n'est pas automatiquement réglé lors de la sélection d'un type d'arpège.
- 9. Accent (Accentuation) : Un cercle indique que l'arpège utilise la fonction Accent Phrase (Phrase accentuée) (Cf. § 3.1.5.4.3 ci-dessous).
- 10. Random SFX (Effets spéciaux aléatoires) : Un cercle indique que l'arpège utilise la fonction SFX (Cf. § 3.1.5.5 ci-dessous).
- 11 Sound Type (Type de son) : type de son adapté au type d'arpège.

*1 Le paramètre « Loop » est défini comme suit :
EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Arpeggio > Common » (§ 3.2.4.1.3.1 ci-dessous)

3.1.5.4 Réglages liés aux arpèges

Il existe plusieurs méthodes visant à déclencher ou arrêter la reproduction de l'arpège. En outre, il vous est possible de spécifier si les sons SFX et les phrases spéciales accentuées sont déclenchées ou non en même temps que les données de séquence normale.

3.1.5.4.1 Activation/désactivation de la reproduction de l'arpège 301
3.1.5.4.2 Utilisation des boutons pour contrôler les arpèges 301
3.1.5.4.3 Phrases accentuées 301
3.1.5.4.4 Fonction « Random SFX » 302

3.1.5.4.1 Activation/désactivation de la reproduction de l'arpège

Les 3 réglages suivants sont disponibles pour l'activation et la désactivation de la reproduction de l'arpège.

Pour reproduire l'arpège uniquement lorsque la note est enfoncée :	Réglez le paramètre « Hold » sur « Off » et le « Trigger Mode » (Mode de déclenchement) sur « Gate »
Pour maintenir l'arpège même après le relâchement de la note :	Réglez le paramètre « Hold » sur « On » et « Trigger Mode » sur « Gate »
Pour basculer entre l'activation et la désactivation de l'arpège lorsque la note est enfoncée :	Réglez le paramètre « Trigger Mode » sur « Toggle » (Bascule). Le paramètre « Hold » peut être spécifié sur « On » ou « Off »

- Pour définir le paramètre « Hold » pressez **EDIT** → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Arpeggio > Common » (§ 3.2.4.1.3.1 ci-dessous)

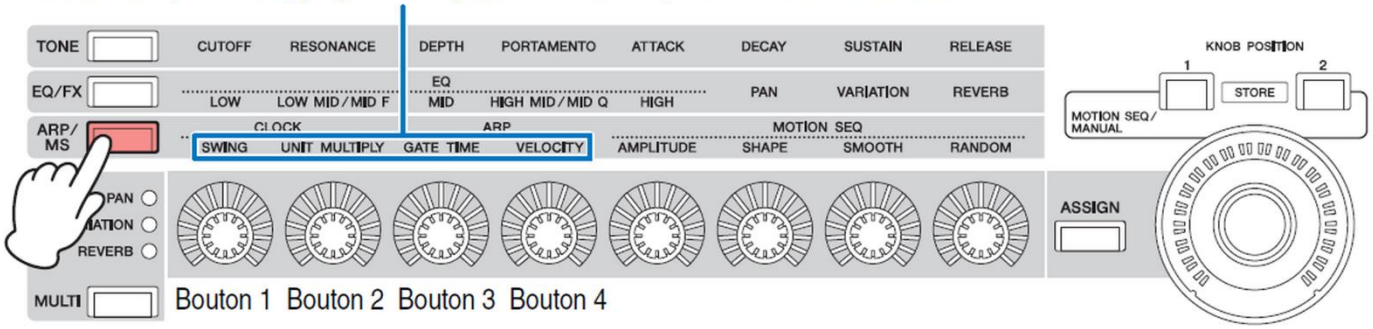
  NOTE : Lorsque vous recevez un message « Hold » MIDI (changement de commande n° 64) alors que les paramètres « Arp Master » (Arpège principal) et « Arp Hold » sont tous deux réglés sur « On », vous pouvez obtenir le même résultat en réglant « Hold » sur « On ».

- Pour définir le paramètre « Trigger Mode » pressez **EDIT** → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Arpeggio > Advanced » (§ 3.2.4.1.3.3 ci-dessous).

3.1.5.4.2 Utilisation des boutons pour contrôler les arpèges

En appuyant sur la touche **ARP/MS** des fonctions attribuables aux boutons, vous pouvez utiliser les boutons 1 – 4 pour contrôler la reproduction de l'arpège. Exécutez cette procédure et écoutez les changements apportés au son. Pour plus de détails sur l'effet des boutons 1 – 8, reportez-vous à la section « Quick Edit » (Cf. § 3.2.2.2.2 ci-dessous).

Fonctions liées à l'arpège susceptibles d'être contrôlées via les boutons



3.1.5.4.3 Phrases accentuées

Les phrases accentuées sont composées de données de séquence contenues dans certains types d'arpège, qui ne sont audibles que lorsque vous jouez les notes à une vélocité plus élevée (en tapant plus fort) que la valeur spécifiée sous le paramètre « Accent Velocity Threshold » (Seuil de vélocité de la phrase accentuée).

S'il vous paraît difficile de jouer selon la vélocité requise pour déclencher la phrase accentuée, abaissez la valeur du paramètre « Vel Threshold » (Seuil de vélocité), « Accent Velocity Threshold » (Seuil de vélocité accentuée).

- Pour définir le paramètre « Vel Threshold » (Accent Velocity Threshold) pressez **EDIT** → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Arpeggio > Advanced » (§ 3.2.4.1.3.3 ci-dessous)

NOTE : Pour obtenir des informations sur les types d'arpège utilisant cette fonction, consultez la « Liste des types d'arpège » dans le document PDF « Liste des données » (Cf. § 5.8 ci-dessous).

3.1.5.4.4 Fonction « Random SFX »

Certains types d'arpège disposent d'une fonction « Random SFX » (Effets spéciaux aléatoires) qui déclenche des sons spéciaux (tels que les bruits de frette de guitare) lorsque la note est relâchée.

Paramètres :

- Pour définir les paramètres « Random SFX », « Velocity Offset » et « Key On Ctrl » pressez **EDIT** → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Arpeggio > Advanced » Cf. § 3.2.4.1.3.3 ci-dessous.

Pour activer/désactiver la fonction Random SFX :	Paramètre « Random SFX »
Pour régler le volume de son SFX :	Paramètre « Velocity Offset »
Pour déterminer si le volume de son SFX est contrôlé par la vélocité :	Paramètre « Key On Ctrl », « Random SFX Key on Control »

NOTES

- ✓ La fonction « Random SFX » est indisponible pour l'arpège, qui s'arrête lorsque la note est relâchée.
- ✓ Pour obtenir des informations sur les types d'arpège utilisant la fonction « Random SFX », consultez la « Liste des types d'arpège » au paragraphe « Liste des données » (Cf. § 5.8 ci-dessous).

3.1.5.5 Types de reproduction de l'arpège

Il existe 3 types principaux de reproduction de l'arpège, décrits ci-dessous.

3.1.5.5.1 Arpèges pour parties normales 302
3.1.5.5.2 Arpèges pour parties de batterie 303
3.1.5.5.3 Arpèges contenant essentiellement des événements non liés aux notes 304

3.1.5.5.1 Arpèges pour parties normales

Les types d'arpège (toutes catégories confondues à l'exception de « Drum/Perc » et d'une partie « Control/HybridSeq ») spécifiquement conçus pour les parties normales proposent 3 types de reproduction, comme suit :

Reproduction des seules notes jouées au clavier

L'arpège est reproduit uniquement à l'aide des notes jouées et des notes d'octave.

Reproduction d'une séquence programmée en fonction des notes jouées
Ces types d'arpège disposent de plusieurs séquences adaptées pour un type d'accord donné. Même si vous n'enfoncez qu'une seule note, les arpèges seront reproduits à l'aide de la séquence programmée, ce qui signifie que des notes autres que les notes jouées sont susceptibles de retentir.

Le fait d'appuyer sur une autre note déclenche une séquence transposée pour laquelle la note enfoncée joue le rôle nouvelle note fondamentale.

L'ajout de notes à des notes déjà maintenues modifie la séquence en conséquence.

Les noms des arpèges reproduits de cette façon se terminent par « _N ».

Reproduction d'une séquence programmée en fonction de l'accord joué
Ces types d'accord spécialement conçus pour les parties normales sont reproduits de manière à correspondre au type d'accord déterminé par la détection des notes jouées au clavier. Les noms des arpèges reproduits de cette façon se terminent par « _C ».

NOTES:
- ✓ Lorsque le paramètre « Key Mode » est réglé sur « Sort » ou « Sort+Drct » (Tri+Direct), la même séquence est exécutée, indépendamment de l'ordre d'interprétation des notes. Si le paramètre « Key Mode » est réglé sur « Thru » ou « Thru+Drct » (Relais+Direct), une séquence différente sera reproduite, en fonction de l'ordre d'exécution des notes.
- ✓ Compte tenu que ces types de reproduction sont programmés pour les parties normales, leur utilisation avec les parties de batterie peut ne pas aboutir au résultat escompté.

3.1.5.5.2 Arpèges pour parties de batterie

Les types d'arpège des catégories « Drum/Perc » sont spécialement programmés pour les parties de batterie et vous offrent un accès direct à divers motifs rythmiques. Trois différents types de reproduction sont proposés :

Reproduction d'un motif de batterie
Quelle que soit la note enfoncée, un seul motif rythmique est lancé.

Reproduction d'un motif de batterie, en sus des notes jouées (instruments de batterie attribués)
Quelle que soit la note enfoncée, un seul motif rythmique est lancé. L'ajout de notes à la note déjà maintenue produit des sons supplémentaires (instruments de batterie attribués) au niveau du motif de batterie.

Reproduction des seules notes jouées (instruments de batterie attribués)
La reproduction d'une ou de plusieurs notes déclenche un motif rythmique basé uniquement sur les notes jouées (instruments de batterie attribués). Gardez à l'esprit que bien qu'il s'agisse des mêmes notes interprétées, le motif rythmique déclenché varie en fonction de l'ordre dans lequel celles-ci sont jouées.

Ceci vous donne accès aux différents motifs rythmiques reproduits à l'aide des mêmes instruments, simplement en changeant l'ordre d'interprétation des notes lorsque le paramètre « Key Mode » est réglé sur « Thru » ou « Thru+Drct ».

NOTE

- ✓ Il est impossible de distinguer les 3 types de reproduction ci-dessus par le nom de catégorie ou le nom de type. Vous devez les jouer pour en percevoir la différence.
- ✓ Compte tenu que ces types de reproduction sont programmés pour les parties de batterie, leur utilisation avec des parties normales peut ne pas aboutir au résultat escompté.

3.1.5.5.3 Arpèges contenant essentiellement des événements non liés aux notes

Les types d'arpège (catégories principales « Control/HybridSeq » et sous-catégories « Filter », « Expression », « Pan », « Modulation », « Pitch Bend » et « Assign 1/2 ») sont essentiellement programmés pour les données de « Control Change » (Changement de commande) et « Pitch Bend ». Ils servent à modifier le timbre ou la hauteur de ton du son plutôt qu'à jouer des notes spécifiques.

En fait, certains types ne contiennent aucune donnée de note. Lorsque vous utilisez un type de cette catégorie, réglez le paramètre « Key Mode » sur « Direct », « Sort+Drct » ou « Thru+Drct ».

- Pour définir les réglages liés à « Key Mode » pressez **EDIT** → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Arpeggio > Common » (§ 3.2.4.1.3.1 ci-dessous)

Astuces pour la reproduction de l'arpège

Les arpèges constituent une source d'inspiration à laquelle vous pouvez abondamment puiser car ils fournissent non seulement des passages rythmiques entiers sur lesquels vous pouvez jouer mais aussi des données MIDI de qualité qui vous permettent de créer des morceaux et des parties d'accompagnement complètes pour vos performances en live. Pour obtenir des instructions sur l'utilisation de l'arpège, voir « Guide de référence rapide » § 2.7.2.3 ci-dessus.

3.1.6 Bloc « Motion Sequencer »

La fonctionnalité « Motion Sequencer » permet de modifier dynamiquement les sons grâce à l'exécution de paramètres en fonction de certaines séquences créées à l'avance, par exemple sur le tempo, les arpèges ou les rythmes fournis par les périphériques externes connectés.

- ✓ On peut affecter 8 types de séquences par « Lane »
- ✓ on peut définir 4 « Lanes » par partie en correspondance avec la fonction « Motion Sequencer ».
- ✓ Il est possible d'utiliser 8 « Lanes » simultanément pour l'ensemble de la performance.

« Motion Control »

Tiré du document PDF « MusicProductionGuide_2016_01_EN.pdf »
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

« Motion Control Synthesis Engine » unifie et contrôle 2 moteurs sonores emblématiques :

- ✓ AWM2 (forme d'onde et synthèse de haute qualité) issu du MOTIF
- ✓ et FM-X (moderne, Synthèse FM pure) issu du DX7

Ces 2 moteurs peuvent être librement répartis en zones ou en couches sur 8 parties en une seule Performance.

Programmation du « Motion Control » : Une matrice de commande programmable fournit un puissant moyen permet pour créer un son dynamique et expressif.

Super Knob
Le **Super Knob** peut contrôler plusieurs Paramètres simultanément.

Par exemple: changer la position d'écoute de devant à droite vers l'arrière. Ou changer le caractère d'une Performance de Atmosphérique et doux à rythmique et nerveux.

Le **Super Knob** peut même être affecté à un Footcontroller FC7 pour faciliter la manipulation du son lorsque les 2 mains sont occupées.

Séquences de mouvement
Les séquences de mouvement sont synchronisées au tempo, avec des séquences de contrôle complètement personnalisables pouvant affecter pratiquement n'importe quel paramètre du synthétiseur.

Les « Motion Sequences » disposent également de contrôles dédiés facile à manipuler et à changer en temps réel, offrant une interactivité et facilité d'expression.

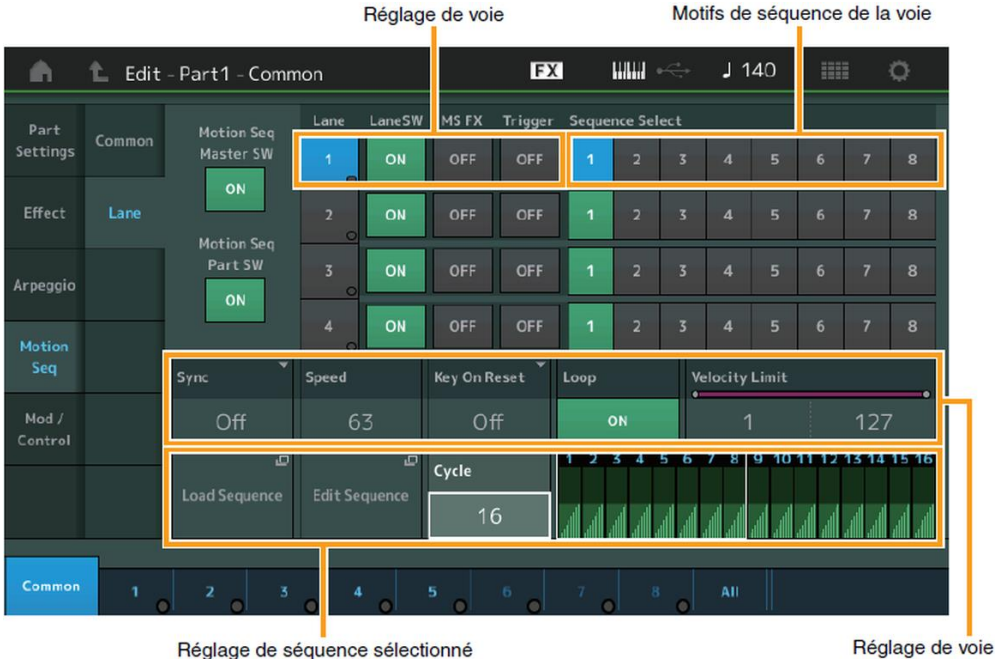
Enveloppe Follower
L'« Envelope Follower » convertit l'AUDIO en source pour contrôler pratiquement n'importe quel paramètre de synthétiseur.

Par exemple, une boucle de batterie pourrait entraîner des paramètres d'effets ou un enregistrement vocal pourrait contrôler plusieurs paramètres pour un synthétiseur «parlant».

L'audio peut même être une source via l'entrée **A / D**.

- Pour afficher l'état de réglage des « Lanes » (activation ou désactivation) à l'échelle de toute la performance, pressez **PERFORMANCE** → « Motion Control > Motion Seq » (Cf. § 3.2.2.2.4 ci-dessous)

- Pour <u>définir les paramètres des différentes « Lanes »</u> pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Motion Seq > Lane » (§ 3.2.4.1.4.2 ci-dessous)

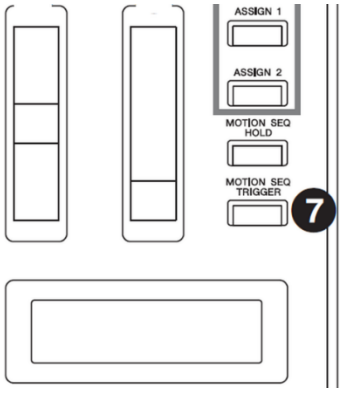


3.1.6.1	Activation/désactivation	306
3.1.6.2	Utilisation des potars	307
3.1.6.3	Édition de séquence de mouvements	307
3.1.6.4	Paramètres	307

3.1.6.1 Activation/désactivation

Les 3 réglages suivants sont disponibles pour l'activation et la désactivation de « Motion Sequencer ».

Pour reproduire la séquence de mouvements uniquement lorsque la note est enfoncée :	Réglez le paramètre « LaneSW » (Sélecteur de « Lane ») sur « On », « Trigger » (Déclenchement) sur « Off » et « Sync » (Synchronisation) sur « Off »
Pour reproduire la séquence de mouvements lorsque la touche **MOTION SEQ TRIGGER** (7) est enfoncée:	Réglez le paramètre « LaneSW » sur « On », « Trigger » sur « On » et « Sync » (Synchronisation) sur « Off »

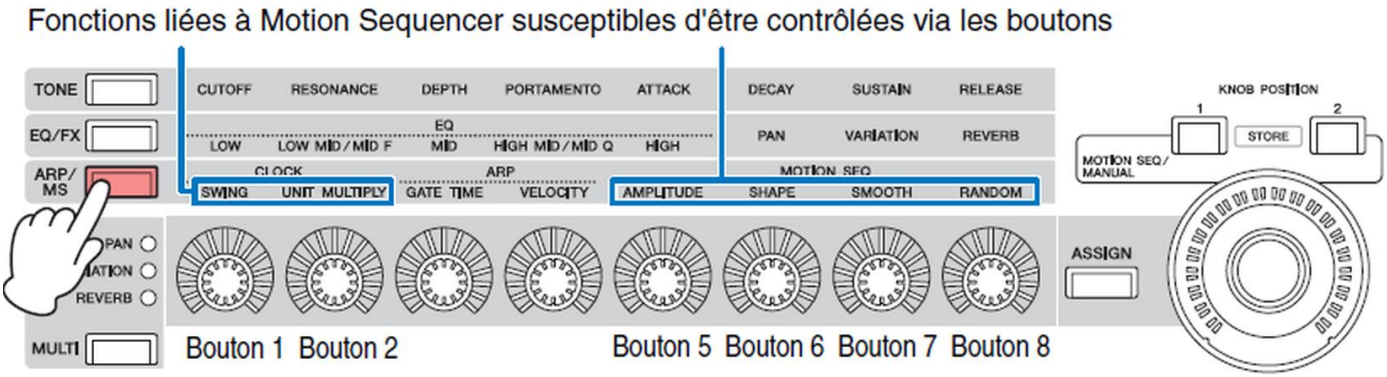


- Pour définir les paramètres « LaneSW » et « Trigger » pressez **EDIT** → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « MOTION Seq > Lane » (§ 3.2.4.1.4.2 ci-dessous)

3.1.6.2 Utilisation des potars

En appuyant sur la touche **ARP/MS** des fonctions attribuables aux potars, vous pouvez utiliser les potars 1 – 2 et 5 – 8 pour contrôler la reproduction de « Motion Sequencer ». Exécutez cette procédure et écoutez les changements apportés au son.

Pour plus de détails sur l'effet des boutons, reportez-vous à la section « Quick Edit » (Cf. § 3.2.2.2.2 ci-dessous).



3.1.6.3 Édition de séquence de mouvements

Vous pouvez créer une séquence de mouvements personnalisée comprenant jusqu'à 16 pas. Pour plus de détails sur l'édition, reportez-vous au § 3.2.4.1.4 ci-dessous.

3.1.6.4 Paramètres

Sur cet instrument, la fonction « Motion Sequencer » est considérée comme un contrôleur virtuel et peut être sélectionnée dans le paramètre « Source ». Le paramètre cible que vous souhaitez contrôler via « Motion Sequencer » est défini dans le paramètre « Destination ». Pour plus de détails, reportez-vous au § 3.2.3 ci-dessous.

3.1.7 Bloc « Effect »

Ce bloc applique les effets à la sortie des blocs Générateur de sons et Entrée audio afin de traiter et d'améliorer le son. L'application des effets s'effectue aux derniers stades de l'édition, ce qui vous permet de modifier le son à votre gré.

3.1.7.1 Structure des effets 308
3.1.7.2 Connexion d'effets 310
3.1.7.3 À propos de l'effet « Vocoder » 310

3.1.7.1 Structure des effets

3.1.7.1.1 Effets système : « Variation » et « Reverb » 308
3.1.7.1.2 Effets d'« insertion » 308
3.1.7.1.3 « Master Effect » 308
3.1.7.1.4 « Element EQ » (Égaliseur d'élément) 308
3.1.7.1.5 Part EQ (Égaliseur de partie) 309
3.1.7.1.6 « Master EQ » 309

3.1.7.1.1 Effets système : « Variation » et « Reverb »

Les effets système sont appliqués au son global de l'instrument. Avec les effets système, le son de chaque partie est transmis à l'effet selon le niveau d'envoi de l'effet de chaque « partie ». Le son traité (dit « altéré ») est renvoyé au mixeur, selon le niveau de retour spécifié, pour être émis après avoir été mixé avec le son « pur » non modifié.

Cet instrument dispose de 2 types d'effets système : « Variation » et « Reverb ».

En outre, vous avez la possibilité de spécifier le réglage « Send Level » (Niveau d'envoi) à partir du paramètre « Variation to Reverb ». Ce paramètre sert à appliquer « réverbération » aux signaux provenant de l'effet « variation ». Vous obtenez ainsi un effet naturel en appliquant au son de variation une profondeur de « réverbération » similaire à celle du son pur.

3.1.7.1.2 Effets d'« insertion »

Les effets d'insertion peuvent, quant à eux, être appliqués individuellement à des parties spécifiques avant la fusion des signaux de l'ensemble des parties. Par conséquent, il convient de les utiliser pour les sons que vous souhaitez changer radicalement. Vous pouvez définir différents types d'effets d'insertion A et B pour chaque partie. Ces effets sont réglables comme suit : → « Effect » (§ 3.2.4.1.2 ci-dessous, §3.2.5.1.2 ci-dessous, § 3.2.6.1.3 ci-dessous).

Ce synthétiseur dispose de 17 jeux d'effets d'insertion, applicables aux parties 1 – 16 et à la partie de l'entrée A/N.

3.1.7.1.3 « Master Effect »

Ce bloc applique des effets au signal de sortie stéréo final du son tout entier. Plusieurs types d'effet sont disponibles.

3.1.7.1.4 « Element EQ » (Égaliseur d'élément)

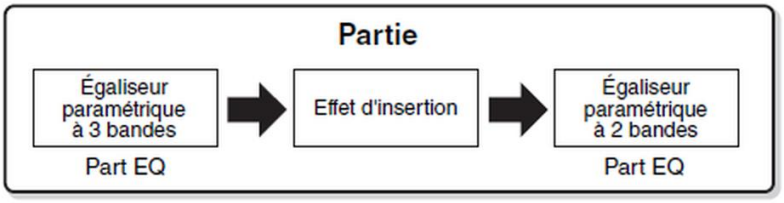
Le paramètre « Element EQ » s'applique aux éléments de la « partie » normale (AWM2) et aux touches de la « partie » de batterie.

Vous pouvez spécifier une des 3 formes d'égaliseur disponibles, dont le « shelving » et le « peaking ».

NOTE : « Element EQ » n'affecte pas les signaux d'entrée provenant des prises « A/D INPUT » **L/MONO / R**.

3.1.7.1.5 Part EQ (Égaliseur de partie)

Cet égaliseur s'applique à une partie avant et après l'effet d'insertion.



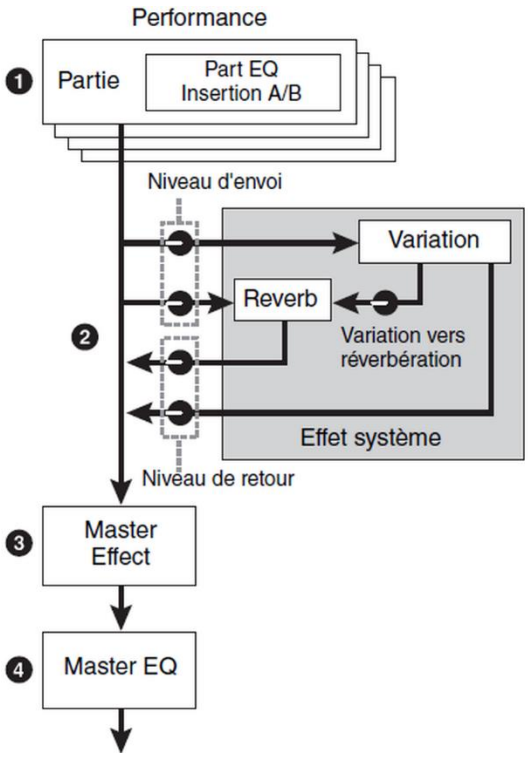
3.1.7.1.6 « Master EQ »

Master EQ s'applique au son général final de l'instrument (après effet). Les cinq bandes de l'égaliseur peuvent être spécifiées sur une égalisation de type « peaking », et les bandes de fréquences supérieures et inférieures sur une égalisation en « shelving ».

3.1.7.2 Connexion d'effets

- 1. Égaliseurs et effets d'insertion appliqués aux différentes « parties »
- 2. Paramètres liés aux effets « Variation » et « Reverb »
  Réglage : « Part Edit > Effect > Routing » Cf. § 3.2.3 ci-dessous, 3.2.5.1.2 ci-dessous, § 3.2.6.1.3 ci-dessous
  « Common/Audio Edit > Effect > Routing » Cf. § 3.2.7.5.1 ci-dessous
- 3. Paramètres liés à « Master Effect »
  Réglage : « Common/Audio Edit > Effect > Master FX » Cf. § 3.2.7.5.4 ci-dessous
- 4. Paramètres liés à Master « EQ Réglage » :
  « Common/Audio Edit > Effect > Master EQ » Cf. § 3.2.7.5.5 ci-dessous

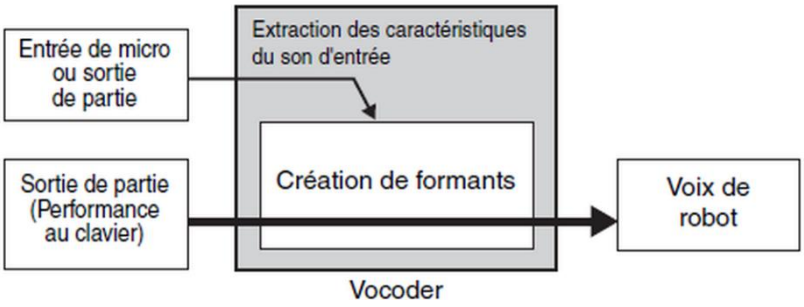
NOTE : En ce qui concerne le signal d'entrée audio en provenance des prises « A/D INPUT » **L/MONO / R** l'effet est réglé via « Common/Audio Edit > Audio In »



3.1.7.3 À propos de l'effet « Vocoder »

Le MONTAGE dispose d'un effet Vocoder. Il s'agit d'un effet de « voix de robot » distinctif, qui extrait les caractéristiques du son de microphone et les ajoute au son par le biais de votre performance au clavier.

La voix humaine est constituée de sons émis par les cordes vocales et filtrés par la gorge, le nez et la bouche. Ces cavités résonantes sont dotées de fréquences caractéristiques qui leur permettent de servir de filtre et de créer de nombreux formants (contenus harmoniques). L'effet Vocoder extrait les caractéristiques de filtre de la voix à partir de l'entrée de microphone et recrée les formants vocaux à l'aide de plusieurs filtres passe-bande. Cette voix de robot caractéristique est produite par le passage des sons en hauteur de certains instruments de musique (tels que le son de synthétiseur) au travers des filtres.



À propos des catégories, des types et des paramètres liés aux effets

Pour obtenir des informations sur les catégories d'effets disponibles sur cet instrument et les types d'effet y afférents, reportez-vous à la « Liste des types d'effet » au paragraphe 4.35 ci-dessous « Liste des données ».

Pour plus d'informations sur les paramètres d'effet réglables pour chaque type d'effet, consultez la « Liste des paramètres d'effet » du document PDF « Liste des données ». Pour obtenir des informations sur les descriptions des catégories, des types et des paramètres liés aux effets, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

À propos des réglages prédéfinis

Les réglages prédéfinis relatifs aux paramètres de chaque type d'effet sont fournis en tant que modèles et peuvent être sélectionnés dans l'écran de sélection des types d'effets. Pour obtenir le son de l'effet souhaité, sélectionnez un des Presets proches du son que vous recherchez, puis modifiez-en les paramètres selon les besoins. Les réglages prédéfinis peuvent être déterminés par la configuration du paramètre « Preset » dans les différents écrans des paramètres d'effet.

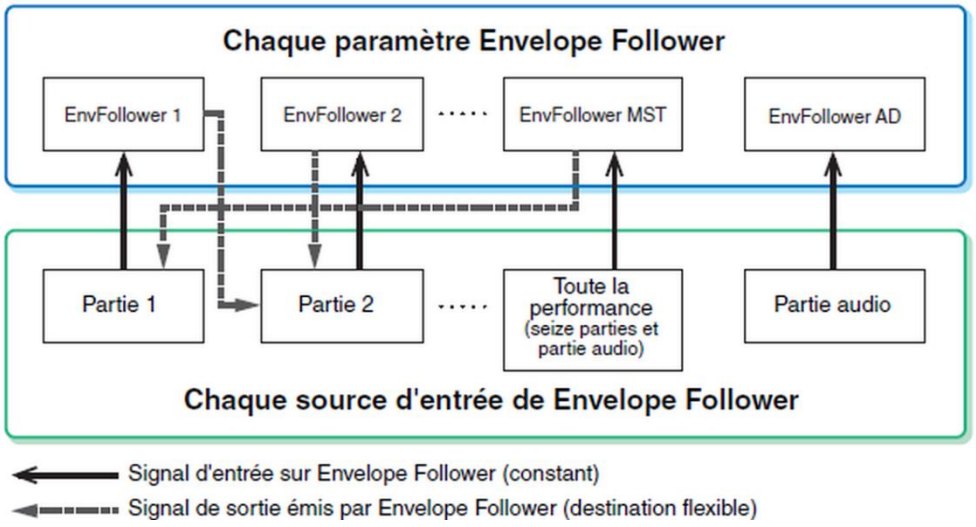
Pour plus d'informations sur les différents types d'effet, reportez-vous au paragraphe 4.35 ci-dessous « Liste des données ».

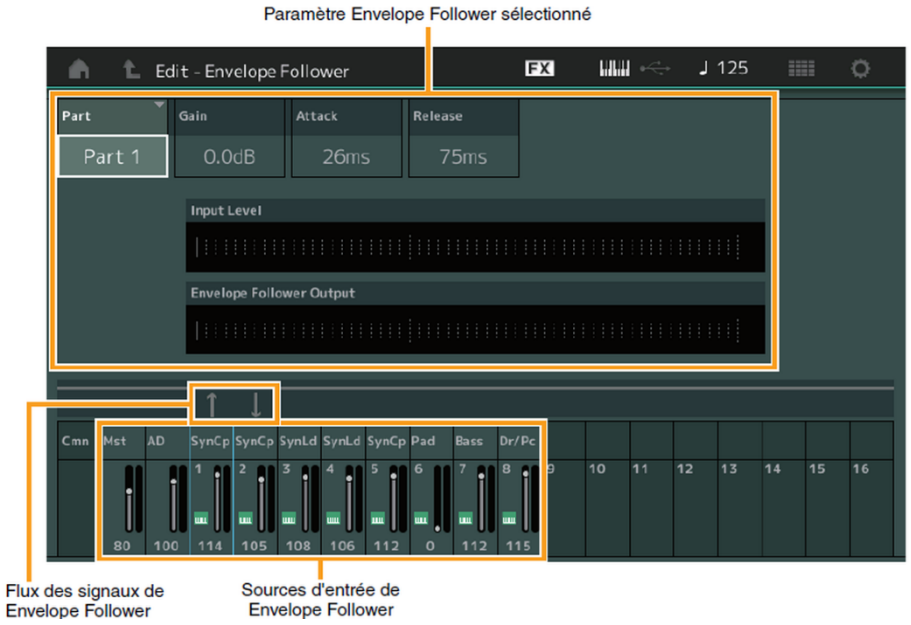
3.1.8 Bloc « Envelope Follower »

La fonction « Envelope Follower » détecte l'enveloppe de la forme d'onde du signal d'entrée et modifie le son de façon dynamique. Cette fonction vous permet de contrôler non seulement les sorties de partie, mais aussi les signaux d'entrée provenant de périphériques externes connectés aux prises « A/D INPUT » **L/MONO / R**.

La source d'entrée de chaque paramètre « Envelope Follower » est constante, comme par exemple la partie 1 pour « EnvFollower 1 », la partie 2 pour « EnvFollower 2 » et la partie audio pour « EnvFollower AD ». Cependant, la sortie de signal provenant des différents paramètres « Envelope Follower » peut servir de « source d'entrée » à toutes les destinations souhaitées, qu'il s'agisse d'une partie unique ou de l'ensemble de la performance. Par exemple, vous pouvez modifier le son de la partie 2 en utilisant « Envelope Follower » applicable à la partie 1 (EnvFollower 1) comme « Source ».

Cette valeur ainsi que celle du paramètre cible devant être contrôlé par « Envelope Follower » (appelé paramètre de « Destination ») sont définies sur l'écran « Control Assign » (§ 3.2.4.1.5.2 ci-dessous).





EDIT → « PART » **COMMON** → « Audio In > Routing > Envelope Follower » (EnvFollower AD)
EDIT → « PART » **COMMON** → « Effect > Routing > Envelope Follower » (EnvFollower MST)
EDIT → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Effect > Routing > Envelope Follower » (EnvFollower 1 – 16)

3.1.9 Bloc « Controller »

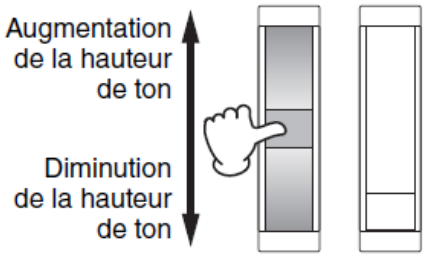
Ce bloc comprend le clavier, les molettes de variation de ton et de modulation, le contrôleur de ruban, les boutons, les **curseurs**, etc. Le clavier en lui-même ne génère pas de sons mais produit/envoie des informations sur l'activation/désactivation des notes, la vélocité et autres informations (messages MIDI) au bloc du générateur de son du synthétiseur lorsque vous jouez des notes. Les contrôleurs génèrent/envoient également des messages MIDI. Le bloc Générateur de sons du synthétiseur produit des sons en fonction des messages MIDI transmis depuis le clavier et les contrôleurs.

3.1.9.1 Clavier 313
3.1.9.2 Molette de variation de ton 313
3.1.9.3 Molette de modulation 314
3.1.9.4 Contrôleur de ruban 314
3.1.9.5 Sélecteurs affectables 314
3.1.9.6 Boutons/Curseurs de commande 314
3.1.9.7 Le **Super Knob** 315

3.1.9.1 Clavier

Le clavier transmet des messages d'activation/désactivation de note au bloc Générateur de sons (pour l'émission du son) et au bloc Séquenceur (pour l'enregistrement). Vous pouvez modifier la plage des notes du clavier en octaves via les touches « OCTAVE » - / +, transposer les notes à l'aide des touches **SHIFT** + « OCTAVE » - / + et définir les modalités de génération de la vélocité en cours selon la force de votre jeu au clavier.

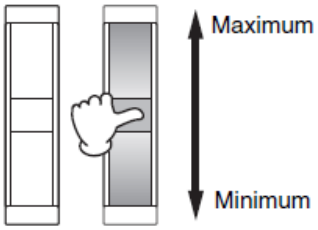
3.1.9.2 Molette de variation de ton



Roulez la **molette** vers le haut/bas pour augmenter ou diminuer le ton. Cette molette est autocentrée et revient donc automatiquement à la hauteur de ton normale lorsqu'elle est relâchée. Vous pouvez modifier le réglage du paramètre « Pitch Bend Range » (Plage de variation de ton) via « Part Edit > Part Settings > Pitch » (§ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**).

Des fonctions autres que Pitch Bend peuvent être affectées à la molette de variation de ton via « Part Edit > Mod/Control > Control Assign » (§ 3.2.4.1.5.2 ci-dessous, 3.2.6.1.6 ci-dessous).

3.1.9.3 Molette de modulation



Même si la **molette de modulation** sert généralement à appliquer un effet de vibrato au son, d'autres fonctions et effets lui sont attribués dans le cas de nombreuses performances prédéfinies.

Plus vous déplacez cette molette vers le haut, plus l'effet appliqué au son est important.

Pour éviter d'appliquer accidentellement des effets à la performance en cours, vérifiez que la **molette de modulation** est réglée sur le niveau minimum avant de commencer à jouer.

Différentes fonctions peuvent être attribuées à la **molette de modulation** via « Part Edit > Mod/Control > Control Assign » (§ 3.2.4.1.5.2 ci-dessous, au § 3.2.6.1.6 ci-dessous).

3.1.9.4 Contrôleur de ruban

Sensible au toucher, le contrôleur de ruban peut être contrôlé en faisant courir le doigt latéralement sur toute sa surface. Diverses fonctions sont affectées aux différentes parties des performances prédéfinies.

Il est possible d'attribuer diverses fonctions au contrôleur de ruban dans l'écran « Control Assign » (§ 3.2.3 ci-dessous) sous « Part Edit ». Vous pouvez également déterminer si la valeur du contrôleur de ruban retourne vers le centre ou demeure au point où vous avez relâché le doigt. Cette information est vérifiable dans l'écran « General » (§ 3.2.7.1 ci-dessous) de « Common/Audio Edit ».

3.1.9.5 Sélecteurs affectables

Selon les réglages de la fonction « XA Control » (§ 3.1.2.5 ci-dessus) accessibles via « Element Edit > Osc/Tune » (§ 3.2.4.2.1 ci-dessous), vous pouvez appeler des éléments spécifiques de la partie en cours en appuyant sur chacune de ces touches durant votre performance au clavier. Vous pouvez sélectionner le mode de basculement de l'état d'activation/désactivation de ces touches via « Common/Audio Edit > General » (§ 3.2.7.1 ci-dessous).

En outre, vous avez la possibilité d'affecter à ces touches différentes fonctions (mises à part les fonctionnalités d'appel d'éléments spécifiques) via « Part Edit > Mod/Control > Control Assign » (§ 3.2.4.1.5.2 ci-dessous, § 3.2.6.1.6.3 ci-dessous).

3.1.9.6 Boutons/Curseurs de commande

Ces **encodeurs** et **curseurs** vous permettent de modifier différents aspects du son de la partie en temps réel, tandis que vous jouez.

Pour obtenir des instructions sur l'utilisation des **encodeurs** /**curseurs**, reportez-vous au Mode d'emploi.

Pour les instructions sur l'utilisation des Potarss **1–8**, reportez-vous à la section « Quick Edit » (Cf. § 3.2.2.2.2 ci-dessous).

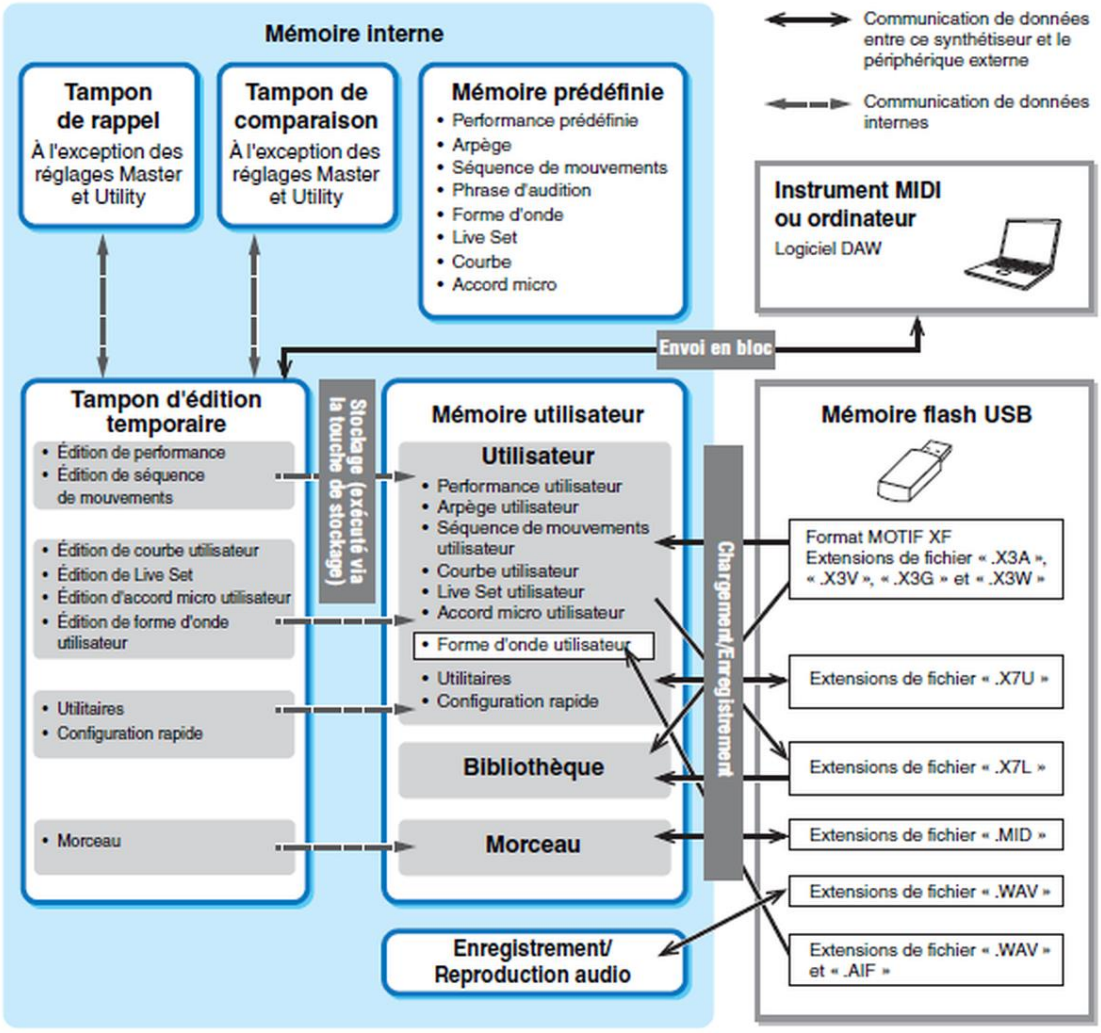
*3.1.9.7 Le **Super Knob***

Le **Super Knob** vous permet de commander simultanément les paramètres communs à toutes les parties (« Assign » 1 – 8) affectés aux 8 **encodeurs**. Pour en savoir plus sur les instructions d'utilisation de **Super Knob**, reportez-vous au Mode d'emploi. Pour obtenir les valeurs de réglage modifiables de **Super Knob**, consultez l'écran « Super Knob » (Cf. § 3.2.2.2.5).

Pour les instructions relatives au réglage des commandes « Assign 1 – 8 », reportez-vous à l'écran « Control Assign » (§ 3.2.7.4.1 ci-dessous) de « Common/Audio Edit ».

3.1.10 Mémoire interne

Le MONTAGE crée différents types de données, dont les « performances », les « Live Set » et les « Songs ». Cette section vous explique comment conserver toutes ces données en les stockant sur les divers périphériques et supports de mémoire disponibles.



3.1.10.1 Mémoire prédéfinie : PRESET 316
3.1.10.2 Tampon d'édition 316

3.1.10.3 Mémoire utilisateur : USER 316
3.1.10.4 Tampon de rappel et tampon de comparaison 316

3.1.10.1 Mémoire prédéfinie : PRESET

La mémoire PRESET est une mémoire spécialement conçue pour la lecture de données telles que les données de Preset de « performance », d' « arpège » ou de « phrase d'audition ». Il est impossible d'écraser les données de la mémoire prédéfinie.

3.1.10.2 Tampon d'édition

Le tampon d'édition est l'emplacement de la mémoire réservée aux données éditées des types suivants :

- ✓ Performance,
- ✓ Live Set
- ✓ Morceau.

Bien que le tampon d'édition soit spécifiquement conçu pour l'écriture et la lecture de données, les données contenues dans le tampon d'édition sont perdues lorsque l'alimentation est coupée. Vous devez toujours veiller à stocker les données éditées dans la mémoire utilisateur avant de modifier une nouvelle performance ou de mettre l'appareil hors tension. Les données non liées aux performances et aux séquences de mouvements sont automatiquement stockées.

3.1.10.3 Mémoire utilisateur : USER

Les données utilisateur éditées dans le tampon d'édition et les réglages d'utilitaires pour l'ensemble du système sont stockées dans une zone dédiée de la mémoire utilisateur.

Il est possible de charger jusqu'à 8 fichiers de LIBRARY (« .X7L ») en lecture depuis le périphérique de mémoire flash USB dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur.

Il s'agit d'une mémoire en lecture seule dont les données sont conservées même après la mise hors tension.

3.1.10.4 Tampon de rappel et tampon de comparaison

Lorsque vous sélectionnez une nouvelle performance sans avoir préalablement enregistré celle que vous étiez en train d'éditer, vous avez toujours la possibilité de rappeler vos modifications initiales dans la mesure où le contenu du tampon d'édition est stocké dans la mémoire de sauvegarde, appelée tampon de rappel. En outre, l'instrument dispose d'un tampon de comparaison dans lequel les réglages de son avant édition sont temporairement rétablis à des fins de comparaison. Vous pouvez basculer entre le son que vous venez d'éditer et le son d'origine afin d'écouter le résultat des modifications apportées au son.

Dans les 2 cas de figure, il s'agit de types de mémoire en lecture seule. Cependant, assurez-vous de stocker les données de séquence que vous venez de créer avant de couper le courant car celles-ci seront perdues à la mise hors tension de l'instrument. Pour obtenir des instructions détaillées sur la fonction « Compare », voir § 2.7.4.3 ci-dessus.

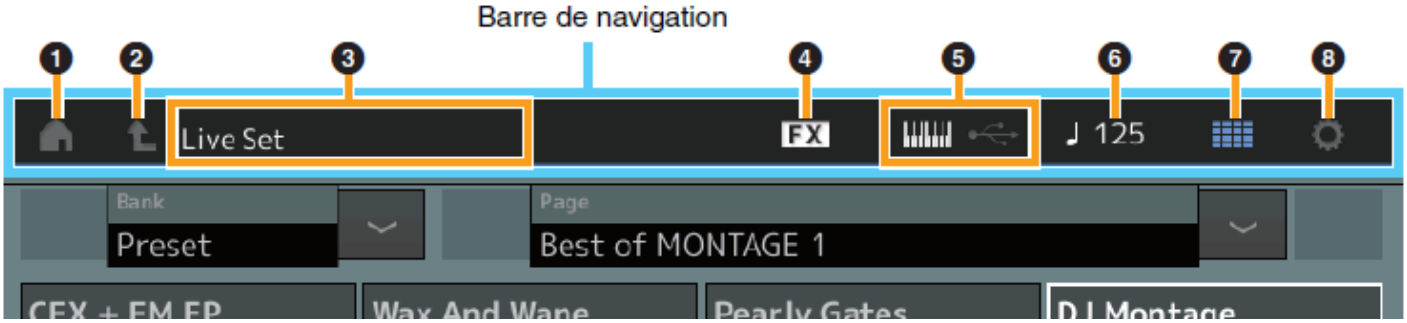
3.2 Références

Adapté du document PDF du manuel de référence (Cf. document « montage_fr_rm_a0.pdf »).

3.2.1 BARRE DE NAVIGATION DE L'ECRAN TACTILE 317
3.2.2 ECRAN « PERFORMANCE PLAY » 319
3.2.3 GENERALITES SUR « PART EDIT » 361
3.2.4 « NORMAL PART AWM2 EDIT » 362
3.2.5 « DRUM PART EDIT » 420
3.2.6 « NORMAL PART FM-X EDIT » 431
3.2.7 « COMMON/AUDIO EDIT» 445
3.2.8 FONCTION « CATEGORY SEARCH » 463
3.2.9 ECRAN « UTILITY » 469
3.2.10 « LIVE SET » 495
3.2.11 CONNEXION D'UN IPHONE OU D'UN IPAD 498

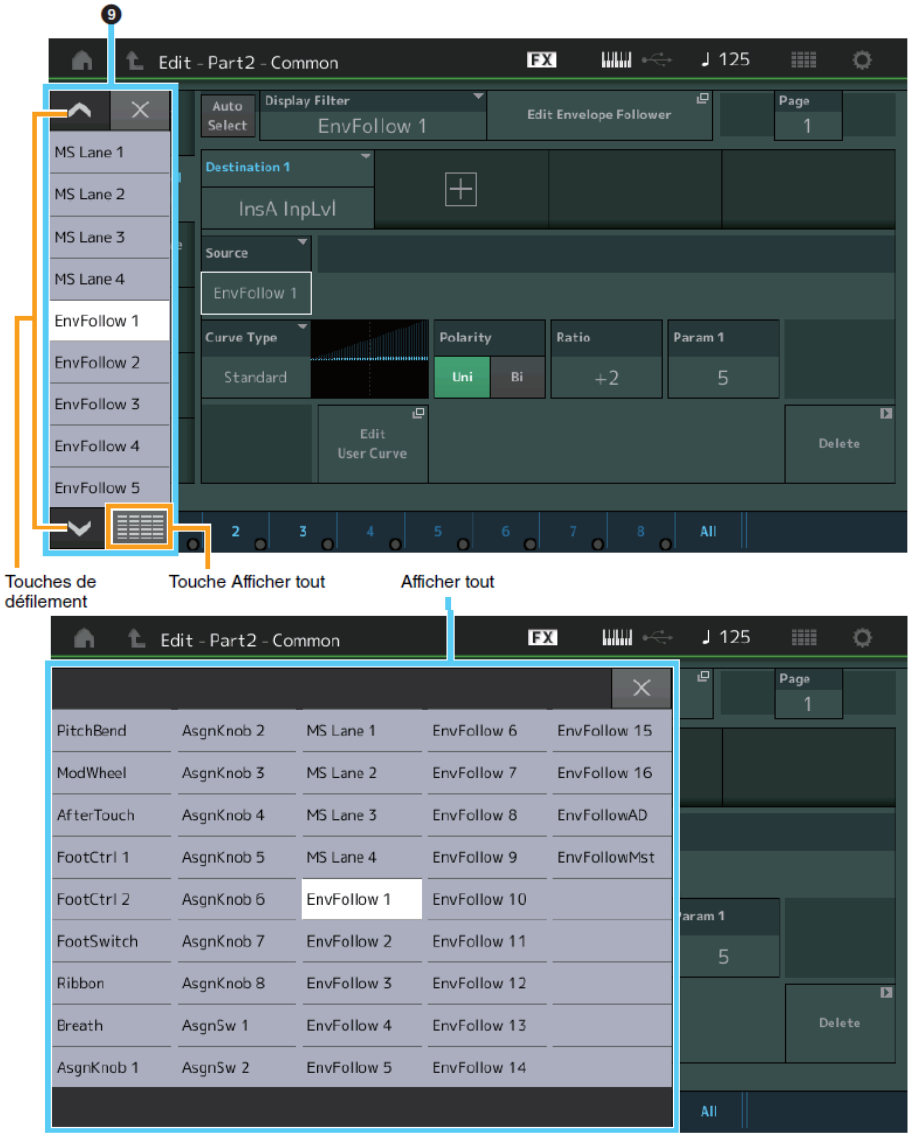
3.2.1 Barre de Navigation de l'écran tactile

Cette section décrit la barre de navigation commune à tous les types d'écrans.



- 1. Icône HOME : Pour accéder à l'écran Performance Play (Cf. § 3.2.2 ci-dessous).
- 2. Icône EXIT : Fonctionne de la même manière que la touche **EXIT** du panneau, pour quitter l'écran actuel et revenir au précédent niveau de la hiérarchie.
- 3. Zone Information : Affiche des informations utiles, notamment le nom de l'écran actuellement sélectionné.
- 4. Icône EFFECT : pour appeler l'écran « Effect Switch » (§ 3.2.9 ci-dessous). L'icône s'éteint dès que l'un des blocs d'effets (Insertion, System ou Master) est désactivé.
- 5. Icône QUICK SETUP : Affiche les réglages des paramètres « Local Control » ON/OFF et « MIDI IN/OUT ». Touchez l'icône souhaitée pour appeler l'écran de configuration rapide correspondant (§ 3.2.9 ci-dessous).
  - « Local Control »
    - « ON » : une 'icône en forme de clavier s'allume
    - « OFF » : une 'icône en forme de clavier s'éteint.
  - « MIDI IN/OUT »
    - MIDI : une icône en forme de connecteur MIDI s'affiche.
    - USB : une icône en forme de connecteur USB.
- 6. Icône TEMPO SETTINGS : Affiche le tempo de la performance actuellement sélectionnée. Touchez cette icône pour appeler l'écran « Tempo Settings » (§ 3.2.9 ci-dessous).).

- 7. Icône LIVE SET : pour appeler l'écran « Live Set » (§ 3.2.10 ci-dessous).
- 8. Icône UTILITY : pour appeler le dernier écran « Utility ».



- 9. Liste contextuelle : Affiche les valeurs de réglage des paramètres.
  - Touches de défilement pour faire défiler les pages,
  - ou touche « Display All » pour afficher toutes les valeurs de réglage.

3.2.2 Ecran « Performance Play »

L'écran « Performance Play » permet de reproduire une performance sélectionnée et de modifier certains réglages liés à la performance.

- Appuyez sur la touche **PERFORMANCE** ou Touchez l'icône « HOME » pour passer en mode « Performance Play »
  La page de l'onglet « Home » est alors affichée
- Touchez un autre onglet pour afficher une autre page (voir ci-dessous)

3.2.2.1 Onglet « Home » 319
3.2.2.2 Onglet « Motion Control » 323
3.2.2.3 Onglet « Mixing » 340
3.2.2.4 Onglet « Scene » 344
3.2.2.5 Onglet « Play/Rec » 350
3.2.2.6 Onglet « Smart Morph » (Firmware 3.5) (A rédiger) 355

3.2.2.1 Onglet « Home »



X : renuméotation pour les Firmwares 1.10 ou 2.5

- 1. Nom de la performance : nom de la performance sélectionnée.
  Touchez ce paramètre pour appeler le menu de fonctions « Category Search », « Edit » et « Recall ».
  NOTE Une fois que vous modifiez un paramètre de la performance sélectionnée, une icône représentant un drapeau bleu apparaît à droite du nom de la performance.
- 2. Indicateur de partie :
  - Lorsque le curseur est positionné sur le nom de la performance ou sur les parties 1 – 8, ceci indique si les parties 9 – 16 sont utilisées ou non.
  - Lorsque le curseur est positionné sur les parties 9 – 16, ceci indique si les parties 1 – 8 sont utilisées ou non.
  - Lorsque les parties 9 – 16 ne sont pas en cours d'exécution, cet indicateur n'apparaît pas.

- 3. Indicateur : Indique les attributs de la génération de sons de la performance actuellement sélectionnée. Voir tableau ci-dessous.

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

- 4. Fonctions des boutons : Indique les fonctions actuellement affectées aux boutons 1 – 8.
- 5. Sélecteur Type/Name : Permet de basculer entre les affichages « Part Type/Category » et « Part Name » Réglages : Type, Name
- 6. Part Types/Part Names : Indique les types et les catégories de partie ou les noms de partie.
  - Touchez ce paramètre pour appeler le menu correspondant aux fonctions Category Search, « Edit » et « Copy »
  - Pour ajouter une nouvelle partie, touchez l'icône " + ".
- 7. Sélecteur Part Arpeggio On/Off : Détermine si l'arpège est activé ou non sur chaque partie. Lorsque les paramètres « Arpeggio » et « Arpeggio Hold » sont réglés sur « on », la mention « Arp Hold On » s'affiche.

  Réglages : Off, On
  - Dans l'état « Part Control », vous pouvez activer ou désactiver « Arpeggio Hold » pour la partie concernée en appuyant sur la touche numérique C **1 - 8** correspondante tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée.
- ?6. Firmware 1.0 Sélecteur « Motion Sequencer Common » : Détermine si la fonction « Motion Sequencer Common » ou applicable à la partie AN est activée ou non.
  Lorsque tous les sélecteurs de « Lane » Commons ou applicables à la seule partie AN sont désactivés, ce sélecteur n'apparaît pas à l'écran. Réglages : Off, On
- ?8. Firmware 1.0 Motion Sequencer applicable à la partie : Active/Désactive « Motion Sequencer » sur chaque partie. Réglages : Off, On
  Lorsque tous les sélecteurs de « Lanes » de la partie sont désactivés, ce sélecteur n'apparaît pas à l'écran.
- 9. Limite de notes : Définit les graves et les aigus dans la plage de notes de la partie.
  Par exemple, une limite de notes « C5 – C4 » permet d'écouter la partie en jouant des notes figurant dans les 2 plages de notes comprises respectivement entre C -2 et C4 d'une part, et entre C5 et G8 de l'autre, alors que les notes exécutées entre C4 et C5 n'ont aucun effet. Voir « Note Limit », au § 1.4.5.5.3 ci-dessus. Réglages : C -2 – G8
- 10. Sélecteur de la commande de clavier : Détermine si le paramètre « Keyboard Control » est activé ou non pour chaque partie.
  Désactivé (réglé sur « off »), la partie n'émet plus de sons, même si vous jouez au clavier (à moins que le réglage Part ne soit sélectionné). Réglages : Off, On
- 11. « Mute » appliqué aux parties : Active/désactive « Mute » pour chaque partie Réglages : Off, On
- 12. Solo appliqué aux parties : Active/désactive « Solo » pour chaque partie Réglages : Off, On
- 13. Volume des parties : Volume de chaque partie

  Réglages : 0 – 127
- 14. Indicateur de mesure : Niveau de sortie audio de la partie
- 15 « View » : pour basculer en affichage « détaillé » ou « Smart Morph ».

  Lorsque le curseur est positionné sur le nom de la performance dans l'écran « Performance Play » (Home), le bouton **PERFORMANCE** produit le même effet.

Les paragraphes qui suivent expliquent les différents cas de figure de l'affichage « détaillé » accessible par le bouton « View ».

3.2.2.1.1 Affichage des éléments 321
3.2.2.1.2 Affichage des « Drum Keys » 321
3.2.2.1.3 Affichage des algorithmes 321
3.2.2.1.4 Affichage des parties – notes 322
3.2.2.1.5 Affichage des vélocités – notes 322

3.2.2.1.1 Affichage des éléments

Cet affichage apparaît uniquement lorsque la partie actuellement sélectionnée est la partie normale (AWM2) alors que la touche **PERFORMANCE CONTROL** ou l'option « Element/Operator Control » (Commande d'élément/opérateur) est activée.



Element SW (Sélecteur d'élément)
Détermine pour chaque élément s'il est activé ou non. Réglages : Off, On

Element Level (Niveau d'élément)
Détermine le niveau de sortie de l'élément. Réglages : 0 – 127

3.2.2.1.2 Affichage des « Drum Keys »

Cet affichage apparaît uniquement lorsque la partie actuellement sélectionnée est Drum Part (Partie de batterie) alors que la touche **PERFORMANCE CONTROL** ou l'option « Element/Operator Control » est activée.



Drum Key Level (Niveau de touche de batterie)
Détermine le niveau de sortie de la touche de batterie Réglages : 0 – 127

3.2.2.1.3 Affichage des algorithmes

Cet affichage apparaît uniquement lorsque la partie actuellement sélectionnée est la partie normale (FM-X) alors que la touche **PERFORMANCE CONTROL** ou l'option « Element/Operator Control » est activée.



Algorithm (Algorithm Number) (Nombre d'algorithmes)
Modifie les algorithmes.

Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

NOTE Appuyez sur l'image de l'algorithme pour ouvrir l'écran Algorithm Search (Recherche d'algorithme).

Feedback (Feedback Level) (Niveau de feedback)
Il est possible de modifier les formes d'onde en renvoyant une partie du signal de sortie généré par un opérateur vers l'entrée de ce dernier. Ceci vous permet de régler le niveau de feedback.

Réglages : 0 – 7

Operator Level (Niveau de l'opérateur)
Détermine le niveau de sortie de l'opérateur.

Réglages : 0 – 99

3.2.2.1.4 Affichage des parties – notes

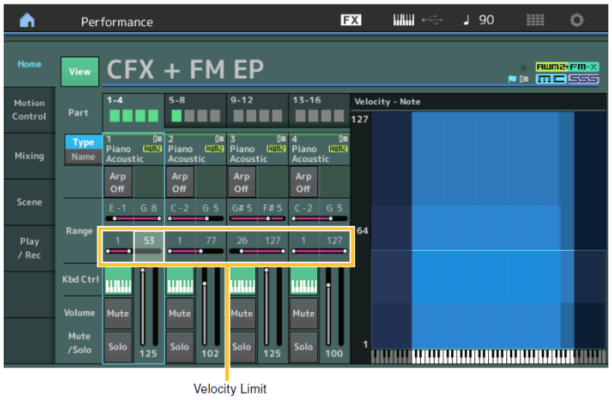
Cet affichage apparaît uniquement lorsque la touche **PART CONTROL** est activée ou que le curseur est positionné sur Note



Limit (Limite de note). Ceci est utile pour vérifier les réglages Layer/Split (Couche/Partage) parmi les parties.

3.2.2.1.5 Affichage des vélocités – notes

Cet affichage apparaît uniquement lorsque le curseur est positionné sur Velocity Limit (Limite de vélocité) applicable aux parties. Ceci est utile pour régler les limites de vélocité entre les parties.



3.2.2.2 Onglet « Motion Control »

L'écran « Motion Control » permet de modifier tous les réglages de « Motion Control », tels que :

- ✓ les réglages du son d'ensemble et de l'arpège, ainsi que de
- ✓ la fonction « Motion Sequencer » applicable à la « performanc »e sélectionnée.

La section Commande de mouvement contient les écrans suivants :

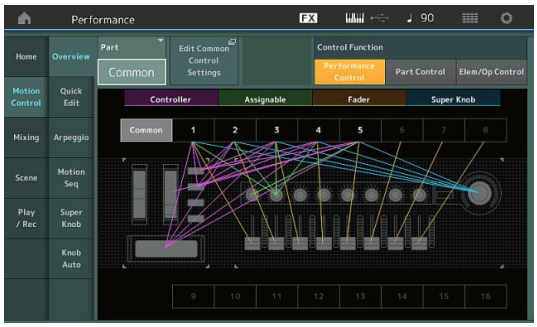
- ✓ Overview
- ✓ Quick Edit
- ✓ Arpeggio
- ✓ Motion Sequencer (Séquenceur de mouvements)
- ✓ Super Knob
- ✓ Knob Auto

3.2.2.2.1 Page « Overview » 323
3.2.2.2.2 Page « Quick Edit » 325
3.2.2.2.3 Page « Arpeggio » 331
3.2.2.2.4 Page « Motion Seq » 334
3.2.2.2.5 Page « Super Knob » 335
3.2.2.2.6 Page « Knob Auto » 336

3.2.2.2.1 Page « Overview »

L'écran « Overview » indique l'illustration de la connexion entre les contrôleurs et les parties.

- Pour vérifier ici les paramètres actuellement sélectionnés pressez **PERFORMANCE** → « Motion Control > Overview »
  ou **SHIFT** + **PERFORMANCE**



Part
Indique la « partie » actuellement sélectionnée. Pour confirmer les connexions applicables à la partie, sélectionnez ici le réglage « Part ». Réglages: Common, Part 1 – 16

Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings
Ouvre l'écran « Control Assign » (Affectation de commande) de la partie sélectionnée. Pour plus d'informations sur « Common », reportez-vous au § 3.2.7.4.1 ci-dessous.
Pour en savoir plus sur les parties 1 – 16, reportez-vous au § 3.2.3 ci-dessous.

Control Function
Bascule entre « Performance Control », « Part Control » et Element/Operator Control.
Réglages : Performance Control, Part Control, Element/Operator Control
NB : Vous pouvez à présent stocker les opérations de « Control Function » sous forme de données de performance.

- Vous pouvez également sélectionner « Element/Operator Control » en maniant les touches « PART CONTROL » tout en maintenant enfoncée la touche **SHIFT**

Lorsque le réglage « Element/Operator Control » est sélectionné
Les touches numériques A [1] – [16], B [1] – [8] et C [1] – [8] fonctionnent de la même façon que lors de la sélection de « Part Control ».

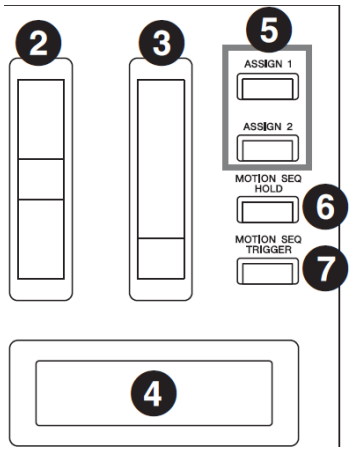
Touches numériques	Touches [MUTE] et [SOLO] de la section PART sont désactivées	Touche [MUTE] de la section PART activée	Touche [SOLO] de la section PART activée
Touches numériques A [1] – [8] (ligne supérieure)	Sélection de partie (1 – 8)	Assourdissement de partie (1 – 8)	Sélection de partie (1 – 8)
Touches numériques A [9] – [16] (ligne inférieure)	Sélection de partie (9 – 16)	Assourdissement de partie (9 – 16)	Isolement de partie (9 – 16)
Touches numériques B [1] – [8]	Motion Sequencer pour chaque réglage Part ON/OFF (1 – 8/9 – 16)		
Touches numériques C [1] – [8]	Arpeggio pour chaque réglage Part ON/OFF (1 – 8/9 – 16)		

Lorsque le réglage « Element/Operator Control » est sélectionné et la touche **COMMON** de la section « PART » activée, les **curseurs 1 – 8** contrôlent les niveaux des éléments et des opérateurs de la partie 1.

NB : Le réglage « Element/Operator Control » est utile pour reproduire des performances comportant, par exemple, des parties d'orgue uniquement, car le contrôle du volume des éléments dans l'écran « Live Set » modifie les harmoniques du son d'orgue, tout comme sur l'instrument réel.

Controller
Détermine si l'illustration de la connexion entre « Controller » et la partie est représentée ou non. Réglages : Off, On
Les « Controller » sont les suivants :

- Molette de variation de hauteur de ton (2)
- **Molette de modulation** (3)
- Contrôleur de ruban (4)
- Touches **ASSIGN 1** et **ASSIGN 2** (5)
- Touche **MOTION SEQ HOLD** (6)
- Touche MOTION **SEQ TRIGGER** (7)



Assignable (Potars Assignables **1 – 8**)
Détermine si l'illustration de la connexion entre « Assignable » et la partie est représentée.
Réglages : Off, On

Fader (Curseurs **1 – 8**)
Détermine si l'illustration de la connexion entre « Fader » et la partie est représentée ou non
Réglages : Off, On

Super Knob
Détermine si l'illustration de la connexion entre **Super Knob** et la partie est représentée ou non.
Réglages : Off, On

3.2.2.2.2 Page « Quick Edit »

L'écran « Quick Edit » permet d'effectuer des réglages généraux applicables au son.
Vous pouvez sélectionner si les réglages sont communément appliqués à toutes les parties ou à la seule partie sélectionnée.

Les paramètres signalés par des indicateurs peuvent être commandés par les Potars **1 – 8**. Pour ce faire, servez-vous des touches **TONE / EQ/FX / ARP/MS** des fonctions attribuables aux boutons pour exécuter les opérations liées aux boutons.

- Pour ouvrir l'écran « Quick Edit » pressez **PERFORMANCE** → « Motion Control > Quick Edit »



Part
Indique la partie actuellement sélectionnée. Sélectionnez ici la partie à laquelle vous souhaitez appliquer « Quick Edit » (Réglages : Common, Part 1 – 16)

3.2.2.2.2.1 Avec « Part » = « Common » 325
3.2.2.2.2.2 Avec « Part » = « Part 1 – 16 » 329

3.2.2.2.2.1 Avec « Part » = « Common »

Vous pouvez modifier les paramètres couramment appliqués à toutes les parties.

Performance Name
Les noms de performance comportent jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

FEG Atk (Temps d'attaque du « FEG »)
Vitesse de variation du filtre depuis le moment où la note est jouée jusqu'au niveau initial maximum atteint par la fréquence de coupure. Ce paramètre détermine la valeur de décalage du « FEG » (§ 3.2.4.2.2 ci-dessous) appliquée à l'élément ou l'opérateur commun.
Réglages : -64 – +63

FEG Decay (Temps de chute du FEG)

Vitesse à laquelle la fréquence de coupure passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien. Ce paramètre détermine la valeur de décalage du FEG (Cf. § 3.2.4.2.2 ci-dessous) appliquée à l'élément ou l'opérateur commun. Réglages : -64 – +63

FEG Rel (Temps de relâchement du FEG)
Vitesse à laquelle la fréquence de coupure passe du niveau de maintien à un niveau nul lorsque la note est relâchée. Ce paramètre détermine la valeur de décalage du FEG (Cf. § 3.2.4.2.2 ci-dessous) appliquée à l'élément ou l'opérateur commun.
Réglages : -64 – +63

Edit Master EQ (Édition de l'égaliseur principal)
Appelle l'écran « Master EQ » (Égaliseur principal) (§ 3.2.7.5.5 ci-dessous) de « Common/Audio Edit ».

Edit All Arp
Appelle l'écran « Arpeggio » (Cf. § 3.2.2.2.3 ci-dessous) de « Motion Control ».

Edit Common MS (Édition Common de « Motion Sequencer »)
Appelle l'écran « Motion Sequencer Lane » (Voie de Motion Sequencer) (§ **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**) de « Common/Audio Edit ».

Cutoff (Fréquence de coupure)
Fréquence de coupure du filtre. Par exemple, lorsque le filtre passe-bas est sélectionné, plus la valeur est élevée, plus la chute est claire. Ce paramètre détermine la valeur de décalage de « Filter Cutoff Frequency » (§ 3.2.4.2.3 ci-dessous) appliquée à « élément », la touche de batterie ou l'opérateur commun(e). Réglages : -64 – +63

Resonance
Emphase accordée à la fréquence de coupure. Ce paramètre détermine la valeur de décalage de « Filter Resonance » (§ 3.2.4.2.3.1 ci-dessous) appliquée à « élément », la touche de batterie ou l'opérateur commun(e). Réglages : -64 – +63

FEG Depth (Profondeur du générateur d'enveloppe de filtre)
Plage de variation de la « fréquence de coupure » du générateur d'enveloppe de filtre.
Ce paramètre détermine la valeur de décalage de « FEG Depth » (§ 3.2.4.2.3.2 ci-dessous) appliquée à l'élément ou l'opérateur commun. Réglages : -64 – +63

Portamento (Temps du portamento)
Temps de transition de la hauteur de ton lorsque l'effet « Portamento » est appliqué.
Ce paramètre est synchronisé sur le même paramètre que pour « Element/Operator Common ». Réglages : -64 – +63

Attack (Temps d'attaque de l'AEG)
Vitesse de l'attaque depuis le moment où la touche est jouée jusqu'au niveau initial maximal atteint par le générateur d'enveloppe d'amplitude. Ce paramètre détermine la valeur de décalage de l'AEG (§ 3.2.3 ci-dessous, § 3.2.5 ci-dessous, § 3.2.6 ci-dessous) appliquée à « élément », « touche de batterie » ou « opérateur ». Réglages : -64 – +63

Decay (Temps de chute de l'AEG)
Vitesse à laquelle le volume passe du niveau d'attaque maximum au niveau de maintien.
Ce paramètre détermine la valeur de décalage de l'AEG (§ 3.2.4.2.4.2 ci-dessous, § 3.2.5.2.3 ci-dessous, § 3.2.6 ci-dessous), appliquée à « élément », « touche de batterie » ou « opérateur ». Réglages : -64 – +63

Sustain (Niveau de maintien de l'AEG)

Niveau de maintien du volume sonore lorsqu'une note est maintenue, après l'attaque initiale et la chute. Ce paramètre détermine la valeur de décalage de l'AEG (§ 3.2.3 ci-dessous, § 3.2.5 ci-dessous, § 3.2.6.2.2 ci-dessous) appliquée à « élément », « touche de batterie » ou « opérateur » Réglages : -64 – +63

Release (Temps de relâchement de l'AEG)
Rapidité de chute du volume sonore depuis le niveau de maintien jusqu'à zéro lors du relâchement de la note. Ce paramètre détermine la valeur de décalage de l'AEG (§ 3.2.3 ci-dessous, § 3.2.5 ci-dessous, § 3.2.6 ci-dessous) appliquée à « élément », « touche de batterie » ou « opérateur ». Réglages : -64 – +63

Low Gain
Gain de niveau de la bande de basses fréquences de l'égaliseur principal.
Réglages : -12dB – +12dB

Lo Mid Gain
Gain de niveau de la bande de fréquences moyennes inférieures de l'égaliseur principal
Réglages : -12dB – +12dB

Mid Gain
Gain de niveau de la bande de moyennes fréquences de l'égaliseur principal.
Réglages : -12dB – +12dB

Hi Mid Gain
Gain de niveau de la bande de fréquences moyennes supérieures de l'égaliseur principal
Réglages : -12dB – +12dB

High Gain
Gain de niveau de la bande de hautes fréquences de l'égaliseur principal
Réglages : -12dB – +12dB

Pan
Position de balayage stéréo de la performance sélectionnée. Ce paramètre décale le même paramètre du réglage « Part Edit ». Réglages : L63 – C (centre) – R63

Var Return (Retour de la variation)
Niveau de retour de l'effet de « variation ». Réglages : 0 – 127

Rev Return (Retour de réverbération)
Niveau de retour de l'effet « Reverb ». Réglages: 0 – 127

Common Clock Swing (Swing common)
Détermine le « swing » de l'arpège ou de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la « performance ».
Ceci représente la valeur de décalage du « swing » de l'arpège ou de « Motion Sequencer » applicable à chaque « partie ». Réglages : -120 – +120

Common Clock Unit (Reproduction multiple commune de l'unité)
Règle le temps de reproduction d' « arpège ou de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la performance.
Ce paramètre s'applique à la « partie » lorsque le paramètre « Unit Multiply » (Reproduction multiple de l'unité) correspondant à « arpège » ou à « Motion Sequencer » applicable à la « partie » est réglé sur « Common ».
Utilisez ce paramètre pour créer un type « arpège » ou « Motion Sequencer » différent du type original. Réglages : 50% – 400%

- 200% : la durée de reproduction est 2 fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.
- 100% : durée de reproduction normale.
- 50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo 2 fois plus élevée.

Common Arp Gate Time

Valeur du taux de durée de « gate » (longueur) de l'arpège pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du taux de durée de « gate » de l'arpège applicable à chaque « partie ». Réglages : -100 – +100

Common Arp Velocity
Taux de « vélocité » de l'arpège pour l'ensemble de la « performance ». Ceci représente la valeur de décalage du taux de vélocité de l'arpège applicable à chaque « partie ».
Réglages : -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude
Détermine l'« amplitude » de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la « performance ». Le paramètre « Amplitude » détermine les modalités de changement de la séquence de mouvements.
Ceci représente la valeur de décalage de « Part Motion Seq Amplitude » (Amplitude de « Motion Seq » applicable à la partie), qui est aussi la valeur de décalage de « Lane Amplitude » (Amplitude de « Lane »).
Il en résulte que les valeurs de l'amplitude MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage de l'amplitude de « Lane » (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »). Réglages : -64 – +63

Common Motion Seq Shape
Forme de l'impulsion de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la « performance ».
Cela modifie la forme de la « courbe de pas » de la séquence.
Ceci représente la valeur de décalage de « Part Motion Seq Pulse Shape », qui est aussi la valeur de décalage de « Lane Pulse Shape ». Il en résulte que les valeurs de la forme de l'impulsion MS commune et de « partie » décalent toutes deux le réglage de la forme de l'impulsion du paramètre dans la « Lane » (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » et le réglage « Control » du paramètre sont activés (réglés sur « on »)).
Réglages : -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (Régularité commune de « Motion Sequencer »)
Détermine la régularité de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la « performance ». Le paramètre « Smoothness » (Régularité) détermine le degré de régularité du changement de temps de la séquence de mouvements.
Ceci représente la valeur de décalage de « Part Motion Seq Smoothness » (Régularité de « Motion Seq » applicable à la partie), qui est aussi la valeur de décalage de « Lane Smoothness » (Régularité de la « Lane »).
Il en résulte que les valeurs de régularité MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage « Smoothness » du paramètre dans la « Lane » (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »)). Réglages : -64 – +63

Common Motion Seq Random
Détermine le changement aléatoire de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la « performance ».
Le paramètre « Random » détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas au sein de la séquence.
Ceci représente la valeur de décalage de « Part Motion Seq Random » lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »).
Réglages : -64 – +63

3.2.2.2.2 Avec « Part » = « Part 1 – 16 »

Vous pouvez modifier les paramètres de la partie sélectionnée.



Part Category Main
Part Category Sub
Ces 2 paramètres déterminent respectivement la catégorie « Main » et la sous-catégorie « Sub » de la « partie ».
Les catégories sont des mots-clés décrivant les caractéristiques générales des « parties ». La sélection de la « catégorie » appropriée facilite la recherche de la « partie » souhaitée parmi les nombreuses parties disponibles.
Il existe 17 catégories principales correspondant aux divers types d'instruments. Chacune d'elles est dotée de 9 « sous-catégories », qui offrent des indications plus détaillées sur les types d'instruments utilisés. Réglages : Cf. § 5.2 ci-dessous.

Part Name
Permet de saisir le nom souhaité de la « partie ». Les noms de partie peuvent comporter jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.
Les paramètres ci-dessous sont identiques aux paramètres sélectionnés lors du réglage de « Part » sur « Common » (Cf. § 3.2.2.2.2 ci-dessus).

- FEG Atk (Temps d'attaque du FEG)
- FEG Decay (Temps de chute du FEG)
- FEG Rel (Temps de relâchement du FEG)
- Cutoff
- Resonance
- FEG Depth
- Portamento (Temps de portamento)

Réglages : 0 – 127. Ces valeurs diffèrent de celles qui sont sélectionnées lors du réglage de « Part » sur « Common ».

- Attack (Temps d'attaque de l'AEG)
- Decay (Temps de chute de l'AEG)
- Sustain (Niveau de maintien de l'AEG)
- Release (Temps de relâchement de l'AEG)

FEG Sus (Niveau de maintien du FEG)
Niveau de maintien du FEG applicable à la partie. Ceci représente la valeur de décalage du paramètre « FEG Decay2 Level » (Niveau de chute 2 du FEG) appliqué à l'élément ou l'opérateur commun (§ 3.2.3 ci-dessous). Réglages : -64 – +63

Edit Part EQ
Appelle l'écran « Part EQ » (§ 3.2.3 ci-dessous) correspondant à « Part Edit ».

Edit Part Arp
Appelle l'écran « Arpeggio » (§ 3.2.3 ci-dessous) correspondant à « Part Edit ».

Edit Part MS (Édition de partie de « Motion Sequencer »)

Appelle l'écran « Motion Sequencer Lane » (§ 3.2.3 ci-dessous) correspondant à « Common/Audio Edit ».

EQ Low Gain
Gain de niveau de la bande de basses fréquences. Réglages: -12dB – +12dB

EQ Mid Freq
Fréquence de la bande de moyennes fréquences. Réglages: 139.7Hz – 10.1 kHz

EQ Mid Gain
Gain de niveau de la bande de moyennes fréquences. Réglages : -12dB – +12dB

EQ Mid Q
Largeur de bande de l'égaliseur de moyennes fréquences. Réglages : 0.7 – 10.3

EQ High Gain
Niveau de gain de la bande de hautes fréquences. Réglages : -12dB – +12dB

Pan
Position de balayage panoramique stéréo de la « partie » sélectionnée.
Réglages : L63 – C (Centre) – R63

Var Send
Niveau d'envoi du signal transmis à l'effet « Variation ». Réglages : 0 – 127

Rev Send
Niveau d'envoi du signal transmis à l'effet « réverbération ». Réglages : 0 – 127

Part Clock Swing
Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de « swing ».

- +1 et supérieur : Retardent les notes de l'arpège.
- -1 et inférieur : avancent les notes de l'arpège.
- 0 : synchronisation exacte, telle que définie par la valeur du paramètre « Arpeggio/Motion Sequencer Grid » ne produisant aucun « swing ».

L'utilisation judicieuse de ce réglage vous permet de créer des impressions de « swing » et de « triolets », tels que des rythmes traînants et fusionnants.
Réglages : -120 – +120

Part Clock Unit (Reproduction multiple de l'unité applicable à la partie)
Temps de reproduction de l'« arpège » ou de « Motion Sequencer » applicable à la « partie » sélectionnée.
Réglages : 50% – 400%, Common

- 200% : la durée de reproduction est 2 fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.
- 100% : durée de reproduction normale.
- 50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo 2 fois plus élevée.
- Common : la valeur définie par le paramètre « Unit Multiply » Common à toutes les parties est appliquée.

Part Arp Gate Time
Décalage de la durée de « gate » des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.

Ceci représente la valeur de décalage du taux de durée de « gate » (§ 3.2.3 ci-dessous) des réglages « Arpeggio Select ». Réglages : 0% – 200%

Part Arp Velocity
Décalage de la vélocité de la reproduction de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.
Ceci représente la valeur de décalage du taux de vélocité (§ 3.2.3 ci-dessous) des réglages « Arpeggio Select ». Réglages : 0% – 200%

Part Motion Seq Amplitude (Amplitude de « Motion Sequencer » applicable à la « partie »)
Amplitude (§ 3.2.3 ci-dessous) de « Motion Sequencer » applicable à la partie sélectionnée.
Décalage de « Lane Motion Seq Amplitude » lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »). Réglages : -64 – +63

Part Motion Seq Shape
Forme de l'impulsion de « Motion Sequencer » applicable à la partie sélectionnée.
Ceci représente la valeur de décalage du paramètre « Step Curve » (Courbe de pas) de « Motion Seq » applicable à la « Lane » (§ 3.2.3 ci-dessous) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » et le réglage « Control » du paramètre sont tous deux activés (réglés sur « on »). Réglages : -100 – +100

Part Motion Seq Smooth
Régularité de « Motion Sequencer » applicable à la partie sélectionnée.
Ceci représente la valeur de décalage de « Lane Motion Seq Smoothness » (§ 3.2.3 ci-dessous) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »). Réglages : -64 – +63

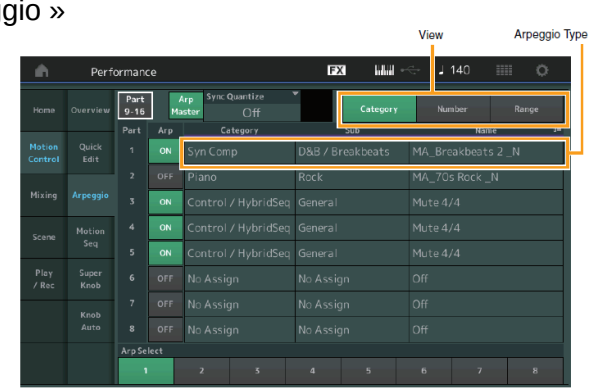
Part Motion Seq Random (Changement aléatoire de « Motion Seq » applicable à la partie)
Changement aléatoire de « Motion Sequencer » applicable à la partie sélectionnée.
Le paramètre « Random » détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas au sein de la séquence. Réglages : 0 – 127

3.2.2.2.3 Page « Arpeggio »

L'écran « Arpeggio » permet de définir les paramètres liés à l'arpège pour plusieurs parties.

Touchez le nom du type d'arpège souhaité sous « Arpeggio Type » dans cet écran (ou appuyez sur la touche **CATEGORY** du panneau) pour appeler un menu. Dans le menu affiché, touchez sur « Search » pour appeler l'écran « Arpeggio Category Search » puis touchez « Number » pour déterminer le réglage « Arpeggio Type » en spécifiant la valeur sous « Arpeggio Number ». Partie 9-16/Partie 1-8

- Pour ouvrir l'écran « Arpeggio » pressez **PERFORMANCE** > « Motion Control > Arpeggio »



Bascule entre les affichages des « parties » 9 – 16 ou 1 – 8. Dans le cas de l'illustration ci-dessus, touchez « Part 9-16 » pour afficher les types d'arpège correspondant à « Part 9-16 »
Réglages : Partie 9-16/Partie 1-8

Arp Master (Sélecteur principal de l'arpège)
Détermine si l'arpège est activé ou désactivé pour l'ensemble de la performance. Ce réglage s'applique à la touche « ARP » **ON/OFF** sur le panneau. Réglages : Off, On

Sync Quantize (Valeur de quantification de synchronisation)
Détermine la synchronisation réelle à laquelle la reproduction du prochain arpège débute lorsque vous déclenchez celle-ci pendant la reproduction de l'arpège de plusieurs parties.
Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège suivant démarre dès que vous le déclenchez.
Le nombre affiché indique l'impulsion.
Réglages : Off, 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

Arp (Sélecteur d'arpège de partie)
Détermine si l'arpège est activé ou non pour chaque « partie ». Ce réglage s'applique aux touches numériques « **C** » **1–8** du panneau dans l'état « Part Control ».
Réglages : Off, On

Arp Select
Types d'arpège. Ce réglage s'applique aux touches numériques « **C** » **1–8** du panneau dans l'état « Performance Control ». Réglages : 1 – 8

View
Détermine les informations affichées concernant « Arpeggio Type » (Réglages : Category, Number, Range)

3.2.2.2.3.1 Avec « View » = « Common » 332
3.2.2.2.3.2 Avec« View » = « Number » 333
3.2.2.2.3.3 Avec « View » = « Range » 333

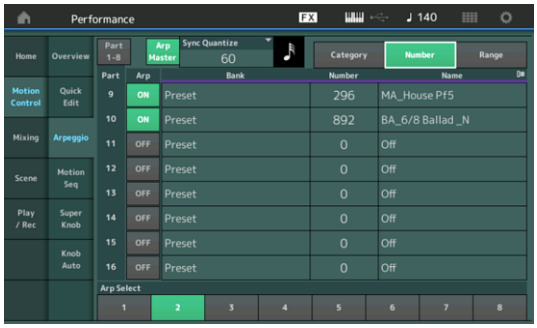
3.2.2.2.3.1 Avec « View » = « Common »

Category
Catégorie d'arpège. Réglages : Voir « Liste des catégories d'arpège » (Cf. § 3.1.5 ci-dessus).

Sub
Sous catégorie d'arpège. Réglages : Voir « Liste des sous-catégories d'arpège » (Cf. § 3.1.5 ci-dessus).

Name
Nom de l'arpège. Réglages : reportez-vous au document PDF « Liste des données » Cf. § 5.8 ci-dessous.

3.2.2.2.3.2 Avec« View » = « Number »

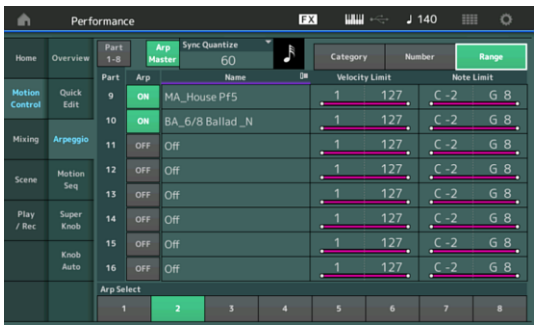


Bank
Banque d'arpèges. Réglages : Preset, User, Library 1 – 8

Number
Numéro de l'arpège.
Réglages : voir document PDF « Liste des données » Cf. § 5.8 ci-dessous.

Name
Nom de l'arpège.
Réglages : Voir document PDF « Liste des données » Cf. § 5.8 ci-dessous.

3.2.2.2.3.3 Avec « View » = « Range »



Name
Nom de l'arpège. Réglages : voir le paragraphe 4.35 ci-dessous « Liste des données ».

Velocity Limit
Limites de vélocité de l'arpège ; Vélocités la plus faible et la plus élevée pouvant déclencher la reproduction de l'arpège.
Réglages : reportez-vous au Mode d'emploi (Réglages : 1 – 127)

Note Limit
Limites de notes de l'arpège : notes graves et aigus de la plage de notes des arpèges. Pour les détails sur les réglages de « Note Limit », voir § 1.4.5.5.3 ci-dessus
Réglages : C -2 – G8

3.2.2.2.4 Page « Motion Seq »

L'écran « Motion Sequencer » permet de définir les paramètres de « Motion Sequencer » pour plusieurs parties.

- Pour ouvrir l'écran « Motion Seq » pressez **PERFORMANCE** > « Motion Control > Motion Seq »



MS Master (Sélecteur principal de Motion Sequencer)
Détermine si la fonction « Motion Sequencer » est activée ou désactivée pour l'ensemble de la performance.
Ce réglage s'applique à la touche **MOTION SEQ ON/OFF** du panneau.
Réglages : Off, On

Active
Numéro de « Lane » activée. Le nombre après la barre oblique indique le nombre maximum de « Lanes » pouvant être activées simultanément.

PartSW (Sélecteur de partie de « Motion Sequencer »)
Détermine si « Motion Sequencer » est activé ou non sur chaque partie/toutes les parties. Ce réglage s'applique aux touches numériques « **B** » **1–8** du panneau dans l'état « Part Control ». Vous pouvez activer/désactiver la fonction « Motion Sequencer » commune ou applicable à la partie AN via les touches "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** correspondantes sur le panneau. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas utiliser les touches de panneau lorsque tous les sélecteurs de « Lane » de la partie sont désactivés (réglés sur « off »).
Réglages : Off, On

Lane Switch
Détermine si chaque « Lane » est activée ou désactivée. Vous avez également le loisir de définir un total de 4 « Lanes » en correspondance avec la fonction « Motion Sequencer » par partie. Il vous est possible d'utiliser 8 « Lanes » en même temps pour l'ensemble de la performance. Réglages: Off, On

Motion Seq Select
Type de séquence de mouvements. Ce réglage s'applique aux touches numériques « **B** » **1–8** du panneau dans l'état « Performance Control ». Réglages : 1 – 8

3.2.2.2.5 Page « Super Knob »

L'écran « Super Knob » permet de régler les paramètres commandés par **Super Knob**.

- Pour ouvrir l'écran « SuperKnob » pressez **PERFORMANCE** → « Motion Control > Super Knob »

Assignable Knob 1 – 8 Destination Value **1**



Assignable Knob 1 – 8 Destination Value **2**

Assignable Knob 1 – 8 Destination Value 1
Assignable Knob 1 – 8 Destination Value 2
Déterminent respectivement la valeur la plus faible et la valeur la plus élevée de l'**encodeur** correspondant.
Lorsque vous manipulez **Super Knob**, la valeur de l'**encodeur assignable** varie dans la plage spécifiée. Réglages : 0 – 127

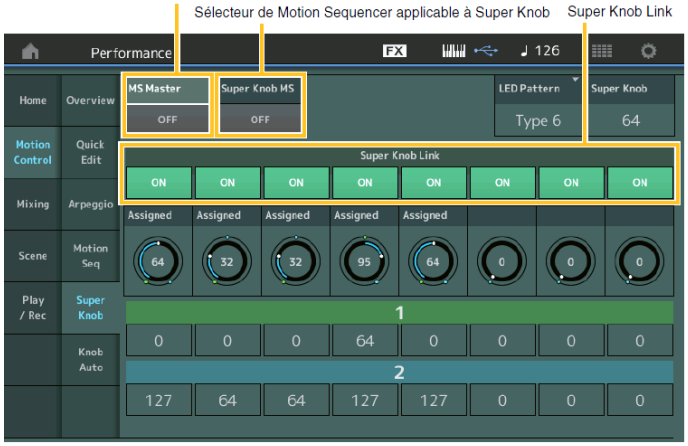
Valeur des encodeurs assignables 1 – 8
Valeur des encodeurs assignables 1 – 8. Réglages : 0 – 127

Super Knob
Valeur de Super Knob. Réglages : 0 – 127

LED Pattern
Motif d'illumination de Super Knob.
Réglages : Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Off

Depuis le Firmware 1.5 vous pouvez désormais procéder au réglage de liaison des **encodeurs assignables** auxquels sont affectées les fonctions courantes communément opérationnelles sur toutes les parties grâce au bouton **Super Knob**.

Sélecteur principal de Motion Sequencer
Sélecteur de Motion Sequencer applicable à Super Knob
Super Knob Link



MS Master (Motion Sequencer Master Switch) (Sélecteur principal de Motion Sequencer)

Active/désactive Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Ce réglage s'applique à la touche **MOTION SEQ ON/OFF** du panneau. Réglages : Off, On

Super Knob MS (Super Knob Motion Sequencer Switch)
Active/désactive la fonction Motion Sequencer appliquée à Super Knob.
Réglages : Off, On

Super Knob Link
Active la liaison entre le bouton attribuable et l'activation/désactivation de **Super Knob**. Lorsque ce paramètre est désactivé (défini sur off), la valeur de la fonction attribuée à l'**encodeur** correspondant reste inchangée même si la commande correspondante s'effectue via **Super Knob**. Réglages : Off, On



Le Firmware 1.6 a ajouté les touches de raccourci suivantes pour simplifier les réglages de Super Knob.

Edit Super Knob Motion Seq (Edit Super Knob Motion Sequencer)
Appelle l'écran « Knob Auto » qui permet de modifier le séquenceur de mouvements applicable à **Super Knob** (Super Knob Motion Sequencer).

Edit Super Knob
Appelle l'écran « Control Assign » (Affectation de commande) dans « Common/Audio Edit » pour régler les paramètres contrôlés à l'aide de **Super Knob**.

3.2.2.2.6 Page « Knob Auto »

L'écran « Knob Auto » permet de définir les paramètres de « Motion Sequencer » applicables à **Super Knob**. La valeur de ces paramètres est automatiquement commandée par « Motion Sequencer ».
Vous ne pouvez définir qu'une seule « Lane » pour « Super Knob Motion Sequencer ».

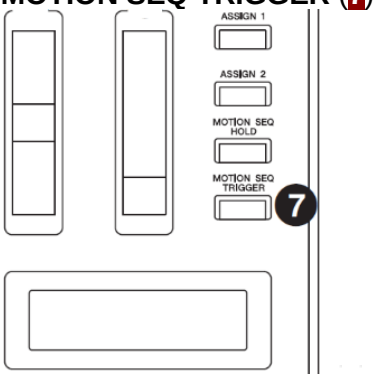
NOTE : Il est possible d'utiliser 8 « Lanes » en même temps pour l'ensemble de la performance. Cependant, la « Lane » définie pour **Super Knob** n'est pas comprise.

MS Master (Sélecteur principal de « Motion Sequencer »)
Active/désactive « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la performance. Ce réglage s'applique à la touche « MOTION SEQ » **ON/OFF** du panneau. Réglages : Off, On

Super Knob MS (Sélecteur de « Motion Sequencer » applicable à **Super Knob**)
Active/désactive la fonction « Motion Sequencer » appliquée à **Super Knob**.
Réglages : Off, On

MS FX (Réception des effets de « Motion Sequence »r applicables à **Super Knob)**
Détermine si la fonction « Motion Sequencer » est affectée ou non par les opérations liées aux boutons lorsque la touche **ARP/MS FX** des fonctions attribuables aux Potars correspondants est activée (réglée sur « on »). Réglages : Off, On

Trigger (Réception de déclenchement de « Motion Sequencer » applicable à **Super Knob**)
Détermine si le signal provenant de la touche **MOTION SEQ TRIGGER** (7) est reçu ou non. Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), la séquence de mouvements démarre dès que vous appuyez sur la touche **MOTION SEQ TRIGGER** (7). Réglages : Off, On



Sequence Select
Type de séquence de mouvements. Ce réglage s'applique aux touches numériques « **B** » **1–8** du panneau dans l'état « Performance Control ». Réglages : 1 – 8

Sync Part (Partie synchronisée sur « Motion Sequencer » applicable à **Super Knob**)
Détermine la partie synchronisée sur « Motion Sequencer » applicable à **Super Knob**. La valeur fournie ici concerne les réglages « Note On » et « Arp/Motion Seq Grid » (Grille Arpège/Motion Sequencer) applicables à la partie sélectionnée.
Réglages : Partie 1 – Partie 16

Arp/MS Grid (Grille Arpège/Motion Sequencer)
Type de note qui sert de base à « Quantize » ou « Swing ». La valeur du paramètre est affichée en impulsions d'horloge.
Pour « Motion Sequencer », la valeur du paramètre est définie comme la longueur d'un pas. Ce réglage s'applique à la partie sélectionnée comme partie synchronisée dans « Sync Part » (ci-dessus).
Réglages : 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

Random
Détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas au sein de la séquence
Réglages : 0 – 127

Sync (Synchronisation de « Motion Sequencer » applicable à **Super Knob**)
Détermine si la reproduction de la séquence de mouvements applicable à **Super Knob** est synchronisée sur le tempo, le temps ou l'arpège de la performance
Réglages : Off, Tempo, Beat (Temps), Arp

- Off : la fonction « Motion Sequencer » applicable à **Super Knob** s'exécute selon sa propre horloge et n'opère aucune synchronisation sur une quelconque horloge externe.
- Tempo : la fonction « Motion Sequencer » applicable à **Super Knob** est synchronisée sur le tempo de la performance.

- Beat : la fonction « Motion Sequencer » applicable à **Super Knob** est synchronisée sur le temps.
- Arp : la fonction « Motion Sequencer » applicable à **Super Knob** est synchronisée sur le 1er temps de la mesure de l'arpège actuellement reproduit.

Speed
Vitesse de reproduction de la séquence de mouvements. Ce paramètre est activé lorsque le paramètre « Super Knob Motion Sequencer Sync » est désactivé (réglé sur « Off »).
Réglages : 0 – 127

Unit Multiply (Reproduction multiple de l'unité de « Motion Sequencer » applicable à **Super Knob**)
Temps de reproduction de « Motion Sequencer » applicable à **Super Knob**.
Ce paramètre est activé lorsque le paramètre « Super Knob Motion Sequencer Sync » est désactivé (réglé sur « Off »). Réglages : 50% – 6400%, Common

- 200% : la durée de reproduction est 2 fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.
- 100% : durée de reproduction normale.
- 50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo 2 fois plus élevée.
- Common : la valeur définie par le paramètre « Unit Multiply » commun à toutes les parties est appliquée.

Key On Reset (Réinitialisation de « Motion Sequencer » consécutive à un message d'activation de note applicable à **Super Knob**)
Détermine si la reproduction de la séquence de mouvements est arrêtée lorsque vous jouez au clavier.
Ce paramètre est activé lorsque le paramètre « Super Knob Motion Sequencer Sync » est réglé sur une valeur différente de « Arp ».
Par ailleurs, ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Trigger » est spécifié sur « On ».
Réglages : Off, Each-On (Chaque note activée), 1st-On (Réinitialisation à la première note activée)

- Each-on : la séquence est réinitialisée chaque fois qu'une note est jouée et la séquence reprend depuis le début.
- 1st-On : la séquence est réinitialisée chaque fois qu'une note est jouée et le séquenceur reprend depuis le début.
  Si vous jouez une 2ème note tout en maintenant la 1ère, la séquence continuera son cycle en fonction de la phase déclenchée par la 1ère note. En d'autres termes, la séquence ne sera réinitialisée que si la 1ère note est relâchée avant que la 2ème ne soit jouée.

Loop
Détermine si la séquence de mouvements est reproduite une ou plusieurs fois.
Réglages : Off, On

Velocity Limit
Détermine les valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité à laquelle la séquence de mouvements réagit. Réglages : 1 – 127

Cycle
Sélectionne la longueur de pas souhaitée pour la séquence de mouvements.
Réglages : 1 – 16

Load Sequence

Charge les données de la séquence de mouvements dans la mémoire utilisateur. Pour les détails sur le chargement, reportez-vous au paragraphe « Chargement » (§ 3.2.9 ci-dessous).

Edit Sequence
Appelle l'écran de réglage de la séquence de mouvements. Vous pouvez créer une séquence personnalisée comprenant jusqu'à 16 pas.



Cycle
Sélectionne la longueur de pas souhaitée pour la séquence de mouvements.
Réglages : 1 – 16

Amplitude
Détermine les modalités de variation de la séquence de mouvements.
Réglages : 0 – 127

Smooth
Détermine la régularité de la variation dans le temps de la séquence de mouvements.
Réglages : 0 – 127

Sequence Select
Détermine le type de séquence de mouvements. Ce réglage s'applique aux touches numériques « **B** » **1–8** du panneau dans l'état « Performance Control ».
Réglages : 1 – 8

Polarity
Polarité de la séquence de mouvements. Réglages : Unipolar, Bipolar

- Unipolar : changements uniquement dans un sens positif par rapport à une valeur de paramètre de base, en fonction de la séquence.
- Bipolar : changements dans un sens positif ou négatif, par rapport à une valeur de paramètre de base.

Motion Seq Step Value
Valeur de pas de la séquence de mouvements. Vous pouvez commander « Step Value » 1–8 ou 9–16 par les « curseurs » **1 – 8** en fonction de la position du curseur à l'écran.
Réglages : 0 – 127

Motion Seq Step Type
Détermine le réglage « Step Type » de la séquence de mouvements. Vous pouvez basculer entre « A » et « B » pour les pas 1–8 ou 9–16 en utilisant les touches « SCENE » **1–8**, en fonction de la position du curseur à l'écran. Réglages: A, B

Pulse A / Pulse B
Type de courbe « Curve Type » du paramètre pour « Pulse A » et « Pulse B ». Le paramètre « Motion Seq Step Type » décrit ci-dessus détermine la courbe définie ici qui est utilisée pour chaque pas. L'axe vertical représente la valeur de pas, et l'axe horizontal le temps.
Pour plus de détails sur les formes de courbe, reportez-vous au § 3.2.3 ci-dessous.
Réglages :

- Preset Bank : Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce (Rebond), Resonance, Sequence, Hold
- User Bank : User 1 – 32 (Utilisateur 1 – 32)

- Lecture d'un fichier de LIBRARY : courbes dans Library 1 – 8

Direction
Direction de la courbe de pas applicable à la séquence de mouvements.
Réglages : Forward, Reverse

Prm1 / Prm2
Ajuste la forme de la courbe de pas de la séquence de mouvements.
Ce paramètre n'est pas disponible pour tous les types de courbe. Par conséquent, la plage de valeurs de paramètres disponibles varie selon le type de courbe.

Control
Forme de courbe de pas de la séquence de mouvements est contrôlable ou non par les boutons affectés à l'opération. Ce paramètre s'affiche uniquement lorsque le réglage « MS FX » est activé (réglé sur « on »). Par conséquent, ce paramètre n'est pas disponible pour tous les types de courbe. Réglages : Off, On

Store Sequence
Stocke les données modifiées de la séquence de mouvements. Pour plus de détails sur le stockage des données, reportez-vous au paragraphe « Store/Save » (§ 3.2.9 ci-dessous).

3.2.2.3 Onglet « Mixing »

L'écran « Mixing » permet de régler les réglages de volume et d'effet de chaque partie.

AVIS
Les réglages de l'écran « Mixing » sont stockés sous forme de données de performance.

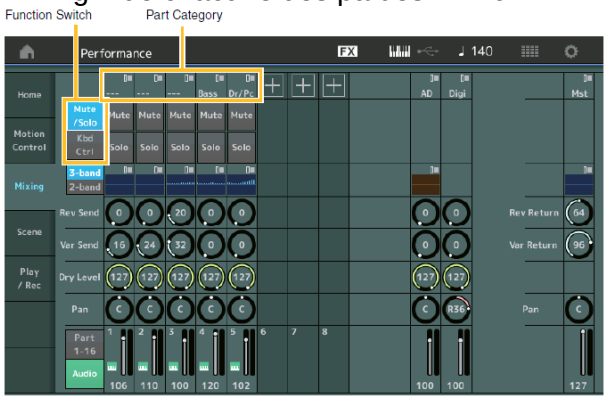


Part 1-16 / Audio Switch
Bascule entre les écrans relatifs aux réglages « Mixing » des « parties » 1 – 16 ou 1 – 8, « Audio Part », « Digital Part » et « Master ». Réglages : Part 1-16, Audio

3.2.2.3.1 Avec l'une des « parties 1 – 16 » sélectionnée 341
3.2.2.3.2 Avec réglage « Mute/Solo » sélectionné 341
3.2.2.3.3 Avec « Kbd Ctrl » (Commande de clavier) sélectionné 341
3.2.2.3.4 Avec réglage « AD » (Partie audio) ou « Digi » (partie numérique) sélectionné 342
3.2.2.3.5 Avec « Mst » (Partie principale) sélectionné 343

3.2.2.3.1 Avec l'une des « parties 1 – 16 » sélectionnée

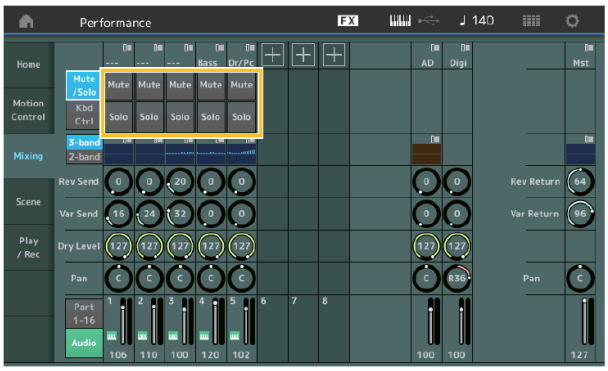
Détermine le réglage « Mixing » de chacune des parties 1 –16.



Part Category
Indique la catégorie « Main » de la partie. Réglages : Cf. 5.2 ci-dessous.

Function Switch
Réglages « Mute/Solo » et « Keyboard Control » des parties 1–16 sélectionnées.
Réglages : Mute/Solo, Kbd Ctrl

3.2.2.3.2 Avec réglage « Mute/Solo » sélectionné

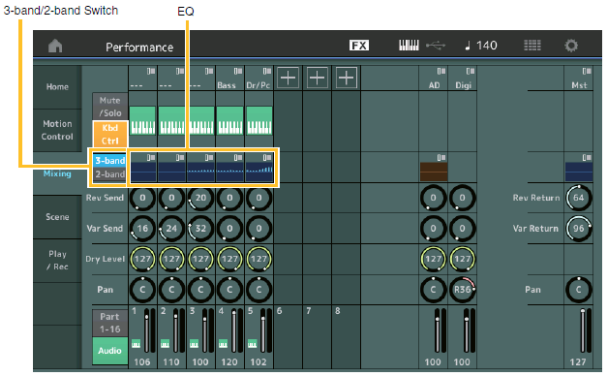


Mute/Solo
Active/désactive la fonction « Mute/Solo » pour la partie 1–16 sélectionnée. Lorsque la fonction est activée, cette touche s'allume. Réglages : Off, On

3.2.2.3.3 Avec « Kbd Ctrl » (Commande de clavier) sélectionné



Kbd Ctrl
Active/désactive la fonction « Keyboard Control » pour la partie 1–8 sélectionnée. Lorsque la fonction est activée, cette touche s'allume. Réglages : Off, On



3-band/2-band Switch
Bascule entre les affichages de l'égaliseur à 3 bandes ou l'égaliseur à 2 bandes pour les parties 1–16. Réglages : 3-band, 2-band

EQ
Affiche l'égaliseur à 3 bandes ou l'égaliseur à 2 bandes selon le réglage « 3-band/2-band ». Touchez cette touche pour appeler le menu correspondant à Part EQ Edit (Édition de l'égaliseur de partie).

Rev Send
Niveau d'envoi de réverbération de la partie 1 – 16 sélectionnée.
Réglages : 0 – 127

Var Send
Niveau d'envoi de « variation » de la partie 1–16 sélectionnée. Réglages : 0 – 127

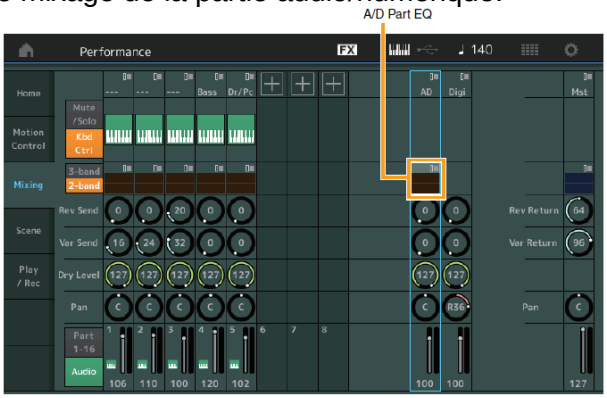
Dry Level
Niveau du son non traité (pur) de la partie 1–16 sélectionnée. Réglages : 0 – 127

Pan
Position de balayage panoramique stéréo de la partie 1–16 sélectionnée.
Réglages : L63 – C – R63

Volume
Niveau de sortie de la partie 1 – 16 sélectionnée. Réglages : 0 – 127

3.2.2.3.4 Avec réglage « AD » (Partie audio) ou « Digi » (partie numérique) sélectionné

Détermine le réglage de mixage de la partie audio/numérique.



A/D Part EQ
Affiche l'égaliseur paramétrique à 2 bandes.
Touchez cette touche pour appeler le menu correspondant à « Common/Audio Part EQ Edit ».

A/D Part Rev Send
Digital Part Rev Send
Niveau d'envoi de réverbération de la partie AUDIO ou Numérique. Réglages : 0 – 127

A/D Part Var Send
Digital Part Var Send
Niveau d'envoi de « variation » de la partie AUDIO ou Numérique. Réglages: 0 – 127

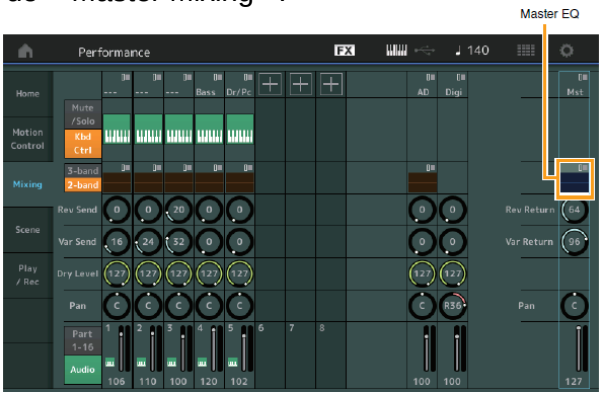
A/D Part Dry Level
Digital Part Dry Level
Niveau du son non traité (pur) de la partie AUDIO ou Numérique. Réglages : 0 – 127

A/D Part Pan
Digital Part Pan
Balayage stéréo de la partie AUDIO ou Numérique. Réglages : L63 – C – R63

A/D Volume
Digital Part Volume
Niveau de sortie de la partie AUDIO ou numérique. Réglages : 0 – 127

3.2.2.3.5 Avec « Mst » (Partie principale) sélectionné

Détermine les réglages de « Master Mixing ».



Master EQ
Affiche l'égaliseur paramétrique à 5 bandes.
Touchez cette touche pour appeler le menu correspondant à « Master EQ Edit ».

Rev Return
Var Return
Niveau de retour d'effet de « réverbération » ou « Variation ». Réglages : 0 – 127

Pan
Position du balayage stéréo de l'ensemble de la performance. Ce paramètre décale le même paramètre du réglage « Part Edit ». Réglages : L63 – C – R63

Performance Volume
Niveau de sortie de l'ensemble de la performance. Réglages : 0 – 127

3.2.2.4 Onglet « Scene »

Tous les réglages de paramètre, tels que le type d'arpège, le type de « Motion Sequencer » et les valeurs de paramètres de partie peuvent être stockés en tant que « scène ». Il existe 8 scènes que vous sélectionnez en appuyant sur la touche « SCENE ». L'écran « Scene » permet de modifier les paramètres liés à la fonction « Scene ».

Lorsque l'option « Memory » est activée pour la fonction, le type de « Motion Sequencer » ou d'« arpège » ainsi que les informations liées à la fonction correspondante sont automatiquement mémorisés sur la touche « SCENE » actuellement sélectionnée. Pour les détails sur la fonction « Scene », reportez-vous au § 2.7.2.7 ci-dessus.

NOTE

Vous avez également la possibilité de modifier les réglages de scène depuis d'autres écrans appropriés.
Pour ce faire, il suffit de régler la valeur du paramètre disponible pour la scène en manipulant le bouton/curseur correspondant puis d'appuyer sur l'une des touches de la section « SCENE » **1–8** tout en maintenant enfoncée **SHIFT**. Les scènes 1 à 8 sont affectées aux différentes touches.

- Pour ouvrir l'écran « Scene » pressez **PERFORMANCE** → « Scene »



Scène 1, Scene 2, etc….
Permet de basculer entre les scènes en sélectionnant les onglets correspondants. Ce réglage s'applique aux touches « ARP » **1–8** de la section « SCENE » du panneau (1 – 8)

Memory (Sélecteur de mémorisation)
Détermine la mémorisation ou non des différents paramètres (comme Arpeggio, Motion Sequencer, Super Knob, Mixing, Amplitude EG et Arp/MS FX) sous forme de « scène ». Lorsque ce paramètre est désactivé, il ne s'affiche pas à l'écran même si l'onglet correspondant est sélectionné. (Off, On)

3.2.2.4.1 Page « Arp/Motion Seq » sélectionné et 2 sélecteur « Memory » pour « Arp » / « Motion Seq » sur « On » 345
3.2.2.4.2 Onglet « Super Knob » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On » 345
3.2.2.4.3 Onglet « Mixing 1 » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On » 345
3.2.2.4.4 Onglet « Mixing 2 » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On » 346
3.2.2.4.5 Onglet « AEG » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On » 346
3.2.2.4.6 Onglet « Arp/MS FX 1 » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On » 347
3.2.2.4.7 Onglet « Arp/MS FX 2 » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On » 347
3.2.2.4.8 Onglets « Super Knob » et Sélecteur « Link » sur « On » (Firmware 3.0) 348

3.2.2.4.1 Page « Arp/Motion Seq » sélectionné et 2 sélecteur « Memory » pour « Arp » / « Motion Seq » sur « On »

Motion Seq Master
Détermine si la fonction « Motion Sequencer » est activée ou désactivée (réglée sur « ON » ou « OFF ») pour l'ensemble de la performance dans la scène sélectionnée.
Réglages : Off, On

Motion Seq Select
Type de séquence de mouvements pour la scène sélectionnée. Réglages : 1–8

Arp Master
Active / Désactive l'Arpège pour l'ensemble de la performance dans la scène sélectionnée
Réglages : Off, On

Arp Select
Type d'arpège pour la scène sélectionnée. Réglages : 1 – 8

3.2.2.4.2 Onglet « Super Knob » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On »



Super Knob
Valeur de **Super Knob** pour la scène sélectionnée. Réglages : 0 – 127

3.2.2.4.3 Onglet « Mixing 1 » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On »



Rev Send
Niveau d'envoi de réverbération de chaque partie dans la scène sélectionnée. Réglages : 0–127

Var Send
Niveau d'envoi de « variation » de chaque partie dans la scène sélectionnée. Réglages : 0 – 127

Dry Level
Niveau du son non traité (pur) de chaque partie dans la scène sélectionnée. Réglages : 0–127

Pan

Position de balayage panoramique stéréo de chaque partie dans la scène sélectionnée.
Réglages : L63 – C – R63

Volume
Volume de chaque partie dans la scène sélectionnée. Réglages : 0 – 127

3.2.2.4.4 Onglet « Mixing 2 » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On »



Cutoff
Fréquence de coupure de chaque partie dans la scène sélectionnée. Réglages : -64 – +63

Res
Résonance de chaque partie dans la scène sélectionnée. Réglages : -64 – +63

FEG Depth
Profondeur du générateur d'enveloppe de filtre (valeur de la fréquence de coupure) de chaque partie dans la scène sélectionnée. Réglages : -64 – +63

Mute
Réglage Mute de chaque partie dans la scène sélectionnée. Réglages : Off, On

3.2.2.4.5 Onglet « AEG » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On »



Attack
Temps d'attaque de l'AEG de chaque partie dans la scène sélectionnée. Réglages : -64 – +63

Decay
Temps de chute de l'AEG de chaque partie dans la scène sélectionnée. Réglages : -64 – +63

Sustain
Niveau de maintien de l'AEG de chaque partie dans la scène sélectionnée. Réglages : -64 – +63

Release

Temps de relâchement de l'AEG de chaque partie dans la scène sélectionnée. Réglages : -64 – +63

3.2.2.4.6 Onglet « Arp/MS FX 1 » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On »



Swing
Réglage « Swing » d'« arpège » ou de « Motion Sequencer » applicable à chaque partie dans la « scène » sélectionnée. Pour plus de détails sur le réglage « Swing », reportez-vous à la section « Édition rapide » (Cf. § 3.2.2.2.2.2 ci-dessus). Réglages : -120 – +120

Unit (Reproduction multiple de l'unité applicable à la partie)
Réglage « Unit Multiply » d'« arpège » ou de « Motion Sequencer » applicable à chaque « partie » dans la « scène » sélectionnée Réglages : 50% – 400%, Common

- 200% : la durée de reproduction est 2 fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.
- 100% : durée de reproduction normale.
- 50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo 2 fois plus élevée.
- Common : la valeur définie par le paramètre « Unit Multiply » commun à toutes les parties est appliquée.

Gate Time
Taux de durée de « gate » de l'arpège applicable à chaque « partie » dans la « scène » sélectionnée. Réglages : 0% – 200%

Velocity
Taux de vélocité d'« arpège » applicable à chaque « partie » dans la « scène » sélectionnée.
Réglages : 0% – 200%

3.2.2.4.7 Onglet « Arp/MS FX 2 » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On »



Amp

Amplitude de « Motion Sequencer » applicable à chaque « partie » dans la « scène » sélectionnée.
Pour plus de détails, voir la section « Édition rapide » (CF. § 3.2.2.2.2.1 ci-dessus).
Réglages : -64 – +63

Shape
Forme de l'impulsion de « Motion Sequencer » applicable à chaque « partie » dans la « scène » sélectionnée. Pour plus de détails, voir la section « Édition rapide » (CF. § 3.2.2.2.2.1 ci-dessus).). Réglages : -100 – +100

Smooth
Détermine la régularité de « Motion Sequencer » applicable à chaque partie dans la scène sélectionnée.
Pour plus de détails, voir la section « Édition rapide » (CF. § 3.2.2.2.2.1 ci-dessus).
Réglages : -64 – +63

Random
Réglage « Random » de « Motion Sequencer » applicable à chaque « partie » dans la « scène » sélectionnée. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Édition rapide » (CF. § 3.2.2.2.2.1 ci-dessus).). Réglages : 0 – 127

3.2.2.4.8 Onglets « Super Knob » et Sélecteur « Link » sur « On » (Firmware 3.0)

Tiré de « Supplementary Manual » (montage_en_nf_g0.pdf)

Les « Super Knob Link » et « Keyboard Control » ont été ajoutés aux données enregistrées dans la « scène ».

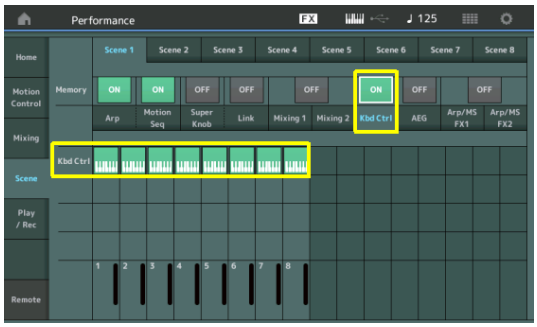
- Pressez **PERFORMANCE** > « Scene » pour afficher l'écran



Super Knob (Super Knob Memorize Switch)
Détermine si les états du **Super Knob** sont mémorisés dans une « scène » ou non
(Off, On)

Link (Link Memorize Switch)
Détermine si les états de « Super Knob Link » sont mémorisés dans une « scène » ou non.
(Off, On)

Super Knob Link
Détermine si les encodeurs assignables **1-8** sur la scène sélectionnée sont affectés par le **Super Knob** ou non. Les encodeurs assignables **1-8** réglés sur « Off » ne sont pas affectés par le **Super Knob**. (Off, On)



Kbd Ctrl (Keyboard Control Memorize Switch)
Détermine si les opérations « Keyboard Control » sont mémorisées dans une scène ou non.
(Off, On)

Kbd Ctrl (Keyboard Control)
Détermine le « Keyboard Control Switch » de chaque « partie » sur la « scène » sélectionnée. Les « Parties » désactivé ne sont pas affectés par le clavier. Off (gris), On (vert)

3.2.2.5 Onglet « Play/Rec »

- ✓ Reproduire/enregistrer le jeu au clavier et les opérations du panneau de commande sous forme de données MIDI dans un morceau directement sur l'instrument
- ✓ ou de reproduire/enregistrer le jeu au clavier en AUDIO sur un périphérique de mémoire flash USB.

3.2.2.5.1 Ecran « MIDI » 350
3.2.2.5.2 Ecran « AUDIO » 354

3.2.2.5.1 Ecran « MIDI »

Sur l'écran « MIDI », vous pouvez reproduire/enregistrer le jeu au clavier en utilisant la performance sélectionnée dans un morceau. Vous avez la possibilité de reproduire/enregistrer, sur la piste spécifiée, les opérations liées aux boutons et aux contrôleurs, la reproduction de l'arpège ainsi que votre jeu au clavier sous forme d'événements MIDI.

3.2.2.5.1.1 Reproduction et attente de reproduction 350
3.2.2.5.1.2 Enregistrement et attente d'enregistrement 351
3.2.2.5.1.1 Put Track to Arpeggio (Transférer piste dans arpège) 352

3.2.2.5.1.1 Reproduction et attente de reproduction



Song Name
Indique le nom du morceau sélectionné. Touchez ce paramètre pour appeler le menu correspondant aux fonctions « Load », « Rename » et « User Arpeggio ».

Performance Name
Nom de la performance sélectionnée.

Time Signature
Indicateur de mesure du morceau.

Position
Position de début de l'enregistrement/reproduction. L'indicateur montre aussi la position actuelle en cours de reproduction.
Le numéro de la mesure est inscrit dans la cellule gauche alors que le numéro de temps et le numéro d'impulsion sont reportés dans la cellule de droite.

Tempo
Tempo de morceau. Réglages : 5 – 300

- Pour définir le Tempo, pressez **PERFORMANCE** → « UTILITY > Tempo Settings »
  Cf. § 3.2.9 ci-dessous, § 3.2.9.2.5 ci-dessous

Store Tempo
Remplace le tempo de morceau par le tempo actuellement sélectionné.
Ce paramètre est indisponible dans les conditions suivantes :

- ✓ Nouvel enregistrement (Absence de données de morceau précédemment enregistrées)
- ✓ Reproduction
- ✓ Attente d'enregistrement
- ✓ Enregistrement

Save As .mid File
Appelle l'écran « Store/Save » pour enregistrer le morceau sous forme de fichier.
Cette touche est indisponible dans les conditions suivantes :

- ✓ Nouvel enregistrement (Absence de données de morceau précédemment enregistrées).
- ✓ Reproduction
- ✓ Attente d'enregistrement
- ✓ Enregistrement
- ✓ Absence de connexion d'une mémoire externe telle qu'un périphérique de mémoire flash USB

Song Length
Longueur de la séquence entière.

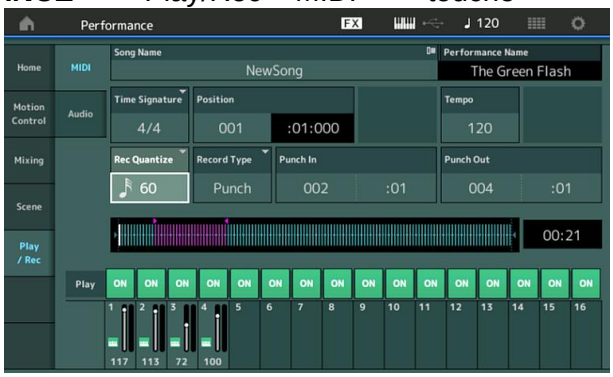
Track Play Switch
Active/Désactive la reproduction de chaque piste. Réglages : Off, On

Loop
Détermine si le son se reproduit une seule fois ou en continu. Lorsque cette option est activée, le morceau est reproduit de manière répétée entre les points « Loop Start » (Début de boucle) et « Loop End » (fin de boucle) (ci-dessous). Réglages : Off, On

Loop Start/End
Détermine la position de début et la position de fin de la reproduction de la boucle. Le numéro de la mesure est inscrit dans la cellule gauche alors que le numéro de temps est reporté dans la cellule de droite. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Loop » est désactivé.

3.2.2.5.1.2 Enregistrement et attente d'enregistrement

- Pour passer en attente d'enregistrement pressez la touche ●
  Ou **PERFORMANCE** → « Play/Rec > MIDI » → touche ●



Time Signature
Indicateur de niveau du morceau. Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Rec Quantize
La quantification consiste à ajuster la synchronisation des événements de note en les rapprochant du temps exact le plus proche.
Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction pour améliorer la synchronisation d'une performance enregistrée en temps réel. La fonction « Record Quantize » aligne la synchronisation des notes automatiquement, au fur et à mesure de l'enregistrement.
Réglages : 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire), Off

Record Type
Type d'enregistrement. Ce paramètre est indisponible lors d'un premier enregistrement.
Réglages : Replace, Overdub, Punch (Insertion)

- Replace : pour remplacer une piste déjà enregistrée.
- Overdub : pour ajouter des données à une piste qui en contient déjà.
- Punch : pour remplacer les données d'une plage de piste spécifique, entre les points de début et de fin (mesure/temps) spécifiés avant l'enregistrement.

Punch In
Point de début (mesure et temps) de l'enregistrement. Ce paramètre est disponible uniquement lorsque la valeur « punch » est sélectionnée sous « Record Type ».

Punch Out
Point de fin (mesure et temps) de l'enregistrement. Ce paramètre est disponible uniquement lorsque la valeur « punch » est sélectionnée sous « Record Type ».

NOTE : Pour les détails sur le réglage « Punch In/Out » (Début/fin d'insertion), voir § **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**.

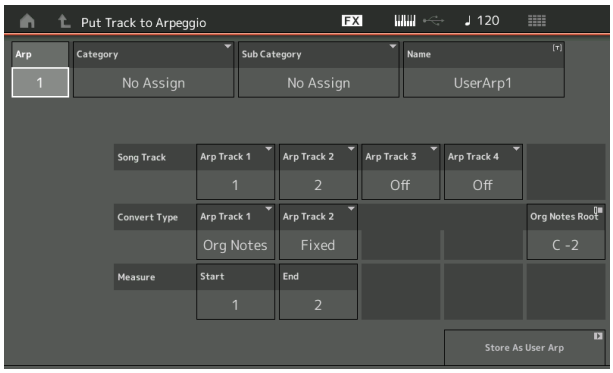
Undo
Annule les modifications apportées à la dernière session d'enregistrement et restaure les valeurs précédentes des données.

Redo
La fonction « Redo » n'est disponible que si vous utilisez d'abord la fonction « Undo » car elle vous permet de récupérer les modifications effectuées avant l'annulation.

3.2.2.5.1.1 Put Track to Arpeggio (Transférer piste dans arpège)

Cette fonction copie les données dans les mesures spécifiées d'une piste de manière à créer des données d'arpège. Il est possible d'enregistrer jusqu'à 16 numéros de note unique sur la piste de l'arpège. Si vous avez enregistré plus de 16 numéros de note différents dans les données de séquence MIDI, l'opération « Convert » réduit les notes qui dépassent la limite. Par conséquent, prenez soin de n'enregistrer que 16 notes différentes au maximum lorsque vous créez un arpège, et plus particulièrement lorsque vous utilisez plusieurs pistes.

- Pressez ► (PLAY) ou **PERFORMANCE** > « Play/Rec > MIDI » > Touchez le nom du morceau pour appeler le menu > « User Arp » dans le menu



Arp (Numéro d'arpège)
Détermine le numéro d'arpège utilisateur. L'un des numéros actuellement inutilisés est automatiquement affecté par défaut. Lorsqu'un numéro déjà utilisé est sélectionné, les précédentes données d'arpège stockées sous le numéro de scène sélectionné seront remplacées. Réglages : 1 – 256

Category (Catégorie d'arpège)
Détermine les réglages Category (Main Category et Sub Category) pour les données d'arpège créées.
Réglages : Reportez-vous à la liste des catégories de types d'arpège figurant dans le Manuel de référence fourni au format PDF.

Name
Détermine le nom de l'arpège utilisateur. Ce nom peut comporter jusqu'à 20 caractères.

Song Track
Détermine la piste du morceau source pour chaque piste d'arpège.

Convert Type
Détermine les modalités de conversion des données de séquence MIDI (des pistes de morceau) en données d'arpège selon les trois procédés suivants. Ce paramètre peut être réglé pour chaque piste. Réglages : Normal, Fixed, Org Note

- Normal : l'arpège est reproduit uniquement à l'aide de la note jouée et de ses notes d'octave
- Fixed : quelle que soit la note enfoncée, les mêmes données de séquence MIDI sont lancées.
- Org Notes: globalement similaire à « Fixed », à part que les notes de reproduction de l'arpège diffèrent en fonction de l'accord joué.

Original Notes Root (Note fondamentale d'origine)
Détermine la note fondamentale lorsque le type de conversion d'une piste est paramétré sur « Org Notes ».
Réglages : C-2 – G8

Measure (Mesure)
Détermine la plage de mesures à copier dans les données d'arpège.
Réglages : 001 – 999

Store As User Arp (Enregistrer en tant qu'arpège utilisateur)
Stocke les données en tant qu'arpège utilisateur une fois que tous les réglages ont été effectués dans cet écran. Ce paramètre est indisponible lorsque toutes les pistes sont désactivées.

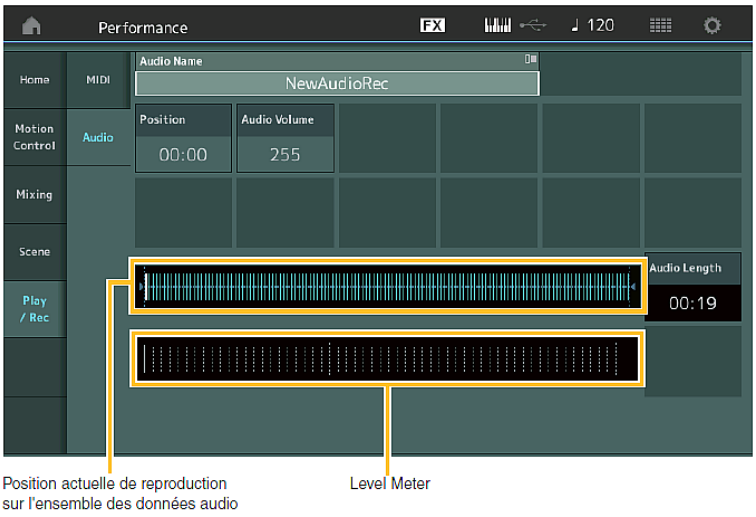
3.2.2.5.2 Ecran « AUDIO »

L'écran « Audio » permet d'enregistrer le jeu sur l'instrument sous forme de fichiers audio au format WAV (stéréo de 44,1 kHz et 24 bits) sur un périphérique de mémoire flash USB. La durée maximale d'enregistrement en continu est de 74 minutes (en supposant que le périphérique de stockage USB ait suffisamment de mémoire disponible).

3.2.2.5.2.1 Reproduction et attente de reproduction 354
3.2.2.5.2.2 Enregistrement et attente d'enregistrement 355

3.2.2.5.2.1 Reproduction et attente de reproduction

- Pour ouvrir l'écran de reproduction Audio pressez **PERFORMANCE** > « Play/Rec > Audio »



Audio Name
Nom du fichier audio sélectionné.

Position
Position de début de l'enregistrement. L'indicateur montre aussi la position actuelle en cours de reproduction.

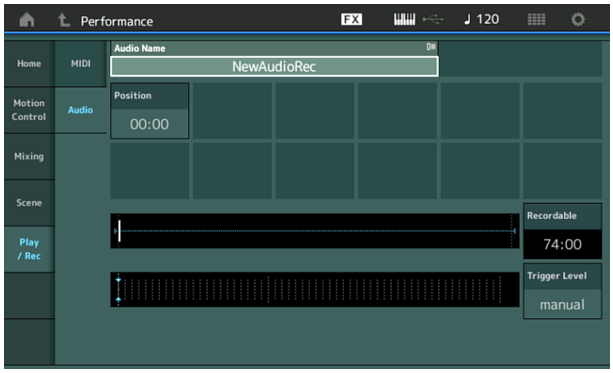
Audio Volume
Volume de la reproduction AUDIO. Ce paramètre est non modifiable en cours d'enregistrement. Réglages : 0 – 255

Audio Length
Longueur de l'ensemble des données audio.

Level Meter
Niveau d'entrée/sortie audio.

3.2.2.5.2.2 Enregistrement et attente d'enregistrement

- Pour ouvrir l'écran d'enregistrement pressez **PERFORMANCE** → « Play/Rec > Audio » → touche ●.



Recordable
Durée d'enregistrement disponible. Ce paramètre s'affiche uniquement lors de la mise en attente de l'enregistrement.

Trigger Level
Détermine la méthode de début d'enregistrement. Ce paramètre s'affiche uniquement lors de la mise en attente de l'enregistrement Réglages : manual, 1 – 127

- « manual » : l'enregistrement débutera dès que vous appuierez sur la touche ►.
- 1-127 : l'enregistrement est automatiquement lancé dès que vous appuyez sur la touche ► et que le volume de reproduction dépasse ce niveau. Le niveau défini ici est indiqué sous forme de triangles bleus dans l'indicateur de niveau. Pour des résultats optimaux, spécifiez ce paramètre sur les valeurs les plus faibles possibles afin de capter la totalité du signal, mais veillez à ce que le niveau réglé ne soit pas non plus très bas pour ne pas enregistrer le bruit indésirable.

3.2.2.6 Onglet « Smart Morph » (Firmware 3.5)

La fonction « Smart Morph » peut être facilement appliquée à une « Performance Multi Parts » FM-X. Elle crée automatique par apprentissage (Machin Learning) une transition (Morphing) entre les sons FM-X placé dans les parties 9 à 16. Chaque son est alors représenté à l'écran sous forme de point sur un pavé XY. La distance entre les points représente la similitude des sons, et les écarts sont occupés par des sons FM-X interpolés par la fonction automatique. Voir la théorie de l'algorithyme SOM (Self Organize Map) sur https://en.wikipedia.org/wiki/Self-organizing_map

Après un résultat satisfaisant (le processus d'apprentissage peut être répété plusieurs fois), les parties source peuvent être supprimées, et les différents jeux de paramètres sont stockés dans la seule partie 1. Le fait de toucher une position sur la carte a alors pour effet de faire varier le son de la partie 1. De plus, en sélectionnant les points de son choix et en enregistrant les résultats, cette fonction devient un outil de création de nouveaux sons FM-X. Vous pouvez également faire glisser des points sur la carte en temps réel ou attribuer au **Super Knob** le deplacement entre deux points quelconques de la carte.

Bouton « View » View pour basculer en affichage détaillé ou « Smart Morph » (Firmware 3.5)

- Depuis l'écran « Performance Home » Touchez « View » pour basculer entre les 3 écrans suivants :
  - écran de 8 parties par défaut,

- écran de 4 parties + pavé XY « Smart Morph ».
- écran de 4 parties contenant des détails différents en fonction de la position du curseur ou des réglages des fonctions de commande
  Cet écran s'affiche à la place de l'écran « Smart Morph » si la performance ne contient pas encore de données « Smart Morph »

Lorsque le curseur est positionné sur le nom de la performance dans l'écran « Performance Play » (Home), le bouton **PERFORMANCE** produit le même effet.

Affichage « Smart Morph »



Ecran « Live Set »



NB : Dans l'écran « Live Set » en haut à droite ci-dessus, une icône FM-X spéciale indique si la performance affectée comporte ou non des données « Smart Morph ».

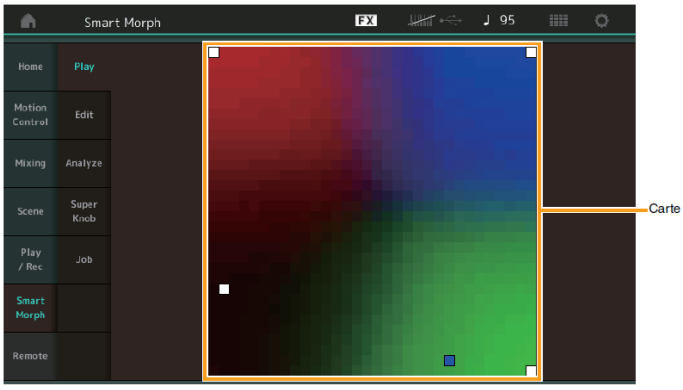
- ✓ FM-X : Performance avec une partie FM-X « classique ».
- ✓ FM-X : Performance avec une partie FM-X et données « Smart Morph ».

3.2.2.6.1 « Play » 356
3.2.2.6.2 « Edit » 357
3.2.2.6.3 « Analyze » 358
3.2.2.6.4 « Super Knob » 360
3.2.2.6.5 « Job » 360

3.2.2.6.1 « Play »

Cet onglet permet de basculer en mode « Smart Morph Play » depuis le menu « Smart Morph » (Sinon depuis l'écran « Performance Home » touchez « View » pour afficher l'écran « Smart Morph Play »).

- Pressez **PERFORMANCE** > « Smart Morph > Play » pour basculer en affichage « Smart Morph »
- Sur cet écran, appuyez sur la carte XY « Smart Morph » pour modifier le son FM-X de la partie 1.



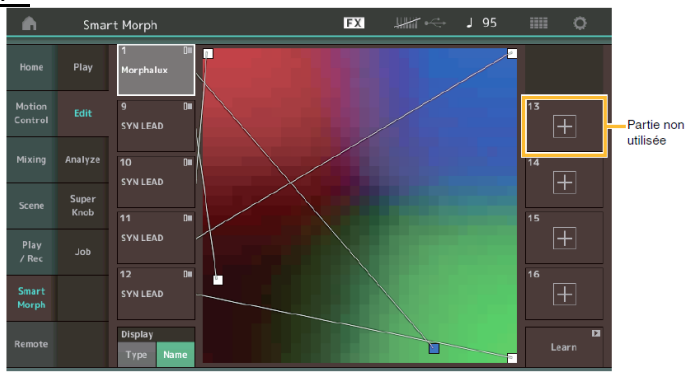
3.2.2.6.2 « Edit »

Cet onglet permet de sélectionner les parties FM-X à attribuer aux 8 parties 9-16 (au moins 4 de préférence). La sélection se fait une partie à la fois à partir de performances « Single Part », ou encore plusieurs à la fois en ajoutant une Performance FM-X « Multi Part » depuis la partie 9 (les 8 parties 1-8 de la performance FM-X s'ajoutant automatiquement sur les parties 9-16). NB : Il est par ailleurs possible de choisir les parties àn partir de l'écran « Performance Home » par le moyen classique en pressant **SHIFT** + **EDIT** > « Exchange » depuis une partie FM-X source pour échanger cette partie avec une des parties 9-16.

Une fois les parties 9-16 remplies, le bouton « Learn » permet de lancer l'interpolation par un processus d'apprentissage qui peut être répété aussi souvent que nécessaire et qui conduit à des résultats différents après chaque répétition. Après un résultat satisfaisant les parties source peuvent être supprimées. En effet, les différents jeux de paramètres sont stockés dans la seule partie 1, et sont ainsi disponibles en termes mathématiques sous la forme de 1 024 (32x32) variantes possibles adressables via le Grid Map.

Après l'apprentissage, les paramètres d'origine des parties sources sont affichés sous forme de carrés blancs dans la grille et les lignes matérialisent leur attribution aux parties 9-16. Le carré bleu suuplémentaire est relié à la partie 1, et son déplacement permet de naviger dans la Grid Map. L'apprentissage peut être annulé / restauré par « Undo/Redo».

- Pressez **PERFORMANCE** > « Smart Morph > Edit » pour passez en mode « Edit Smart Morph »



Partie non utilisée : Un des boutons plus « + » appelle l'écran « Part Category Search », qui permet de sélectionner un son FM-X.

Partie utilisée : Appelle un menu contextuel (Category Search, Edit, Copy, Delete).

Écran : Détermine si chaque partie est désignée par sa catégorie principale ou par son nom de partie.

Learn : Démarre l'apprentissage (création de la carte). Pendant le traitement, certaines opérations de l'interface sont désactivées et le bouton « Cancel » s'affiche à la place de « Learn ». Si vous annulez le traitement, la carte revient à son état avant l'apprentissage. Vous pouvez également jouer de l'instrument pendant l'opération d'apprentissage.

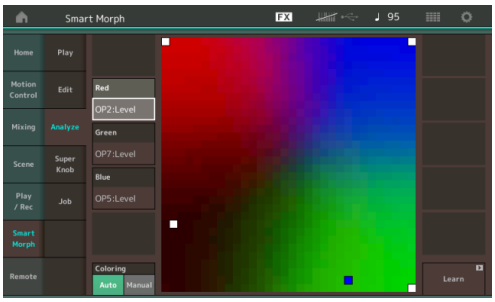
ETA (Estimated Time of Action)
Affiche le temps estimé restant pour l'opération d'apprentissage.

Undo/Redo : Appuyez sur « Undo » pour annuler vos modifications et restaurer l'état de la carte avant l'apprentissage.
Une fois la fonction « Undo » utilisée, le bouton « Redo » s'affiche pour vous permettre de restaurer les modifications apportées.

3.2.2.6.3 « Analyze »

Cet onglet permet de modifier manuellement les paramètres affectés d'origne aux parties sources en réglant « Coloring » sur « Manuel » au lieu de « Auto ». Ensuite l'apprentissage doit être exécuté à nouveau en pressant « Learn »

- Pressez **PERFORMANCE** > « Smart Morph > Analyze » pour afficher l'écran ci-dessous



NB : Voir le tableau page suivante pour la correspondance entre le nom complet des paramètres et l'abréviation.

Red : Sélectionne manuellement le paramètre à affecter à la couleur rouge

Green : Sélectionne manuellement le paramètre à affecter à la couleur verte.

Blue : Sélectionne manuellement le paramètre à affecter à la couleur bleue.

ETA (Estimated Time of Action)
Affiche le temps estimé restant pour l'opération d'apprentissage.

Coloring : Si ce paramètre est réglé sur « Auto », les paramètres « Red », « Green » et « Blue » sont attribué automatiquement lorsque l'apprentissage est exécuté.
S'il est réglé sur « Manual », les paramètres « Red », « Green » et « Blue » ne sont pas automatiquement réinitialisés lorsque l'apprentissage est exécuté. Réglages : Auto, Manual

Learn : Démarre l'apprentissage (création de la carte). Pendant le traitement, certaines opérations de l'interface sont désactivées et le bouton « Cancel » s'affiche à la place de « Learn ». Si vous annulez le traitement, la carte revient à son état avant l'apprentissage.

Undo/Redo : Appuyez sur « Undo » pour annuler vos modifications et restaurer l'état de la carte avant l'apprentissage.
Une fois la fonction « Undo » utilisée, le bouton « Redo » s'affiche pour vous permettre de restaurer les modifications apportées.



Paramètres pouvant être réglés pour « Red », « Green » et « Blue »

FM Common

Nom du paramètre	Nom sur l'écran
Random Pan Depth	Random Pan
Alternate Pan Depth	Alternate Pan
Scaling Pan Depth	Scaling Pan
Key On Delay Time Length	Delay Length
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync
Key On Delay Note Length	Delay Length
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Random Pitch Depth	Random Pitch
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center
Filter Type	Filter Type
Filter Cutoff Frequency	Cutoff
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Time	FEG Hold Tm
FEG Attack Time	FEG Attack Tm
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm
FEG Release Time	FEG Release Tm
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl
FEG Release Level	FEG Release Lvl
FEG Depth	FEG Depth
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center

Nom du paramètre	Nom sur l'écran
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Flt Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Flt Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Flt Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Flt Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Flt Break Point 4
Filter Cutoff Scaling Offset 1	Flt Cutoff Offset 1
Filter Cutoff Scaling Offset 2	Flt Cutoff Offset 2
Filter Cutoff Scaling Offset 3	Flt Cutoff Offset 3
Filter Cutoff Scaling Offset 4	Flt Cutoff Offset 4
HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
PEG Release Time	PEG Release Tm
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
PEG Release Level	PEG Release Lvl
PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
2nd LFO Wave	LFO Wave
2nd LFO Speed	LFO Speed
2nd LFO Phase	LFO Phase
2nd LFO Delay Time	LFO Delay
2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset
2nd LFO Pitch Modulation Depth	LFO Pitch Mod
2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
Algorithm Number	Algorithm
Feedback Level	Feedback
LFO Speed Range	Extended LFO
LFO Extended Speed	LFO Ex Speed

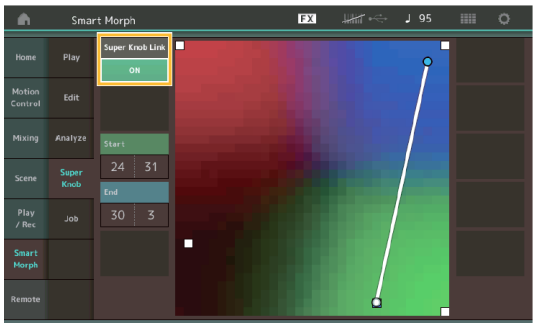
FM Operator

Nom du paramètre	Nom sur l'écran
Oscillator Key On Reset	Key On Reset
Oscillator Frequency Mode	Freq Mode
Tune Coarse	Coarse
Tune Fine	Fine
Detune	Detune
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Spectral Form	Spectral
Spectral Skirt	Skirt
Spectral Resonance	Resonance
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay Time	PEG Decay Tm
AEG Hold Time	AEG Hold Tm
AEG Attack Time	AEG Attack Tm
AEG Decay 1 Time	AEG Decay 1 Tm
AEG Decay 2 Time	AEG Decay 2 Tm
AEG Release Time	AEG Release Tm
AEG Attack Level	AEG Attack Lvl
AEG Decay 1 Level	AEG Decay 1 Lvl
AEG Decay 2 Level	AEG Decay 2 Lvl
AEG Release(Hold) Level	AEG Release Lvl
AEG Time Key Follow Sensitivity	AEG Time/Key
Operator Level	Level
Level Scaling Break Point	Lvl Break Point
Level Scaling Low Depth	Lvl/Key Lo
Level Scaling High Depth	Lvl/Key Hi
Level Scaling Low Curve	Curve Lo
Level Scaling High Curve	Curve Hi
Level Velocity Sensitivity	Level/Vel
2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset	LFO PM Depth
2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset	LFO AM Depth
Pitch Controller Sensitivity	Pitch/Ctrl
Level Controller Sensitivity	Level/Ctrl

3.2.2.6.4 « Super Knob »

Après génération de la Grid Map par apprentissage, un lien vers le **Super Knob** peut être établi par l'utilisateur, de telle sorte que sa rotation déplacera ensuite le pointeur le long d'une ligne droite entre 2 positions choisies sur la grille.

- Pressez **PERFORMANCE** > « Smart Morph > Super Knob » pour afficher l'écran suivant



Super Knob Link : Ajoute un effet au **Super Knob** du début à la fin lorsqu'il est réglé sur « ON ». Réglages : ON, OFF

Start : Détermine la position sur la carte correspondant à la valeur minimale du **Super Knob**. Placez le curseur sur « Start », puis touchez la carte pour définir la position de départ.

End : Détermine la position sur la carte correspondant à la valeur maximale du **Super Knob**. Placez le curseur sur « End », puis touchez la carte pour définir la position de fin.

3.2.2.6.5 « Job »

Cette page permet de charger/effacer des données « Smart Morph », ou de supprimer les parties 9-16 qui deviennent inutiles après l'apprentissage.

- Pressez **PERFORMANCE** > « Smart Morph > job » pour afficher l'écran suivant



Load Smart Morph : Ouvre l'écran « Load » afin de sélectionnez une autre performance pour charger ses données « Smart Morph » dans la performance actuelle.

Delete Smart Morph : Supprime les données « Smart Morph » contenues dans la performance actuelle.

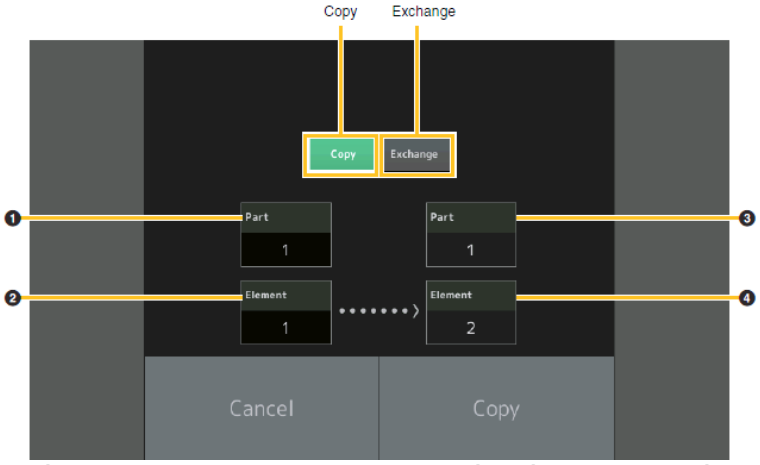
Delete Part 9 – 16 : Permet de supprimer les parties 9 à 16 (devenues inutiles après l'apprentissage), en réglant leur état sur non utilisé, et d'activer le paramètre « SSS » (Seamless Sound Switching).
Cela n'a toutefois aucun effet sur le son de la partie 1 si elle contient déjà la carte générée par l'apprentissage, de sorte qu'il n'est pas nécessaire de répéter l'apprentissage.

3.2.3 Généralités sur « Part Edit »

Copy, Exchange

Depuis le Firmware 1.10 on peut copier (ou échanger) les « Eléments », « opérateurs » et « Drum Keys ».

- **PERFORMANCE** > **EDIT** > Sélectionner l'élément, l'opérateur ou la touche de batterie à copier > **SHIFT** + **EDIT**



NOTE La copie et l'échange ne peuvent pas être exécutées entre différents types de partie (par exemple, entre des « Eléments » et des « Opérateurs »).

Copy : Appuyez sur cette touche pour activer la fonction « Copy » entre les « Eléments », « opérateurs » ou « Drum Keys ».

Exchange : Appuyez sur cette touche pour activer la fonction « Exchange » entre les « Eléments », « opérateurs » ou « Drum Keys ».

- 1. Partie à copier (ou échanger)
- 2. Élément, opérateur ou touche de batterie à copier (ou échanger)
- 3. Partie de destination de la copie (ou de l'échange)
- 4. Élément, opérateur ou touche de batterie destination de la copie (ou de l'échange)

Sélection de partie

Depuis le Firmware 1.5 l'écran « Edit » a été amélioré de sorte que vous puissiez désormais sélectionner la partie désirée en touchant le nom de la partie à l'écran.

- Touchez ce paramètre pour appeler la liste déroulante permettant d'activer la partie à éditer (Réglages : Common, Part 1 – 16)

Voici un exemple d'écran « Normal Part (AWM2) Edit ».



3.2.4 « Normal Part AWM2 Edit »

Une « partie normale AWM2 » (comportant des sons d'instrument de musique dotés d'une hauteur de ton) peut être formée de 8 éléments.

Un élément constitue l'unité élémentaire la plus petite d'une partie.

Il existe 2 types d'écran d'édition de « partie normale AWM2 » :

- ✓ un écran « Element Common Edit », qui permet de modifier les réglages communs aux 8 éléments ; et
- ✓ un écran « Element Edit », pour l'édition d'éléments individuels.

3.2.8.1 « Element Common Edit » 362
3.2.8.2 « Element Edit » 397
3.2.8.3 « Element All » 418

3.2.4.1 « Element Common Edit »

3.2.8.1.1 « Part Settings » 362
3.2.8.1.2 « Effect » 371
3.2.8.1.3 « Arpegio » 376
3.2.8.1.4 « Motion Seq » 382
3.2.8.1.5 « Mod/Control » 389

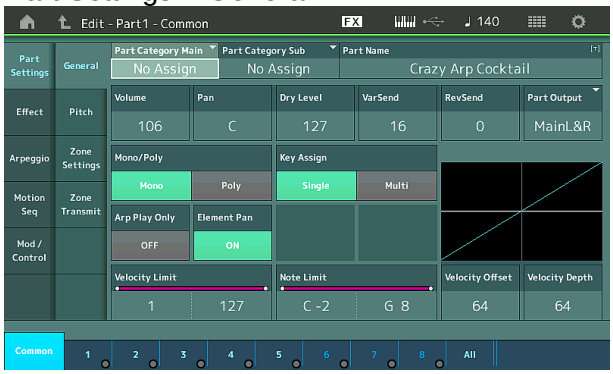
3.2.4.1.1 « Part Settings »

3.2.8.1.1.1 Ecran « General » 362
3.2.8.1.1.2 Ecran « Pitch » 365
3.2.8.1.1.3 Ecran « Zone Settings » 366
3.2.8.1.1.4 Ecran « Zone Transmit » 368

3.2.4.1.1.1 Ecran « General »

L'écran « General » permet de régler différents paramètres, tels que « Part Name », Volume et Pan.

- Pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection > ELEMENT/OPERATOR » **COMMON** → « Part Settings > General »



Part Category Main

Part Category Sub : Ces 2 paramètres déterminent respectivement la catégorie principale et la sous-catégorie de la « partie » sélectionnée. Réglages : Voir « Liste des données », au § 5.2 ci-dessous.

Part Name : Nom de la « partie » sélectionnée, comportant jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Volume : Niveau de sortie de la partie sélectionnée. Réglages : 0 – 127

Pan : Position de balayage panoramique stéréo de la partie sélectionnée. Réglages : L63 – C – R63

Dry Level : Niveau de son pur (sans traitement d'effet) de la partie sélectionnée. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ». Réglages : 0 – 127

Var Send : Niveau de transmission du signal de la partie sélectionnée envoyé à l'effet de variation.
Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ». Réglages : 0 – 127

Rev Send : Niveau de transmission du signal de la partie sélectionnée envoyé à l'effet de réverbération.
Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ». Réglages : 0 – 127

Part Output : Détermine la sortie audio utilisée pour la partie sélectionnée.
Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

- MainL&R : émission en stéréo (2 canaux) vers les prises « OUTPUT » **L/MONO / R**
- AsgnL&R : émission en stéréo (2 canaux) vers les prises « ASSIGNABLE OUTPUT » **L/R**
- USB1&2…USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne **USB TO HOST**
- AsgnL : émission en mono (un canal) vers la prise « ASSIGNABLE OUTPUT » **L**
- AsgnR : émission en mono (un canal) vers la prise « ASSIGNABLE OUTPUT » **R**
- USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne **USB TO HOST**
- Off : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie

Mono/Poly : Sélectionne la reproduction monophonique ou polyphonique pour la partie sélectionnée. Le mode monophonique est utilisé pour des notes individuelles uniquement et le mode polyphonique pour la reproduction de plusieurs notes simultanées.
Réglages : Mono, Poly

Key Assign : (Mode d'affectation de touche) Détermine la méthode de jeu lorsque les mêmes notes sont reçues en continu sans message de désactivation de note correspondant. Pour plus de détails, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ». Réglages : Single, Multi

- Single : la reproduction répétée ou en double de la même note n'est pas autorisée. La 2ème note ne retentit que lorsque la première est arrêtée.
- Multi : toutes les notes retentissent simultanément. Cela permet de reproduire la même note lorsque celle-ci est jouée plusieurs fois de suite (en particulier pour les sons de tambourin et de cymbale que vous souhaitez faire retentir jusqu'à leur chute finale).

Arp Play Only : Détermine si la « partie » en cours reproduit ou non les seuls événements de note de la reproduction de l'arpège.

Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), le bloc Générateur de sons n'est affecté que par les événements de note de la reproduction de l'arpège. Réglages : Off, On

Element Pan : (Sélecteur de balayage panoramique d'élément)
Réglages de balayage panoramique individuels de chaque élément (effectués via **EDIT**) → « Part Selection > Element Selection > Amplitude > Level/Pan > Pan ») sont appliqués ou non. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la position de balayage panoramique de chaque élément est réglée sur « center » dans la partie. Réglages : Off, On

Velocity Limit : Valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité au sein de laquelle s'inscrit la réponse de chaque partie. Une partie n'est audible que lorsque les notes jouées sont dans la plage de vélocité spécifiée. Si vous spécifiez la valeur maximale en premier puis la valeur minimale (par exemple, « 93 à 34 »), la plage de vélocité couverte sera de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ».

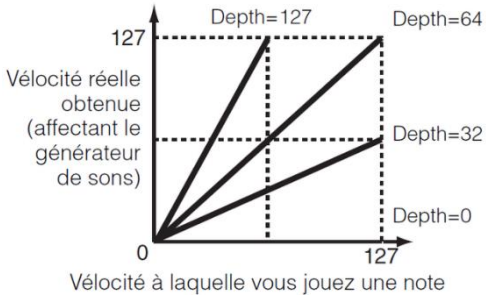
Pour les instructions sur le réglage de « Velocity Limit », reportez-vous au chaptire « Manuel utilisateur » § 2 ci-dessus.

Réglages : 1 – 127

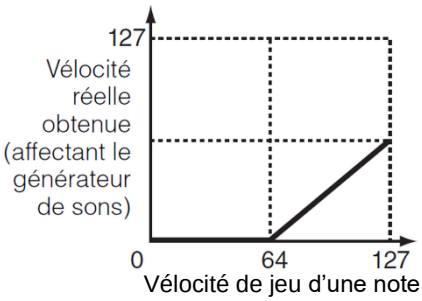
Note Limit : Détermine, pour chaque « partie », les graves et les aigus de la plage du clavier. Les différentes parties ne sont audibles que lorsque les notes jouées se situent dans la plage spécifiée. Si vous spécifiez d'abord la note la plus aigüe puis la note la plus grave (par exemple « C5 à C4 »), la plage de notes couverte sera respectivement de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ». Réglages : C -2 – G8

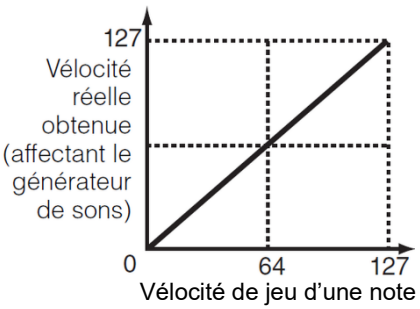
Velocity Depth : Détermine la réponse en volume du générateur de sons à votre force de jeu. Plus la valeur est élevée, plus le volume change en réponse à la force de votre jeu (comme illustré ci-dessous). Réglages : 0 – 127

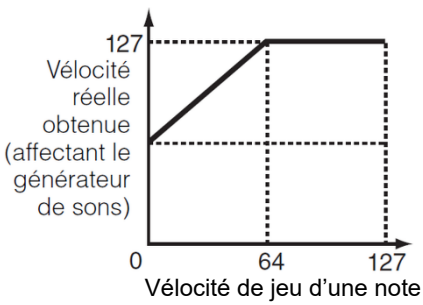
Lorsque le paramètre Offset (ci-dessous) est paramétré sur 64



Velocity Offset : Degré d'ajustement de la vélocité de jeu applicable à l'effet de vélocité réellement obtenu.
Vous pouvez ainsi augmenter ou diminuer toutes les valeurs de vélocité sur la base de ce réglage, ce qui vous permet de compenser automatiquement une force de jeu trop importante ou trop faible.







3.2.4.1.1.2 Ecran « Pitch »

L'écran « Pitch » permet de définir les paramètres liés à la hauteur de ton applicables à la « partie ».

- Pour ouvrir l'écran « Pitch » pressez **PERFORMANCE** > **EDIT** > Part Selection > "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** > « Part Settings > Pitch »



Portamento Master SW : (Sélecteur principal de portamento)
La fonction « Portamento » sert à créer une transition progressive de hauteur de ton entre la première note jouée au clavier et la suivante. Le paramètre « Portamento Master Switch » détermine si le portamento s'applique ou non à l'ensemble de la performance.
Réglages : Off, On

Portamento Part SW : (Sélecteur de partie de portamento)
Détermine si un effet de portamento est appliqué ou non à la « partie » sélectionnée.
Réglages : Off, On

Portamento Mode : Mode de « Portamento ».
Réglages : Fingered (À plusieurs doigts), Full-time (À temps plein)

- Fingered : l'effet portamento s'applique uniquement lorsque vous jouez en legato (en jouant la note suivante avant de relâcher la précédente).
- Full-time : l'effet portamento s'applique à toutes les notes.

Portamento Time : Durée ou vitesse de transition de la hauteur de ton lorsque le « portamento » est appliqué. Réglages : 0 – 127

Portamento Time Mode : Manière dont la hauteur de ton change avec le temps.
Réglages : Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

La hauteur de ton change :

- Rate 1 : à la vitesse spécifiée.
- Time 1 : dans le temps spécifié.
- Rate 2 : à la vitesse spécifiée dans une octave.
- Time 2 : à la vitesse spécifiée dans une octave.

Portamento Legato Slope : Vitesse d'attaque des notes jouées en legato, lorsque le réglage « Mono/Poly » est spécifié sur « Mono ». (Les notes legato « se chevauchent », la note suivante étant jouée avant que la précédente ne soit relâchée.) Réglages : 0 – 7

Note Shift : Réglage de la hauteur de ton (transposition de note) de chaque « partie » en demi-tons. Réglages : -24 – +0 – +24

Detune : Réglages de hauteur de ton de la « partie » sélectionnée en incréments de 0,1 Hz. Réglages : -12.8Hz – +0.0Hz – +12.7Hz

Pitch Bend ↑/↓ : (Plage supérieure/inférieure de variation de hauteur de ton)

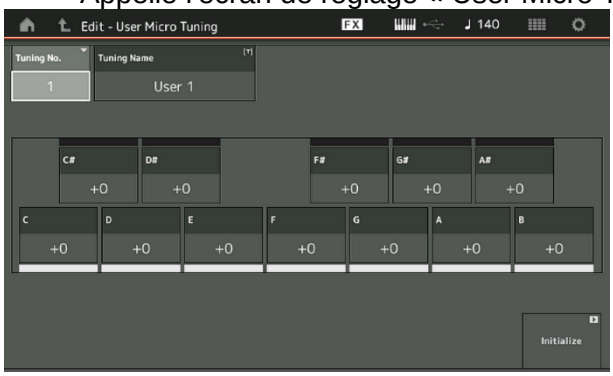
Plage maximale de variation de la hauteur de ton en demi-tons. Réglages : -48 – +0 – +24

Micro Tuning Name : Définit le système d'accordage de la partie sélectionnée. Pour plus d'informations sur les différents systèmes d'accord, reportez-vous au au paragraphe 4.35 ci-dessous « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Réglages : Equal Temperament (Gamme classique), Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift Transposition de noire), 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1 – 8 (en cas de sélection de la banque USER), Library 1-1 – 8-8 (en cas de lecture du fichier de LIBRARY)

Micro Tuning Root : Note fondamentale de la fonction « Micro Tuning ». Ce réglage de note fondamentale ne dépend pas nécessairement du type de paramètre « Micro Tuning Name ». Réglages : C – B

Edit User Tuning : Appelle l'écran de réglage « User Micro Tuning ».



Tuning No. : Valeur du paramètre « User Micro Tuning Number » sélectionné. Réglages : 1 – 8

Tuning Name : Nom de l'accord micro utilisateur sélectionné. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères. C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

L'accord micro est déterminé par le réglage précis de la hauteur de note en pas de 1 centième de ton. Réglages : -99 – +99

Initialize : Réinitialise la valeur du paramètre « User Micro Tuning » sélectionné.

3.2.4.1.1.3 Ecran « Zone Settings »

L'écran « Zone Setting » permet de définir les paramètres liés aux zones.

Le clavier peut être divisé au maximum en 8 parties indépendantes, appelées « zones ». Chaque « zone » peut faire l'objet de plusieurs affectations de canaux MIDI. Cela autorise le contrôle :

- ✓ simultané de plusieurs parties du générateur de sons multi-timbre à l'aide d'un clavier unique ou
- ✓ de diverses parties d'un instrument MIDI externe sur différents canaux en sus des parties internes du synthétiseur lui-même.

Vous pouvez ainsi vous servir du MONTAGE pour accomplir efficacement les tâches de plusieurs claviers.

- Pour activer cet écran, sélectionnez **UTILITY** → « Settings > Advanced », puis réglez « Zone Master » sur « ON ».
  Pour plus de détails, reportez vous au chaptire « Manuel utilisateur » § 2 ci-dessus.

- Pour ouvrir l'écran « Serttings » pressez **PERFORMANCE** > **EDIT** > « Part Selection » > "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** > « Part Settings > Zone Settings »



Zone : Détermine si la fonction « Zone » est utilisée (on) ou non (off). Si ce paramètre est réglé sur off, les paramètres ci-dessous seront indisponibles. Réglages : Off, On

Int Sw : (Sélecteur interne)
Détermine si les messages MIDI générés en jouant au clavier dans la plage de la zone sélectionnée sont transmis ou non au générateur de sons. Réglages : Off, On

Transmit Ch : Canal de transmission MIDI pour la zone sélectionnée.
Réglages : Ch1 – Ch16 (Can 1 – Can 16), Off

Note Limit : Notes les plus graves et les plus aiguës de la plage pour la zone sélectionnée. La zone sélectionnée n'est audible que lorsque vous jouez des notes comprises dans cette plage. Si vous spécifiez d'abord la note la plus aigüe puis la note la plus grave (par exemple « C5 à C4 »), la plage de notes couverte sera respectivement de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ». Réglages : C -2 – G8

Octave Shift : Valeur, en octaves, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas. Vous pouvez régler le décalage vers le haut ou le bas sur une plage de 3 octaves au maximum. Réglages : -3 – +0 (valeur par défaut) – +3

Transpose : Valeur, en demi-tons, du décalage de la plage de la zone vers le haut ou le bas. Réglages : -11 – +0 (valeur par défaut) – +11

Bank Select (Transmission de la sélection de banque)
Détermine si les messages de sélection de banque MSB/LSB sont transmises ou non au générateur de sons externe. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Transmit Channel » est désactivé. Réglages : Off, On

Pgm Change : (Transmission de changement de programme)
Détermine si les messages de changement de programme sont transmis ou non au générateur de sons externe. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Transmit Channel » est désactivé. Réglages : Off, On

Vol/Exp : (Transmission de Volume/Expression)
Détermine si les messages de volume sont transmis ou non au générateur de sons externe. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Transmit Channel » est désactivé.
Réglages : Off, On

Pan : (Transmission de balayage panoramique)
Détermine si les messages balayage panoramique sont transmis ou non au générateur de sons externe. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Transmit Channel » est désactivé. Réglages : Off, On

MIDI Bank MSB/LSB (Sélection de banque MSB/LSB)
Détermine les numéros de banque à transmettre au générateur de sons externe lors de la sélection d'une « performance ». La banque consiste de valeurs MSB et LSB. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Transmit Bank Select » est désactivé.
Réglages : 000 – 127

MIDI Pgm Num : Valeur du paramètre « Program Change Number » à transmettre au générateur de sons externe lors de la sélection d'une performance. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Transmit Program Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : 001 – 128

MIDI Volume : Volume à transmettre au générateur de sons externe lors de la sélection d'une performance. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Transmit Volume/Expression » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : 0 – 127

MIDI Pan : Balayage panoramique à transmettre au générateur de sons externe lors de la sélection d'une performance.
Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Transmit Pan » est réglé sur « off ».
Réglages : L64 – C – R63

MIDI Send : Lors de l'activation de ce paramètre, les réglages « MIDI Bank », « MIDI Pgm Number », « MIDI Volume » et « MIDI Pan » sont transmis au générateur de sons externe en fonction du réglage de « Transmit Switch ».
Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le réglage « Transmit Channel » ainsi que les 4 réglages « Transmit Switch » sont désactivés (réglés sur « off »). Réglages : Off, On

3.2.4.1.1.4 Ecran « Zone Transmit »

L'écran « Zone Transmit » permet de définir la manière dont chaque zone individuelle affecte la transmission de diverses données MIDI, telles que les messages « Control Change » et « Program Change ». Lorsque le paramètre concerné est réglé sur « on », la reproduction de la zone sélectionnée entraîne la transmission des données MIDI correspondantes.

Tous les réglages effectués dans cet écran sont indisponibles lorsque le paramètre « Transmit Ch » est réglé sur « Off » dans l'écran de réglage de Zone.

- Pour régler « Transmit Ch » sur « On » sélectionnez **UTILITY** → « Settings > Advanced », puis réglez « Zone Master » sur « ON ».
  Pour plus de détails, reportez vous au chaptire « Manuel utilisateur » § 2 ci-dessus.

- Pour ouvrir l'écran « Zone Transmit » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > Zone Transmit »



Pgm Change (Transmission de changement de programme)

Détermine si les messages de changement de programme sont transmis ou non au générateur de sons externe. Réglages : Off, On

Bank Select (Transmission de la sélection de banque)
Détermine si les messages de sélection de banque MSB/LSB sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

Pitch Bend (Transmission de la molette de variation de ton)
Détermine si les messages de variation de hauteur de ton sont transmis ou non au générateur de sons externe. Réglages : Off, On

After Touch (Transmission de modification ultérieure)
Détermine si les messages de modification ultérieure sont transmis ou non au générateur de sons externe. Réglages : Off, On

CC (Transmission de changement de commande)
Détermine si les messages de changement de commande sont transmis ou non au générateur de sons externe. Réglages : Off, On

Vol/Exp (Transmission de Volume/Expression)
Détermine si les messages de volume sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

Pan (Transmission de balayage panoramique)
Détermine si les messages de balayage panoramique sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

MW (Transmission de la **molette de modulation**)
Détermine si les messages MIDI générés par l'utilisation de la **molette de modulation** sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

Sustain (Transmission de maintien)
Détermine si les messages de maintien sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

FC1/FC2 (Transmission du contrôleur au pied)
Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur le **contrôleur au pied** fourni en option sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

FS (Transmission du sélecteur au pied)
Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur le **sélecteur au pied** fourni en option sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

A. SW1/A. SW2 (Transmission du sélecteur affectable)
Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur les touches **ASSIGN 1** et **ASSIGN 2** sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

MS Hold (Transmission du maintien de Motion Sequencer)
Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur la touche **MOTION SEQ HOLD** sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

MS Trigger (Transmission du déclenchement de Motion Sequencer)
Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur la touche **MOTION SEQ TRIGGER** sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

RB (Transmission du contrôleur de ruban)
Détermine si les messages MIDI générés par l'utilisation du **contrôleur de ruban** sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

BC (Transmission du contrôleur de souffle)
Détermine si les messages MIDI de « Breath Controller » sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

A.Knob 1 – 8 (Transmission du Potard affectable)
Détermine si les messages MIDI générés en utilisant les « Assignable Knobs » **1 – 8** sont transmis ou non au générateur de sons externe.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Transmit Control Change » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : Off, On

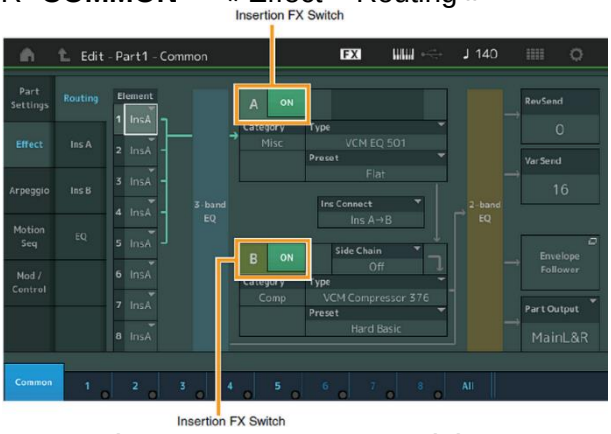
3.2.4.1.2 « Effect »

3.2.7.1.2.1 Ecran « Routing » 371
3.2.7.1.2.2 Ecran « Ins A / Ins B » (Effet d'insertion) 373
3.2.7.1.2.3 Ecran « Part Equalizer » 373

3.2.4.1.2.1 Ecran « Routing »

L'écran « Routing » permet de déterminer les connexions d'effet applicables aux parties.

Mode opératoire : **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Effect > Routing »



Element 1 – 8 (Sélecteur de connexion d'élément)
Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque élément individuellement. Le paramètre « Thru » permet de contourner les effets d'insertion de l'élément spécifié.
Réglages : Thru, InsA (Effet d'insertion A), InsB (Effet d'insertion B)

Insertion FX Switch : Détermine si l'effet d'insertion A/B est activé ou non.
Réglages : Off, On

Category
Type : Catégorie et type de l'effet sélectionné.
Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au paragraphe « Liste des données » 4.35 ci-dessous. En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset : Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques. Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.
Réglages : pour obtenir une liste des effets prédéfinis, reportez-vous au paragraphe « Liste des données » 4.35 ci-dessous.

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur)
Ce paramètre utilise la sortie d'une piste pour contrôler un effet dans une piste différente. Vous pouvez spécifier le type d'effet pour activer la fonction de telle sorte que les signaux d'entrée des parties autres que la partie sélectionnée ou le signal d'entrée audio puissent contrôler l'effet spécifié. Ce paramètre peut ne pas être activé en fonction du type d'effet sélectionné.
Vous pouvez déterminer ici la partie utilisée pour « Side Chain/Modulator ».
Ce paramètre est indisponible lorsque la partie désignée sous « Master » est sélectionnée comme valeur de « Modulator Part ». Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect : (Type de connexion d'insertion)
Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B. Le graphique à l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une idée précise de l'acheminement du signal. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Connexion d'effets » § 3.1.7.2 ci-dessus dans « Structure de base ». Réglages : Parallel (Parallèle), Ins A→B, Ins B→A

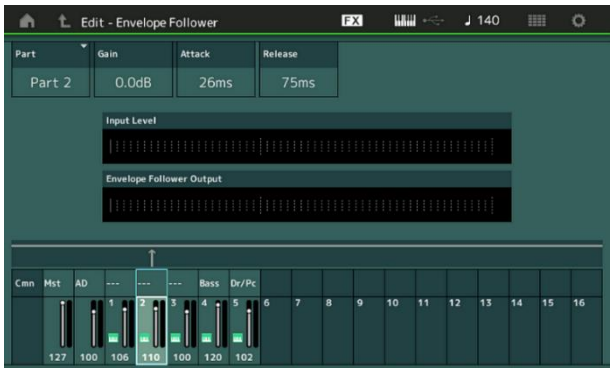
Rev Send : Niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion A/B (ou du signal contourné) vers l'effet de réverbération. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ». Réglages : 0 – 127

Var Send : (Envoi de variation)
Niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion A/B (ou du signal ignoré) vers l'effet de variation. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ». Réglages : 0 – 127

Part Output : (Sélection de la sortie de partie)
Détermine la sortie audio spécifique.
Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

- MainL&R : stéréo vers les prises « OUTPUT » **L/MONO/R**.
- AsgnL&R : stéréo vers les prises « ASSIGNABLE OUTPUT » **L/R**.
- USB1&2-USB29&30 : stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne **USB TO HOST**.
- AsgnL : mono vers la prise de la section « ASSIGNABLE OUTPUT » **L**.
- AsgnR : mono vers la prise de la section « ASSIGNABLE OUTPUT » **R**.
- USB1 – 30 : mono (canaux 1 – 30) vers la borne **USB TO HOST**.
- Off : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.

Envelope Follower : Appelle l'écran de réglage de « Envelope Follower ». Pour plus de détails sur Envelope Follower, reportez-vous à la section « Bloc Envelope Follower » § 3.1.8 ci-dessus dans « Structure de base ».



Part : (Source d'entrée)
Affiche la partie comme valeur de « Input Source » applicable au réglage de la fonction « Envelope Follower » sélectionnée.
Réglages : Master, AD (AN), Part 1 – Part 16 (Partie 1 – Partie 16)

Gain : (Gain du suiveur d'enveloppe)
Gain d'entrée de la source d'entrée réglée sous « Part ». Réglages : -24dB – 0dB – +24dB

Attack : Temps d'attaque de la fonction « Envelope Follower ».
Réglages : 1ms – 40ms

Release : Temps de relâchement de la fonction « Envelope Follower ».
Réglages : 10ms – 680ms

Input Level : Niveau d'entrée du signal émis depuis la source d'entrée réglée sous « Part ».

Envelope Follower Output : Niveau de sortie de la fonction « Envelope Follower ».

3.2.4.1.2.2 Ecran « Ins A / Ins B » (Effet d'insertion)

L'écran Insertion « Effect A/Insertion Effect B » permet de définir les paramètres liés à l'effet d'insertion.

- Pour ouvrir l'écran Insertion « Effect A/Insertion Effect B » presez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Effect > Ins A » / « Ins B » Insertion FX Switch

Insertion FX Switch (Sélecteur d'effet d'insertion)
Détermine si l'effet d'insertion sélectionné est activé ou non.

Category
Type
Catégorie et type de l'effet d'insertion sélectionné.

Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au paragraphe 5.9 ci-dessous « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset
Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques. Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.

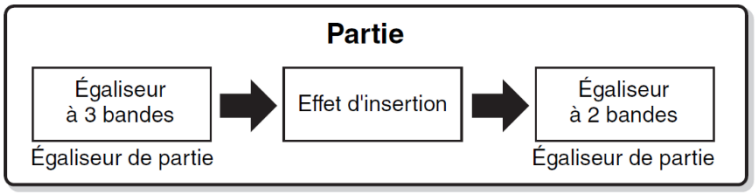
Réglages : pour obtenir une liste de tous les types d'effet prédéfinis, reportez-vous au paragraphe 5.9 ci-dessous « Liste des données ».

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur)
Ce paramètre utilise la sortie d'une piste pour contrôler un effet dans une piste différente. Vous pouvez spécifier le type d'effet pour activer la fonction de telle sorte que les signaux d'entrée des parties autres que la partie sélectionnée ou le signal d'entrée audio puissent contrôler l'effet spécifié. Ce paramètre peut ne pas être activé en fonction du type d'effet sélectionné.
Vous pouvez déterminer ici la partie utilisée pour « Side Chain/Modulator ».
Ce paramètre est indisponible lorsque la partie désignée sous « Master » est sélectionnée comme valeur de « Modulator Part ». Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

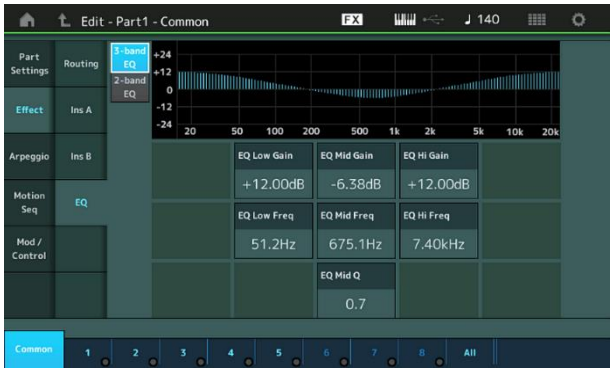
Effect Parameter
Les paramètres d'effets activés varient selon le type d'effet sélectionné. Pour plus de détails sur les paramètres d'effet modifiables, reportez-vous au paragraphe 5.10 ci-dessous « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque paramètre d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

3.2.4.1.2.3 Ecran « Part Equalizer »

L'écran « Part Equalizer » permet de définir les paramètres liés à « Part EQ ».

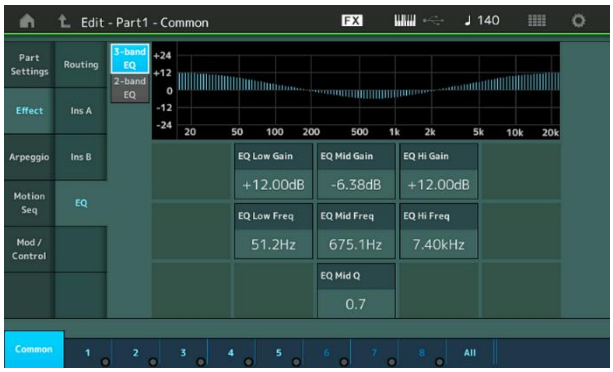


- Pour ouvrir l'écran « Part Equalizer » pressez **PERFORMANCE** > **EDIT** > Part Selection > "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** > **«** Effect > EQ »

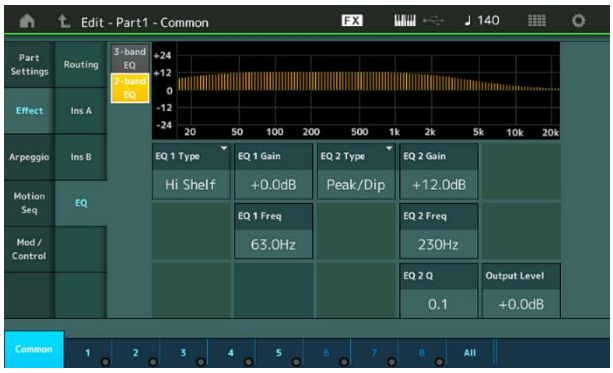


3-band/2-band Switch
Bascule les écrans entre les égaliseurs à 3 bandes et à 2 bandes
Réglages : 3-band EQ, 2-band EQ

- « 3-band EQ » : Cet écran permet d'effectuer les réglages liés à l'égaliseur à 3 bandes.



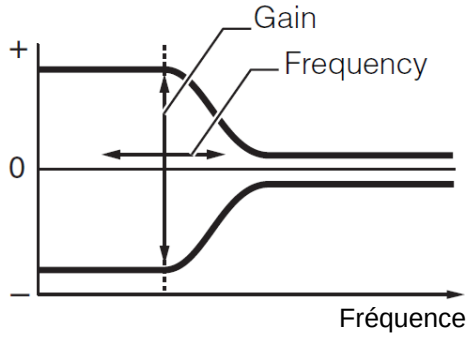
  - **EQ Low Gain**
    Gain de niveau de la bande de basses fréquences. Réglages : -12dB – +12dB
  - **EQ Mid Gain**
    Gain de niveau de la bande de moyennes fréquences. Réglages : -12dB – +12dB
  - **EQ Hi Gain**
    Gain de la bande de hautes fréquences. Réglages : -12dB – +12dB
  - **EQ Low Freq**
    Fréquence de la bande de basses fréquences. Réglages : 50.1Hz–2.00kHz
  - **EQ Mid Freq**
    Fréquence de la bande de moyennes fréquences. Réglages : 139.7Hz – 10.1kHz
  - **EQ Hi Freq**
    Détermine la fréquence de la bande de hautes fréquences. Réglages : 503.8Hz – 14.0kHz
  - **EQ Mid Q**
    Largeur de bande de l'égaliseur de moyennes fréquences. Réglages : 0.7 – 10.3
- « 2-band EQ » : Cet écran permet d'effectuer les réglages liés à l'égaliseur à 2 bandes.



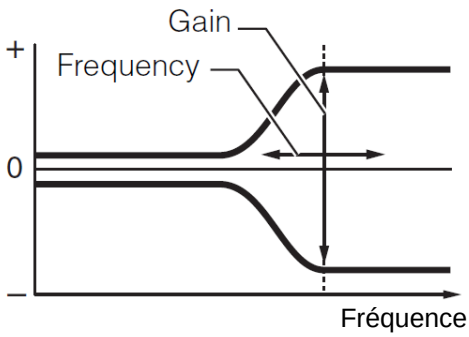
EQ1 Type / EQ2 Type
Type d'égaliseur.
Réglages : Thru, LPF (Filtre passe-bas), HPF (Filtre passe-haut), Low Shelf (Shelving des graves), Hi Shelf (Shelving des aigus), Peak/Dip (Crête/Creux)

- Thru : réglage contourne les égaliseurs sans toucher au signal.
- LPF/HPF : réglage laisse uniquement passer les signaux situés en dessous ou au-dessus de la fréquence de coupure.
- Low Shelf/Hi Shelf : réglage atténue ou renforce le signal des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de fréquence spécifié.

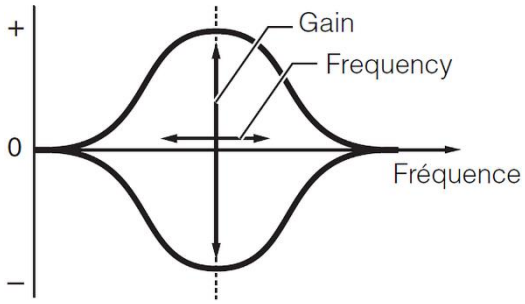
Low Shelf



High Shelf



- Peak/Dip : ce réglage atténue/renforce le signal en fonction du réglage de fréquence spécifié.



EQ 1 Gain / EQ 2 Gain
Gain de niveau de la fréquence définie sous « EQ1 Freq » ou « EQ2 Freq ».
Ce paramètre n'est pas activé lorsque le réglage « EQ Type » est spécifié sur « Thru », « LPF » ou « HPF ». Réglages : -12dB – +12dB

EQ 1 Freq /EQ 2 Freq
Fréquence à atténuer/renforcer.
Ce paramètre n'est pas activé lorsque le réglage « EQ Type » est spécifié sur « Thru ».
Réglages : 63Hz – 18.0Hz

EQ 1 Q /EQ 2 Q

Largeur de bande de l'égaliseur pour la fréquence définie sous « EQ 1 Freq/EQ2 Freq ».
Ce paramètre n'est disponible que lorsque le réglage « EQ Type » est défini sur « Peak/Dip ».
Réglages : 0.1 – 12.0
NOTE Pour plus de détails sur la structure de l'égaliseur, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Output Level
Niveau de sortie de l'égaliseur à 2 bandes. Réglages : -12dB – +12dB

3.2.4.1.3 « Arpegio »

3.2.7.1.3.1 Ecran « Common » 376
3.2.7.1.3.2 Ecran « Individual » 379
3.2.7.1.3.3 Ecran « Advanced » 380
3.2.7.1.3.4 Copie ou échange d'arpèges 381

3.2.4.1.3.1 Ecran « Common »

L'écran « Common » permet de définir les paramètres liés à l'arpège applicables à la partie.

- Pressez **PERFORMANCE** > **EDIT** > « Part Selection > "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Arpeggio > Common »



Arp Part : Détermine si l'arpège est activé ou non sur la partie sélectionnée.
Réglages : Off, On

Arp Master : Détermine si l'arpège est activé ou désactivé pour l'ensemble de la performance.
Réglages : Off, On

Sync Quantize : Détermine la synchronisation réelle sur laquelle la reproduction de l'arpège démarre une fois que la fonction a été déclenchée pendant la reproduction de l'arpège d'une partie donnée. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », l'arpège suivant démarre dès que vous le déclenchez. Le nombre affiché à droite de chaque valeur indique sa résolution en impulsions d'horloge.
Réglages : Off, 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

Hold : Détermine si l'arpège continue son cycle une fois les notes relâchées.
Réglages : Sync-off (Synchronisation désactivée), Off, On

- Sync-off : la reproduction de l'arpège se poursuit en silence, même lorsque vous relâchez les touches.
  - Appuyez sur une touche quelconque pour que la reproduction de l'arpège reprenne et retentisse à partir du point de reprise dans le cycle.

- Off : l'arpège est uniquement joué tandis que vous maintenez les touches.
- On : l'arpège effectue des cycles automatiques, même touches relâchées.

Key Mode : Détermine la manière dont l'arpège est reproduit lorsque vous jouez au clavier. Réglages : Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

- Sort : si vous jouez des notes spécifiques (les notes d'un accord, par exemple), la même séquence est reproduite, quel que soit l'ordre dans lequel vous jouez les notes.
- Thru : lorsque vous jouez des notes spécifiques (les notes d'un accord, par exemple), la séquence résultante varie en fonction de l'ordre des notes.
- Direct : les événements de note de la séquence d'arpèges ne sont pas reproduits ; seules les notes jouées au clavier sont entendues. Lorsque l'arpège est reproduit, des événements tels que « Pan » et « Brightness » sont appliqués au son de la performance au clavier. Utilisez ce réglage lorsque les types d'arpège comprennent des données non liées aux notes ou que la catégorie d'arpège est réglée sur Control.
- Sort+Drct : l'arpège est reproduit en fonction du réglage « Sort » et les notes jouées sont également audibles.
- Thru+Drct : l'arpège est reproduit en fonction du réglage « Thru » et les notes jouées sont également audibles.

Velocity : Décalage de la vélocité de la reproduction de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.
Si la valeur de vélocité résultante est égale à zéro, le paramètre sera réglé sur 1. Si la valeur de vélocité résultante est supérieure à 128, elle sera spécifiée sur 127.
Réglages : 0% – 200%

Gate Time : Détermine le décalage de la durée de « gate » des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.
Si la valeur de « Gate Time » est de 0, elle sera réglée sur 1. Réglages : 0% – 200%

Change Timing : Détermine la synchronisation réelle en fonction de laquelle s'effectue le changement du type d'arpège lorsque vous sélectionnez un autre type pendant la reproduction de l'arpège. Lorsque le paramètre est réglé sur « Real-time », le type d'arpège est immédiatement changé. Lorsqu'il est réglé sur « Measure »), le type d'arpège est changé au début de la mesure suivante. Réglages Real-time, Measure

Loop : Détermine si l'arpège est joué une seule fois ou en continu lorsque les notes sont maintenues enfoncées. Réglages : Off, On

Arp Play Only : Détermine si la « partie » en cours reproduit ou non les seuls événements de note de la reproduction de l'arpège.
Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), le bloc Générateur de sons n'est affecté que par les événements de note de la reproduction de l'arpège. Réglages : Off, On

Arp/MS Grid : (Grille Arpège/Motion Sequencer)
Type de note qui sert de base au paramètre « Quantize » ou Swing. La valeur du paramètre est affichée en impulsions d'horloge.
Pour « Motion Sequencer », la valeur du paramètre est définie comme la longueur d'un pas.
Réglages : 60 (Triple croche), 80 (Triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (Triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

Qntz Strength : Force d'attraction des événements de note vers le temps de quantification tel que spécifié sous « Arp/MS Grid ». Un réglage de 100 % entraîne la

synchronisation exacte définie par « Arp/MS Grid » alors qu'un réglage de 0 % ne génère aucune quantification. Réglages :0%-100%

Unit : (Reproduction multiple de l'unité applicable à la partie)
Durée de reproduction de l'arpège. Utilisez ce paramètre pour créer un type d'arpège différent du type original.

Réglages : 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

- 200% : la durée de reproduction est 2 fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.
- 100% : durée de reproduction normale.
- 50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo 2 fois plus élevée.
- Common : la valeur définie par le paramètre « Unit Multiply » commun à toutes les « parties » sera appliquée.

Swing : Retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing.

- +1 et supérieur : retardent les notes de l'arpège.
- -1 et inférieur : avancent les notes de l'arpège.
- 0 : synchronisation exacte, telle que définie par la valeur du paramètre « Arpeggio/Motion Sequencer Grid » (Grille Arpège/Motion Sequencer), ne produisant aucun swing.

L'utilisation judicieuse de ce réglage vous permet de créer des impressions de swing et de triolets, tels que des rythmes traînants et fusionnants. Réglages : -120 – +120

Velocity Limit : Valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité à laquelle l'arpège réagit. L'arpège retentit uniquement pour les notes jouées dans la plage de vélocité spécifiée. Si vous spécifiez d'abord la valeur maximale, puis la valeur minimale (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vélocité couverte sera de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ». Réglages : 1 – 127

Note Limit : Notes les plus graves et les plus aiguës de la plage de notes des arpèges. Chaque arpège retentit uniquement les notes jouées dans la plage spécifiée. Si vous spécifiez d'abord la note la plus aigüe puis la note la plus grave (par exemple « C5 à C4 »), la plage de notes couverte sera respectivement de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ».
Réglages : C -2 – G8

Octave Shift : Déplace la hauteur de ton de l'arpège d'un ou de plusieurs octaves vers le haut ou le bas. Réglages : -10 – +0 – +10

Octave Range : Plage maximale de l'arpège en octaves. Réglages : -3 – +0 – +3

3.2.4.1.3.2 Ecran « Individual »

L'écran « Individual » permet de définir les paramètres correspondants aux sélections d'arpège 1 – 8.

Touchez le réglage du type d'arpège pour appeler le menu correspondant. Dans le menu affiché, touchez « Search » afin d'appeler l'écran « Arpeggio Category Search » (Cf. § 3.2.8.2 ci-dessous) puis touchez « Number » pour déterminer le réglage « Arpeggio Type » en spécifiant la valeur sous « Arpeggio Number ».

- Pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Arpeggio > Individual »



Arp Part
Arp Master
Sync Quantize : Valeurs identiques à celle de l'écran « Common ».

Arp : Sélectionne l'arpège souhaité, stocké comme une sélection d'arpège.
Réglages : 1 – 8

Category : Catégorie d'arpège sélectionnée.
Réglages : reportez-vous à la « Liste des catégories d'arpège » au paragraphe 3.1.5.1 ci-dessus.

Sub : Indique la sous-catégorie d'arpège sélectionnée.
Réglages : reportez-vous à la « Liste des sous-catégories d'arpège » § 3.1.5.2 ci-dessus.

Name : Nom de l'arpège actuellement sélectionné.
Réglages : reportez-vous au paragraphe 5.8 ci-dessous « Liste des données ».

Velocity : Décalage de la vélocité de la reproduction de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.
Si la valeur de vélocité résultante est égale à zéro, le paramètre sera réglé sur 1. Si la valeur de vélocité résultante est supérieure à 128, elle sera spécifiée sur 127.
Réglages : -100% – +100%

Gate Time : Détermine le décalage de la durée de gate (longueur) des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.
Si la valeur de « Gate Time » est de 0, elle sera réglée sur 1.
Réglages : -100% – +100%

3.2.4.1.3.3 Ecran « Advanced »

L'écran « Advanced » permet de définir les paramètres avancés liés à l'arpège.

- **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Arpeggio > Advanced »



Arp Part
Arp Master
Sync Quantize : Valeurs identiques à celle de l'écran « Common ».

Accent Vel Threshold : Vélocité minimale susceptible de déclencher la phrase accentuée.
Les phrases accentuées sont composées de données de séquence contenues dans certains types d'arpège, qui ne sont audibles que lorsque vous jouez les notes à une vélocité plus élevée que celle spécifiée sous le paramètre « Accent Velocity Threshold ». S'il vous paraît difficile de jouer à la vélocité requise pour déclencher la phrase accentuée, abaissez la valeur du paramètre « Accent Vel Threshold ».

NOTE Pour obtenir des informations sur les types d'arpège utilisant cette fonction, consultez la « Liste des types d'arpège » au paragraphe 5.8 ci-dessous « Liste des données ».

Réglages : off, 1 -127

Accent Start Quantize : Détermine la synchronisation de début de la phrase accentuée à la réception de la vélocité spécifiée par le paramètre « Accent Velocity Threshold » ci-dessus. Lorsque ce paramètre est désactivé (réglé sur « off »), la phrase accentuée débute dès la réception de la vélocité. Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), la fonction « Accent Phrase » débute sur le temps spécifié pour chaque type d'arpège après réception de la vélocité. Réglages : off, on

Random SFX : Détermine si le paramètre « Random SFX » est activé ou non.
Certains types d'arpège disposent d'une fonction « Random SFX », qui déclenche des sons spéciaux (tels que les bruits de frette de guitare) lorsque la note est relâchée.
NOTE Pour obtenir des informations sur les types d'arpège utilisant cette fonction, consultez la « Liste des types d'arpège » du paragraphe 5.8 ci-dessous « Liste des données ».

Réglages : off, on

Random SFX Velocity Offset
Valeur de décalage des notes de l'effet « Random SFX » par rapport à leur vélocité d'origine.

Réglages : -64 – +0 – +63

Random SFX Key On Ctrl (Commande d'activation de touche des effets spéciaux aléatoires) Réglages : off, on

- On : le son « Random SFX » retentit en fonction de la vélocité générée par chaque note jouée
- Off : un son spécial « Random SFX » est reproduit selon une vélocité préprogrammée

Velocity Mode : Ajuste la vélocité des notes de l'arpège.

Réglages : Original, Thru

- Original : l'arpège est reproduit selon la vélocité du type d'arpège utilisé.
- Thru : l'arpège est reproduit en fonction de la vélocité de votre jeu.

Trigger Mode :

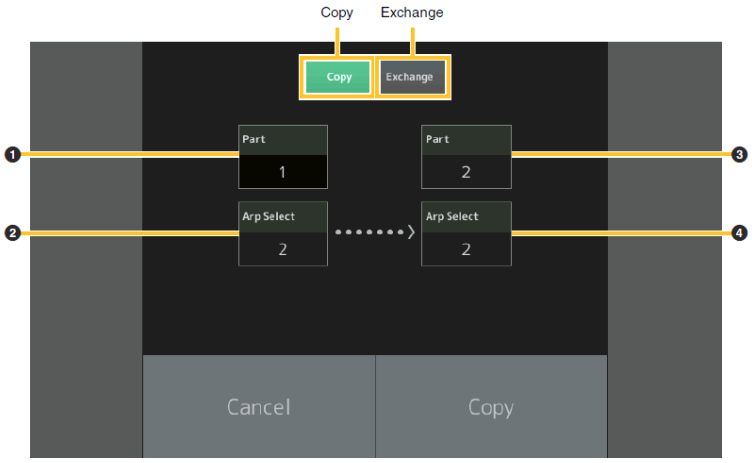
- Gate : le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège, qui s'arrête aussitôt que la note est relâchée.
- Toggle : le fait d'appuyer sur une note lance la reproduction de l'arpège mais le relâchement de celle-ci n'affecte pas la reproduction.

Réglages : Gate, Toggle

3.2.4.1.3.4 Copie ou échange d'arpèges

Vous pouvez à présent copier (ou échanger) les types d'arpège.

- **PERFORMANCE** > **EDIT** > Sélectionner la partie à copier > « Arpeggio > Individual » > **SHIFT** + **EDIT**
  Ou
  PERFORMANCE > **Motion Control** > « Arpeggio » > Sélectionner la partie à copier > **SHIFT** + **EDIT**



NOTE : Vous pouvez spécifier le réglage « All » pour la fonction « Arp Select » lors d'une copie entre les différentes parties.

Copy : Appuyez sur cette touche pour activer la fonction « Arpeggio Type Copy ».

Exchange : Appuyez sur cette touche pour activer la fonction « Arpeggio Type Exchange ».

- 1. Partie à copier (ou échanger)
- 2. Données Arpeggio Select (Sélection d'arpège) à copier (ou échanger)
- 3. Partie de destination de la copie (ou de l'échange)
- 4. Sélection d'arpège de destination de la copie (ou de l'échange)

3.2.4.1.4 « Motion Seq »

3.2.7.1.4.1 Ecran « Common » 382
3.2.7.1.4.2 Ecran « Lane » 384
3.2.7.1.4.1 Copie ou échange les paragmètres de « Motion Sequence » 388

3.2.4.1.4.1 Ecran « Common »

L'écran « Common » permet de définir les paramètres liés à « Motion Sequencer » applicables à la « partie ».

- Pour ouvrir l'écran « Common » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Motion Seq > Common »



Common Clock Swing : Détermine le swing de l'arpège ou de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du swing de l'arpège ou de « Motion Sequencer » applicable à chaque « partie ». Réglages : -120 – +120

Common Clock Unit (Reproduction multiple commune de l'unité)
Temps de reproduction de l'« arpège » ou de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la performance.
Ce paramètre s'applique à la partie lorsque le paramètre « Unit Multiply » (Reproduction multiple de l'unité) correspondant à l' « arpège » ou à « Motion Sequencer » applicable à la « partie » est réglé sur « Common ».
Utilisez ce paramètre pour créer un type d' « arpège » ou de « Motion Sequencer » différent du type original. Réglages : 50% – 400%

- 200% : la durée de reproduction est 2 fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.
- 100% : durée de reproduction normale.
- 50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo 2 fois plus élevée.

Common Arp Gate Time : Valeur du taux de durée de gate de l'arpège pour l'ensemble de la « performance ».
Ceci représente la valeur de décalage du taux de durée de « gate » de l'arpège applicable à chaque « partie ». Réglages : -100% – +100%

Common Arp Velocity : Taux de vélocité de l'arpège pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du taux de vélocité de l'arpège applicable à chaque « partie ».

Réglages : -100% – +100%

Common Motion Seq Amplitude

Amplitude de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Amplitude » détermine les modalités de changement de la séquence de mouvements.
Ceci représente la valeur de décalage de « Part Motion Seq Amplitude », qui est aussi la valeur de décalage de « Lane Amplitude ». Il en résulte que les valeurs de l'amplitude MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage de l'amplitude de « Lane » (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »).

Réglages : -64 – +63

Common Motion Seq Shape
Forme de l'impulsion de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la performance. Cela modifie la forme de la courbe de pas de la séquence.
Ceci représente la valeur de décalage de « Part Motion Seq Pulse Shape », qui est aussi la valeur de décalage de « Lane Pulse Shape ». Il en résulte que les valeurs de la forme de l'impulsion MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage de la forme de l'impulsion du paramètre dans la « Lane » (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » et le réglage « Control » du paramètre sont activés (réglés sur « on »)).

Réglages : -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (Régularité commune de Motion Sequencer)
Détermine la régularité de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Smoothness » (Régularité) détermine le degré de régularité du changement de temps de la séquence de mouvements.
Ceci représente la valeur de décalage de « Part Motion Seq Smoothness », qui est aussi la valeur de décalage de « Lane Smoothness » (Régularité de la « Lane »). Il en résulte que les valeurs de régularité MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage « Smoothness » du paramètre dans la « Lane » (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »)). Réglages : -64 – +63

Common Motion Seq Random
Détermine le changement aléatoire de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Random » détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas au sein de la séquence.
Ceci représente la valeur de décalage de « Part Motion Seq Random » lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »). Réglages : -64 – +63

Part Clock Swing
Détermine le swing de l'arpège ou de « Motion Sequencer » applicable à la partie sélectionnée. Ce paramètre retarde les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing.

- +1 et supérieur : retardent les notes de l'arpège.
- -1 et inférieur : avancent les notes de l'arpège.
- 0 : synchronisation exacte, telle que définie par la valeur du paramètre « Arpeggio/Motion Sequencer Grid », ne produisant aucun « swing ».

L'utilisation judicieuse de ce réglage vous permet de créer des impressions de « swing » et de triolets, tels que des rythmes traînants et fusionnants. Réglages : -120 – +120

Part Clock Unit
Temps de reproduction de l'arpège ou de « Motion Sequencer » applicable à la « partie » sélectionnée.
Réglages : 50% – 400%, Common

- 200% : la durée de reproduction est 2 fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.
- 100% : durée de reproduction normale.
- 50% : la durée de reproduction sera réduite de moitié et la valeur du tempo 2 fois plus élevée.

- Common : la valeur définie par le paramètre « Unit Multiply commun » à toutes les parties est appliquée.

Common Arp Gate Time
Décalage de la durée de gate des notes de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.
Ceci représente la valeur de décalage du taux de durée de « gate » (§ 3.2.4.1.3.2 ci-dessus) des réglages « Arpeggio Select ». Réglages : 0% – 200%

Part Arp Velocity
Décalage de la vélocité de la reproduction de l'arpège par rapport à la valeur d'origine.
Ceci représente la valeur de décalage du taux de vélocité (§ 3.2.4.1.3.2 ci-dessus) des réglages « Arpeggio Select ». Réglages : 0% – 200%

Part Motion Seq Amplitude
Amplitude de « Motion Sequencer » applicable à la partie sélectionnée.
Ceci représente la valeur de décalage de « Lane Motion Seq Amplitude » (§ 3.2.4.1.4.2 ci-dessous) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »). Réglages : -64 – +63

Part Motion Seq Shape
Forme de l'impulsion de « Motion Sequencer » applicable à la « partie » sélectionnée.
Ceci représente la valeur de décalage du paramètre « Step Curve » de « Motion Seq » pour la « Lane » (§ 3.2.4.1.4.2 ci-dessous) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » et le réglage « Control » du paramètre sont tous deux activés (réglés sur « on »).
Réglages : -100 – +100

Part Motion Seq Smooth
Détermine la régularité de « Motion Sequencer » applicable à la partie sélectionnée.
Ceci représente la valeur de décalage de « Lane Motion Seq Smoothness » (Régularité de « Motion Seq » applicable à la « Lane ») (§ 3.2.4.1.4.2 ci-dessous) lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »). Réglages : -64 – +63

Part Motion Seq Random
Détermine le changement aléatoire de « Motion Sequencer » applicable à la « partie » sélectionnée. Le paramètre « Random » détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas au sein de la séquence. Réglages : 0 – 127

Arp/MS Grid
Type de note qui sert de base au paramètre « Quantize » ou « Swing ». La valeur du paramètre est affichée en impulsions d'horloge.
Pour « Motion Sequencer », la valeur du paramètre est définie comme la longueur d'un pas.
Réglages : 60 (Triple croche), 80 (Triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (Triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

3.2.4.1.4.2 Ecran « Lane »

L'écran « Lane » permet de définir les paramètres liés aux différentes « Lanes » de « Motion Sequencer ».

- Pour ouvrir l'écran « Lane » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Motion Seq > Lane »



Motion Seq Master SW : Détermine si la fonction « Motion Sequencer » est activée ou non pour l'ensemble de la « performance ». Réglages : Off, On

Motion Seq Part SW : Détermine si la fonction « Motion Sequencer » est activée ou non sur la « partie » sélectionnée. Réglages : Off, On

Lane SW : Détermine si chacune des « Lanes » est activée ou non. Il est possible utiliser jusqu'à 4 « Lanes » de « Motion Sequencer » par « partie » et un total de 8 « Lanes » simultanées pour l'ensemble de la « performance ». Réglages : Off, On

- Off : les paramètres liés à la « Lane » correspondante ne s'affichent pas.

MS FX : Détermine si la « Lane » sélectionnée est affectée ou non par les opérations liées aux boutons lorsque la touche **ARP/MS FX** des fonctions attribuables aux boutons correspondante est activée (réglée sur « on »). Réglages : Off, On

Trigger (Réception de déclenchement de Motion Sequencer applicable à la « Lane »)
Détermine si la « Lane » sélectionnée reçoit ou non le signal généré par la touche **MOTION SEQ TRIGGER**. Réglages : Off, On

- On : la séquence de mouvements démarre dès que vous appuyez sur la touche **MOTION SEQ TRIGGER**.

Sequence Select : Sélectionne la séquence de mouvements souhaitée.
Réglages : 1 – 8

Sync : Détermine si la reproduction de la séquence de mouvements applicable à la destination (réglée sur l'écran « Control Assign » (§ 3.2.4.1.5.2 ci-dessous) est synchronisée sur le tempo, le temps ou l'arpège de la « performance ».
Réglages : Off, Tempo, Beat, Arp, Lane 1 (en cas de sélection de Lane 2 – 4)

- Off : la fonction « Motion Sequencer » applicable à la « Lane » s'exécute selon sa propre horloge et n'opère aucune synchronisation sur une quelconque horloge externe.
- Tempo : la fonction « Motion Sequencer » applicable à la « Lane » est synchronisée sur le tempo de la performance.
- Temps : la fonction « Motion Sequencer » applicable à la « Lane » est synchronisée sur le temps.
- Arp : la fonction « Motion Sequencer » applicable à la « Lane » est synchronisée sur le 1er temps de la mesure de l'arpège actuellement reproduit.
- Lane 1 : la fonction « Motion Sequencer » applicable à la « Lane » est synchronisée sur « Lane 1 ».

Speed : Vitesse de reproduction de la séquence de mouvements.
Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Lane Motion Sequencer Sync » est réglé sur « Off ». Réglages : 0 – 127

Unit Multiply : Temps de reproduction de « Motion Sequencer » applicable à la « Lane » sélectionnée.
Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre « Lane Motion Sequencer Sync » est réglé sur une valeur différente de « Off » et « Lane 1 ». Réglages : 50% – 6400%, Common, Arp

- 200% : la durée de reproduction est 2 fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié.
- 100% : durée de reproduction normale.
- 50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo 2 fois plus élevée.
- Common : la valeur définie par le paramètre « Unit Multiply » commun à toutes les « parties » est appliquée.
- Arp : la valeur définie par le paramètre « Arpeggio Unit Multiply » à la « partie » sélectionnée sera appliquée.

Key On Reset : Détermine si la reproduction de la séquence de mouvements est arrêtée lorsque vous jouez au clavier.

Ce paramètre est activé lorsque le paramètre « Lane Motion Sequencer Sync » est réglé sur une valeur différente de « Arp » et « Lane 1 ».
Par ailleurs, ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Trigger » est spécifié sur « On ».

Réglages : Off, Each-On (Chaque note activée), 1st-On

- Each-on : la séquence est réinitialisée à chaque fois qu'une note est jouée et la séquence reprend depuis le début.
- 1st-On : la séquence est réinitialisée chaque fois qu'une note est jouée et le séquenceur reprend depuis le début.
  Si vous jouez une 2ème note tout en maintenant la première, la séquence continuera son cycle en fonction de la phase déclenchée par la première note. En d'autres termes, la séquence ne sera réinitialisée que si la première note est relâchée avant que la 2ème ne soit jouée.

Loop : Détermine si la séquence de mouvements est reproduite une ou plusieurs fois.
Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre « Lane Motion Sequencer Sync » est réglé sur une valeur différente de « Lane 1 ». Réglages : Off, On

Velocity Limit : Valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité à laquelle la séquence de mouvements réagit. Ce paramètre est disponible lorsque le paramètre « Lane Motion Sequencer Sync » est réglé sur une valeur différente de « Lane 1 ».

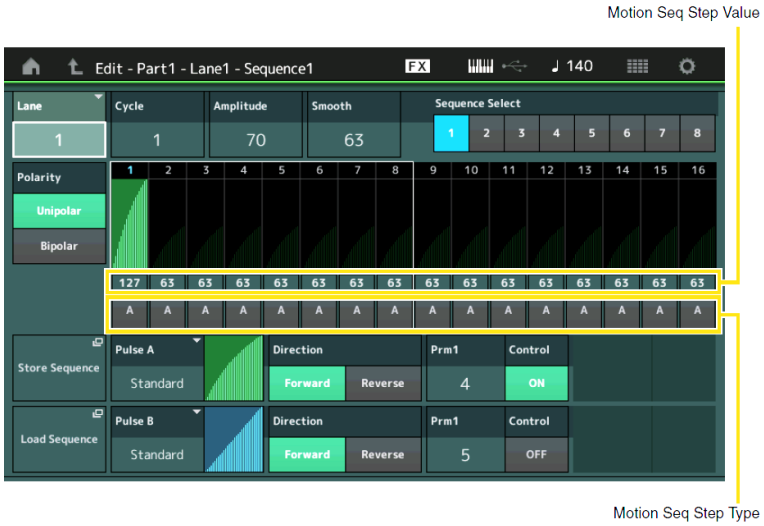
Réglages : 1 – 127

Cycle : Longueur de pas souhaitée pour la séquence de mouvements.

Réglages : 1 – 16

Load Sequence : Charge les données de la séquence de mouvements dans la mémoire utilisateur. Pour les détails sur le chargement, reportez-vous au paragraphe « Chargement » (§ 3.2.9.2.1 ci-dessous).

Edit Sequence : Appelle l'écran de réglage de la séquence de mouvements. Vous pouvez créer une séquence personnalisée comprenant jusqu'à 16 pas.



Lane : Indique la « Lane » actuellement sélectionnée. Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque le réglage « Lane Switch » correspondant est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : 1 – 4

Cycle : Longueur de pas souhaitée pour la séquence de mouvements.
Réglages : 1 – 16

Amplitude : Détermine les modalités de variation de la séquence de mouvements.
Réglages : 0 – 127

Smooth : Détermine la régularité de la variation dans le temps de la séquence de mouvements. Réglages : 0 – 127

Sequence Select : Détermine le paramètre « Motion Sequence Select ».
Réglages : 1 – 8

Polarity : Polarité de la séquence de mouvements. Réglages : Unipolar, Bipolar

- Unipolar : changements unipolaires uniquement dans un sens positif par rapport à une valeur de paramètre de base, en fonction de la séquence.
- Bipolar : changements bipolaires, dans un sens positif ou négatif, par rapport à une valeur de paramètre de base.

Motion Seq Step Value

Valeur de pas de la séquence de mouvements. Vous pouvez commander « Step Value » 1 – 8 ou 9 – 16 par les **curseurs 1 – 8** en fonction de la position du curseur à l'écran.
Réglages : 0 – 127

Motion Seq Step Type

Réglage « Step Type » de la séquence de mouvements. Vous pouvez basculer entre « Step Type A » et « Step Type B » pour les pas 1 – 8 ou 9 – 16 en utilisant les touches « SCENE » **1–8**, en fonction de la position du curseur à l'écran. Réglages : A, B

Pulse A / Pulse B :

Réglage « Curve Type » du paramètre pour « Pulse A » et « Pulse B ». Le paramètre « Motion Seq Step Type » décrit ci-dessus détermine la courbe définie ici qui est utilisée pour chaque pas.

- Réglages pour "Preset Bank": Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce (Rebond), Resonance, Sequence, Hold
  Voir le document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».
- Pour « User Bank » : User 1 – 32

- Pour la lecture d'un fichier LIBRARY : courbes dans Library 1 – 8

Direction : Direction de la courbe de pas applicable à la séquence de mouvements.
Réglages : Forward, Reverse

Prm1/Prm2 (Paramètre de la courbe de pas de « Motion Sequencer » applicable à la « Lane ») Ajuste la forme de la courbe de pas de la séquence de mouvements.
Ce paramètre n'est pas disponible pour tous les types de courbe. Par conséquent, la plage de valeurs de paramètres disponibles varie selon le type de courbe.

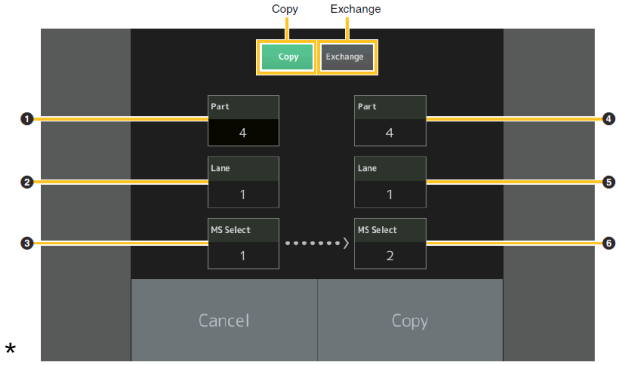
Control (Sélecteur de contrôle de la forme de courbe de pas de « Motion Sequencer » applicable à la « Lane »)
Détermine si la forme de courbe de pas de la séquence de mouvements est contrôlable ou non par les boutons affectés à l'opération. Ce paramètre s'affiche uniquement lorsque le réglage « MS FX » est activé (réglé sur « on »). Par conséquent, ce paramètre n'est pas disponible pour tous les types de courbe. Réglages : Off, On

Store Sequence : Stocke les données de séquence modifiées. Pour plus de détails sur le stockage des données, reportez-vous au paragraphe « Store/Save » (§ 3.2.9.2.2 ci-dessous).

3.2.4.1.4.1 Copier ou échanger les paragmètres de « Motion Sequence »

Vous pouvez à présent copier (ou échanger) les paramètres Motion Sequence.

- **PERFORMANCE** > **EDIT** > Sélectionner la partie à copier > « Motion Seq > Lane » > > **SHIFT** + **EDIT** ou
- **PERFORMANCE** > « Motion Control » > « Motion Seq » > Sélectionner la partie à copier > > **SHIFT** + **EDIT** ou
- **PERFORMANCE** > « Motion Control > Knob Auto » > **SHIFT** + **EDIT**



Copy Exchange : NOTE Vous pouvez spécifier le réglage « All » pour les paramètres « Lane » et « MS Select » lors d'une copie entre les différentes parties.

Copy : Appuyez sur cette touche pour activer la fonction « Motion Sequence Copy ».

Exchange : Appuyez sur cette touche pour activer la fonction « Motion Sequence Exchange ».

- 1. Partie à copier (ou échanger)
- 2. Voie à copier (ou échanger)
- 3. Données « Motion Sequence Select » à copier (ou échanger)
- 4. Partie de destination de la copie (ou de l'échange)
- 5. Voie de destination de la copie (ou de l'échange)
- 6. Sélection de la séquence de mouvements de destination de la copie (ou de l'échange)

3.2.4.1.5 « Mod/Control »

3.2.7.1.5.1 Ecran « Part LFO » 389
3.2.7.1.5.2 Ecran « Control Assign » 391
3.2.7.1.5.3 Ecran « Receive SW » 394

3.2.4.1.5.1 Ecran « Part LFO »

L'écran « Part LFO » permet de définir les paramètres liés au LFO applicables à la partie.

- Pour ouvrir l'écran « Part LFO » pressez **PERFORMANCE** > **EDIT** > « Part Selection > "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** > « Mod/Contro » > Part LFO »



LFO Wave : Sélectionne la forme d'onde du LFO.

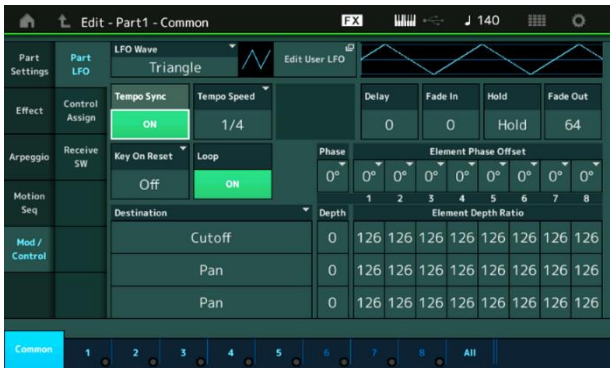
Réglages : Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Tempo Sync : Détermine si le LFO est synchronisé sur le tempo de l'arpège ou du morceau. Réglages : Off (non synchronisé), On

- Lorsque le paramètre «Tempo Sync » est réglé sur « OFF »



  - **Speed**
    Vitesse (fréquence) de variation du LFO. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Tempo Sync » est réglé sur « On ».
    Réglages : 0 – 63
  - **Random Speed**
    Degré de variation aléatoire de la vitesse du LFO. Réglages : 0 – 127
- Lorsque le paramètre «Tempo Sync » est réglé sur « ON »



- **Tempo Speed**

  Disponible uniquement lorsque le paramètre « Tempo Sync » ci-dessus est spécifié sur « ON ».

  Réglages de valeur de note détaillés qui déterminent la synchronisation des impulsions du LFO avec l'arpège.

  Réglages : 1/16, 1/8 Tri. (Triolets de croches), 1/16 Dot. (Double croche pointée), 1/8, 1/4 Tri. (Triolets de noires), 1/8 Dot. (Croches pointées), 1/4, 1/2 Tri. (Triolets de blanches), 1/4 Dot. (Noires pointées), 1/2, Whole Tri. (Triolets de rondes), 1/2 Dot. (blanches pointées), 1/4 x 4 (quadruplets de noires ; 4 noires par temps), 1/4 x 5 (quintolets de noires ; cinq noires par temp), 1/4 x 6 (sextolets de noires ; 6 noires par temps), 1/4 x 7 (septolets de noires ; 7 noires par temps), 1/4 x 8 (octuplets de noires ; 8 noires par temps), 1/4 x 16 (16 noires par temps), 1/4 x 32 (16 noires par temps), 1/4 x 64 (64 noires par temps)

- **Delay**

  Temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le LFO prend effet. Réglages : 0 – 127

- **Fade In**

  Temps nécessaire à l'effet du LFO pour augmenter progressivement (une fois le temps de retard écoulé). Réglages : 0 – 127

- **Hold**

  Temps pendant lequel le LFO est maintenu à son niveau maximal.

  Réglages : 0 – 126, Hold

  Hold : pas de fermeture par fondu sonore

- **Fade Out**

  Temps nécessaire pour que l'effet du LFO s'atténue par fondu sonore (une fois le temps de maintien écoulé). Réglages : 0 – 127

- **Key On Reset**

  Détermine si le LFO est réinitialisé chaque fois qu'une note est jouée.

  Réglages : Off, Each-On (Chaque note activée), 1st-On

  - Each-on : le LFO repart à zéro chaque fois qu'une note est jouée et lance une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase.
  - 1st-On : le LFO repart à zéro chaque fois qu'une note est jouée et lance une forme d'onde à la phase spécifiée par le paramètre Phase. Si vous jouez une 2ème note tout en maintenant la première, le LFO continue d'effectuer des cycles selon la même phase que celle qui a été déclenchée par la première note. En d'autres termes, le LFO n'est réinitialisé que si la première note est relâchée avant que la 2ème ne soit jouée.

- **Loop**

  Détermine si l'onde du LFO se reproduit une seule fois (off) ou en continu (on).

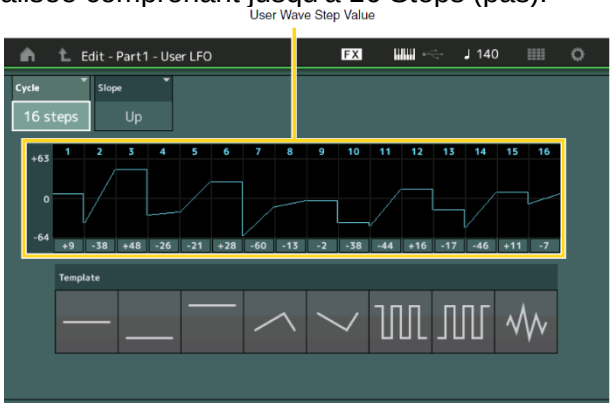
  Réglages : Off, On

- **Phase**

  Point de départ de la phase de l'onde LFO lorsque celui-ci est réinitialisé.

Réglages : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

- **Element Phase Offset**
  Valeurs de décalage du paramètre « Phase » (ci-dessus) pour les différents éléments. Réglages : 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°
- **Destination**
  Détermine les fonctions contrôlées par l'onde LFO.
  Réglages : Insertion Effect A Parameter 1 – 24, Insertion Effect B Parameter 1 – 24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed (Vitesse du LFO de l'élément)
- **Depth** (Profondeur de l'onde LFO (l'amplitude) pour le paramètre « Destination ») (ci-dessus). Réglages : 0 – 127
- **Element Depth Ratio**
  Valeurs de décalage du paramètre « Depth » (ci-dessus) pour les différents éléments.
  Lorsque ce paramètre est défini sur « Off », l'effet du LFO est indisponible. Ce paramètre n'est disponible que lorsque des paramètres liés aux éléments sont définis sous « Destination ». Réglages : Off, 0 – 127
- **Edit User LFO**
  Appelle l'écran de réglage de « User LFO ». Vous pouvez créer une onde LFO personnalisée comprenant jusqu'à 16 Steps (pas).



- **Cycle**
  Sélectionne la longueur de pas souhaitée pour le LFO.
  Réglages : 2 pas, 3 pas, 4 pas, 6 pas, 8 pas, 12 pas, 16 pas
- **Slope**
  Pente ou rampe de l'onde LFO. Réglages : Off, Up, Down, Up&Down
- **User LFO Step Value**
  Niveau de chaque pas. Réglages : -64 – +63
- **Template**
  Ce paramètre inclut des réglages préprogrammés pour la création d'un LFO original.

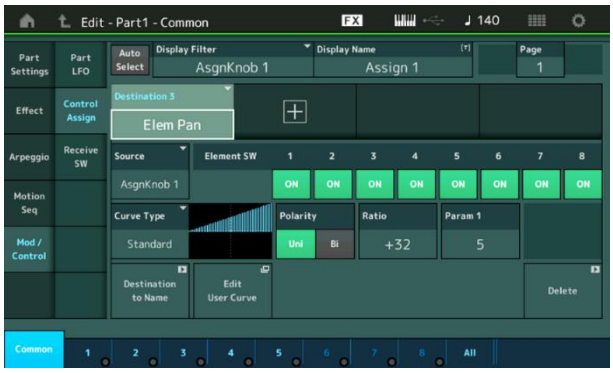
3.2.4.1.5.2 Ecran « Control Assign »

L'écran « Control Assign » permet d'effectuer les réglages d'affectation de commande applicables à la « partie ».

Vous pouvez modifier les sons selon les besoins en réglant le contrôleur souhaité sous « Source » et le paramètre désiré sous « Destination ». Non seulement les **contrôleurs physiques** tels que la **molette de variation de hauteur de ton** mais aussi les fonctions « Motion Sequencer » ou « Envelope Follower » peuvent être définis sous « Source » en tant que contrôleurs virtuels.

Il est possible d'affecter jusqu'à 16 jeux de **contrôleurs** à chaque « partie ».

- Pour ouvrir l'écran « Control Assign » pressez **PERFORMANCE** > **EDIT** > « Part Selection » > "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON >** « Mod/Control > Control Assign »



Auto Select : Etat d'activation (On) ou de désactivation (Off) de la fonction « Auto Select » applicable à « Display Filter » (ci-dessous). Lorsque ce paramètre est réglé sur « On », le contrôleur actionné est automatiquement défini sous « Display Filter ». Vous pouvez également obtenir le même résultat en appuyant sur la touche **CONTROL ASSIGN**.

Réglages : Off, On

Display Filter : Contrôleur à afficher.

Réglages : PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, SuperKnob

Le Firmware 1.60 apporte les nouveautés suivantes

Lorsque le réglage « Super Knob » est sélectionné pour « Display Filter », tous les réglages de boutons attribuables devant être affectés à l'aide de Super Knob s'affichent.

Réglages : PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Edit Common Control Settings (Édition des réglages de commande communs)
Appelle l'écran « Control Assign » de « Common/Audio Edit ».

Le Firmware 2.0 apporte les nouveautés suivantes

Lorsque « Display Filter » est réglé sur « Super Knob », un nouveau paramètre peut être ajouté en touchant le bouton [+]. Il sera immédiatement contrôlable par le **Super Knob**.

- Lorsque le réglage « Super Knob » est sélectionné pour « Display Filter », touchez le bouton [+] pour afficher un message sur la partie supérieure de l'écran.
  Le paramètre « Control Assign » pour « Common/Audio Edit » est alors automatiquement ajouté.

REMARQUE Lorsque plus aucun **enocodeur assignable** n'est disponible, le bouton [+] n'apparaît pas à l'écran

Display Name : Nom des potards affectables « Assignable Knob » **1 – 8** qui s'affichent sur l'écran « Performance Play » (§ 3.2.2 ci-dessus). Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Source » est réglé sur « AsgnKnob 1 – 8 ».

Destination : Paramètre cible à contrôler. Pour ajouter une nouvelle valeur sous « Destination », touchez l'icône « + ».
Pour plus d'informations sur les exemples de réglage du paramètre « Destination », reportez-vous ci-dessous.

Réglages : reportez-vous à la « Liste des commandes » au chapitre « Liste des données » § 4.35 ci-dessous.

Exemples de réglage du paramètre Destination

- Pour contrôler le volume : « Part Param > Volume »
- Pour modifier la hauteur de ton : « Part Param > Pitch »
- Pour modifier la vitesse du haut-parleur rotatif : « Ins A/B > InsA/B SpdCtrl *1 »
- Pour appliquer un effet de pédale wah : « Ins A/B > InsA/B PdlCtrl *2 »

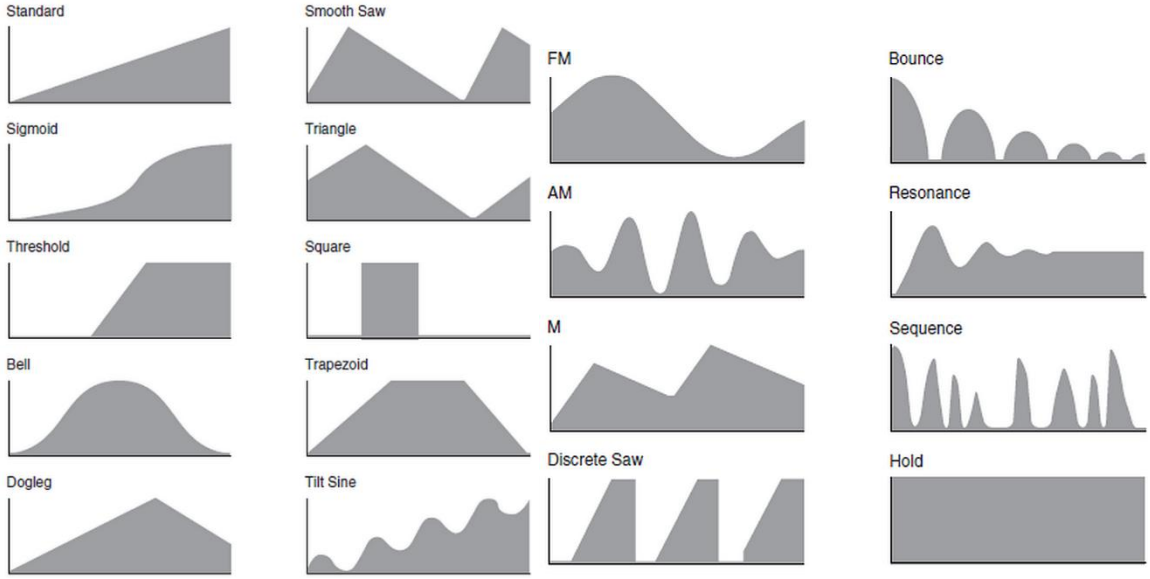
En ce qui concerne *1 et *2, il convient de noter que les réglages suivants sont nécessaires en sus des réglages ci-dessus.

*1 « InsA/B Type > Rotary Speaker » dans l'écran Effect du mode « Part Edit »
*2 « InsA/B Type > VCM Pedal Wah » dans l'écran Effect du mode « Part Edit »

Source : Détermine le contrôleur souhaité pour commander le jeu de paramètres défini sous « Destination ».
Réglages : PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element SW : (Sélecteur d'élément)
Détermine si le contrôleur affecte chaque élément individuel (On) ou non (Off). Ce paramètre n'est disponible que lorsque des paramètres liés aux éléments sont définis sous « Destination ».
Réglages : Off, On

Curve Type : Type de courbe du paramètre spécifié sous « Destination ». Dans les illustrations ci-dessous, l'axe vertical indique la valeur de fonctionnement du jeu de contrôleurs défini sous « Destination » et l'axe horizontal représente la valeur du paramètre réglé dans « Source ».
Réglages : Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, User 1 – 32 (en cas de sélection de User Bank), Library 1 – 8 (en cas de lecture du fichier de LIBRARY)



Polarity : (Polarité de la courbe)
Polarité du type de courbe sélectionné défini sous « Curve Type ». Réglages : Uni, Bi

- Uni : changements unipolaires uniquement, dans un sens positif ou négatif, par rapport à une valeur de paramètre de base en fonction de la forme de la courbe.
- Bi : changements bipolaires, dans un sens positif ou négatif, par rapport à une valeur de paramètre de base.

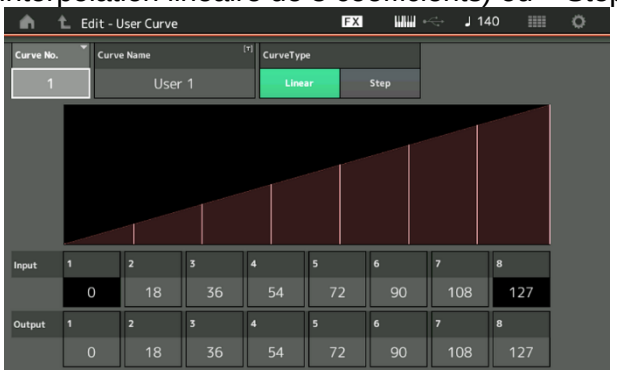
Ratio : Ratio de la courbe. Réglages : -64 – +63

Param 1/Param 2 : Forme de la courbe.
Ce paramètre peut ne pas être disponible en fonction du type de courbe utilisé.

Destination to Name : Copie le nom de paramètre de « Destination » à « Display Name ». Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Source » est réglé sur « AsgnKnob 1 – 8 ».

Delete : Supprime la valeur sélectionnée sous « Destination ».

Edit User Curve : Appelle l'écran de réglage de « User Curve ». Vous pouvez sélectionner « Linear » (courbe par interpolation linéaire de 8 coefficients) ou « Step ».



Curve No. : Indique le numéro de courbe sélectionné. Réglages : 1 – 32

Curve Name : Nom de la courbe sélectionnée. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Curve Type : Type de courbe. Réglages : Linear, Step

Input : Niveau d'entrée de la courbe. La valeur de « Input 1 » (Entrée 1) est réglée sur « 0 ».
La valeur de « Input 8 » (Entrée 8) est réglée sur 127 lorsque Curve Type est spécifié sur « Linear ». Réglages : 0 – 127

Output : Niveau de sortie de la courbe. Réglages : 0 – 127

3.2.4.1.5.3 Ecran « Receive SW »

L'écran « Receive Switch » permet de définir la manière dont chaque partie répond aux diverses données MIDI, telles que les messages Control Change et Program Change. Lorsque le paramètre adéquat est réglé sur « ON », la partie correspondante répond aux données MIDI appropriées.

NOTE Si le paramètre « CC » (Réception de changement de commande) est ici réglé sur « OFF », les paramètres liés à « Control Change » seront indisponibles.

- Pour ouvrir l'écran « Receive Switch » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Mod/Control > Receive SW »



Pgm Change : Détermine si les messages « Program Change » sont reçus ou non. Réglages : Off, On

Bank Select : Détermine si les messages « Bank Select MSB/LSB » (Sélection de banque MSB/LSB) sont reçus ou non.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

Pitch Bend : Détermine si les messages MIDI générés à l'aide de la **molette de variation de ton** sont reçus ou non. Réglages : Off, On

After Touch : Détermine si les messages de modification ultérieure sont reçus ou non. Réglages : Off, On

CC : Détermine si les messages de « changement de commande » sont reçus ou non. Réglages : Off, On

Vol/Exp : Détermine si les messages de volume sont reçus ou non.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

Pan : Détermine si les messages de balayage panoramique sont reçus ou non.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

MW : Détermine si les messages MIDI générés à l'aide de la **molette de modulation** sont reçus ou non. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

Sustain : Détermine si les messages de réception de maintien sont reçus ou non.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

FC1/FC2 : Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur le **contrôleur au pied** fourni en option sont reçus ou non. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

FS : (Réception de sélecteur au pied)
Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur le **sélecteur au pied** fourni en option sont reçus ou non.

Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

A. SW1/A. SW2 : (Réception de sélecteur affectable)
Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur les touches **ASSIGN 1** et **ASSIGN 2** sont reçus ou non.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

MS Hold : (Réception du maintien de Motion Sequencer)
Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur la touche **MOTION SEQ HOLD** sont reçus ou non.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

MS Trigger : (Réception de déclenchement de Motion Sequencer)
Détermine si les messages MIDI générés en appuyant sur la touche **MOTION SEQ TRIGGER** sont reçus ou non.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

RB : Détermine si les messages MIDI générés à l'aide du **contrôleur ruban** sont reçus ou non.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

BC : Détermine si les messages MIDI du **contrôleur de souffle** sont reçus ou non.
Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

A.Knob 1 – 8 : Détermine si les messages MIDI générés à l'aide des « Assignable Knobs » **1 – 8** sont reçus ou non. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Receive Control Change » est réglé sur « Off ». Réglages : Off, On

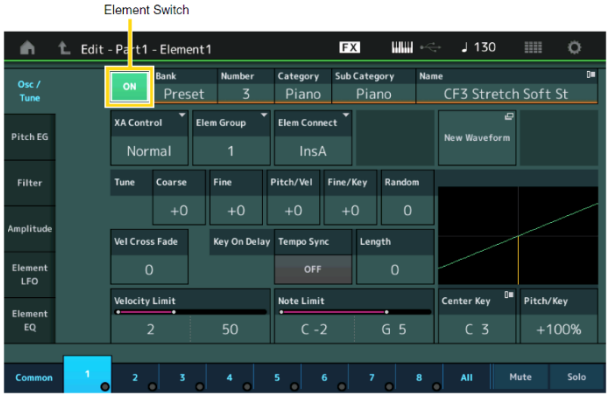
3.2.4.2 « Element Edit »

3.2.7.2.1 Ecran « Osc/Tune » 397
3.2.7.2.2 Ecran « Pitch EG » 401
3.2.7.2.3 « Filter » 403
3.2.7.2.4 « Amplitude » 410
3.2.7.2.4.1 Ecran « Level Pan » 410
3.2.7.2.5 Ecran « Element LFO » 414
3.2.7.2.6 Ecran « Element EQ » 415

3.2.4.2.1 Ecran « Osc/Tune »

L'écran « Oscillator/Tune » permet d'attribuer la forme d'onde (ou le son de base) aux différents éléments. Vous pouvez régler la plage de notes de chaque élément (la plage de notes du clavier dans laquelle l'élément retentit) et la réponse à la vélocité (la plage de vélocités de note dans laquelle l'élément est entendu).

- **PERFORMANCE → EDIT**



Bank
Number
Category
Sub Category
Name : Ces paramètres donnent des informations sur la forme d'onde utilisée en relation avec l'élément sélectionné.
« Bank » identifie l'emplacement de la forme d'onde (Preset, User et Library) affecté à l'élément. Réglages : reportez-vous au paragraphe 4.35 ci-dessous « Liste des données ».

Element Switch : Détermine si l'élément actuellement sélectionné est activé ou désactivé.
Réglages : Off, On

XA Control : Détermine le fonctionnement de la fonction « Expanded Articulation » (XA) d'un élément.
La fonction « XA » est un système de génération de sons sophistiqué qui vous permet de recréer avec efficacité des sons réalistes et des techniques de performances naturelles. Elle propose également d'autres modes uniques permettant de modifier le son de manière aléatoire ou alternée en cours de performance. Pour plus de détails sur la fonction XA, reportez-vous à la section « Bloc Générateurs de sons » dans la « Structure de base », § 3.1.2.5 ci-dessus.
Réglages : Normal, Legato, Key Off, Cycle (son avec désactivation de touche), Random, A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On
Vous pouvez effectuer les réglages suivants pour chaque élément :

- Normal : l'élément retentit normalement chaque fois que vous jouez la note.

- Legato : lorsque le paramètre Mono/Poly est réglé sur Mono, cet élément est joué en lieu et place de celui pour lequel le paramètre XA Control est réglé sur « Normal », et ce, dès que vous jouez au clavier en legato (interprétation de la note suivante d'une mélodie ou d'une ligne à une seule note avant le relâchement de la note précédente).
- Key Off : l'élément retentit chaque fois que vous relâchez la note.
- Cycle (applicable à plusieurs éléments) : les éléments retentissent tour à tour, par ordre numérique. En d'autres termes, l'interprétation de la première note fait retentir l'élément 1, celle de la 2ème note l'élément 2, et ainsi de suite.
- Random (applicable à plusieurs éléments) : chaque élément retentit aléatoirement à chaque fois que vous jouez la note
- A.SW1 On : lorsque la touche **ASSIGN 1** est activée (On), l'élément retentit.
- A.SW2 On : lorsque la touche **ASSIGN 2** est activée (On), l'élément retentit.
- A.SW Off : lorsque les touches **ASSIGN 1** et **ASSIGN 2** sont toutes deux désactivées (Off), l'élément retentit.

Elm Group : Groupe à utiliser pour le paramètre « XA Control ». Tous les éléments possédant le même typede fonction « XA » doivent porter le même numéro de groupe. Ce réglage ne s'applique pas lorsque les paramètres « XA Control » de tous les éléments sont réglés sur « Normal ». Réglages : 1 – 8

Elem Connect : Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque élément individuellement. Réglez ce paramètre sur « Thru » pour ignorer les effets d'insertion de l'élément spécifié. Réglages : Thru, InsA, InsB

New Waveform : Charge les données audios stockées dans la mémoire flash USB sous « Waveform ». Pour plus de détails sur le chargement, reportez-vous au paragraphe « Load » (§ 3.2.9.2.1 ci-dessous).
Une fois la forme d'onde chargée, le paramètre « Edit Waveform » (ci-dessous) devient disponible.

Coarse : Hauteur de ton de chaque élément en demi-tons. Réglages : -48 – +48

Fine : Détermine avec précision la hauteur de ton de chaque élément.
Réglages : -64 – 63

Pitch/Vel : Détermine la manière dont la hauteur de ton de l'élément sélectionné réagit à la vélocité. Réglages : -64 – 63

- Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton augmente.
- Valeurs négatives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton diminue.
- 0 : la hauteur de ton reste inchangée.

Fine/Key : Détermine la mesure dans laquelle les notes (en particulier, leur position ou leur valeur dans la plage d'octave) affectent la hauteur de ton du réglage « Fine Tuning ».
Réglages : -64 – 63

- Valeurs positives : la hauteur de ton des notes inférieures diminue et celle des notes supérieures augmente.
- Valeurs négatives : la hauteur de ton des notes inférieures augmente et celle des notes supérieures diminue.

Random : Permet de faire varier aléatoirement la hauteur de ton de l'élément pour chaque note jouée. Réglages : 0 – 127

- Plus la valeur est élevée, plus la variation de ton est importante.

Vel Cross Fade : Détermine la diminution progressive du volume de l'oscillateur par rapport à la distance des changements de vélocité en dehors des valeurs définies pour « Velocity Limit ». Réglages : 0 – 127

- Plus la valeur est élevée, plus la diminution du volume est progressive.
- 0 : absence de son

Tempo Sync : Détermine si le paramètre « Key On Delay » (ci-dessous) est synchronisé sur le tempo. Réglages : Off, On

Length : (Longueur du temps de retard consécutif à un message d'activation de note) Temps (ou délai écoulé) entre le moment où vous appuyez sur une note au clavier et celui où le son est audible. Vous pouvez définir des temps de retard différents pour chaque élément. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Key On Delay Tempo Sync » est activé (réglé sur « on »). Réglages : 0 – 127

Length (Longueur de note consécutive au retard généré par un message d'activation de note) Détermine la synchronisation du paramètre « Key On Delay » lorsque le paramètre « Key On Delay Tempo Sync » est activé (réglé sur « on »).
Réglages : 1/16, 1/8 Tri. (Triolets de croches), 1/16 Dot. (Double croche pointée), 1/8, 1/4 Tri. (Triolets de noires), 1/8 Dot. (Croches pointées), 1/4, 1/2 Tri. (Triolets de blanches), 1/4 Dot. (Noires pointées), 1/2, Whole Tri. (Triolets de rondes), 1/2 Dot. (Blanches pointées)
1/4 x 4 (quadruples de noires ; 4 noires par temps), 1/4 x 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps), 1/4 x 6 (sextuples de noires ; 6 noires par temps), 1/4 x 7 (septuples de noires ; 7 noires par temps), 1/4 x 8 (octuples de noires ; 8 noires par temps)

Velocity Limit : Valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité dans laquelle les différents éléments répondront. Chaque élément produira un son uniquement pour les notes jouées dans la plage de vitesse spécifiée. Si vous spécifiez d'abord la valeur maximale, puis la valeur minimale (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vélocité couverte sera de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ». Réglages : 1 – 127

Note Limit : Notes les plus graves et les plus aiguës de la plage du clavier pour chaque élément.
Les éléments ne produisent un son que pour les notes jouées dans la plage spécifiée. Si vous spécifiez d'abord la note la plus aigüe puis la note la plus grave (par exemple « C5 à C4 »), la plage de notes couverte sera respectivement de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ».
Réglages : C -2 – G8

Pitch/Key : Détermine la sensibilité de l'effet « Key Follow » (intervalle de hauteur entre les notes adjacentes), dans l'hypothèse que le paramètre « Center Key » (ci-dessous) est réglé sur une hauteur standard. Réglages : -200% – +0% – +200%

- +100% (normal) : les notes voisines présentent une différence de hauteur d'un demi-ton.
- 0% : toutes les notes ont la même hauteur de ton que la note centrale.
- Valeurs négatives : les réglages sont inversés.

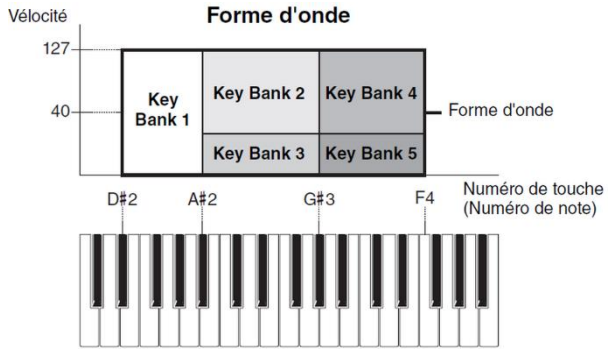
Center Key : Note ou hauteur de ton centrale de l'effet « Key Follow » sur la hauteur.
Réglages : C -2 – G8

Edit Waveform : Appelle l'écran « Waveform Edit ».
Cet écran vous permet de définir les paramètres relatifs aux banques de touches constitutives de la forme d'onde.

- Key Bank
  Une banque de touches est constituée de données audionumériques, obtenues directement par l'enregistrement d'un signal, tel que celui des chants ou d'une guitare électrique, sur l'instrument.

Tout au long de ce document, les termes « Key Bank » (Banque de touches) et « Wave » (Onde) sont utilisés d'une manière interchangeable. Cependant, il convient de distinguer clairement entre les notions véhiculées par « Key Bank » (données audio brutes) et « Waveform » (données audio collectées servant à créer une partie).

- Key Bank et Waveform
  Sur le MONTAGE, les banques de touches sont affectées et stockées sur des formes d'onde.
  Une forme d'onde peut contenir plusieurs banques de touches. Pour affecter ces banques de touches à un espace ou un conteneur différent, vous devez régler la limite de note et la limite de vélocité pour chaque banque de touches. Grâce à ce réglage, une banque de touches est reproduite selon la note activée et sa vélocité.



- Part et Waveform
  Vous pouvez reproduire la forme d'onde en l'affectant à une partie puis en interprétant cette partie au clavier. Vous affectez la forme d'onde à un élément de la partie en mode « Element Edit » de l'édition de « voix normales AWM2 » (§ 3.2.4.2 ci-dessus) et en mode « Key Edit » de l'édition de « Drum Part » (§ 3.2.5.2.1 ci-dessous).



Waveform : Forme d'onde sélectionnée.

Category
Sub Category : Ces 2 paramètres déterminent respectivement la catégorie principale et la sous-catégorie de la forme d'onde sélectionnée.
Réglages : reportez-vous au paragraphe 4.35 ci-dessous « Liste des données ».

Name : Détermine la forme d'onde sélectionnée. Les noms des formes d'onde peuvent comporter jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Number of Keybank : Indique le Nombre de banque de touches dans la forme d'onde sélectionnée.

Waveform Total Size : Indique la Taille totale des données de la forme d'onde sélectionnée.

Keybank : Indique la banque de touches sélectionnée.

Size : Indique la taille des données de la banque de touches sélectionnée.

Channel : Indique le canal (stéréo ou mono) de la banque de touches sélectionnée.

Velocity Limit : Valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité dans laquelle la banque de touches sélectionnée répond. Réglages : 1 – 127

Note Limit : Détermine les notes les plus graves et les plus aigües de la plage du clavier pour la banque de touches sélectionnée. Réglages : 1 – 127

Volume : Volume de sortie de la banque de touches sélectionnée.
Réglages : 0 – 255

Pan : Position de balayage panoramique stéréo de la banque de touches sélectionnée. Réglages : L63 – C – R63

Tune Coarse : Hauteur de ton de la banque de touches sélectionnée en demi-tons.
Réglages : -64 – +63

Tune Fine : Détermine le réglage fin de la hauteur de ton de la banque de touches sélectionnée.
Réglages : -64 – +63

Delete Keybank : Supprime la banque de touches sélectionnée.

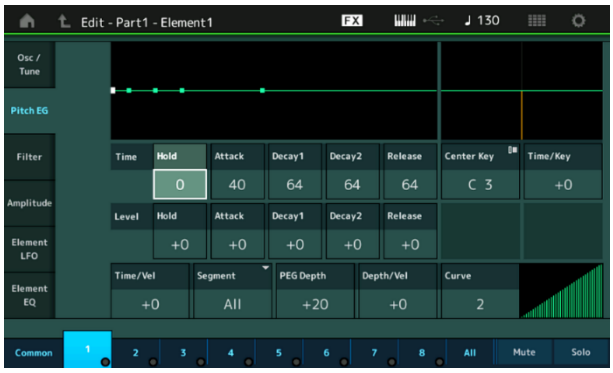
Add Keybank : Ajoute une nouvelle banque de touches à la forme d'onde sélectionnée.

Center Note ajouté par version 2.5
Détermine la tonalité devant être appliquée à la reproduction afin que celle-ci corresponde à la hauteur de ton des données de forme d'onde d'origine (C-2 – G8)

3.2.4.2.2 Ecran « Pitch EG »

L'écran « Pitch EG » (Générateur d'enveloppe de hauteur de ton) (PEG) vous permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau liés au PEG, qui déterminent la manière dont la hauteur du son de l'oscillateur change avec le temps. Ces valeurs peuvent servir à contrôler la variation de hauteur de ton entre le moment où vous jouez une note au clavier et celui où le son est interrompu.
Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous tels qu'ils apparaissent à l'écran.

- **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection > Element Selection > Pitch EG »



Hold Attack Decay1 Decay2 Release
Time Hold Time Attack Time Decay1 Time Decay2 Time Release Time
Level Hold Level Attack Level Decay1 Level Decay2 Level Release Level

Réglages : Time : 0 – 127
Level : -128 – +127

Time/Key : Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou plage d'octaves) affectent les temps du PEG. Le paramètre « Center Key » (voir le paramètre suivant) est utilisé comme hauteur de base pour ce paramètre. Réglages : -64 – +63

- Valeurs positives : les aigus produisent une vitesse de transition élevée du PEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse lente.
- Valeurs négatives : les aigus produisent une vitesse de transition lente du PEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse élevée.
- 0 : la vitesse de transition du PEG ne varie pas, quelle que soit la note jouée.

Center Key : Détermine la réponse du temps de transmission (vitesse) du PEG à la vélocité ou à la force avec laquelle les notes sont jouées. Lorsque vous jouez la note centrale, le PEG réagit en fonction de ses paramètres actifs. Réglages : C -2 – G8

Time/Vel
Segment : Déterminent la sensibilité à la vélocité des paramètres « Time » du PEG. Sélectionnez le segment, puis définissez son paramètre « Time/Vel ». Réglages « Time/Vel » : -64 – +63

- Valeurs positives : des vélocités élevées se traduisent par une vitesse de transition rapide du PEG, tandis que des vélocités faibles entraînent une vitesse lente.
- Valeurs négatives : des vélocités élevées se traduisent par une vitesse de transition lente du PEG, tandis que des vélocités faibles entraînent une vitesse élevée.
- 0 : la vitesse de transition du PEG ne change pas, quelle que soit la vélocité.

Réglages « Segment » : Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All Attack : le paramètre Time/Vel affecte le paramètre Attack Time.

- Atk+Dcy : la valeur de “Time/Vel” affecte “Attack”/”Decay1 Time”.
- Decay : le paramètre “Time/Vel” affecte “Decay Time”.
- Atk+Rls : la valeur de « Time/Vel » affecte Attack/Release Time.
- All : « Time/Vel » affecte tous les paramètres de temps du PEG.

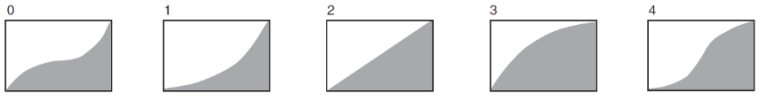
PEG Depth : Plage de hauteur de ton du paramètre « Pitch EG ». Réglages : -64 – +63

Depth/Vel
Curve : Détermine la manière dont est générée la plage de hauteur de ton en fonction de la vélocité (force) à laquelle vous jouez les notes au clavier. Le paramètre Curve vous permet de sélectionner l'une des 5 courbes de vélocité présélectionnées (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vélocité affecte la profondeur du

PEG. Dans l'illustration ci-dessous, l'axe vertical représente le changement de hauteur et l'axe horizontal indique la vélocité. Réglages « Depth/Vel »: -64 – +63

- Valeurs positives : des vélocités élevées provoquent l'élargissement de la plage de hauteur de ton, tandis que des vélocités faibles la contractent.
- Valeurs négatives : des vélocités élevées provoquent la contraction de la plage de hauteur de ton, tandis que des vélocités faibles l'élargissent.
- 0 : l'enveloppe de hauteur de ton ne change pas.

Réglage « Curve » :



NOTE Pour plus de détails sur le PEG, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

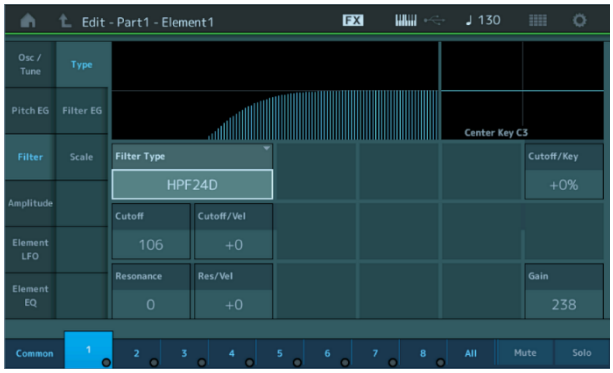
3.2.4.2.3 « Filter »

3.2.7.2.3.1 Ecran « Type » 403
3.2.7.2.3.2 Ecran « Filter EG » 407
3.2.7.2.3.3 Ecran « Filter Scale » 409

3.2.4.2.3.1 Ecran « Type »

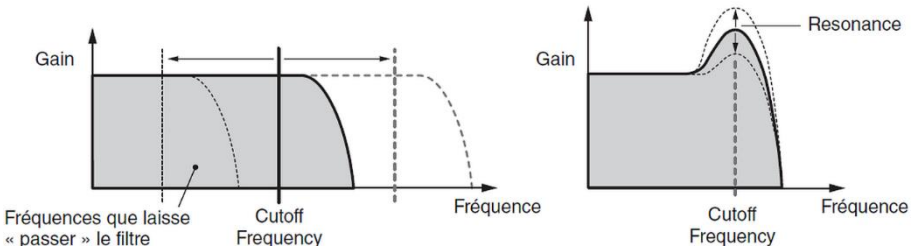
L'écran « Type » permet d'effectuer des réglages complets de la section du filtre. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de filtre sélectionné.

- **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection > Element Selection > Filter > Type »

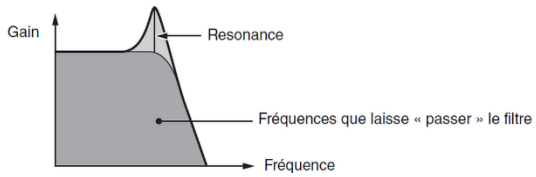


Filter Type
Type de filtre de l'élément actuellement sélectionné. Il existe en fait 4 filtres différents :
Pour plus de détails sur les réglages, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».
Réglages : LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

- « LPF » (Filtre passe-bas)

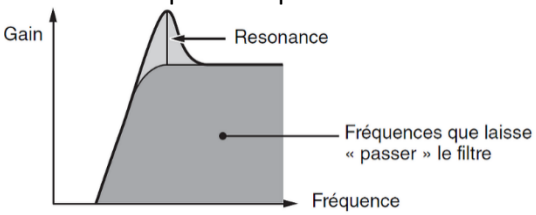


- LPF24D : filtre passe-bas dynamique de 24 dB/oct doté d'un son numérique caractéristique. Comparé au type « LPF24A », ce filtre produit un effet de résonance plus prononcé.



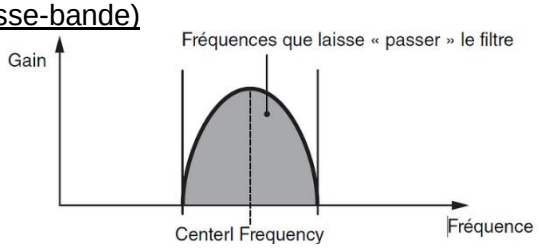
- LPF24A : filtre passe-bas dynamique numérique avec des caractéristiques semblables à celles d'un filtre de synthétiseur analogique à 4 pôles.
- LPF18 : filtre passe-bas de 18 dB/oct à 3 pôles.
- LPF18s : filtre passe-bas de 18 dB/oct à 3 pôles. Ce filtre présente une pente de coupure plus douce que

- « HPF » (Filtre passe-haut)
  - LPF12+HPF12 : combinaison d'un filtre passe-bas de -12 dB/oct et d'un filtre passe-haut de -12 dB/oct connectés en série. Lorsque ce type de filtre est sélectionné, il est possible de régler les paramètres « HPF Cutoff » et « HPF Key Follow Sensitivity ».
  - LPF6+HPF12 : combinaison d'un filtre passe-bas de -6 dB/oct et d'un filtre passe-haut de -12 dB/oct connectés en série. Lorsque ce type de filtre est sélectionné, il est possible de régler les paramètres « HPF Cutoff » et « HPF Key Follow Sensitivity ».
  - HPF24D : filtre passe-haut dynamique de 24 dB/oct doté d'un son numérique caractéristique. Ce filtre est capable de produire un effet de résonance prononcé.

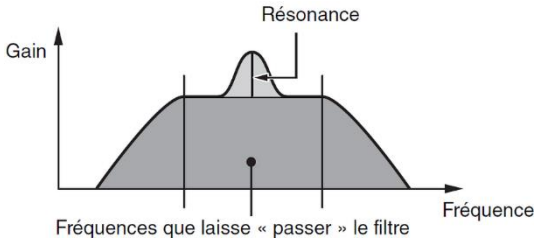


  - HPF12 : filtre passe-haut dynamique de -12 dB/oct.

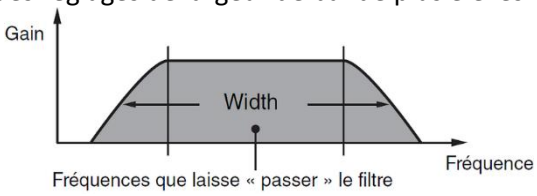
- « BPF » (Filtre passe-bande)



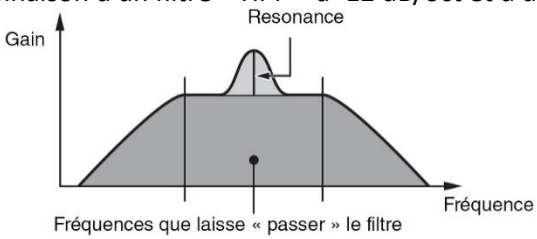
  - BPF12D : combinaison d'un filtre « HPF » à -12 dB/oct et d'un filtre « LPF » doté d'un son numérique caractéristique.



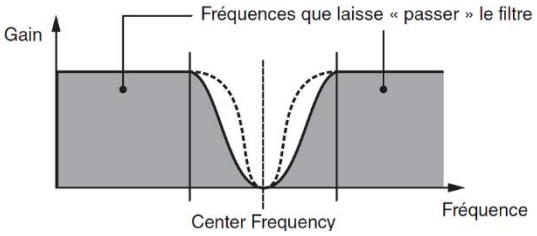
- BPFw : filtre BPF de -12 dB/oct qui combine des filtres « HPF » et « LPF » afin d'autoriser des réglages de largeur de bande plus élevés.



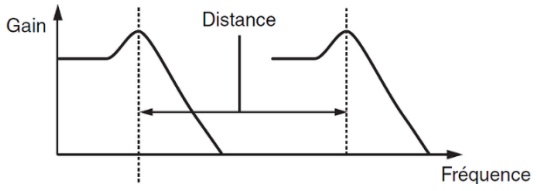
- BPF6 : combinaison d'un filtre « HPF » à -12 dB/oct et d'un filtre « LPF ».



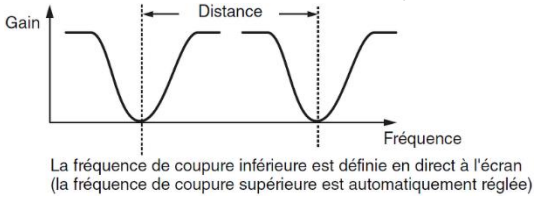
- <u>« BEF »</u>



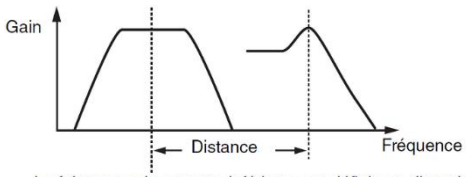
- BEF12 : filtre d'élimination de bande de -12 dB/oct.
- BEF6 : filtre d'élimination de bande de -6 dB/oct.
- DualLPF : 2 filtres passe-bas de -12 dB/oct connectés en parallèle. Vous pouvez modifier la distance entre les 2 fréquences de coupure.



- DualHPF : 2 filtres passe-haut de -12 dB/oct connectés en parallèle.
- DualBPF : 2 filtres passe-bande de -6 dB/oct connectés en parallèle.
- DualBEF : 2 filtres d'élimination de bande de -6 dB/oct connectés en série.



- LPF12+BPF6 : combinaison d'un filtre passe-bas de -12 dB/oct et d'un filtre passe-bande de -6 dB/oct connectés en série. Vous pouvez modifier la distance entre les 2 fréquences de coupure.



La fréquence de coupure inférieure est définie en direct à l'écran
(la fréquence de coupure supérieure est automatiquement réglée)

Cutoff
Fréquence de coupure du filtre. Ce paramètre sert de fréquence de base pour le type de filtre sélectionné. Réglages : 0 – 255

Cutoff/Vel
Détermine la réponse de la fréquence de coupure à la vélocité, ou la force avec laquelle vous pouvez jouer les notes. Réglages : -64 – +63

- Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus la fréquence de coupure augmente.
- Valeurs négatives : plus vous jouez doucement au clavier, plus la fréquence de coupure augmente
- 0 : la fréquence de coupure ne change pas, quelle que soit la vélocité.

Resonance Width
La fonction de ce paramètre varie en fonction du type de filtre sélectionné. Si le filtre sélectionné est un LPF, un HPF, un BPF (sauf le BPFw (Filtre passe-bande large)) ou un BEF, ce paramètre permet de définir la résonance. S'agissant d'un filtre passe-bande large BPFw, ce paramètre sert à régler la largeur de bande de la fréquence. Il est utilisé pour définir la quantité de résonance (accent harmonique) appliquée au signal à la fréquence de coupure. Il peut s'utiliser en combinaison avec le paramètre « Cutoff » pour ajouter davantage de caractère au son.

Dans le cas du « BPFw », ce paramètre sert à ajuster la largeur de la bande des fréquences que le filtre laisse passer.

Ce paramètre ne s'affiche pas pour certains types de filtre sélectionnés.

Réglages : 0 – 127

Cutoff/Key (Sensibilité de la coupure au suivi des touches)
Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la « fréquence de coupure » (ci-dessus). Le paramètre « Center Key » (ci-après) est utilisé comme fréquence de coupure de base pour ce paramètre.

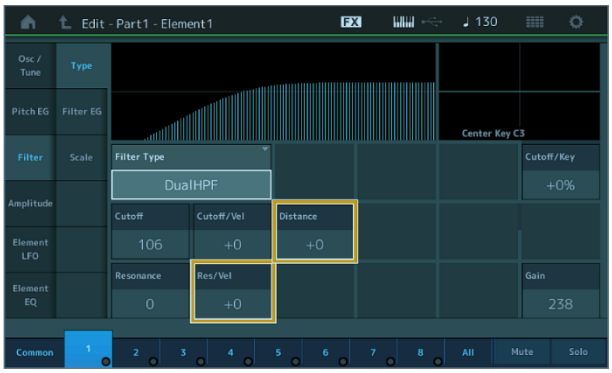
Réglages : - 200% – +200%

- Valeurs positives : la fréquence de coupure diminue pour les notes inférieures et augmente pour les notes supérieures.
- Valeurs négatives : la fréquence de coupure augmente pour les notes inférieures et diminue pour les notes supérieures.

Center Key (Note centrale de la sensibilité de la coupure au suivi des touches)
Note centrale « C3 » du paramètre « Cutoff/Key » ci-dessus. N'oubliez pas qu'il n'est fourni qu'à titre indicatif ; il est impossible d'en modifier la valeur.

Gain
Gain (degré d'accentuation appliqué au signal envoyé à l'unité de filtre).

Cas d'un type de filtre défini par les paramètres « Distance » et «Res/Vel»

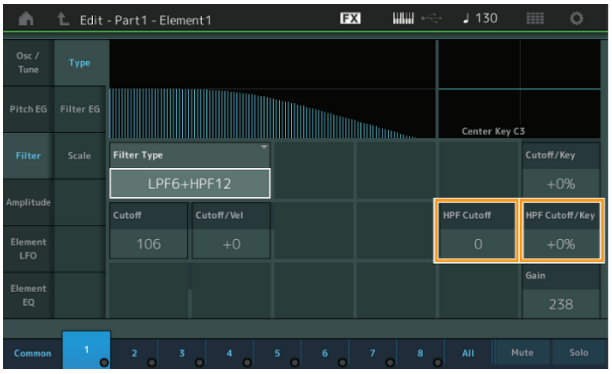


Distance
Distance entre les « fréquences de coupure » pour les types de filtres jumelés et le filtre LPF12+BPF6. Ce paramètre ne s'affiche pas en fonction du type de filtre sélectionné.
Réglages : -128 – +127

Res/Vel (Sensibilité de la résonance à la vélocité)
Ampleur de la réponse de la résonance à la vélocité ou à la force de votre jeu au clavier.
Ce paramètre ne s'affiche pas en fonction du type de filtre sélectionné.
Réglages : -64 – +63

- Valeurs positives : plus la vélocité est élevée, plus la résonance est importante.
- Valeurs négatives : plus la vélocité est faible, plus la résonance est importante.
- 0 : la valeur de la résonance reste inchangée.

Cas d'un type de filtre défini par les paramètres « HPF Cutoff » et « HPF Cutoff/Key »



HPF Cutoff (Fréquence de coupure du filtre passe-haut)
Fréquence centrale du paramètre « Key Follow » (ci-dessous) du filtre « HPF ». Ce paramètre est disponible uniquement lorsque l'un des types de filtre « LPF12+HPF12 » ou « LPF6+HPF12 » est sélectionné. Réglages : 0 – 255

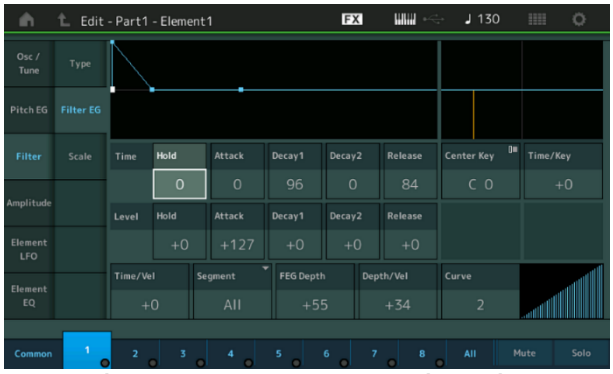
HPF Cutoff/Key (Sensibilité de la coupure du filtre « HPF » au suivi des touches)
Détermine dans quelle mesure les notes (plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la fréquence de coupure du filtre « HPF ». Ce paramètre est disponible uniquement lorsque l'un des types de filtre « LPF12+HPF12 » ou « LPF6+HPF12 » est sélectionné. Réglages : - 200% – +200%

- Valeurs positives : la fréquence de coupure diminue pour les notes inférieures et augmente pour les notes supérieures.
- Valeurs négatives : la fréquence de coupure augmente pour les notes inférieures et diminue pour les notes supérieures.

3.2.4.2.3.2 Ecran « Filter EG »

L'écran « Filter EG » (Générateur d'enveloppe de filtre) (« FEG ») permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau du « FEG », qui déterminent la manière dont la qualité du son des éléments varie dans le temps. Ces valeurs peuvent servir à contrôler la variation du son à partir du moment où vous appuyez sur une touche du clavier jusqu'au moment où le son est interrompu.

- Pour ouvrir l'écran « Filter EG » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → Sélection de partie → Sélection d'élément → « Filter > Filter EG »



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans les tableaux ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	Hold	**Attack**	**Decay1**	**Decay2**	**Release**
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Réglages : Time : 0 – 127
Level : -128 – +127

Time/Key (Sensibilité du temps du « FEG » au suivi des touches)
Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou plage d'octaves) affectent les temps du « FEG ». La vitesse de modification de base du « FEG » est celle de la note spécifiée par le paramètre « Center Key » (ci-dessous). Réglages : -64 – +63

- Valeurs positives : les aigus produisent une vitesse de transition élevée du « FEG », tandis que les graves se traduisent par une vitesse lente
- Valeurs négatives : les aigus produisent une vitesse de transition lente du « FEG », tandis que les graves se traduisent par une vitesse élevée
- 0 : la vitesse de transition du « FEG » ne varie pas, quelle que soit la note

Center Key
Note centrale du paramètre « Time/Key » ci-dessus. Réglages : C -2 – G8

Time/Vel (Sensibilité du temps du « FEG » à la vélocité)
Segment (Sensibilité du temps du « FEG » à la vélocité pour un segment spécifique)
Déterminent la réponse du temps de transmission (vitesse) du « FEG » à la vélocité ou à la force avec laquelle les touches sont enfoncées. Sélectionnez le « Segment », puis définissez son paramètre « Time/Vel ». Réglages « Time/Vel » : -64 – +63

- Valeurs positives : des vélocités élevées se traduisent par une vitesse de transition rapide du « FEG », tandis que des vélocités faibles entraînent une vitesse lente.
- Valeurs négatives : des vélocités élevées se traduisent par une vitesse de transition lente du « FEG », tandis que des vélocités peu importantes entraînent une vitesse élevée.
- 0 : la vitesse de transition de la hauteur de ton ne change pas, quelle que soit la vélocité.

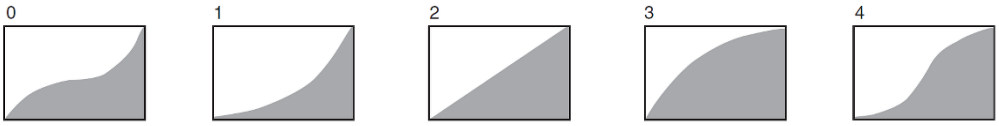
Réglages « Segment »: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

- Attack : le paramètre « Time/Vel » affecte le paramètre “Attack Time”.
- Atk+Dcy : la valeur de « Time/Vel » affecte “Attack/Decay1 Time”.
- Decay : le paramètre « Time/Vel » affecte “Decay Time”.
- Atk+Rls : la valeur de « Time/Vel » affecte « Attack/Release Time ».
- All : « Time/Vel » affecte tous les paramètres de temps du « FEG ».

FEG Depth (Profondeur du « FEG »)
Plage de la fréquence de coupure du « FEG ». Réglages : -64 – +63

Depth/Vel (Profondeur de la sensibilité du « FEG » à la vélocité)
Curve (Courbe de sensibilité de la profondeur du « FEG » à la vélocité)
Déterminent la réponse de la plage de « fréquence de coupure » à la vélocité ou la force avec laquelle vous jouer les notes au clavier. Le paramètre « Curve » permet de sélectionner une des 5 courbes de vélocité prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vélocité affecte la profondeur du « FEG ». Dans l'illustration ci-dessous, l'axe vertical représente la variation de la fréquence de coupure et l'axe horizontal indique la vélocité.

Réglages : Depth/Vel : -64 – +63
Réglages : Curve : 0 – 4

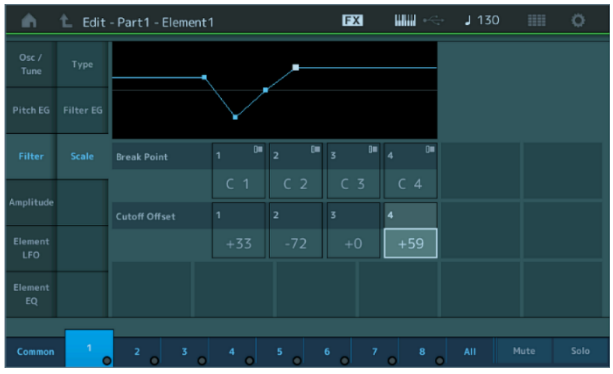


NOTE Pour plus de détails sur le « FEG », reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

3.2.4.2.3.3 Ecran « Filter Scale »

L'écran « Filter Scale » permet de définir les paramètres liés à l'échelle de filtre applicable aux éléments.
Le paramètre « Filter Scale » contrôle la fréquence de coupure du filtre en fonction de la position des notes sur le clavier.

- **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection > Element Selection > Filter > Scale »



Break Point 1 – 4 (Point de rupture 1 – 4)
Détermine les 4 points de rupture en spécifiant leurs numéros de note respectifs.
Réglages : C -2 – G8

NOTE Les points de rupture 1 – 4 sont automatiquement disposés par ordre croissant sur le clavier.

Cutoff Offset (Décalage de coupure) 1 – 4
Valeur de décalage de la fréquence de coupure à chaque point de rupture.

Réglages : -128 – +127

NOTES

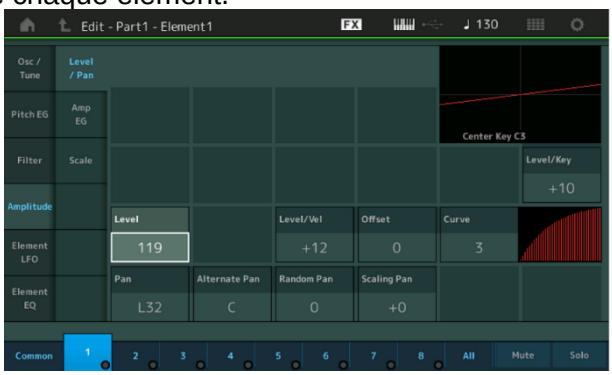
- ✓ Quelle que soit la taille de ces décalages, les limites minimales et maximales de coupure (0 et 127 respectivement) ne peuvent être dépassées.
- ✓ Toute note jouée en deçà de la note de point de rupture 1 entraîne le réglage de niveau de ce point. De la même manière, toute note jouée au-delà de la note de point de rupture 4 entraîne le réglage du niveau de ce point.
- ✓ Pour plus d'informations sur les exemples de réglage de « « Filter Scaling, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

3.2.4.2.4 « Amplitude »

3.2.7.2.4.1 Ecran « Level Pan » 410
3.2.7.2.4.2 Ecran « Amp EG » (Amplitude EG) 411
3.2.7.2.4.3 Ecran « Scale » (« Amplitude Scale ») 413

3.2.4.2.4.1 Ecran « Level Pan »

L'écran « Level/Pan » (Niveau/Balayage panoramique) permet de définir les paramètres « Level » et « Pan » de chaque élément.



Level
Niveau de sortie de l'élément. Réglages : 0 – 127

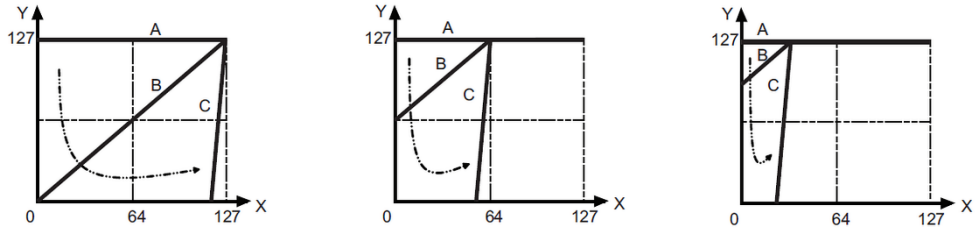
Level/Vel (Sensibilité du niveau à la vélocité)
Offset (Décalage de sensibilité de niveau à la vélocité)
Curve (Courbe de sensibilité de niveau à la vélocité)
Déterminent la manière dont la vélocité réelle est générée en fonction de la vélocité (force) à laquelle vous jouez les notes sur le clavier. Le paramètre « Offset » augmente ou diminue le niveau spécifié par le paramètre « Level/Vel ».
Si le résultat est supérieur à 127, la vélocité sera réglée sur 127. Le paramètre « Curve » permet de sélectionner une des 5 courbes de vélocité prédéfinies (représentées graphiquement à l'écran), qui déterminent la manière dont la vélocité affecte la vélocité réelle.

Dans les illustrations ci-dessous, l'axe vertical indique la vélocité réelle résultante et l'axe horizontal indique la vélocité à laquelle les notes sont jouées.

Réglages « Level/Vel » : -64 – +63

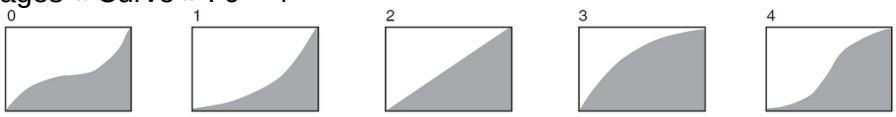
- Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus le volume émis en sortie augmente
- Valeurs négatives : plus vous jouez doucement au clavier, plus le volume émis en sortie augmente
- 0 : le niveau de sortie reste inchangé

Réglages « Offset » : 0 – 127



A : Sensibilité du niveau à la vélocité = 0
B : Sensibilité du niveau à la vélocité = 32
C : Sensibilité du niveau à la vélocité = 64
X : Vélocité à laquelle vous jouez une note
Y : Vélocité réelle obtenue (affectant le générateur de sons)

Réglages « Curve » : 0 – 4



Pan
Position panoramique stéréo de l'élément sélectionné. Réglages : L63 – C (centre) – R63

Alternate Pan (Balayage panoramique alternatif)
Etendue du balayage du son alternativement à gauche et à droite pour chaque note enfoncée. Le réglage « Pan » (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base.
Réglages : L64 – C – R63

Random Pan
Etendue du balayage aléatoire à gauche et à droite du son de l'élément sélectionné pour chacune des notes jouées. Le réglage « Pan » (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique centrale. Réglages : 0 – 127

Scaling Pan (Balayage panoramique de gamme)
Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent la position panoramique, à gauche et à droite, de l'élément sélectionné. Pour ce qui est de la note « C3 », le paramètre principal « Pan » (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base. Réglages : -64 – +0 – +63

- Valeurs positives : déplacent la position panoramique vers la gauche pour les graves et vers la droite pour les aigus.
- Valeurs négatives : déplacent la position panoramique vers la droite pour les graves et vers la gauche pour les aigus.

Level/Key (Sensibilité du niveau au suivi des touches)
Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octaves) affectent le volume de l'élément sélectionné. Un réglage de la note centrale sur « C3 » sert de paramètre de base. Réglages : -64 – +0 – +63

- Valeurs positives : diminuent le niveau de sortie des graves et augmentent celui des aigus.
- Valeurs négatives : augmentent le niveau de sortie des graves et diminuent celui des aigus.

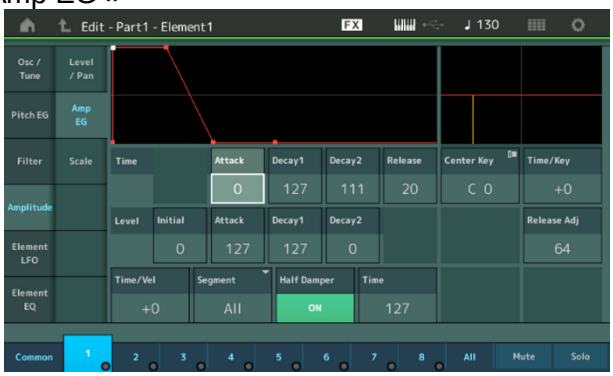
Center Key (Note centrale de sensibilité du niveau au suivi des touches)
Ce paramètre indique que la note centrale du paramètre « Level/Key » ci-dessus est « C3 ». N'oubliez pas qu'il n'est fourni qu'à titre indicatif ; il est impossible d'en modifier la valeur.

3.2.4.2.4.2 Ecran « Amp EG » (Amplitude EG)

Cet écran « Générateur d'enveloppe d'amplitude » (Amp EG) permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau du paramètre « Amplitude EG », qui déterminent la manière

dont le volume du son varie dans le temps. L'AEG permet de contrôler la transition au niveau du volume entre le moment où le son est émis et celui où il s'arrête.

- Pour ouvrir l'écran « Générateur d'enveloppe d'amplitude » (Amp EG) pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → Sélection de partie → Sélection d'élément → « Amplitude > Amp EG »



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans les tableaux ci-dessous, tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	Initial	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	-	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Initial Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	-I

Réglages : Time : 0 – 127
Level : 0 – 127

Time/Key (Sensibilité du temps de l'AEG au suivi des touches)
Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octave) affectent les temps du générateur d'enveloppe d'amplitude. Le paramètre « Center Key » (ci-dessous) est utilisé comme amplitude de base pour ce paramètre.

Réglages : -64 – +63

- Valeurs positives : les aigus produisent une vitesse de transition rapide de l'AEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse lente.
- Valeurs négatives : les aigus produisent une vitesse de transition lente de l'AEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse élevée.
- 0 : la vitesse de transition de l'AEG ne change pas.

Center Key (Note centrale de la sensibilité du temps de l'AEG au suivi des touches)
Détermine la note centrale du paramètre « Time/Key » ci-dessus. Lorsque la note centrale est jouée, l'AEG réagit en fonction de ses réglages réels. Réglages : C -2 – G8

Release Adj (Ajustement du relâchement de la sensibilité du temps de l'AEG au suivi des touches)
Détermine la sensibilité du paramètre « AEG Time Key Follow Sensitivity » (Sensibilité du temps de l'« AEG » au suivi des touches) à la valeur du paramètre « AEG Release ». Plus la valeur est réduite, plus la sensibilité est faible. Réglages : 0 – 127

- 127 : définit la valeur du paramètre « AEG Time Key Follow Sensitivity » selon la valeur de Decay1 ou Decay2.
- 0 : ceci n'a aucun effet sur le paramètre « AEG Time Key Follow Sensitivity ».

Time/Vel (Sensibilité du temps de l'AEG à la vélocité)
Segment (Sensibilité du temps de l'AEG à la vélocité pour un segment spécifique)
Déterminent la réponse du temps de transmission (vitesse) de l'AEG à la vélocité ou à la force avec laquelle les touches sont enfoncées. Sélectionnez le « Segment », puis définissez son paramètre « Time/Vel ».

Réglages « Time/Vel » : -64 – +63

- Valeurs positives : des vélocités élevées se traduisent par une vitesse de transition rapide de l'AEG, tandis que des vélocités faibles entraînent une vitesse lente.
- Valeurs négatives : des vélocités élevées se traduisent par une vitesse de transition lente de l'AEG, tandis que des vélocités peu importantes entraînent une vitesse élevée.
- 0 : la vitesse de transition de l'amplitude ne change pas, quelle que soit la vélocité.

Réglages « Segment »: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

- Attack : le paramètre Time/Vel affecte le paramètre Attack Time.
- Atk+Dcy : la valeur de Time/Vel affecte Attack/Decay1 Time.
- Decay : le paramètre Time/Vel affecte Decay Time.
- Atk+Rls : la valeur de Time/Vel affecte Attack/Release Time.
- All : Time/Vel affecte tous les paramètres de temps AEG.

Half Damper (Sélecteur de pédale forte à mi-course)
Lorsque le paramètre « Half Damper Switch » est activé (réglé sur « on »), vous pouvez produire un effet de « pédale à mi-course », exactement comme sur un piano acoustique, en branchant le contrôleur au pied FC3 (proposé en option) sur la prise « FOOT SWITCH » **SUSTAIN** du panneau arrière. Réglages : off, on

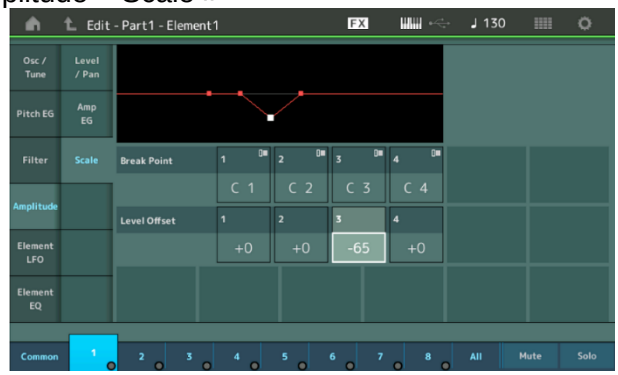
Time (Temps de la pédale forte à mi-course)
Rapidité de la chute du son jusqu'au silence après le relâchement de la touche, tout en maintenant le contrôleur au pied enfoncé, en ayant préalablement activé le paramètre « Half Damper Switch ».
Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Half Damper Switch » est désactivé (réglé sur « off »). Réglages : 0 – 127

NOTE Pour plus de détails sur le « AEG », reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

3.2.4.2.4.3 Ecran « Scale » (« Amplitude Scale »)

L'écran « Amplitude Scale » permet de définir les réglages « Amplitude Scale » de chaque élément. La fonction « Amplitude Scale » contrôle le niveau de sortie de l'amplitude en fonction de la position des notes sur le clavier.

- **PERFORMANCE** > **EDIT** > Part Selection > « Element Selection > Amplitude > Scale »



Break Point 1 – 4
Détermine les 4 points de rupture de l'échelle d'amplitude en spécifiant leurs numéros de note respectifs. Réglages : C -2 – G8

NOTE Les points de rupture 1 – 4 sont automatiquement disposés par ordre croissant sur le clavier.

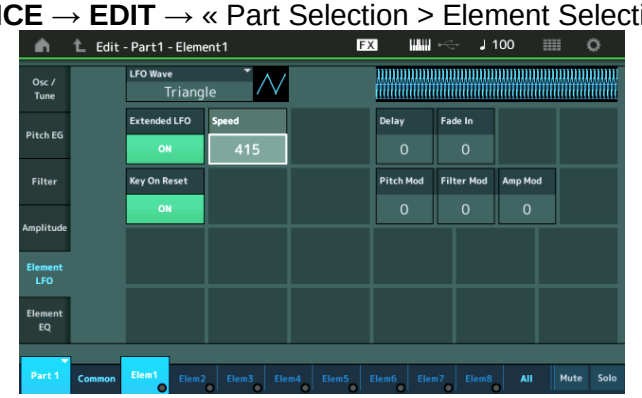
Level Offset 1 – 4
Détermine la valeur de décalage du niveau de chaque point de rupture de l'échelle d'amplitude.
Réglages : -128 – +127

NOTE Pour plus de détails sur les exemples de configuration de l'échelle d'amplitude, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

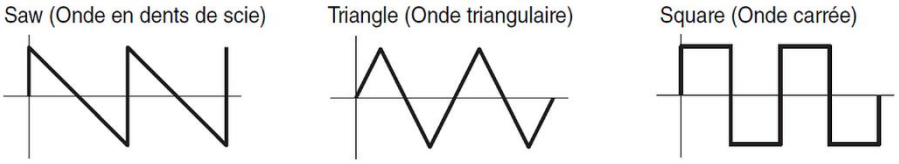
3.2.4.2.5 Ecran « Element LFO »

L'écran « Element LFO » permet de définir les réglages liés au LFO pour chaque élément. L'oscillateur à basse fréquence (LFO) de l'élément génère un signal à basse fréquence. Le signal émis par le LFO peut servir à moduler la hauteur de ton, le filtre et l'amplitude.

- **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection > Element Selection > Element LFO »



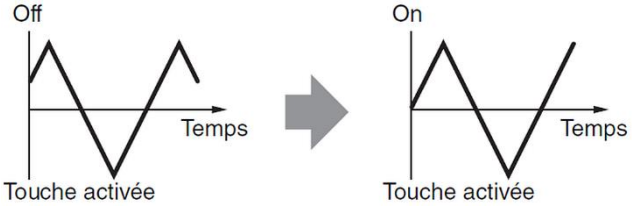
LFO Wave (Onde LFO)
Sélectionne la forme d'onde du LFO utilisée pour moduler le son.
Réglages : Saw, Triangle, Square



Speed
Vitesse (fréquence) de variation du LFO. Plus la valeur est élevée, plus la vitesse est grande.
Réglages : 0 – 415

Extended LFO
Permet de choisir entre l'ancienne et la plage de paramètres de « Speed » entre la nouvelle du Firmware 3.0 (0 - 415) et l'ancienne (Off: 0 - 63). Si vous souhaitez conserver la compatibilité avec les réglages effectués dans l'ancien paramètre, réglez ce paramètre sur Off.
Réglages : Off, On

Key On Reset (Réinitialisation du LFO consécutive à un message d'activation de note)
Détermine si le LFO est réinitialisé chaque fois qu'une note est jouée. Réglages : Off, On



Delay

Temps de retard entre le moment où vous recevez un message d'activation de note (Note On) et celui où le LFO prenne effet. Réglages : 0 – 127

Fade In
Temps nécessaire à l'effet du LFO pour augmenter progressivement (une fois le temps de retard écoulé). Réglages : 0 – 127

Pitch Mod
Profondeur à laquelle la forme d'onde du LFO module la hauteur du son. Réglages : 0 – 127

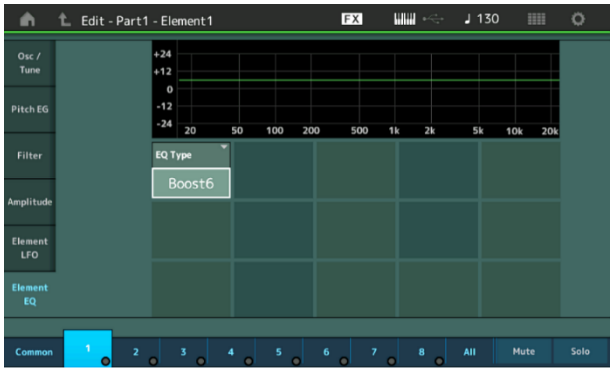
Filter Mod
Profondeur à laquelle la forme d'onde du LFO module la fréquence de coupure du filtre. Réglages : 0 – 127

Amp Mod (Profondeur de modulation de l'amplitude du LFO)
Profondeur à laquelle la forme d'onde du LFO module l'amplitude ou le volume du son. Réglages : 0 – 127

3.2.4.2.6 Ecran « Element EQ »

L'écran « Element EQ » permet de définir les réglages liés à l'égaliseur pour chaque « élément ».

- **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection > Element Selection > Element EQ »

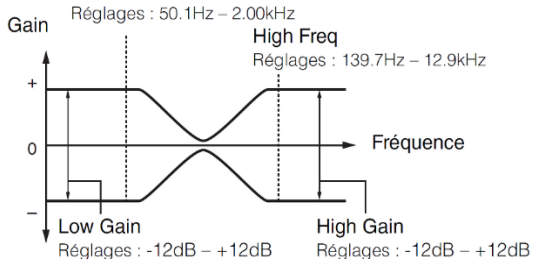


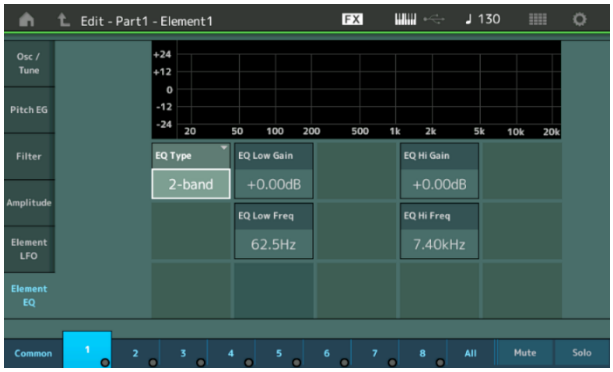
EQ Type
Type d'égaliseur.
Réglages : 2-band (2 bandes), P.EQ (Égaliseur paramétrique), Boost6 (gain 6 dB), Boost12 (gain 12 dB), Boost18 (gain 18 dB), Thru

- 2-band : égaliseur de type « shelving », qui combine des bandes distinctes de hautes et basses fréquences.
- P.EQ : l'égaliseur paramétrique sert à atténuer ou à accentuer les niveaux de gain du signal autour d'une fréquence donnée.
- Boost6, Boost12, Boost18 : ces réglages peuvent être utilisés pour accentuer le niveau du signal respectivement de 6 dB, 12 dB et 18 dB.
- Thru : ce réglage contourne les égaliseurs sans toucher au signal.

3.2.7.2.6.1 Avec « EQ Type » = « 2 Band » 415
3.2.7.2.6.2 Avec « EQ Type » = « P.EQ » 416

3.2.4.2.6.1 Avec « EQ Type » = « 2 Band »





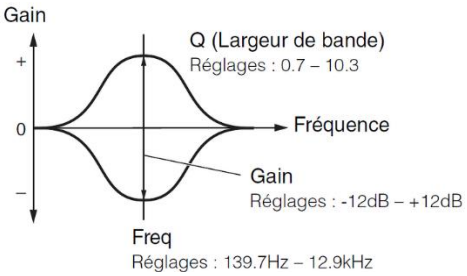
EQ Low Gain
Gain de niveau de la bande de basses fréquences. Réglages : -12dB – +12dB

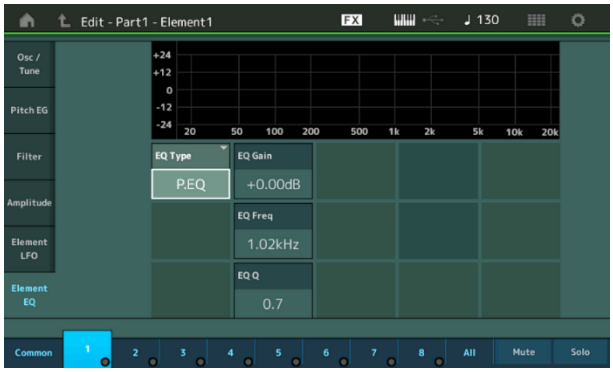
EQ High Gain
Niveau de gain de la bande de hautes fréquences. Réglages : -12dB – +12dB

EQ Low Freq
Fréquence de la bande de basses fréquences. Réglages : 50.1Hz – 2.00kHz

EQ Hi Freq
Fréquence de la bande de hautes fréquences. Réglages : 139.7Hz – 12.9kHz

3.2.4.2.6.2 Avec « EQ Type » = « P.EQ »





EQ Gain
Gain de niveau de la fréquence définie sous « EQ Freq ». Réglages : -12dB – +12dB

EQ Freq
Fréquence à atténuer/renforcer. Réglages : 139.7Hz – 12.9kHz

EQ Q
Ce paramètre fait varier le niveau du signal en fonction du réglage du paramètre « Frequency » afin de créer diverses caractéristiques de courbe de fréquence. Réglages : 0.7 – 10.3

> NOTE Pour plus de détails sur la structure de l'égaliseur, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

3.2.4.3 « Element All »

3.2.7.6.1 Ecran « Osc » 418
3.2.7.6.2 Ecran « Balance » 419

3.2.4.3.1 Ecran « Osc »

L'écran « Oscillator » permet de définir les paramètres liés à l'oscillateur pour chacun des 8 éléments.

- Pour ouvrir l'écran « Oscillator » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection > All > Osc »



SW (Sélecteur d'élément)
Détermine si chaque élément est activé ou non.
Réglages : Off, On

XA Control (Commande XA)
Détermine le fonctionnement de la fonction « Expanded Articulation » (XA) d'un élément.
La fonction « XA » est un système de génération de sons sophistiqué qui vous permet de recréer avec efficacité des sons réalistes et des techniques de performances naturelles. Elle propose également d'autres modes uniques permettant de modifier le son de manière aléatoire ou alternée en cours de performance. Pour plus de détails sur la fonction « XA », reportez-vous à la section « Bloc Générateurs de sons » dans la « Structure de base », § 3.1.2.5 ci-dessus.
Réglages : Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW1 On (Sélecteur affectable 1 activé), A.SW2 On (Sélecteur affectable 2 activé), A.SW Off (Sélecteur affectable 1 désactivé)

- Normal : l'élément retentit normalement chaque fois que vous jouez la note.
- Legato : lorsque le paramètre Mono/Poly est réglé sur Mono, cet élément est joué en lieu et place de celui pour lequel le paramètre « XA Control » est réglé sur « Normal », et ce, dès que vous jouez au clavier en legato (interprétation de la note suivante d'une mélodie ou d'une ligne à une seule note avant le relâchement de la note précédente).
- Key Off : l'élément retentit chaque fois que vous relâchez la note.
- Cycle : chacun des éléments retentit à son tour par ordre numérique. En d'autres termes, l'interprétation de la première note fait retentir l'élément 1, celle de la 2ème note l'élément 2, et ainsi de suite.
- Random : chaque élément retentit aléatoirement chaque fois que vous jouez la note.
- A.SW1 On : lorsque la touche **ASSIGN 1** est activée (On), l'élément retentit.
- A.SW2 On : lorsque la touche **ASSIGN 2** est activée (On), l'élément retentit.
- A.SW Off : lorsque les touches **ASSIGN 1** et **ASSIGN 2** sont toutes deux désactivées (Off), l'élément retentit.

Group (Groupe d'éléments)

Détermine le groupe à utiliser pour le paramètre XA Control. Tous les éléments possédant le même type de fonction XA doivent porter le même numéro de groupe. Ce réglage ne s'applique pas lorsque les paramètres XA Control de tous les éléments sont réglés sur Normal.

Réglages : 1 – 8

Waveform
Nom de la forme d'onde pour chaque élément.
Réglages : reportez-vous au paragraphe 5.7 ci-dessous « Liste des données ».

Velocity Limit
Valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité dans laquelle les différents éléments répondront. Chaque élément produira un son uniquement pour les notes jouées dans la plage de vitesse spécifiée.

Si vous spécifiez d'abord la valeur maximale, puis la valeur minimale (par exemple « 93 à 34 »), la plage de vélocité couverte sera de « 1 à 34 » et de « 93 à 127 ».

Réglages : 1 – 127

Note Limit
Notes les plus graves et les plus aigües de la plage du clavier pour chaque élément.
Les éléments ne produisent un son que pour les notes jouées dans la plage spécifiée.

Si vous spécifiez d'abord la note la plus aigüe puis la note la plus grave (par exemple « C5 à C4 »), la plage de notes couverte sera respectivement de « C-2 à C4 » et de « C5 à G8 ».

Réglages : C -2 – G8

3.2.4.3.2 Ecran « Balance »

L'écran « Balance » permet de définir les paramètres liés à « Level », « Pitch » et « Pan » applicables aux 8 éléments.

- Pour ouvrir l'écran « Balance » pressez **PERFORMANCE** → EDIT → « Part Selection > All > Balance »



SW (Sélecteur d'élément)
Détermine si chaque élément est activé ou non. Réglages : Off, On

Coarse
Hauteur de ton de chaque élément en demi-tons. Réglages : -48 – +48

Fine
Hauteur de ton de chaque élément. Réglages : -64 – 63

Cutoff
Fréquence de coupure de chaque élément. Réglages : 0 – 255

Pan
Position de balayage stéréo de chaque élément.
Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

Level
Détermine le niveau de chaque élément. Réglages : 0 – 127

3.2.5 « Drum Part Edit »

Chaque partie de batterie peut comporter jusqu'à 73 « Drum Keys », attribuées aux notes du clavier (C0 à C6). Il existe 2 types d'écran pour l'édition des parties de batterie :

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

Cette section décrit les paramètres des modes « Key Common Edit » et « Key Edit ».

3.2.9.1 « Key Common Edit » 420
3.2.9.2 « Key Edit » 427

3.2.5.1 « Key Common Edit »

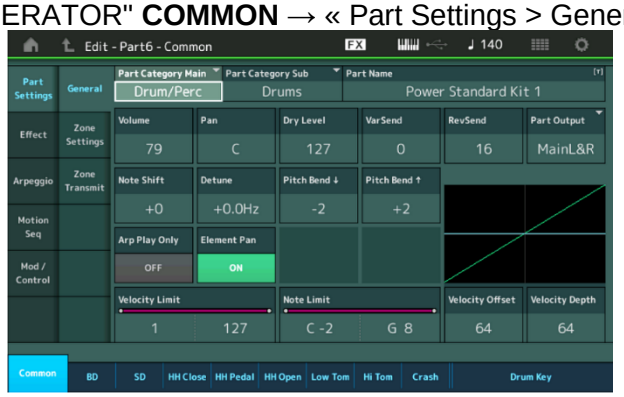
3.2.9.1.1 « Part Settings » 420
3.2.9.1.2 « Effect » 422
3.2.9.1.3 « Arpeggio » 426
3.2.9.1.4 « Motion Seq » 426
3.2.9.1.5 « Mod/Control » 426

3.2.5.1.1 « Part Settings »

3.2.9.1.1.1 Ecran « General » 420
3.2.9.1.1.2 Ecran « Zone Settings » 422
3.2.9.1.1.3 Ecran « Zone Transmit » 422

3.2.5.1.1.1 Ecran « General »

- Pour ouvrir l'écran « General » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → Part selection → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > General »



Part Category Main
Part Category Sub
Catégorie principale et la sous-catégorie de la « partie » sélectionnée.
Réglages : reportez-vous au paragraphe 5.2 ci-dessous.

Part Name

Nom de la partie sélectionnée. Les noms de « partie » peuvent comporter jusqu'à 20 caractères.

- Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Volume
Niveau de sortie de la partie sélectionnée. Réglages : 0 – 127

Pan
Position de balayage panoramique stéréo de la « partie » sélectionnée.
Réglages : L63 – C – R63

Dry Level
Niveau de son pur (auquel aucun effet n'est appliqué) de la « partie » sélectionnée.
Ce paramètre n'est disponible que lorsque le réglage « Part Output » (Sortie de partie) est spécifié sur « MainL&R » ou « Drum ».
Réglages : 0 – 127

Var Send (Envoi de variation)
Niveau de transmission du signal de la partie sélectionnée envoyé à l'effet « Variation ».
Ce paramètre n'est disponible que lorsque le réglage « Part Output » est spécifié sur « MainL&R » ou « Drum ».
Réglages : 0 – 127

Rev Send
Niveau de transmission du signal de la partie sélectionnée envoyé à l'effet de réverbération. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le réglage « Part Output » est spécifié sur « MainL&R » ou « Drum ». Réglages : 0 – 127

Part Output
Détermine la sortie audio utilisée pour la partie sélectionnée.
Réglages: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

- MainL&R : émission en stéréo (2 canaux) vers les prises « OUTPUT » **L/MONO / R**.
- AsgnL&R : émission en stéréo (2 canaux) vers les prises « ASSIGNABLE OUTPUT » **L/R**.
- USB1&2…USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne **USB TO HOST**.
- AsgnL : émission en mono (1 canal) vers la prise «ASSIGNABLE OUTPUT» **L**.
- AsgnR : émission en mono (1 canal) vers la prise «ASSIGNABLE OUTPUT» **R**.
- USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne **USB TO HOST**.
- Off : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.
- Drum : le paramètre « Drum Key Out » s'affiche pour déterminer la sortie spécifique de chaque touche de batterie.

Note Shift
Hauteur de ton (transposition de note) de chaque « partie » en demi-tons.
Réglages : -24 – +0 – +24

Detune
Réglages de hauteur de ton de la « partie » sélectionnée en incréments de 0,1 Hz.
Réglages : -12.8Hz – +0.0Hz – +12.7Hz

Pitch Bend ↑/↓ (Plage supérieure/inférieure de variation de hauteur de ton)
Plage maximale de variation de la hauteur de ton en demi-tons.
Réglages : -48 – +0 – +24

Arp Play Only
Détermine si la partie en cours reproduit ou non les seuls événements de note de la reproduction de l'arpège. Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), le bloc Générateur de sons n'est affecté que par les événements de note de la reproduction de l'arpège. Réglages : Off, On

Element Pan (Sélecteur de panoramique d'élément)
Détermine si les réglages de balayage panoramique individuels de chaque « partie » (effectués via **EDIT** → « Part Selection » → Sélection de touche de batterie→ « Level/Pan > Pan ») sont appliqués ou non.

Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la position de balayage panoramique de chaque touche est réglée sur « center » dans la partie.

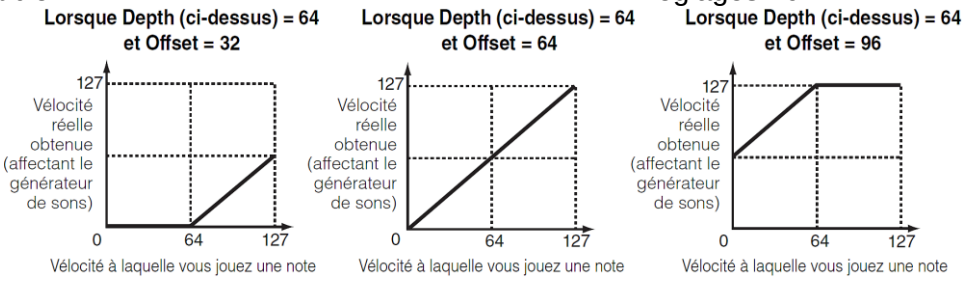
Réglages : Off, On

Velocity Limit
Valeurs minimale et maximale de la plage de vélocité au sein de laquelle s'inscrit la réponse de chaque partie. Réglages : 1 – 127

Note Limit
Détermine, pour chaque partie, les graves et les aigus de la plage du clavier.
Réglages : C -2 – G8

Velocity Depth
Détermine la réponse en volume du générateur de sons à votre force de jeu. Plus la valeur est élevée, plus le volume change en réponse à la force de votre jeu (comme illustré ci-dessous).
Réglages : 0 – 127

Velocity Offset
Degré d'ajustement de la vélocité de jeu applicable à l'effet de vélocité réellement obtenu. Vous pouvez ainsi augmenter ou diminuer toutes les valeurs de vélocité sur la base de ce réglage, ce qui vous permet de compenser automatiquement une force de jeu trop importante ou trop faible. Réglages : 0 – 127



3.2.5.1.1.2 Ecran « Zone Settings »

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.1.3 ci-dessus).

3.2.5.1.1.3 Ecran « Zone Transmit »

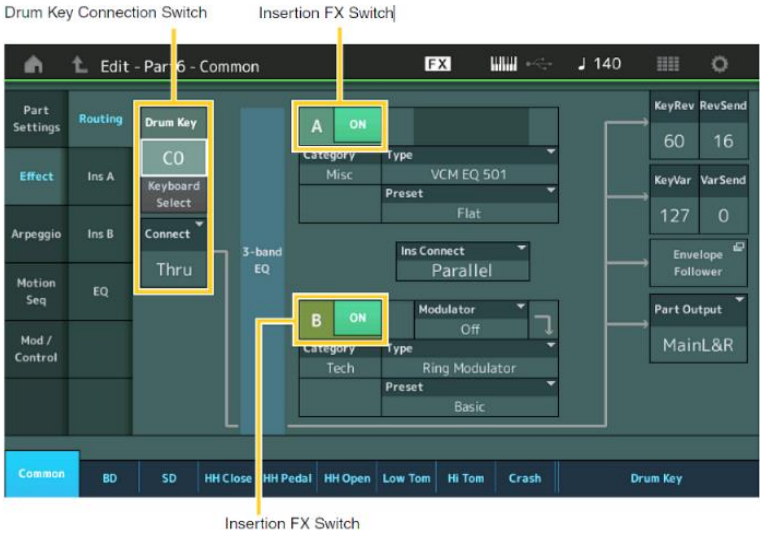
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux parties normales AWM2 (Cf. § 3.2.4.1.1.4 ci-dessus).

3.2.5.1.2 « Effect »

3.2.8.1.2.1 Routing 422
3.2.8.1.2.2 Effets d'insertion : Ecran « Ins A / Ins B » 425
3.2.8.1.2.3 Ecran « EQ » (Part Equalizer) 425

3.2.5.1.2.1 Routing

- Pour ouvrir l'écran « Routing » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Effect > Routing »



Drum Key Connection Switch
Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque touche de batterie séparément ainsi que l'effet contourné (Thru).
Lorsque le paramètre « Keyboard Select » (Sélection de clavier) est activé, vous pouvez sélectionner les touches en jouant les notes au clavier. Réglages : Thru, InsA, InsB

Insertion FX Switch
Détermine si l'effet d'insertion (A ou B) est activé ou non. Réglages : Off, On

Category
Type
Catégorie et type de l'effet sélectionné.
Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous aux paragraphes 5.9 et 5.10 ci-dessous. En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset
Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.
Réglages : pour obtenir une liste de toutes les performances prédéfinies, reportez-vous au paragraphe 5.1 ci-dessous.

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur)
Partie utilisée pour « Side Chain/Modulator ». Ce paramètre peut ne pas être disponible en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails sur « Side Chain/Modulator », reportez-vous à l'écran « Routing » (§ 3.2.4.1.2.1 ci-dessus) de la « partie normale AWM2 ».
Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (Type de connexion d'insertion)
Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B.
Réglages : Parallel, Ins A→B, Ins B→A

RevSend
VarSend
Déterminent respectivement le niveau d'envoi du signal transmis de l'effet d'insertion A/B (ou du signal contourné) vers l'effet de « réverbération » / « variation ». Ces paramètres ne sont activés que lorsque le réglage de « Part Output » / « Drum Key Output » est spécifié sur « MainL&R ». Réglages : 0 – 127

Part Output
Détermine la sortie spécifique du signal audio.

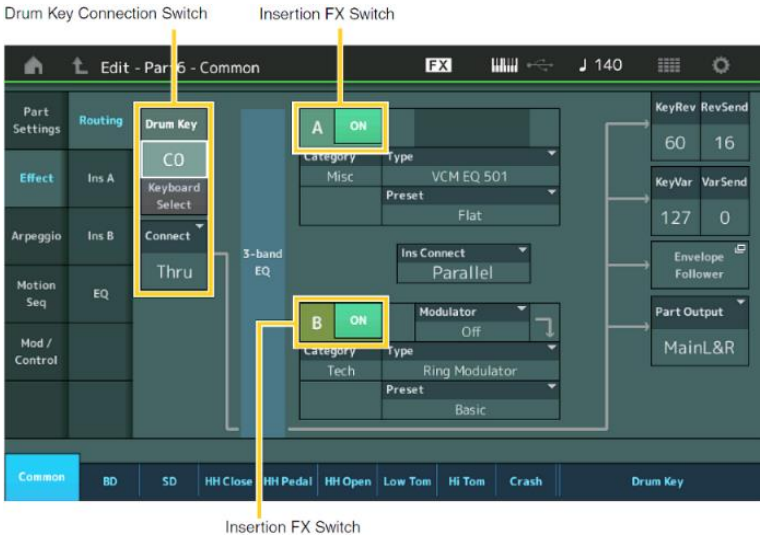
Réglages: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

- MainL&R : stéréo (2 canaux) vers les prises «OUTPUT» **L/MONO / R**.
- AsgnL&R : stéréo (2 canaux) vers les prises «ASSIGNABLE OUTPUT» **L/R**.
- USB1&2…USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne **USB TO HOST**.
- AsgnL : mono (1 canal) vers la prise «ASSIGNABLE OUTPUT» **L**.
- AsgnR : mono (1 canal) vers la prise «ASSIGNABLE OUTPUT» **R**.
- USB1 – 30 : mono (canaux 1 – 30) vers la borne **USB TO HOST**.
- Off : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.
- Drum : le paramètre « Drum Key Out » (Sortie de touche de batterie) s'affiche pour déterminer la sortie spécifique de chaque touche de batterie.

Envelope Follower

Appelle l'écran de réglage de « Envelope Follower ».

Reportez-vous à l'écran « Routing » (§ 3.2.4.1.2.1 ci-dessus) applicable aux « parties normales AWM2 ».

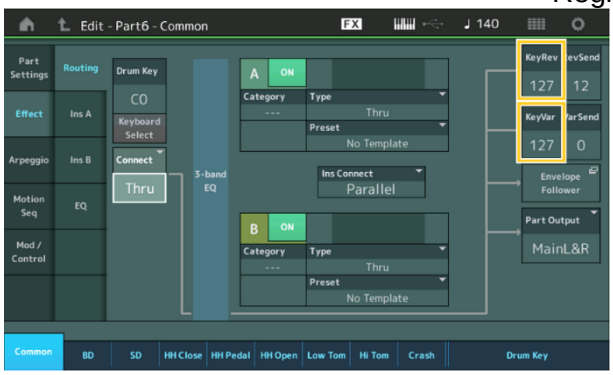


InsRev
InsVar

Déterminent respectivement le niveau d'envoi de la partie de batterie (toutes les touches) transmis depuis l'effet d'insertion A/B vers l'effet de « réverbération »/ « variation ».

Ces paramètres ne sont activés que lorsque le réglage Drum Key Connection Switch est défini sur « InsA » ou « InsB » et le réglage « Part Output » / « Drum Key Output » sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127

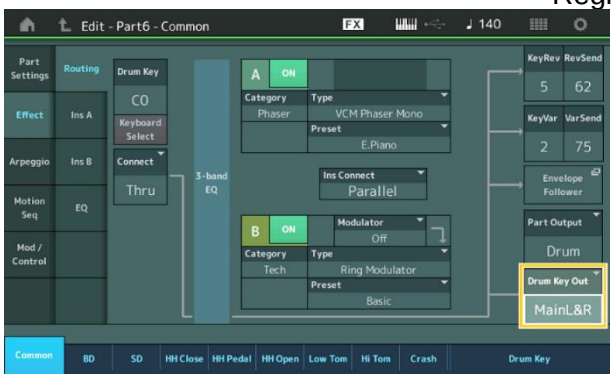


KeyRev
KeyVar

Niveau d'envoi de chaque touche de batterie depuis l'effet d'insertion A/B vers l'effet de réverbération/variation.

Ces paramètres ne sont activés que lorsque le réglage « Drum Key Connection Switch » est défini sur « Thru » et le réglage « Part Output/Drum Key Output » sur « MainL&R ».

Réglages : 0 – 127



Drum Key Out

Détermine la ou les sortie(s) spécifique(s) d'une touche de batterie individuelle.
Ce paramètre ne s'affiche que lorsque le réglage « Part Output » est défini sur « Drum ».

Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

- MainL&R : stéréo (2 canaux) vers les prises «OUTPUT» **L/MONO /R**.
- AsgnL&R : stéréo (2 canaux) vers les prises « ASSIGNABLE OUTPUT » **L/R**.
- USB1&2…USB29&30 : stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne **USB TO HOST**.
- AsgnL : mono (1 canal) vers la prise «ASSIGNABLE OUTPUT» **L**.
- AsgnR : mono (1 canal) vers la prise «ASSIGNABLE OUTPUT» **R**
- USB1 – 30 : mono (canaux 1 – 30) vers la borne **USB TO HOST**.

NOTE Si le réglage « Drum Key Connection Switch » est défini sur « InsA » ou « InsB », ce paramètre aura pour valeur fixe « MainL&R ».

3.2.5.1.2.2 Effets d'insertion : Ecran « Ins A / Ins B »

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.2.2 ci-dessus).

3.2.5.1.2.3 Ecran « EQ » (Part Equalizer)

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (3.2.4.1.2.3 ci-dessus).

3.2.5.1.3 « Arpeggio »

Ecran « Common »
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.3.1 ci-dessus).

Ecran « Individual »
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.3.2 ci-dessus).

Ecran « Advanced »
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.3.3 ci-dessus), sauf en ce qui concerne le paramètre supplémentaire ci-dessous.

Fixed SD/BD (Caisse claire/Grosse claire fixe)
Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « On »), C1 sert de note de caisse claire et D1 de note de grosse caisse lors de la reproduction de l'arpège. Réglages : Off, On

3.2.5.1.4 « Motion Seq »

Ecran « Common »
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.4.1 ci-dessus).

Ecran « Lane »
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.4.2 ci-dessus).

3.2.5.1.5 « Mod/Control »

Ecran « Control Assign »
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.5.2 ci-dessus), sauf en ce qui concerne les différentes valeurs de réglage du paramètre « Destination ». Pour plus de détails sur la valeur du paramètre « Destination », reportez-vous à la « Liste des commandes » du document PDF « Liste des données ».

Ecran « Receive SW »
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.5.3 ci-dessus).

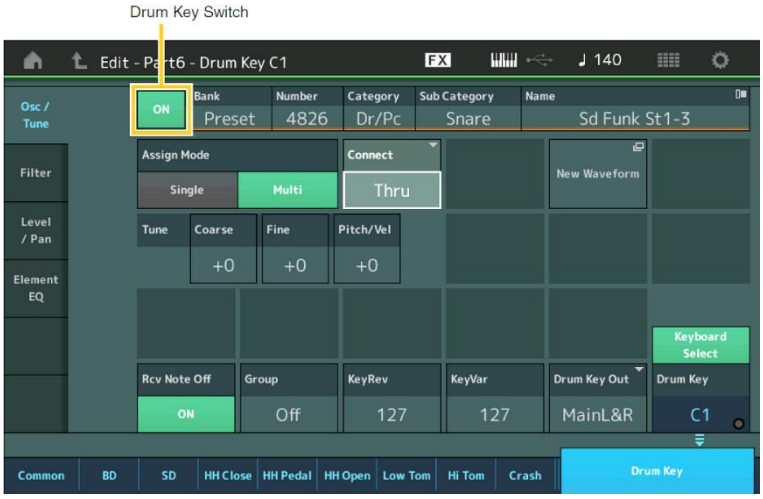
3.2.5.2 « Key Edit »

3.2.8.2.1 Ecran « Osc/Tune » 427
3.2.8.2.2 Ecran « Filter » 429
3.2.8.2.3 Ecran « Level/Pan » 429
3.2.8.2.4 Ecran « Element EQ » 430

3.2.5.2.1 Ecran « Osc/Tune »

L'écran « Oscillator/Tune » vous permet de définir les paramètres liés à l'oscillateur pour chaque touche de partie de batterie.

- Pour ouvrir l'écran « Oscillator/Tune » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → Sélection de touche → « Osc/Tune »



Bank
Number
Category
Sub Category
Name : Ces paramètres donnent des informations sur les formes d'onde utilisées en relation avec les « Drum Keys » sélectionnées. « Bank » identifie l'emplacement de la forme d'onde (Preset, User et Library) affecté à la touche.

Réglages : reportez-vous au paragraphe 5.7 ci-dessous « Liste des données ».

Drum Key Switch : Détermine si la touche de batterie actuellement sélectionnée est utilisée ou non. Réglages : Off, On

Assign Mode : Détermine la méthode de jeu lorsque les mêmes notes sont reçues en continu sans message de désactivation de note correspondant. Réglages : Single, Multi

- Single : la reproduction répétée ou en double de la même note n'est pas autorisée. La 2ème note ne retentit que lorsque la première est arrêtée.
- Multi : toutes les notes retentissent simultanément. Cela permet de reproduire la même note lorsque celle-ci est jouée plusieurs fois de suite (en particulier pour les sons de tambourin et de cymbale que vous souhaitez faire retentir jusqu'à leur chute finale).

Connect : (Sélecteur de connexion de touche de batterie)
Détermine l'effet d'insertion (A ou B) utilisé pour traiter chaque touche de batterie séparément. Si vous sélectionnez « Thru », l'effet d'insertion sera contourné. Ce paramètre est identique à « Connect » dans l'écran « Routing » des réglages d'effet en mode Key Common Edit. Le réglage effectué ici modifie automatiquement la valeur de ce paramètre également.

Réglages : Thru, InsA, InsB

New Waveform : Charge les données audios stockées dans la mémoire flash USB sous « Waveform ». Pour plus de détails sur le chargement, reportez-vous au paragraphe « Load » (§ 3.2.9.2.1 ci-dessous).
Une fois la forme d'onde chargée, le paramètre « Edit Waveform » devient disponible.
Pour plus de détails sur le paramètre « Edit Waveform », voir § 3.2.4.2.1 ci-dessus

Coarse : Détermine la hauteur de ton de chaque onde de touche de batterie en demi-tons. Réglages : -48 – +48

Fine : Détermine avec précision la hauteur de ton de chaque onde de touche de batterie. Réglages : -64 – 63

Pitch/Vel : (Sensibilité de la hauteur de ton à la vélocité)
Détermine la manière dont la hauteur de la touche de batterie sélectionnée réagit à la vélocité.
Réglages : -64 – 63

- Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton augmente
- Valeurs négatives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton diminue
- 0 : la hauteur de ton reste inchangée

Rcv Note Off : (Réception de désactivation de note)
Détermine si des messages de désactivation de note MIDI sont reçus par chaque touche de batterie. Réglages : off, on

Group : Définit le groupe alternatif auquel la touche est affectée. Les parties auxquelles le même numéro a été attribué ici ne peuvent pas retentir simultanément. Ce réglage aide à reproduire les sons d'un kit de percussion acoustique réel, dans lequel certains sons de batterie ne peuvent pas être joués en même temps (par exemple, cymbales charleston ouvertes et fermées). Réglages : off, 1 -127

KeyRev
KeyVar : Déterminent respectivement le niveau sonore de la touche de batterie (le signal contourné) envoyé à l'effet de réverbération/variation.
Ces paramètres peuvent ne pas être disponibles en fonction du réglage de « Drum Key Connection Switch ». Réglages : 0 – 127

Drum Key Out : (Sélection de sortie de touche de batterie)
Détermine la sortie spécifique d'une touche de batterie individuelle.
Ce paramètre peut ne pas être disponible en fonction du réglage de « Drum Key Connection Switch » ou de « Part Output ».
Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

- MainL&R : émission en stéréo (2 canaux) vers les prises «OUTPUT» **L/MONO /R**
- AsgnL&R : émission en stéréo (2 canaux) vers les prises de la section « ASSIGNABLE OUTPUT » **L/R**
- USB1&2…USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne **USB TO HOST**
- AsgnL : émission en mono (1 canal) vers la prise «ASSIGNABLE OUTPUT» **L**
- AsgnR : émission en mono (1 canal) vers la prise «ASSIGNABLE OUTPUT» **R**
- USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne **USB TO HOST**

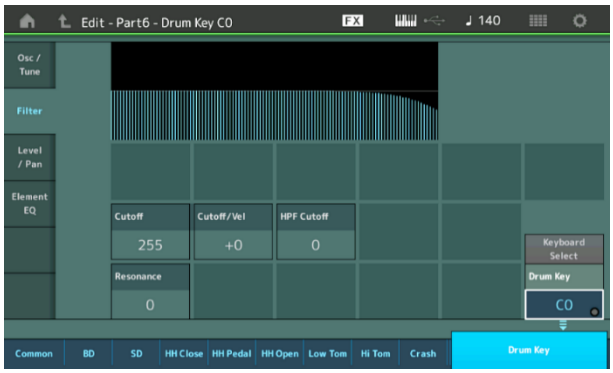
Keyboard Select : Détermine si le réglage de la sélection de clavier est activé ou non. Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), vous pouvez sélectionner les « Drum Keys » en jouant les notes au clavier. Réglages : Off, On

Drum Key : Indique la touche de batterie sélectionnée. Réglages : C0 – C6

3.2.5.2.2 Ecran « Filter »

L'écran « Filter » permet d'appliquer des réglages de filtre à la partie de batterie. Vous pouvez ainsi appliquer un filtre passe-bas et un filtre passe-haut à chaque touche de batterie individuelle.

- Pour ouvrir l'écran « Filter » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → Sélection de touche → « Filter »



Cutoff : Fréquence de coupure du filtre passe-bas. Réglages : 0 – 255

Cutoff/Vel : Sensibilité de la fréquence de coupure du filtre passe-bas à la vélocité. Un réglage positif entraîne une augmentation de la fréquence de coupure lorsque vous jouez avec plus de force au clavier. Un réglage négatif produit l'effet inverse. Réglages : -64 – +63

Resonance : Degré de résonance (accentuation harmonique) appliqué au signal à la fréquence de coupure. Réglages : 0 – 127

HPF Cutoff : Fréquence de coupure du filtre passe-haut. Réglages : 0 – 255

3.2.5.2.3 Ecran « Level/Pan »

L'écran « Level/Pan » permet de définir les paramètres « Level » et « Pan » de chaque touche de batterie.

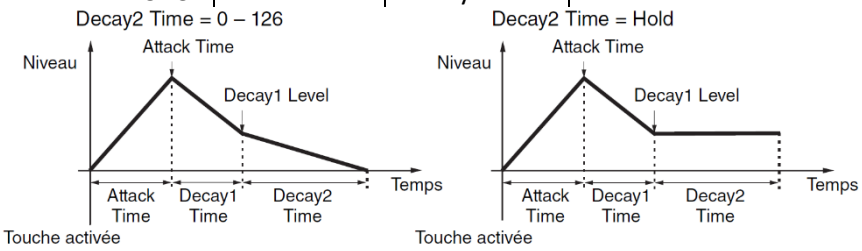
- Pour ouvrir l'écran « Level/Pan » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → Sélection de touche → « Level/Pan »



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous tels qu'ils apparaissent à l'écran.

Réglages : Time : 0 – 127, Hold (Maintien) (uniquement pour Decay2), Level : 0 – 127

	Attack	Decay1	Decay2
Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time
Level	-	Decay1 Level	-



Level
Détermine le niveau de sortie de la touche de batterie. Ce paramètre vous permet d'effectuer des réglages de balance détaillés entre les divers sons de la touche de batterie.

Réglages : 0 – 127

Level/Vel
Détermine la manière dont le niveau de sortie de la touche de batterie réagit à la vélocité.

Réglages : -64 – +63

- Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus le volume émis en sortie augmente
- Valeurs négatives : plus vous jouez doucement au clavier, plus le volume émis en sortie augmente
- 0 : le niveau de sortie reste inchangé

Pan
Position de balayage panoramique (position stéréo) de chaque touche de batterie. Ce paramètre sert également de position de balayage panoramique de base pour les réglages « Alternate » et « Random ».

Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

Alternate Pan
Etendue du balayage de son de la touche de batterie sélectionnée alternativement à gauche et à droite pour chacune des notes jouées. Le réglage « Pan » (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique de base. Réglages : L64 – C – R63

Random Pan
Etendue du balayage aléatoire du son de la touche de batterie sélectionnée à droite et à gauche pour chacune des notes jouées. Le réglage « Pan » (ci-dessus) est utilisé comme position panoramique centrale. Réglages : 0 – 127

3.2.5.2.4 Ecran « Element EQ »

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.2.6 ci-dessus).

3.2.6 « Normal Part FM-X Edit »

Une « partie normale FM-X » peut être formée de 8 opérateurs.

Il existe 2 types d'écran d'édition de partie normale FM-X :
- ✓ un écran « Operator Common Edit », qui permet de modifier les réglages communs aux 8 opérateurs ; et
- ✓ un écran « Operator Edit », pour l'édition d'opérateurs individuels.

3.2.10.1 Edition de « Operator Common » 431
3.2.10.2 Edition de « Operator » 441

3.2.6.1 Edition de « Operator Common »

3.2.10.1.1 « Part Settings » 431
3.2.10.1.2 « Pitch/Filter » 434
3.2.10.1.3 « Effect » 436
3.2.10.1.4 « Arpeggio » 437
3.2.10.1.5 « Motion Seq » 437
3.2.10.1.6 « Mod/Control » 438

3.2.6.1.1 « Part Settings »

3.2.10.1.1.1 Ecran « General » 431
3.2.10.1.1.2 Ecran « Algorithm » 433
3.2.10.1.1.3 Ecran « Zone Settings » 433
3.2.10.1.1.4 Ecran « Zone Transmit » 433

3.2.6.1.1.1 Ecran « General »

L'écran « General » de régler différents paramètres, tels que « Part Name », « Volume » et « Pan ».

- **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > General »



La plupart des paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1 ci-dessus), sauf en ce qui concerne les paramètres supplémentaires ci-dessous.

Random Pan : Etendue du balayage aléatoire gauche/droite du son de l'opérateur sélectionné pour chaque note jouée. Le paramètre « Pan » est utilisé comme position panoramique centrale. Réglages : 0 – 127

Alternate Pan : Etendue du balayage aléatoire gauche/droite du son de l'opérateur sélectionné pour chaque note jouée Le paramètre « Pan » est utilisé comme position de balayage de base. Réglages : L64 – C – R63

Scaling Pan : (Balayage panoramique de gamme)
Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octave) affectent la position panoramique, à gauche et à droite, de l'opérateur sélectionné. Pour la note « C3 », le réglage principal Pan est utilisé comme position panoramique de base.
Réglages : -64 – +0 – +63

- Les réglages positifs entraînent le réglage de la position « Pan » respectivement à gauche lorsque vous jouez au clavier dans le registre des graves et à droite lorsque vous jouez dans la plage des aigus.
- Un réglage négatif produit l'effet inverse.

KeyOnDly Sync : (Sélecteur de synchronisation sur le tempo applicable au retard consécutif à un message d'activation de note)
Détermine si le paramètre « Key On Delay Time Length » (Longueur du temps de retard consécutif à un message d'activation de note) est synchronisé ou non sur le tempo.
Réglages : Off, On

Delay Length : (Longueur du temps de retard consécutif à un message d'activation de note)
Détermine le temps (ou délai écoulé) entre le moment où vous appuyez sur une note au clavier et celui où le son est audible. Vous pouvez définir des temps de retard différents pour chaque opérateur. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « KeyOnDly Sync » est activé (réglé sur « on »). Réglages : 0 – 127

Delay Length : (Longueur de note consécutive au retard généré par un message d'activation de note)
Détermine la synchronisation de « Key On Delay » lorsque le paramètre « KeyOnDly Sync » est activé (réglé sur « on »).
Réglages : 1/16, 1/8 Tri. (Triolets de croches), 1/16 Dot. (Double croche pointée), 1/8, 1/4 Tri. (Triolets de noires), 1/8 Dot. (Croches pointées), 1/4, 1/2 Tri. (Triolets de blanches), 1/4 Dot. (Noires pointées), 1/2, Whole Tri. (Triolets de rondes), 1/2 Dot. (Blanches pointées) 1/4 x 4 (quadruples de noires ; 4 noires par temps), 1/4 x 5 (quintuples de noires ; cinq noires par temps), 1/4 x 6 (sextuples de noires ; 6 noires par temps), 1/4 x 7 (septuples de noires ; 7 noires par temps), 1/4 x 8 (octuples de noires ; 8 noires par temps)

3.2.6.1.1.2 Ecran « Algorithm »

L'écran « Algorithm » permet de spécifier l'algorithme qui détermine la disposition des opérateurs et les modalités d'émission du son FM.

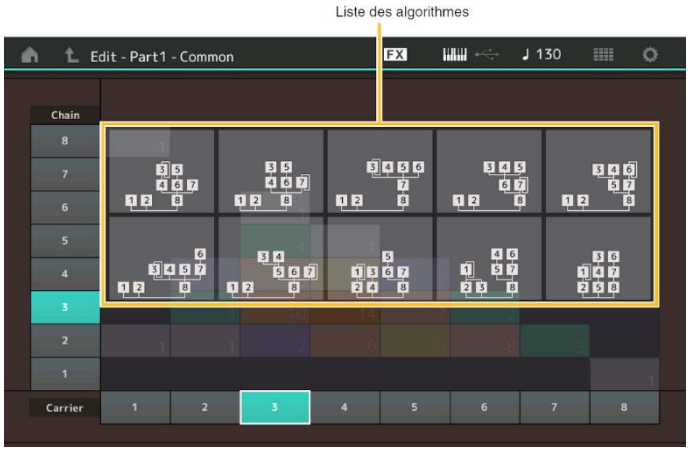
- Pour ouvrir l'écran « Algorithm » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Part Settings > Algorithm »



Algorithm : Numéro d'algorithmes.
Réglages : reportez-vous au paragraphe 5.14 ci-dessous et au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur » de Yamaha.

Feedback : Les formes d'onde peuvent être modifiées en renvoyant une partie du signal de sortie généré par un opérateur vers l'entrée de ce dernier. Ceci vous permet de régler le niveau de feedback. Réglages : 0 – 7

Algorithm Search : Appelle l'écran « Algorithm Search » pour rechercher les algorithmes désirés en filtrant le nombre de porteuses ou la longueur maximale de la connexion en série des opérateurs.



Chain : Filtre les algorithmes par la longueur maximale de la connexion en série des opérateurs. Réglages : 1 – 8

Carrier : Filtre les algorithmes par le nombre de porteuses. Réglages : 1 – 8

3.2.6.1.1.3 Ecran « Zone Settings »

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.1.3 ci-dessus).

3.2.6.1.1.4 Ecran « Zone Transmit »

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 « (§ 3.2.4.1.1.4 ci-dessus).

3.2.6.1.2 « Pitch/Filter »

3.2.9.1.2.1 Ecran « Pitch » 434
3.2.9.1.2.2 Ecran « PEG/Scale » (Pitch EG/Scale) 434
3.2.9.1.2.3 Ecran « Filter Type » 435
3.2.9.1.2.4 Ecran « Filter EG » 435
3.2.9.1.2.5 Ecran « Filter Scale » 435

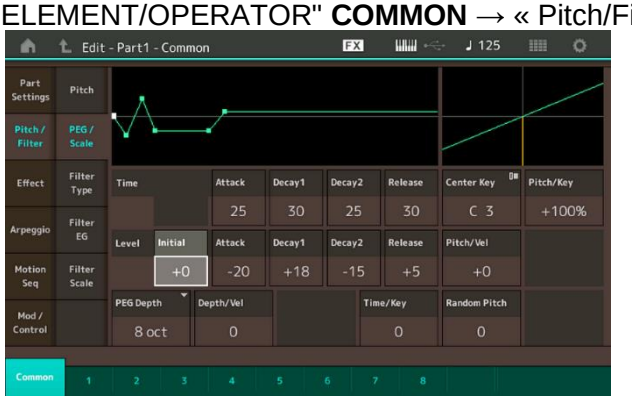
3.2.6.1.2.1 Ecran « Pitch »

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.1.2 ci-dessus), sauf en ce qui concerne le paramètre « Legato Slope », non disponible.

3.2.6.1.2.2 Ecran « PEG/Scale » (Pitch EG/Scale)

L'écran « Pitch EG/Scale » (Générateur d'enveloppe/Échelle de hauteur de ton) permet d'effectuer tous les réglages de temps et de niveau liés au « PEG », qui déterminent la manière dont la hauteur du son change avec le temps et spécifient l'échelle applicable aux parties.

- Pour ouvrir l'écran « Pitch EG/Scale » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Pitch/Filter > PEG/Scale »



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous tels qu'ils apparaissent à l'écran.

Réglages : Time : 0 – 99, Level : -50 – +50

	Initial	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	-	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

PEG Depth : Plage de hauteur de ton du paramètre « Pitch EG ». Réglages : 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

Depth/Vel : Détermine la manière dont est générée la plage de hauteur de ton en fonction de la vélocité à laquelle vous jouez les notes sur le clavier. Réglages : 0 – 7

Time/Key : (Sensibilité du temps du « PEG » au suivi des touches)
Détermine la mesure dans laquelle les notes (et plus précisément, leur position ou plage d'octaves) affectent les temps du « PEG ».
La touche centrale (C3) sert de hauteur de ton de base pour ce paramètre. Réglages : 0 – 7

- Valeurs positives : les aigus produisent une vitesse de transition élevée du « PEG », tandis que les graves se traduisent par une vitesse lente.
- 0 : la vitesse de transition du PEG ne varie pas, quelle que soit la note jouée.

Pitch/Key : (Sensibilité de la hauteur de ton au suivi des touches)

Détermine la sensibilité de l'effet « Key Follow » (intervalle de hauteur entre les notes adjacentes), dans l'hypothèse que le paramètre « Center Key » (ci-dessous) est réglé sur une hauteur standard. Réglages : -200% – +0% – +200%

- +100% (normal) : les notes voisines présentent une différence de hauteur d'un demi-ton.
- 0% : toutes les notes ont la même hauteur de ton que la note centrale.
- Valeurs négatives : les réglages sont inversés.

Center Key : (Note centrale de la sensibilité de la hauteur de ton au suivi des touches)
Détermine la note ou hauteur de ton centrale de l'effet « Key Follow » sur la hauteur.
Réglages : C -2 – G8

Pitch/Vel : (Sensibilité de la hauteur de ton à la vélocité)
Détermine la réponse de la hauteur de ton par rapport à la vélocité.
Réglages : -64 – 63

- Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton augmente.
- Valeurs négatives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton diminue.
- 0 : la hauteur de ton reste inchangée.

Random Pitch : (Profondeur de hauteur de ton aléatoire)
Permet de faire varier aléatoirement la hauteur de ton pour chaque note jouée.
Réglages : 0 – 127

NOTE Pour plus de détails sur le PEG, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

3.2.6.1.2.3 Ecran « Filter Type »

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.2.3.1 ci-dessus).

3.2.6.1.2.4 Ecran « Filter EG »

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.2.3.2 ci-dessus).

3.2.6.1.2.5 Ecran « Filter Scale »

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.2.3.3 ci-dessus).

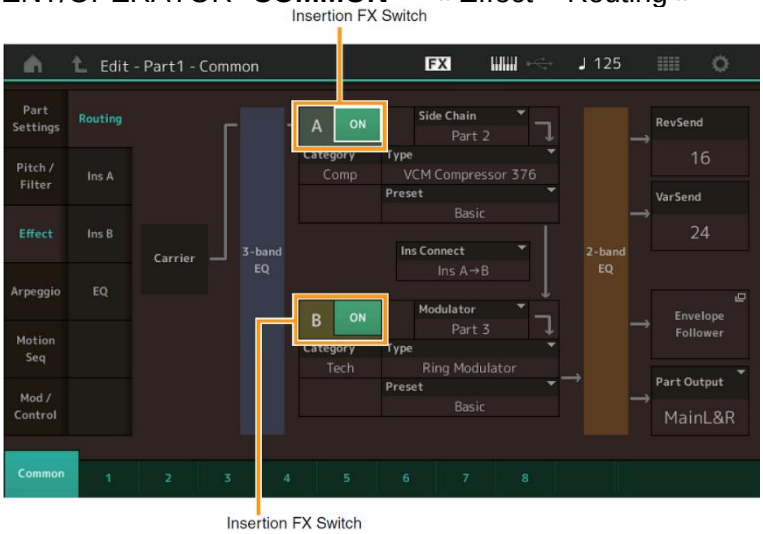
3.2.6.1.3 « Effect »

3.2.9.1.3.1 Ecran « Routing » 436
3.2.9.1.3.2 Ecran « Ins A / Ins B » 437
3.2.9.1.3.3 Ecran « EQ » (Part Equalizer) 437

3.2.6.1.3.1 Ecran « Routing »

L'écran « Routing » permet de déterminer les connexions d'effet applicables aux « parties ».

- Pour ouvrir l'écran « Routing » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Effect > Routing »



Insertion FX Switch : (Sélecteur d'effet d'insertion)
Détermine si l'effet d'insertion A/B est activé ou non. Réglages : Off, On

Category
Type : Déterminent respectivement la catégorie et le type de l'effet sélectionné.
Réglages : pour plus de détails sur les « catégories » et les « types » d'effet modifiables, reportez-vous au paragraphe « Liste des données » 5.9 ci-dessous.
En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset : Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque « type » d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.
Réglages : pour obtenir une liste des effets prédéfinis, reportez-vous au document PDF « Liste des données » de Yamaha (§ 5.11 ci-dessous).

Side Chain/Modulator : (Partie de chaîne latérale/modulateur)
Détermine la partie utilisée pour « Side Chain/Modulator ». Ce paramètre peut ne pas être activé en fonction du « type » d'effet sélectionné.
Pour plus de détails sur « Side Chain/Modulator », reportez-vous à l'écran « Routing » (§ 3.2.4.1.2.1 ci-dessus) de la « partie normale AWM2 ».
Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect : (Type de connexion d'insertion)
Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B. Le graphique à l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une idée précise de l'acheminement du signal. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Connexion d'effets » (§ 3.1.7.2 ci-dessus) dans la « Structure de base ». Réglages : Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send : Niveau d'envoi du signal transmis par l'effet d'insertion A/B à l'effet de réverbération. Réglages : 0 – 127

Var Send : (Envoi de variation)
Niveau d'envoi du signal transmis par l'effet d'insertion A/B à l'effet de variation.
Réglages : 0 – 127

Part Output : Détermine la sortie audio spécifique.
Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB Stereo, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

- MainL&R : émission en stéréo (2 canaux) vers les prises « OUTPUT » **L/MONO / R**.
- AsgnL&R : émission en stéréo (2 canaux) vers les prises « ASSIGNABLE OUTPUT » **L/R**.
- USB1&2…USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne **USB TO HOST**.
- AsgnL : émission en mono (1 canal) vers la prise « ASSIGNABLE OUTPUT » **L**.
- AsgnR : émission en mono (1 canal) vers la prise « ASSIGNABLE OUTPUT » **R**.
- USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne **USB TO HOST**.
- Eteint : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.

3.2.6.1.3.2 Ecran « Ins A / Ins B »

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.2.2 ci-dessus).

3.2.6.1.3.3 Ecran « EQ » (Part Equalizer)

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.2.3 ci-dessus).

3.2.6.1.4 « Arpeggio »

Ecran « Common »
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.3.1 ci-dessus).

Ecran « Individual »
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.3.2 ci-dessus).

Ecran « Advanced »
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux parties normales AWM2 (§ 3.2.4.1.3.3 ci-dessus).

3.2.6.1.5 « Motion Seq »

Ecran « Common »
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.4.1 ci-dessus).

Ecran « Lane »
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux parties normales AWM2 (§ 3.2.4.1.4.2 ci-dessus).

3.2.6.1.6 « Mod/Control »

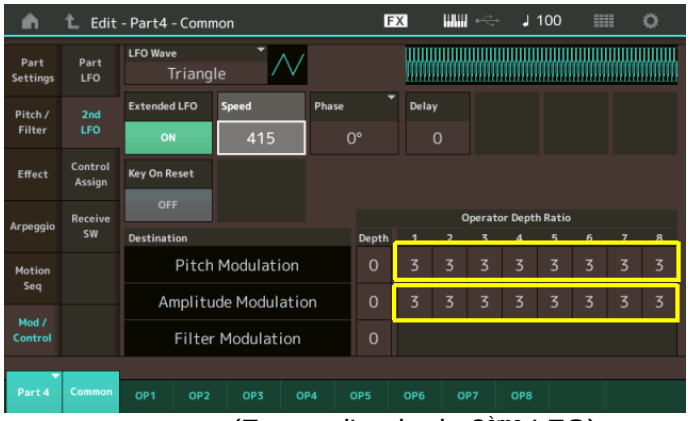
3.2.9.1.6.1 Ecran « Part LFO » 438
3.2.9.1.6.2 Ecran « 2nd LFO (2ème OBF) » 438
3.2.9.1.6.3 Ecran « Control Assign » 439
3.2.9.1.6.4 Ecran « Receive SW » (Sélecteur de réception) 440

3.2.6.1.6.1 Ecran « Part LFO »

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.5.1 ci-dessus),
sauf en ce qui concerne les différentes valeurs de réglage du paramètre « Destination ». Pour plus de détails sur les valeurs de réglage, voir le PDF « Liste des données » de Yamaha (§ 5.13 ci-dessous).

3.2.6.1.6.2 Ecran « 2nd LFO »

- Pour ouvrir l'écran « 2nd LFO » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Mod/Control > 2nd LFO »



Pitch Modulation
Operator Depth Ratio

Amplitude Modulation
Operator Depth Ratio

LFO Wave : (Forme d'onde du 2ème LFO)
Sélectionne la forme d'onde du 2ème LFO.

Réglages: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

NOTE Lorsque le réglage « Sine » est sélectionné, 2 ondes s'affichent dans le diagramme à l'écran en raison du changement de phase de l'onde de modulation d'amplitude.

Key On Reset : (Réinitialisation du 2ème LFO consécutive à un message d'activation de note)
Détermine si le 2ème LFO est réinitialisé ou non à chaque fois qu'une note est jouée.

Réglages : Off, On

Speed : (Vitesse du 2ème LFO)
Règle la vitesse (fréquence) de variation du 2ème LFO. Réglages : 0 – 415

Extended LFO : Permet de choisir entre la nouvelle plage de paramètres « Speed » du Firmware 3.0 (0 - 415) et l'ancienne (Off: 0 - 99). Si vous souhaitez conserver la compatibilité avec les réglages effectués dans l'ancien paramètre, réglez ce paramètre sur Off.

Réglages : Off, On

Phase : (Phase du 2ème LFO)
Détermine le point de départ de la phase de l'onde du 2ème LFO lorsque celui-ci est réinitialisé.

Réglages : 0°, 90°, 180°, 270°

Delay : (Temps de retard du 2ème LFO)

Détermine le temps (retard) qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur une note du clavier et celui où le 2ème LFO prend effet. Réglages : 0 – 99

Pitch Modulation : (Profondeur de modulation de la hauteur du 2ème LFO)
Profondeur à laquelle la forme d'onde du 2ème LFO module la hauteur du son.
Réglages : 0 – 99

Amplitude Modulation : (Profondeur de modulation d'amplitude du 2ème LFO)
Profondeur à laquelle la forme d'onde du 2ème LFO module l'amplitude ou le volume du son.
Réglages : 0 – 99

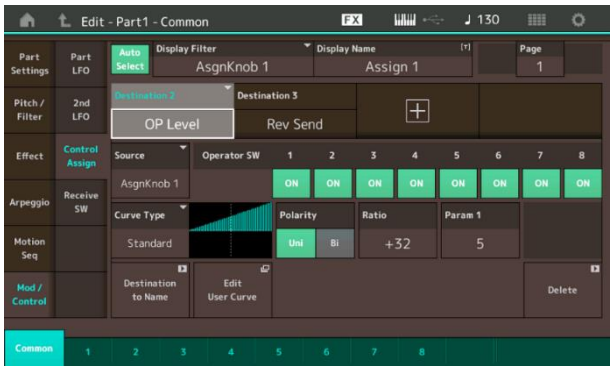
Filter Modulation : (Profondeur de modulation de filtre du 2ème LFO)
Profondeur à laquelle la forme d'onde du 2ème LFO module la fréquence de coupure du filtre.
Réglages : 0 – 99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio
(2nd LFO Pitch Modulation Operator Depth Ratio) (Ration de la profondeur de modulation de hauteur de ton de l'opérateur applicable au 2ème LFO)
Règle la profondeur définie par le paramètre « Profondeur de modulation de la hauteur du 2ème LFO » pour chaque opérateur. Réglages : 0 – 7

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio
(2nd LFO Amplitude Modulation Operator Depth Ratio)
Règle la profondeur définie par le paramètre « Profondeur de modulation d'amplitude du 2ème LFO » pour chaque opérateur. Réglages : 0 – 7

3.2.6.1.6.3 Ecran « Control Assign »

- Pour ouvrir l'écran « Control Assign » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Mod/Control > Control Assign »



Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.5.2 ci-dessus), sauf en ce qui concerne les différentes valeurs de réglage du paramètre « Destination ». Pour plus de détails sur la valeur de réglage, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Les paramètres suivants s'affichent également sur cet écran.

Operator SW : (Sélecteur d'opérateur)
Détermine si le contrôleur affecte chaque « élément » individuel (On) ou non (Off). Ce paramètre n'est disponible que lorsqu'un paramètre lié à l'opérateur est défini sous « Destination ». Réglages : Off, On



Operator Rate : (Taux de l'opérateur)
Détermine la sensibilité du contrôleur au changement du paramètre défini sous « Destination » pour chaque opérateur.
Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le paramètre « Destination » est réglé sur « OP Freq » ou « OP AEG Offset ». Réglages : Off, On

SW/Rate : (Sélecteur d'opérateur/Sélecteur de taux d'opérateur)
Bascule entre l'affichage de « Sélecteur d'opérateur » et celui de « Sélecteur de taux d'opérateur ». Ce paramètre est uniquement disponible lorsque le paramètre « Destination » est réglé sur « OP Freq » ou « OP AEG Offset ». Réglages : Off, On

3.2.6.1.6.4 Ecran « Receive SW » (Sélecteur de réception)

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (3.2.4.1.5.3 ci-dessus).

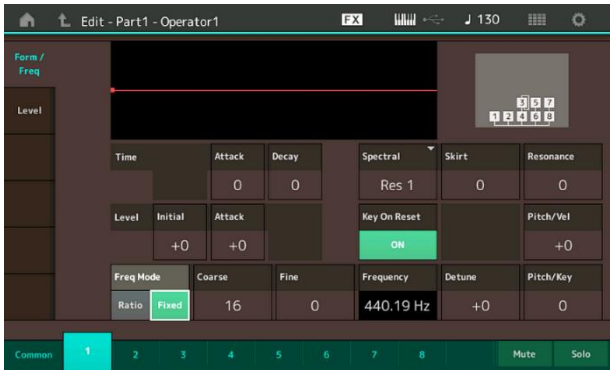
3.2.6.2 Edition de « Operator »

3.2.9.2.1 Ecran « Form/Freq » (Forme/Fréquence) 441
3.2.9.2.2 Ecran « Level » 443

3.2.6.2.1 Ecran « Form/Freq » (Forme/Fréquence)

- Pour ouvrir l'écran « Form/Freq » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → Sélection d'opérateur → « Form/Freq »

Cet écran permet d'effectuer tous les réglages de forme d'onde et de fréquence applicables aux opérateurs.



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous tels qu'ils apparaissent à l'écran.

	Initial	Attack	Decay
Time	-	Attack Time	Decay Time
Level	Initial Level	Attack Level	-

Réglages : Time : 0 – 99
Level : -50 – +50

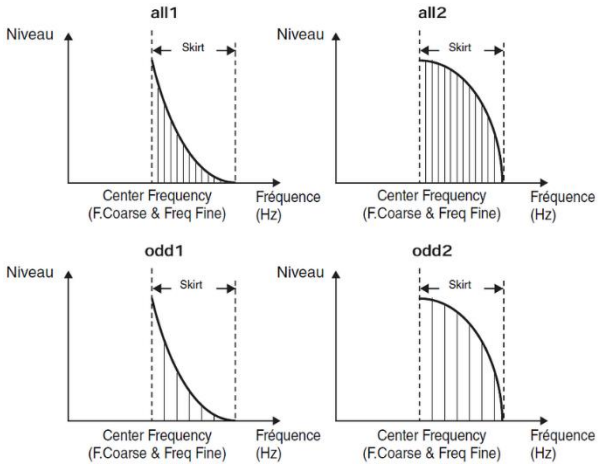
Spectral (Forme spectrale)
Détermine la forme spectrale de l'opérateur sélectionné.
Réglages : Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Skirt (Largeur de bande spectrale extrême)
Détermine la propagation de la « largeur de bande extrême » au bas de la courbe des harmoniques du « formant ». Des valeurs plus élevées produisent une largeur de bande extrême plus étendue et des valeurs plus petites une largeur de bande extrême plus étroite. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le réglage « Spectral » est défini sur « Sine ».
Réglages : 0 – 7

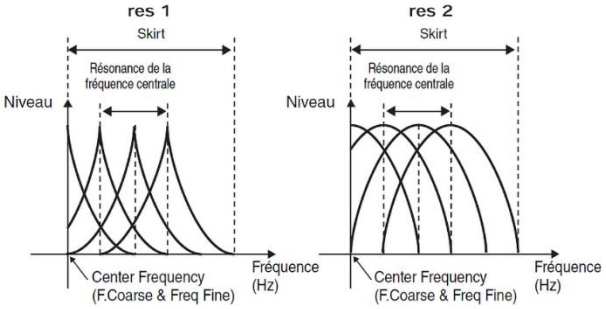
Resonance (Résonance spectrale)
Détermine dans quelle mesure la vélocité affecte la résonance de la forme spectrale. La fréquence centrale se déplace vers des fréquences plus élevées, ce qui vous permet de créer un son avec une résonance spéciale. Ce paramètre est uniquement activé lorsque le réglage « Spectral » est spécifié sur « Res 1 » ou « Res 2 ». Réglages : 0 – 99

Les formes d'onde de base utilisées comme opérateurs comportent des harmoniques, à l'exception de « Sine ». Une onde sinusoïdale contient sa propre fréquence fondamentale sans harmonique supplémentaire.

Par conséquent, lorsque le paramètre « Form » est réglé sur une valeur différente de « Sine », vous pouvez ajuster les harmoniques et la crête de chaque formant selon le type de forme d'onde en déterminant les paramètres connexes. Voici les formes d'onde de base et les paramètres caractéristiques.



Plus la valeur du paramètre « Skirt » est élevée, plus grand le nombre d'harmoniques contenus dans l'onde.



Plus la valeur du paramètre « Resonance » est élevée, plus elle entraîne le déplacement des fréquences élevées de la fréquence centrale.

- Résonance=0 : la fréquence centrale est l'onde de base
- Résonance=99 : la fréquence centrale est la centième harmonique

Key On Reset (Réinitialisation de l'LFO consécutive à un message d'activation de note)
Détermine si l'oscillation de l'opérateur est réinitialisée ou non à chaque fois qu'une note est activée. Réglages : Off, On

Pitch/Vel (Sensibilité de la hauteur de ton à la vélocité)
Détermine la manière dont la hauteur de ton de l'opérateur sélectionné réagit à la vélocité. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Freq Mode » est réglé sur « Fixed ».
Réglages : -7 – +7

- Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton augmente
- Valeurs négatives : plus vous jouez fort au clavier, plus la hauteur de ton diminue
- 0 : la hauteur de ton reste inchangée

Freq Mode (Mode Fréquence de l'oscillateur)
Détermine les réglages du paramètre « Output Pitch » de l'opérateur. Réglages : Ratio, Fixed

- Ratio : détermine la hauteur de ton de la sortie en détectant la note que vous jouez au clavier.
- Fixed : spécifie la hauteur de ton via les réglages « Coarse » et « Fine ».

Coarse (Réglage grossier)
Détermine la hauteur de ton de chaque opérateur.
Réglages : Lorsque le réglage « Freq Mode » est défini sur « Ratio » : 0 – 31
Lorsque le réglage « Freq Mode » est défini sur « Fixed » : 0 – 21

Fine (Réglage fin)
Détermine avec précision la hauteur de ton de chaque opérateur.
Réglages : Lorsque le réglage « Freq Mode » est défini sur « Ratio » : 0 – 99
Lorsque le réglage « Freq Mode » est défini sur « Fixed » : 0 – 127

Detune
Définit le paramètre « Output Pitch » applicable à l'opérateur sur une valeur légèrement supérieure ou inférieure.
Même si « Coarse Tune » et « Fine Tune » sont réglés sur une valeur identique, le paramètre Detune permet d'augmenter ou de diminuer légèrement la hauteur de ton de chaque opérateur afin d'ajouter une dimension supplémentaire au son et d'améliorer ses caractéristiques spatiales. Réglages : -15 – +15

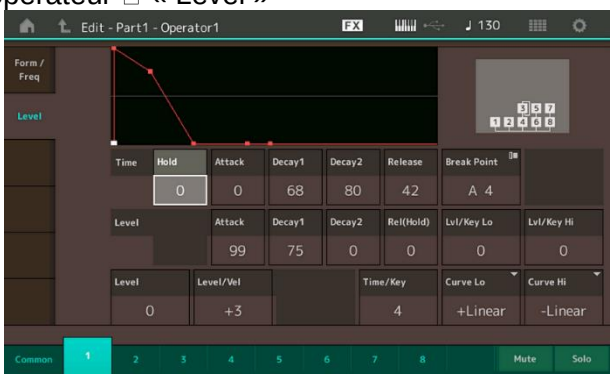
PitchSens (Sensibilité de la hauteur de ton au suivi des touches)
Détermine la sensibilité de l'effet de suivi des touches (dont l'intensité dépend de la position ou de la plage d'octave). Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Freq Mode » est réglé sur « Fixed ». Réglages : 0 – 99

- 0 : toutes les notes ont la même hauteur de ton spécifiée par Coarse et Fine
- 99 : les notes voisines présentent une différence de hauteur d'un demi-ton

3.2.6.2.2 Ecran « Level »

Cet écran permet d'effectuer tous les réglages de volume applicables à l'opérateur.

- Pour ouvrir l'écran « Level » pressez **PERFORMANCE** → **EDIT** → « Part Selection » → Sélection d'opérateur □ « Level »



Les noms complets des paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous tels qu'ils apparaissent à l'écran.

Réglages : Time : 0 – 99
Level : 0 – 99

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	-	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release (Hold) Level

Level (Niveau de l'opérateur)
Détermine le niveau de sortie de l'opérateur. Réglages : 0 – 99

Level/Vel (Sensibilité du niveau à la vélocité)
Détermine la manière dont le niveau de sortie de l'opérateur réagit à la vélocité.
Réglages : -7 – +7

- Valeurs positives : plus vous jouez fort au clavier, plus le volume émis en sortie augmente.

- Valeurs négatives : plus vous jouez doucement au clavier, plus le volume émis en sortie augmente.
- 0 : le niveau de sortie reste inchangé.

Time/Key (Sensibilité du temps de l'AEG au suivi des touches)
Détermine dans quelle mesure les notes (et plus précisément, leur position ou leur plage d'octave) affectent les temps du générateur d'enveloppe d'amplitude. Réglages : 0 – 7

- Valeurs positives : les aigus produisent une vitesse de transition rapide de l'AEG, tandis que les graves se traduisent par une vitesse lente.
- 0 : la vitesse de transition de l'AEG ne change pas, quelle que soit la note

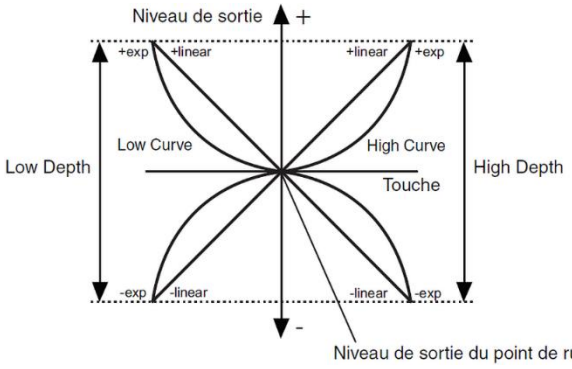
Break Point
Détermine les points de rupture de l'échelle d'amplitude en spécifiant leurs numéros de note respectifs. Réglages : A-1 – C8

Curve Lo
Curve Hi (Courbe de forte courbure)
Déterminent la courbe de l'échelle d'amplitude. Réglages : -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

Lvl/Key Lo (Profondeur faible)
Lvl/Key Hi (Profondeur forte)
Déterminent le degré de courbure de la courbe (ci-dessus). Réglages : 0 – 99

Le point de rupture divise le clavier en 2 sections.

- ✓ La section des aigus, située à droite, est définie à l'aide de « R Depth » et « R Curve » alors que
- ✓ la section des graves, à gauche, est déterminée par « L Depth » et « L Curve », comme décrit ci-dessous



Le niveau de sortie de la touche défini par le point de rupture dépend du réglage « Operator Level ».

- ✓ Pour les touches situées à gauche du point de rupture, le niveau de sortie est ajusté en fonction de la courbure déterminée par les paramètres Low Curve et Low Depth.
- ✓ En ce qui concerne les touches situées à droite du point de rupture, le niveau de sortie est ajusté en fonction de la courbure déterminée par « High Curve » et « High Depth ».

Le niveau de sortie varie de façon exponentielle à partir du point de rupture sur la courbe de type exponentiel et de façon linéaire à partir du point de rupture sur la courbe de type linéaire. Dans les 2 cas, les variations du niveau de sortie sont d'autant plus importantes que la touche est éloignée du point de rupture.

3.2.7 « Common/Audio Edit»

Une « performance » est composée d'un maximum de 16 « parties ». Vous pouvez régler les paramètres applicables ….

- ✓ à l'ensemble de la « performance » et
- ✓ aux différentes « parties » AUDIO

…..dans l'écran « Common/Audio Edit ».

De plus, depuis le Firmware 1.5 l'écran Edit a été amélioré de sorte que vous puissiez désormais sélectionner la partie désirée en touchant le nom de la partie à l'écran :

- Touchez ce paramètre pour appeler la liste déroulante permettant d'activer la partie à éditer (Réglages : Common, Part 1 – 16)

Voici un exemple d'écran « Normal Part (AWM2) Edit ».

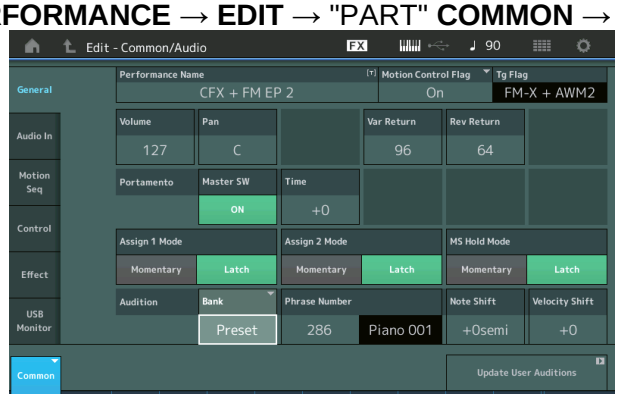


3.2.11.2.1	Ecran « Mixing »	448
3.2.11.2.2	Ecran « Routing »	449
3.2.11.2.3	Ecran « Ins A » / « Ins B » (Effet d'insertion)	450
3.2.11.2.4	Ecran « EQ »	450
3.2.11.3.1	Ecran « Common »	451
3.2.11.3.2	Ecran « Lane »	452
3.2.11.4.1	Ecran « Control Assign »	453
3.2.11.4.2	Ecran « Control Number »	454
3.2.11.5.1	Ecran « Routing »	456
3.2.11.5.2	Ecran « Variation »	457
3.2.11.5.3	Ecran « Reverb »	458
3.2.11.5.4	Ecran « Master FX »	459
3.2.11.5.5	Ecran « Master EQ »	460

3.2.7.1 Ecran « General »

L'écran « General » permet de définir divers paramètres applicables à la « performance ».

Mode opératoire : **PERFORMANCE** → **EDIT** → "PART" **COMMON** → « General »



Performance Name
Nom de la « performance » sélectionnée. Les noms de performance comportent jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Motion Control Flag
Détermine si l'attribut de « Motion Control » est ajouté ou non à la « performance » sélectionnée. Lorsque ce paramètre est activé (réglé sur « on »), l'icône « MIC » s'affiche sur l'écran « Performance Play » (§ 3.2.2 ci-dessus). La performance peut alors être filtrée selon l'indication « MC » dans l'écran « Performance Category Search » (§ 3.2.8.1 ci-dessous).
Réglages : Off, On

Tg Flag
Détermine l'attribut en fonction de la génération de sons de la performance actuellement sélectionnée.
Le nom de l'icône du générateur de sons sélectionné s'affiche sur l'écran « Performance Play » (§ 3.2.2 ci-dessus).
La « performance » peut ainsi être filtrée selon l'indication « AWM2/FM/FM-X+AWM2 » dans l'écran « Performance Category Search » (§ 3.2.8.1 ci-dessous).
Réglages : AWM2, FM-X, AWM2+FM-X

Volume
Volume de sortie de la performance sélectionnée. Réglages : 0 – 127

Pan
Position de balayage stéréo de la performance sélectionnée. Réglages : L63 – C – R63

Var Return
Niveau de retour de l'effet de variation. Réglages : 0 – 127

Rev Return
Niveau de retour de l'effet de réverbération. Réglages : 0 – 127

Audition Phrase Number
Numéro de la « phrase d'audition », c'est-à-dire de d'un échantillon de sons de la « performance » sélectionnée, que l'on appelle une « phrase d'audition ». Chaque Preset de « performance » se voit affecter, à l'avance, une « Phrase d'audition ».
Réglages : 1 – 850

Note Shift
Hauteur de ton (transposition de note) de la « phrase d'audition » en demi-tons.
Réglages : -24semi – +24semi

Velocity Shift
Vélocité de la « phrase d'audition ». Réglages : -63 – +63

Portamento Master SW
Détermine si le « portamento » s'applique ou non à la partie lorsque le paramètre « Portamento Part SW » applicable à la partie est réglé sur « on ». Réglages : Off, On

Portamento Time
Temps ou la vitesse de transition de la hauteur de ton lorsque le réglage de « portamento » est appliqué. Réglages : -64 – +63

RB Mode
Détermine le comportement du contrôleur de **ruban** lors de son relâchement.
Réglages : Hold, Reset

- Hold : le fait de relâcher le doigt du contrôleur de ruban entraîne le maintien de la valeur sur le dernier point de contact.
- Reset : le fait de relâcher le doigt du contrôleur de ruban entraîne automatiquement le retour de la valeur vers le centre.

Assign 1 Mode/Assign 2 Mode
Détermine si les touches **ASSIGN 1** et **ASSIGN 2** fonctionnent en mode « latch » ou « momentary ».
Réglages : Latch, Momentary

- Latch : le fait d'appuyer sur la touche entraîne son basculement entre les états d'activation (« on ») et de désactivation (« off »).
- Momentary : le fait d'appuyer sur la touche ou de la maintenir enfoncée active la touche, tandis que son relâchement la désactive.

MS Hold Mode
Détermine la réponse de la touche **MOTION SEQ HOLD** lorsqu'elle est enfoncée.
Réglages : Latch, Momentary

- Latch : le fait d'appuyer sur la touche entraîne son basculement entre les états d'activation (« on ») et de désactivation (« off »).
- Momentary : le fait d'appuyer sur la touche ou de la maintenir enfoncée active la touche, tandis que son relâchement la désactive.

Depuis le Firmware 2.0 on peut désormais créer des phrases d'audition utilisateur.
Bank
Indique la banque à utiliser pour l'audition.
Réglages : Preset, User, Library (lorsque les fichiers de bibliothèque sont chargés)

Update User Auditions
Convertit tous les morceaux enregistrés sur le MONTAGE en « User Auditions ». Si les « User Auditions » existent déjà, elles seront toutes écrasées.

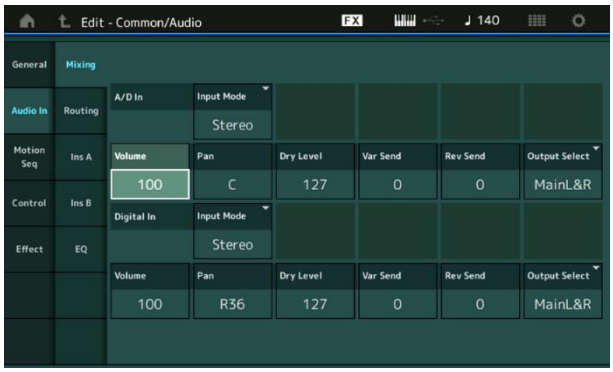
3.2.7.2 « Audio In »

3.2.11.2.1 Ecran « Mixing » 448
3.2.11.2.2 Ecran « Routing » 449
3.2.11.2.3 Ecran « Ins A » / « Ins B » (Effet d'insertion) 450
3.2.11.2.4 Ecran « EQ » 450

3.2.7.2.1 Ecran « Mixing »

L'écran « Mixing » permet d'ajuster les réglages de volume de la partie audio (signal d'entrée des prises « A/D INPUT » **L/MONO/R**) et de la partie numérique (signal d'entrée de la borne **USB TO HOST***).
* Son du seul port réglé sur « Digital L/R » parmi tous les ports du périphérique.

Mode opératoire **PERFORMANCE** → **EDIT** → "PART" **COMMON** → « Audio In > Mixing »



A/D In Input Mode/Digital In Input Mode
Détermine la configuration du signal de la partie AN/numérique ou le mode d'acheminement des signaux y afférents (stéréo ou mono).
Réglages : L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

- L Mono : seul le canal L (G) est utilisé.
- R Mono : seul le canal R (D) est utilisé.
- L+R Mono : les canaux L et R sont tous deux mixés et traités en mono.
- Stéréo : les canaux L et R sont tous deux utilisés.

NOTE Seul le son provenant du canal **L/MONO** est traité en mono.

Volume
Niveau de sortie de la partie AN/partie numérique. Réglages : 0 – 127

Pan
Position de balayage stéréo de la partie audio/partie numérique. Réglages : L63 – C – R63

Dry Level
Niveau de la partie d'entrée AN/partie numérique qui n'a pas été traité avec l'effet système. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ». Réglages : 0 – 127

Var Send
Niveau d'envoi du signal de la partie audio/partie numérique transmis à l'effet de variation. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ». Réglages : 0 – 127

Rev Send
Niveau d'envoi du signal de la partie audio/partie numérique transmis à l'effet de réverbération. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ». Réglages : 0 – 127

Output Select
Détermine la sortie spécifique du signal de la partie AN/numérique.
Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off
MainL&R : émission en stéréo vers les prises « OUTPUT » **L/MONO/R**.

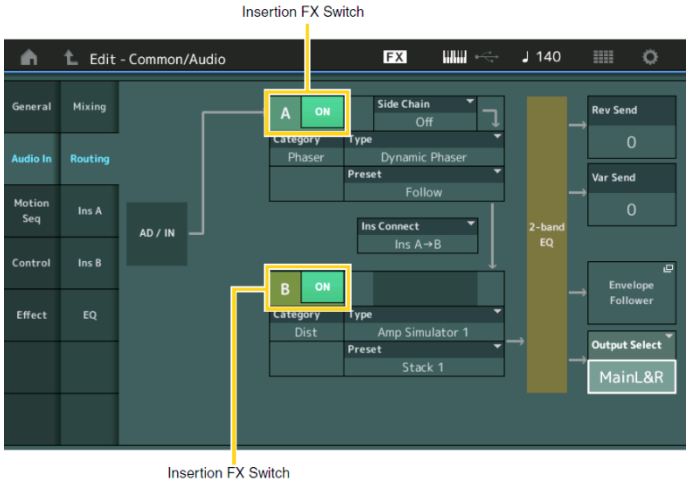
- AsgnL&R : stéréo vers les prises « ASSIGNABLE OUTPUT » **L/R**.

- USB1&2…USB29&30 : stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne **USB TO HOST**.
- AsgnL : mono vers la prise « ASSIGNABLE OUTPUT » **L**.
- AsgnR : mono vers la prise « ASSIGNABLE OUTPUT » **R**.
- USB1 – 30 : mono (canaux 1 – 30) vers la borne **USB TO HOST**.
- Off : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.

3.2.7.2.2 Ecran « Routing »

L'écran « Routing » permet de déterminer les connexions d'effet applicables à la partie A/N.

Mode opératoire : **PERFORMANCE** > **EDIT** > "PART" **COMMON** → « Audio In > Routing »



Insertion FX Switch
Détermine si l'effet d'insertion A/B est activé ou non. Réglages : Off, On

Category
Type
Déterminent respectivement la catégorie et le type de l'effet sélectionné.
Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au paragraphe 5.9 ci-dessous « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset
Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques. Vous pouvez modifier la manière dont le son est affecté par les réglages préprogrammés sélectionnés.
Réglages : pour obtenir une liste des effets prédéfinis, reportez-vous au paragraphe 5.11 ci-dessous « Liste des données ».

Side Chain/Modulator
Détermine la partie utilisée pour « Side Chain/Modulator ».
Ce paramètre est indisponible selon le type d'effet sélectionné.
Pour plus de détails sur « Side Chain/Modulator », reportez-vous à l'écran « Routing » de la « partie normale AWM2 » (§ 3.2.4.1.2.1 ci-dessus).
Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect
Détermine l'acheminement des effets d'insertion A et B. Le graphique à l'écran montre les changements de réglage, ce qui vous donne une idée précise de l'acheminement du signal. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Connexion d'effets » (3.1.7.2 ci-dessus) dans la « Structure de base ». Réglages : Ins A /B, Ins B/A

Rev Send
Niveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion A/B (ou du signal contourné) vers l'effet de réverbération. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ». Réglages : 0 – 127

Var Send
Nveau d'envoi du signal transmis à partir de l'effet d'insertion A/B (ou du signal contourné) vers l'effet de variation. Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ». Réglages : 0 – 127

Envelope Follower
Appelle l'écran de réglage de « Envelope Follower ». Pour les détails, reportez-vous à l'écran « Routing » (3.2.4.1.2.1 ci-dessus) applicable à l'édition des « parties normales AWM2 ». Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Part Output » est réglé sur « MainL&R ».

Output Select
Détermine la sortie audio spécifique.
Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

- MainL&R : stéréo vers les prises « OUTPUT » **L/MONO/R**.
- AsgnL&R : stéréo vers les prises « ASSIGNABLE OUTPUT » **L/R**.
- USB1&2…USB29&30 : stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne **USB TO HOST**.
- AsgnL : mono vers la prise « ASSIGNABLE OUTPUT » **L**.
- AsgnR : mono vers la prise « ASSIGNABLE OUTPUT » **R**.
- USB1 – 30 : mono (canaux 1 – 30) vers la borne **USB TO HOST**.
- Off : aucun signal audio n'est émis en sortie de partie.

3.2.7.2.3 Ecran « Ins A » / « Ins B » (Effet d'insertion)

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.2.2 ci-dessus).

3.2.7.2.4 Ecran « EQ »

Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.2.3 ci-dessus), sauf en ce qui concerne le paramètre « 3-band EQ » inactivé

3.2.7.3 « Motion Seq »

3.2.11.3.1 Ecran « Common » 451
3.2.11.3.2 Ecran « Lane » 452

3.2.7.3.1 Ecran « Common »

L'écran « Common » permet de régler les paramètres liés à « Motion Sequencer » communément utilisés pour toutes les parties en mode « Common/Audio Part ».

Mode opératoire : **PERFORMANCE** → **EDIT** → "PART" **COMMON** → « Motion Seq > Common »



Common Clock Swing
Détermine le swing de l'arpège ou de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du swing de l'arpège ou de « Motion Sequencer » applicable à chaque « partie ». Réglages : -120 – +120

Common Clock Unit
Temps de reproduction de l'arpège ou de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance.
Ce paramètre s'applique à la partie lorsque le paramètre Unit Multiply (Reproduction multiple de l'unité) applicable à la partie est réglé sur « Common ».
Utilisez ce paramètre pour créer un type d'arpège ou de Motion Sequencer différent du type original. Réglages : 50% – 400%

- 200% : la durée de reproduction est 2 fois plus longue et la valeur du tempo réduite de moitié
- 100% : durée de reproduction normale
- 50% : la durée de reproduction est réduite de moitié et la valeur du tempo 2 fois plus élevée

Common Arp Gate Time
Taux de durée de gate de l'arpège pour l'ensemble de la performance.
Ceci représente la valeur de décalage du taux de durée de gate de l'arpège applicable à chaque partie. Réglages : -100 – +100

Common Arp Velocity
Taux de vélocité de l'arpège pour l'ensemble de la performance. Ceci représente la valeur de décalage du taux de vélocité de l'arpège applicable à chaque partie.
Réglages : -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude
Amplitude de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Amplitude » détermine les modalités de changement de la séquence de mouvements.
Ceci représente la valeur de décalage de Part Motion Seq Amplitude (Amplitude de Motion Seq applicable à la « partie »), qui est aussi la valeur de décalage de « Lane Amplitude ». Il en résulte que les valeurs de l'amplitude MS commune et de partie décalent toutes deux le

réglage de l'amplitude de « Lane » (uniquement si le le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »). Réglages : -64 – +63

Common Motion Seq Shape
Forme de l'impulsion de Motion Sequencer pour l'ensemble de la performance. Cela modifie la forme de la courbe de pas de la séquence.
Ceci représente la valeur de décalage de « Part Motion Seq Pulse Shape », qui est aussi la valeur de décalage de « Lane Pulse Shape ». Il en résulte que les valeurs de la forme de l'impulsion MS commune et de « partie » décalent toutes deux le réglage de la forme de l'impulsion du paramètre dans la « Lane » (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » et le réglage « Control » du paramètre sont activés (réglés sur « on »)).
Réglages : -100 – +100

Common Motion Seq Smooth
Détermine la régularité de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Smoothness » (Régularité) détermine le degré de régularité du changement de temps de la séquence de mouvements.
Ceci représente la valeur de décalage de « Part Motion Seq Smoothness », qui est aussi la valeur de décalage de « Lane Smoothness ».
Il en résulte que les valeurs de régularité MS commune et de partie décalent toutes deux le réglage « Smoothness » du paramètre dans la « Lane » (uniquement si le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »)). Réglages : -64 – +63

Common Motion Seq Random
Détermine le changement aléatoire de « Motion Sequencer » pour l'ensemble de la performance. Le paramètre « Random » détermine le degré de variation aléatoire de la valeur de pas au sein de la séquence.
Ceci représente la valeur de décalage de « Part Motion Seq Random » lorsque le réglage « MS FX » correspondant à la « Lane » est activé (réglé sur « on »). Réglages : -64 – +63

Random (Changement aléatoire de Motion Sequencer applicable à la partie A/N)
Degré de variation aléatoire de la valeur de pas de la séquence de mouvements applicable à la partie A/N. Pour plus de détails sur le réglage « Random », reportez-vous à la section « Édition rapide » § 3.2.2.2.2 ci-dessus. Réglages : 0 – 127

Sync Part (Partie synchronisée sur Motion Sequencer)
Détermine la partie à synchroniser sur « Motion Sequencer ». La fonction « Motion Sequencer » est synchronisée sur le réglage « Note On » et le réglage « Arp/Motion Seq Grid » de la partie spécifiée. Réglages : Partie 1 – Partie 16

Arp/MS Grid (Grille Arpège/Motion Sequencer)
Type de note qui sert de base au paramètre « Quantize » ou « Swing ». La valeur du paramètre est affichée en impulsions d'horloge. Pour « Motion Sequencer », la valeur du paramètre est définie comme la longueur d'un pas. Ce réglage s'applique à la partie sélectionnée comme partie synchronisée dans « Sync Part » (ci-dessus).
Réglages : 60 (Triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

3.2.7.3.2 Ecran « Lane »

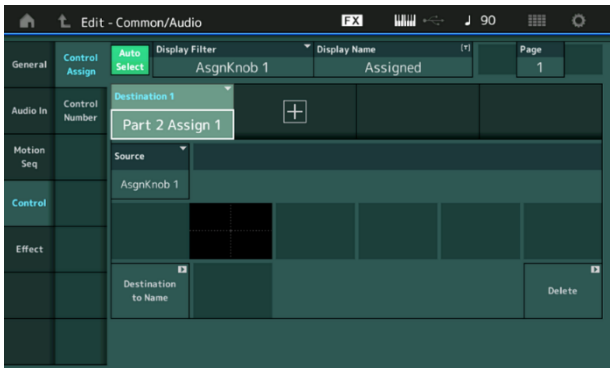
Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common » Edit applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.4.2 ci-dessus).

3.2.7.4 « Control »

3.2.11.4.1 Ecran « Control Assign » 453
3.2.11.4.2 Ecran « Control Number » 454

3.2.7.4.1 Ecran « Control Assign »

Mode opératoire : **PERFORMANCE** > **EDIT** > "PART" **COMMON** > « Control > Control Assign »



Les paramètres de cet écran sont identiques aux paramètres de l'écran « Element Common Edit » applicables aux « parties normales AWM2 » (§ 3.2.4.1.5.2 ci-dessus), sauf en ce qui concerne les paramètres ci-dessous.

Destination
Lorsque le paramètre « Source » est spécifié sur « AsgnKnob 1 – 8 », les réglages « Part 1 – 16 Assign 1 – 8 » sont ajoutés en tant que valeurs du paramètre. Dans ce cas, « Curve Type » et « Curve Ratio » ne sont pas sélectionnables.
Réglages : reportez-vous à la « Liste des commandes » du chapitre « Liste des données » § 4.35 ci-dessous.

Source
Lorsque le paramètre « Destination » est spécifié sur « Part 1 – 16 Assign 1 – 8 », seul le réglage « AsgnKnob 1 – 8 » peut être défini pour ce paramètre.
Réglages : AsgnKnob 1 – 8, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMstControl

Le Firmware 1.60 apporte les nouveautés suivantes

Lorsque le réglage « Super Knob » est sélectionné pour « Display Filter », tous les réglages des **encodeurs assignables** pour lesquels la fonction « Super Knob Link » est activée s'affichent.
Réglages : AsgnKnob 1 – 8, Super Knob, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Les paramètres suivants n'apparaissent que lorsque les réglages « Destination 1 – 16 » sont spécifiés sur « Part 1 – 16 Assign 1 – 8 » En outre, lorsque le paramètre « Destination » n'est réglé sur aucun des **encodeurs assignables** de la partie, seules les touches de raccourci sont disponibles.

Destination
Détermine les réglages de contrôleur pour la partie qui doit s'afficher.
Réglages : 1 – 16 (Le nombre qui s'affiche est celui des destinations des boutons attribuables de la partie sélectionnée dans la « Destination 1 – 16 ».)

Parameter (Paramètre)

Détermine les paramètres de la partie à contrôler.
Réglages : Reportez-vous à la « Liste des commandes » disponible dans la Liste des données.

Edit Part Control Settings (Édition des réglages de commande de partie)
Ouvre l'écran « Control Assign » de la partie actuellement sélectionnée

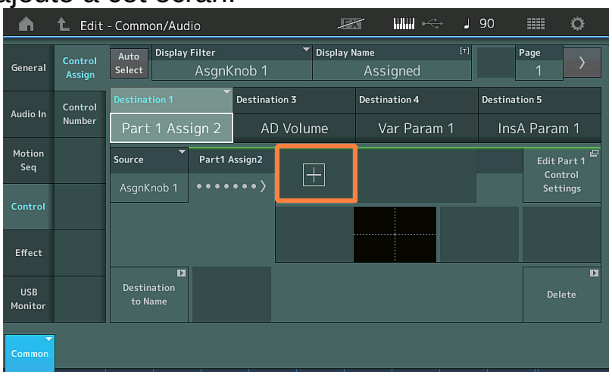
Curve Type (Type de courbe)
Détermine la courbe spécifique pour modifier le paramètre défini dans « Destination ». L'axe horizontal indique la valeur du jeu de contrôleurs défini dans « Source » et l'axe vertical indique les valeurs des paramètres.
Réglages : Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold
Pour « User Bank » : User 1 – 32
Pour la lecture d'un fichier LIBRARY : courbes dans Library 1 – 8

Polarity (Polarité de la courbe)
Détermine la courbe de polarité du type de courbe sélectionné défini sous « Curve Type ».
Réglages : Uni, Bi

- Uni : changements unipolaires uniquement, dans un sens positif ou négatif, par rapport à une valeur de paramètre de base en fonction de la forme de la courbe.
- Bi : changements bipolaires, dans un sens positif ou négatif, par rapport à une valeur de paramètre de base.

Ratio (Ratio de courbe)
Détermine le ratio de la courbe. Réglages : -64 – +63

Le Firmware 2.0 apporte la nouveauté suivante
Lorsque des boutons à affecter sont réglés sur Source et Destination, mais que la destination de contrôle n'est pas encore sélectionnée, un nouveau paramètre de destination de contrôle peut être ajouté à cet écran.



- Touchez le bouton [+] pour ajouter un nouveau paramètre « Part » pour la destination

3.2.7.4.2 Ecran « Control Number »

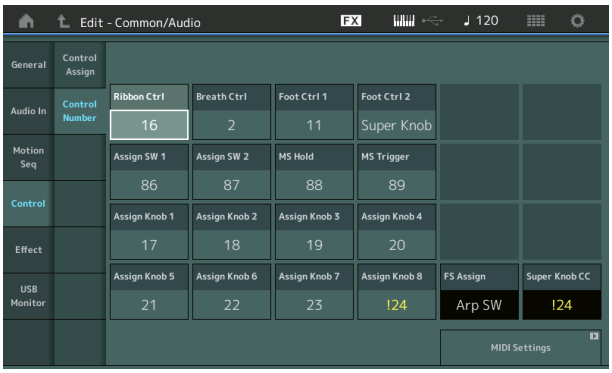
Détermine les numéros de changement de commande MIDI communs, affectés à l'ensemble du système Vous pouvez utiliser les boutons du panneau avant et les contrôleurs externes en leur affectant correctement les numéros de changement de commande MIDI.

Le paramètre « Control Number » défini sur cet écran est stocké en tant que données de performance. Cependant, « FS Assign » (Affectation FS) et « Super Knob CC » sont stockés en tant que réglages généraux du système, et non pas sous forme de données de performance.

NOTE

- ✓ Les contrôleurs externes comprennent les séquenceurs externes et les contrôleurs MIDI externes.
- ✓ Le paramètre Control Number défini sur cet écran est stocké en tant que données de performance. Cependant, « FS Assign » (Affectation FS) et « Super Knob CC » sont stockés en tant que réglages généraux du système, et non pas sous forme de données de performance.

Mode opératoire **PERFORMANCE** > **EDIT** > "PART" **COMMON** > « Control > Control Number »



Ribbon Ctrl
Détermine le numéro de changement de commande généré à l'aide du contrôleur de **ruban**. Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide du contrôleur de **ruban**.

Réglages : Off, 1 – 95

Breath Ctrl
Détermine le numéro de changement de commande reçu de l'équipement externe comme étant un contrôleur de souffle.
Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide du contrôleur de souffle. Réglages : Off, 1 – 95

Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2
Numéro de changement de commande généré en utilisant un contrôleur au pied connecté à la prise « FOOT CONTROLLER » **1 /2**.
Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide du contrôleur au pied. Réglages : Off, 1 – 95, Super Knob

Assign SW 1/Assign SW 2
Numéro de changement de commande généré à l'aide de la touche **ASSIGN 1/ASSIGN 2**.
Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide de la touche **ASSIGN 1/ASSIGN 2**.

Réglages : Off, 1 – 95

MS Hold
Numéro de changement de commande généré à l'aide de la touche **MOTION SEQ HOLD**.
Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide de la touche **MOTION SEQ HOLD**.

Réglages : Off, 1 – 95

MS Trigger
Numéro de changement de commande généré à l'aide de la touche **MOTION SEQ TRIGGER**.

Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide de la touche **MOTION SEQ TRIGGER**.

Réglages : Off, 1 – 95

Assign Knob 1 – 8

Numéro de changement de commande généré lors de l'utilisation des « Assignable Knobs » **1 – 8**.

Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide des « Assignable Knobs » **1 – 8**.

Réglages : Off, 1 – 95

MIDI Settings

Appelle l'écran MIDI I/O (E/S MIDI) dans Utility.

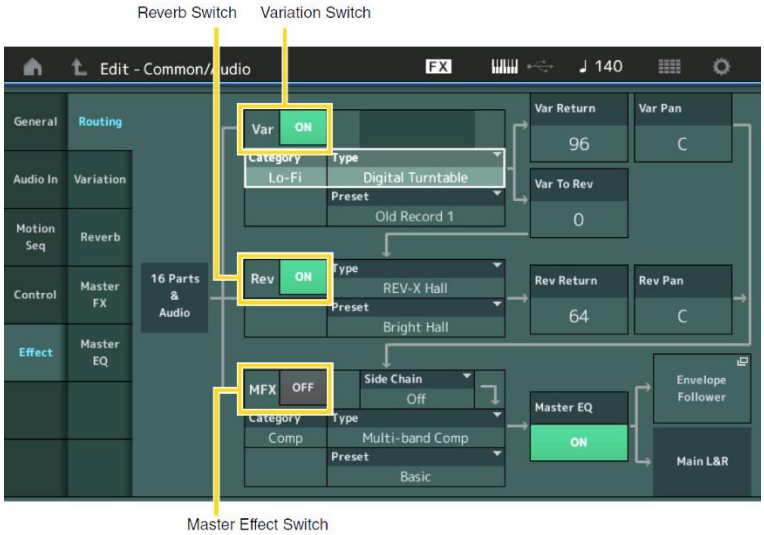
3.2.7.5 « Effect »

3.2.11.5.1 Ecran « Routing » 456
3.2.11.5.2 Ecran « Variation » 457
3.2.11.5.3 Ecran « Reverb » 458
3.2.11.5.4 Ecran « Master FX » 459
3.2.11.5.5 Ecran « Master EQ » 460

3.2.7.5.1 Ecran « Routing »

L'écran « Routing » permet de déterminer les connexions d'effets système et d'effets principaux affectant communément l'ensemble des parties.

Mode opératoire : **PERFORMANCE** > **EDIT** > "PART" **COMMON** > « Effect > Routing »



Variation/Reverb/Master Effect Switch (Sélecteur d'effet de variation/réverbération/principal)

Déterminent respectivement si l'effet de variation/réverbération/principal est activé ou non.

Réglages : Off, On

Category

Type

Catégorie et le type de l'effet sélectionné.

Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au paragraphe 5.9 ci-dessous « Liste des données ». En outre, pour obtenir une

description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset (Présélection d'effet de variation/réverbération/principal)
Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet de variation/réverbération/principal, destinés à des applications et des situations spécifiques.
Réglages : pour obtenir une liste de tous les types d'effet prédéfinis, reportez-vous au document PDF « Liste des données ».

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur destinée à « effet de variation »/ « principal »)
Détermine la partie utilisée pour « Side Chain/Modulator » destinée à « effet de variation »/ « principal ».
Ce paramètre est indisponible lorsque la partie désignée sous « Master » est sélectionnée comme valeur de « Modulator Part ».
Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Var Return
Rev Return
Niveaux respectifs de retour de l'effet de variation et de principal.
Réglages : 0 – 127

Var Pan
Rev Pan
Position de balayage panoramique stéréo de l'effet de variation/réverbération.
Réglages : L63 (extrême gauche) – C (centre) – R63 (extrême droite)

Var to Rev (Variation vers réverbération)
Niveau de transmission du signal envoyé par l'effet de variation à l'effet de « réverbération ».
Réglages : 0 – 127

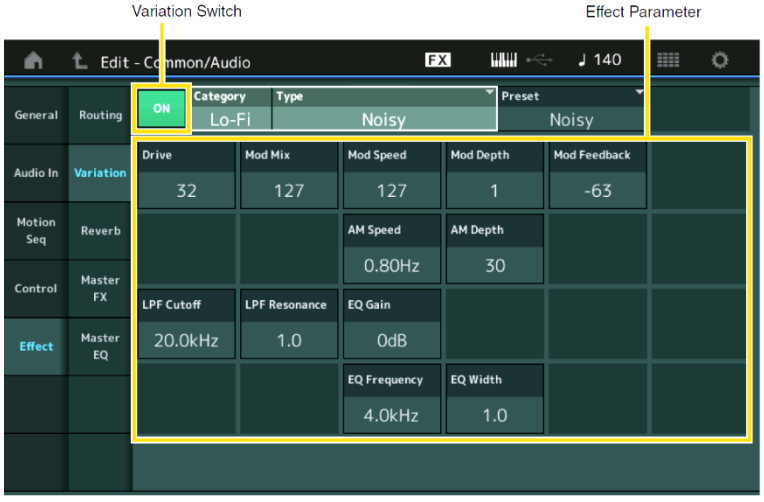
Master EQ
Détermine si l'égaliseur principal est activé ou non. Réglages : Off, On

Envelope Follower
Appelle l'écran de réglage de « Envelope Follower ». Reportez-vous à l'écran « Routing » (§ 3.2.4.1.2.1 ci-dessus) applicable aux « parties normales AWM2 ».

3.2.7.5.2 Ecran « Variation »

Cet écran vous permet de déterminer les réglages détaillés de l'effet de variation.

Mode opératoire **PERFORMANCE** > **EDIT** > "PART" **COMMON** > « Effect > Variation »



Variation Switch
Détermine si l'effet de variation est activé ou non. Réglages : Off, On

Category
Type
Catégorie et type de l'effet sélectionné.
Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au paragraphe 5.9 ci-dessous « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset
Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.
Réglages : pour obtenir une liste de tous les types d'effet prédéfinis, reportez-vous au paragraphe 5.9 ci-dessous « Liste des données ».

Side Chain/Modulator (Partie de chaîne latérale/modulateur destinée à l'effet de variation)
Détermine la partie utilisée pour « Side Chain/Modulator » destinée à l'effet de variation.
Ce paramètre est indisponible lorsque la partie désignée sous « Master » est sélectionnée comme valeur de « Modulator Part ».
Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effect Parameter
Les paramètres modifiables varient en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails sur les paramètres d'effet modifiables pour chaque type d'effet, reportez-vous au paragraphe 5.9 ci-dessous « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque paramètre d'effet, reportez-vous audocument PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

3.2.7.5.3 Ecran « Reverb »

Cet écran permet de déterminer les réglages détaillés de l'effet de réverbération.

Mode opératoire : **PERFORMANCE** > **EDIT** > "PART" **COMMON** → « Effect > Reverb »



Reverb Switch : Détermine si l'effet de réverbération est activé ou non.
Réglages : Off, On

Category
Type : Catégorie et type de l'effet sélectionné.

Réglages : Pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au paragraphe 5.9 « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset : Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.

Réglages : pour obtenir une liste de tous les types de Preset d'effet, reportez-vous au paragraphe 5.9 « Liste des données ».

Effect Parameter : Les paramètres modifiables varient en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails sur les paramètres d'effet modifiables pour chaque type d'effet, reportez-vous au paragraphe 5.10 ci-dessous « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque paramètre d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

3.2.7.5.4 Ecran « Master FX »

Cet écran vous permet de déterminer les réglages détaillés de l'effet principal.

Mode opératoire : PERFORMANCE > **EDIT** > "PART" **COMMON** > « Effect > Master FX »



Master Effect Switch : Détermine si l'effet principal est activé ou non.

Réglages : Off, On

Category
Type : Déterminent respectivement la catégorie et le type de l'effet sélectionné.

Réglages : pour plus de détails sur les catégories et les types d'effet modifiables, reportez-vous au paragraphe 5.9 « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque type d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

Preset : Permet d'appeler des réglages préprogrammés pour chaque type d'effet, destinés à des applications et des situations spécifiques.

Réglages : pour obtenir une liste de tous les types d'effet prédéfinis, reportez-vous au paragraphe 5.9 « Liste des données ».

Side Chain/Modulator : Partie de chaîne latérale/modulateur destinée à l'effet principal) Détermine la partie utilisée pour « Side Chain/Modulator » destinée à « effet principal ».

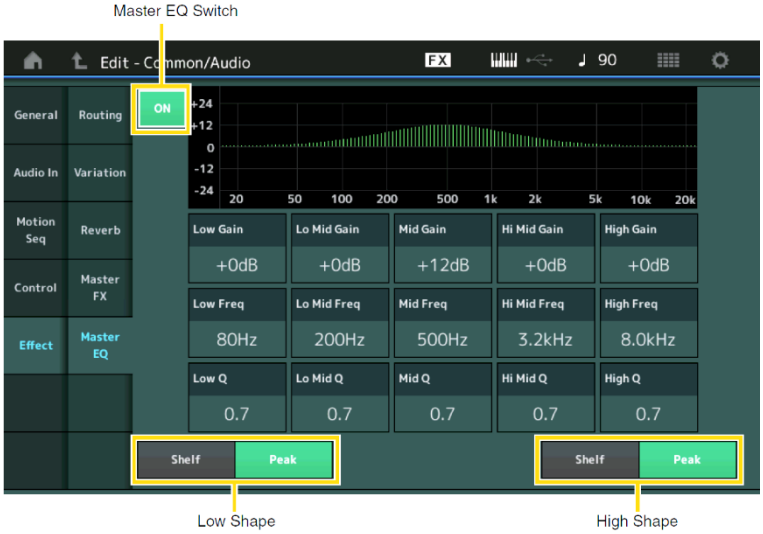
Ce paramètre est indisponible lorsque la partie désignée sous « Master » est sélectionnée comme valeur de « Modulator Part ». Réglages : Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effect Parameter : Les paramètres modifiables varient en fonction du type d'effet sélectionné. Pour plus de détails sur les paramètres d'effet modifiables pour chaque type d'effet, reportez-vous au paragraphe 5.9 « Liste des données ». En outre, pour obtenir une description de chaque paramètre d'effet, reportez-vous au document PDF « Manuel des paramètres du synthétiseur ».

3.2.7.5.5 Ecran « Master EQ »

Cet écran permet de définir les paramètres relatifs à l'égaliseur principal.

Mode opératoire : **PERFORMANCE** > **EDIT** > "PART" **COMMON** > « Effect > Master EQ »



Master EQ Switch : Détermine si l'égaliseur principal est activé ou non.
Réglages : Off, On

Low Gain : (Gain en basses fréquences de l'égaliseur principal)
Gain de niveau de la bande de basses fréquences de l'égaliseur principal.
Réglages : -12dB – +12dB

Lo Mid Gain : Gain de niveau de la bande de fréquences moyennes inférieures de « égaliseur principal ». Réglages : -12dB – +12dB

Mid Gain : Gain de niveau de la bande de moyennes fréquences de « égaliseur principal ». Réglages : -12dB – +12dB

Hi Mid Gain : Gain de niveau de la bande de fréquences moyennes supérieures de « égaliseur principal ». Réglages : -12dB – +12dB

High Gain : Gain de niveau de la bande de hautes fréquences de « égaliseur principal ». Réglages : -12dB – +12dB

Low Freq : Fréquence de la bande de basses fréquences de « égaliseur principal ».
Réglages : 32Hz – 2.0kHz

Lo Mid Freq : Fréquence de la bande de fréquences moyennes inférieures de « égaliseur principal ».
Réglages : 100Hz – 10kHz

Mid Freq : Fréquence de la bande de moyennes fréquences de « égaliseur principal ». Réglages : 100Hz – 10kHz

Hi Mid Freq : Fréquence de la bande de fréquences moyennes supérieures de « égaliseur principal ». Réglages : 100Hz – 10kHz

High Freq : Fréquence de la bande de hautes fréquences de « égaliseur principal ». Réglages : 500Hz – 16kHz

Low Q : Largeur de bande de basses fréquences de « égaliseur principal ». Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Master EQ Low Shape » (ci-dessous) est réglé sur « Peak ». Réglages : 0.1 – 12.0

Lo Mid Q : Largeur de bande des fréquences moyennes inférieures de “égaliseur principal ». Réglages : 0.1 – 12.0

Mid Q : Largeur de bande de moyennes fréquences de « égaliseur principal ». Réglages : 0.1 – 12.0

Hi Mid Q : Largeur de bande des fréquences moyennes supérieures de « égaliseur principal ». Réglages : 0.1 – 12.0

High Q : Largeur de bande des fréquences supérieures de « égaliseur principal ». Ce paramètre n'est disponible que lorsque le paramètre « Master EQ High Shape » (ci-dessous) est réglé sur « Peak ». Réglages : 0.1 – 12.0

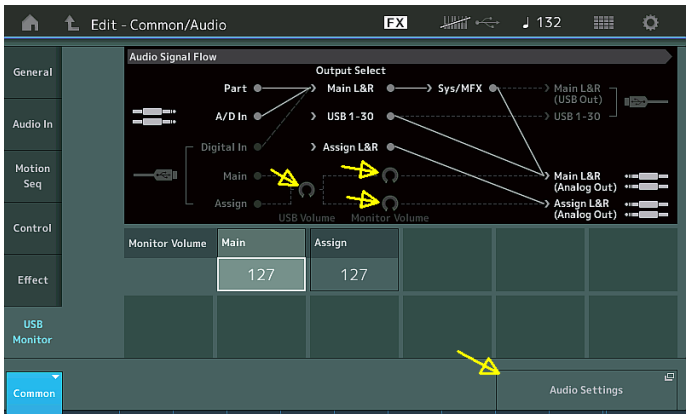
Low Shape
High Shape : Déterminent respectivement si l'égaliseur utilisé est de type « Shelving » (plateau) ou « Peaking » (crête).
L'égaliseur en crête atténue ou accentue le signal à la fréquence spécifiée, tandis que l'égaliseur en plateau l'atténue ou l'accentue en fonction des fréquences supérieures ou inférieures au réglage de fréquence spécifié. Ces paramètres ne sont disponibles que pour les bandes de fréquence LOW et HIGH.
Réglages : Shelf (Type shelving), Peak (Type peaking)

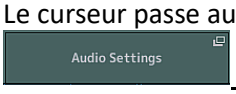
3.2.7.6 « USB Monitor »

Sur l'écran « USB Monitor », vous pouvez régler le niveau d'entrée audio à partir de la borne **USB TO HOST**.

NOTE Les paramètres « USB Main Monitor Volume » et « USB Assign Monitor Volume » sont stockés sous forme de données de performance.

- **PERFORMANCE** > **EDIT** > "PART" **COMMON** > « USB Monitor »



-  USB Main Monitor Volume **:** Ajuste le niveau du signal audio entrant sur la borne **USB TO HOST** et émis vers les prises de sortie « OUTPUT (BALANCED) » **L/MONO/R**. Réglages : 0 – 127
-  USB Assign Monitor Volume **:** Ajuste le niveau du signal audio entrant sur la borne **USB TO HOST** et émis vers les prises de sortie « ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) » **L/R**. Réglages : 0 – 127
-  « USB Monitor » : appeler l'écran « Audio I/O » en appuyant à proximité de USB Volume (Volume USB) dans la section « Audio Signal Flow ». Le curseur passe automatiquement sur « USB Volume » dans l'écran « Audio I/O ».
- 

 Audio Settings : Appelle l'écran Audio I/O dans « Utility ».

3.2.8 Fonction « Category Search »

Les « performances », les « arpèges » et les « formes d'onde » sont réparties en « catégories » établies en fonction du type d'instrument en général ou des caractéristiques sonores liées aux voix.

La fonction « Category Search » permet d'accéder logiquement aux sons souhaités.

3.2.12.1 Performance « Category Search » 463
3.2.12.2 « Arpeggio Category Search » 467
3.2.12.3 Ecran « Waveform Category Search » 468

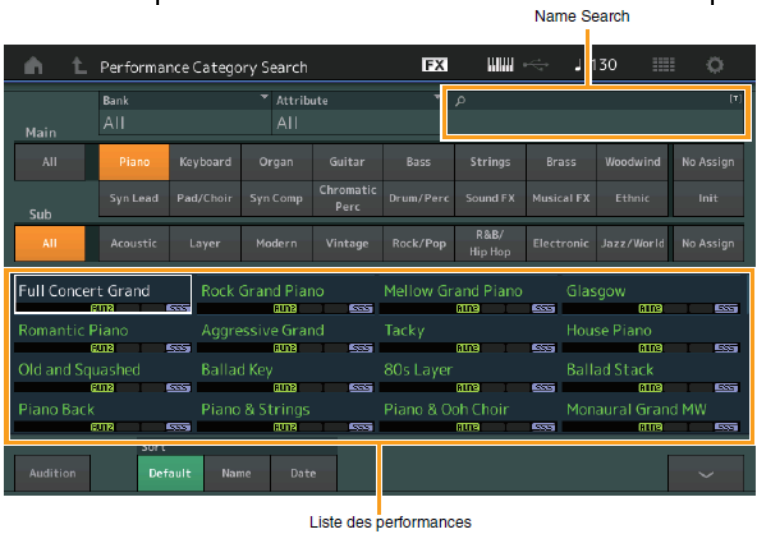
3.2.8.1 Performance « Category Search »

L'écran Performance « Category Search » permet de rechercher et de sélectionner la performance.

3.2.12.1.1 Rechercher une « Performance » 463
3.2.12.1.2 Rechercher une « Partie » 465
3.2.12.1.3 « Performance Merge » (Fusion de performances) 466

3.2.8.1.1 Rechercher une « Performance »

- **PERFORMANCE → CATEGORY**
  Ou
  Toucher le nom de la performance → « Search » dans le menu qui s'affiche



Bank
Filtre la liste des performances par banque.
Réglages : All, Preset, User, Library Name (en cas de lecture du fichier de LIBRARY)

Attribute
Filtre la liste des performances par attribut (§ 3.2.7.1 ci-dessus). Ce paramètre n'est pas disponible pour « Part Category Search ».
Réglages : All, AWM2, FM, FM-X+AWM2, MC, SSS, Single, Multi

Name Search
Recherche la « performance » en entrant une partie du nom de celle-ci
Réglages : Voir « Liste des données » § 5.1 ci-dessous

Main

Réglages : voir « Liste des données ». Cf. 5.2 ci-dessous.

Sub

Réglages : voir « Liste des données ». Cf. 5.2 ci-dessous

Audition

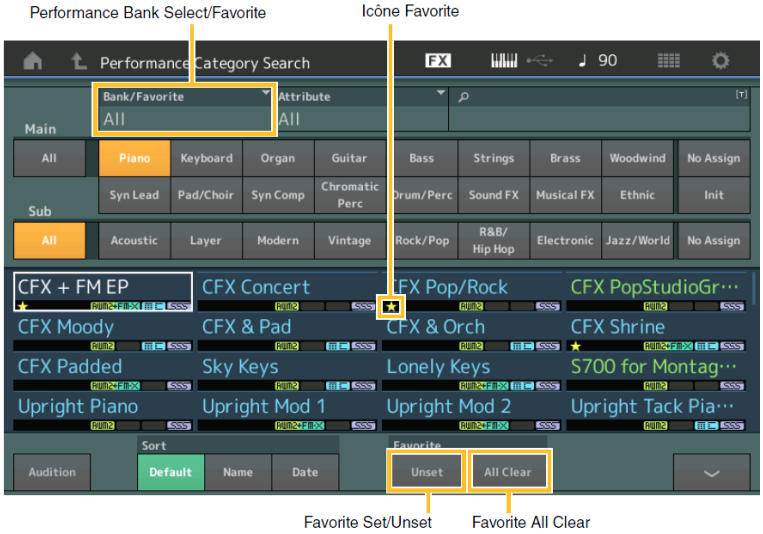
Détermine si la « phrase d'audition » est reproduite ou non. Ce paramètre est indisponible lorsque le paramètre « Audition Lock » (§ 3.2.9.1.5 ci-dessous) est réglé sur « on » sur l'écran « Utility ». Réglages : Off, On

Sort

Ordre de tri de la Liste des performances.

Réglages : Default, Name, Date

- Name : tri effectué par nom. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (A à Z). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant.
- Date : tri effectué par ordre de stockage. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant.



Favorite Set/Unset (Définir/Annuler la définition de Favorite)

Activez (définissez) ou annulez (annulez la définition) de l'icône Favorite (Favoris) pour la performance actuellement sélectionnée. Cette option est indisponible lorsque le curseur n'est pas positionné sur la Liste des performances.

NB : Vous pouvez également définir/annuler la définition de l'icône Favorite dans le menu qui s'affiche lorsque vous touchez le nom de la performance dans l'écran « Performance Play » (Home).

Favorite All Clear (Effacer tous les favoris)

Efface toutes les icônes de favoris dans les performances. Ce paramètre est disponible uniquement lorsqu'au moins une performance a une icône de favori.

Bank/Favorite (Performance Bank Select/Favorite) (Sélection/Favori de banque de performances)

Filtre la Liste des performances par banque ou par favori. Lorsqu'un favori est sélectionné, seules les performances ayant une icône de favori sont répertoriées.

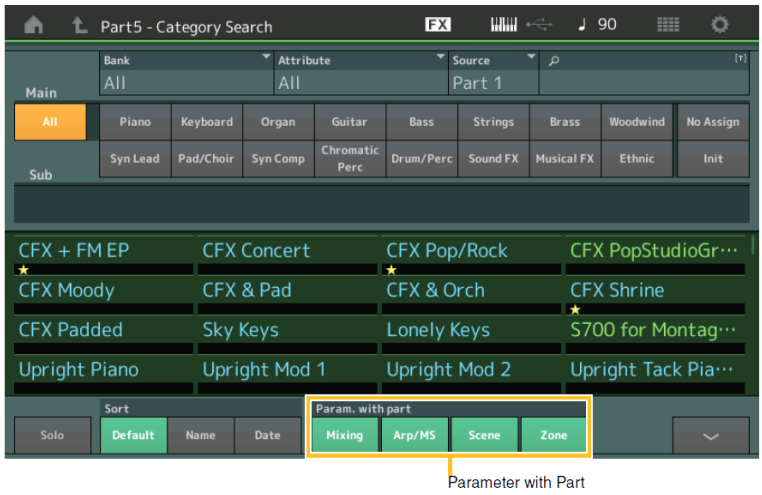
Réglages : All, Favorite, Preset, User, Library Name (en cas de lecture d'un fichier de bibliothèque)

- Lorsque l'écran « Category Search » est sélectionné, appuyez sur la touche **CATEGORY** de manière répétée pour basculer entre les réglages de banque « All », « Favorite », « Preset », « User », « Library » (lorsque le fichier LIBRARY est en cours de lecture).
- En maintenant la touche **CATEGORY** enfoncée, vous revenez au réglage « All ».

3.2.8.1.2 Rechercher une « Partie »

Lorsque l'option « Mixing » du réglage « Parameter with Part » (Param. with Part) (Paramètre avec partie) est désactivée, vous pouvez modifier les sons en continu, en utilisant les valeurs des réglages de partie actuellement sélectionnés, tels que Volume, Pan (Panoramique) et Note Shift (Décalage de note).

- **PERFORMANCE** > Sélection de partie > **SHIFT**+**CATEGORY** (Part Category Search) (En cas de sélection d'une partie à laquelle un son a été affecté) > « Part Name > Search »
  Ou
  Toucher l'icône « + » (En cas de sélection d'une partie à laquelle aucun son n'a été affecté)



Solo
Détermine si la fonction « Solo » est activée (On) ou non (Off). Lorsque ce paramètre est réglé sur « on » et qu'un son a été affecté à la « partie », seule la « partie » retentit.
Réglages : Off, On

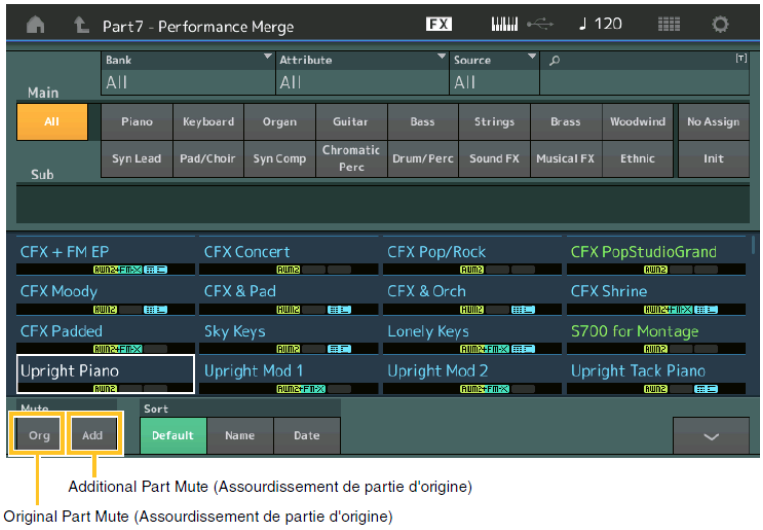
Source
Détermine la partie de la performance sélectionnée qui sera affectée à la performance en cours d'édition. La « partie 1 » est sélectionnée par défaut Réglages : Part 1 – 16

Param. with Part
Détermine si, oui ou non, les valeurs des paramètres sont lues et utilisées pour les besoins de la performance suivante. Lorsque le jeu de paramètres est désactivé (réglé sur « off »), les valeurs de réglage actuelles continuent d'être utilisées même lorsque la prochaine performance est sélectionnée.
Réglages : Arp/MS, Scene, Zone
Le paramètre « Zone » n'est disponible que lorsque le paramètre « Zone Master » (Zone principale) (3.2.9.1.5 ci-dessous) est réglé sur « on » dans l'écran Utility.

3.2.8.1.3 « Performance Merge » (Fusion de performances)

L'écran « Performance Merge » permet d'affecter collectivement plusieurs parties de la performance sélectionnée à des parties vides de la performance en cours d'édition. Par exemple, vous pouvez fusionner quatre parties de piano en une seule performance et deux parties d'instruments à cordes dans une autre performance afin de créer des sons en couches, d'une texture encore plus riche.

- **PERFORMANCE** > **SHIFT** + **CATEGORY** (la partie sélectionnée et toutes les parties suivantes ne doivent pas être affectées)
  ou
  toucher l'icône « + »



Source
Détermine la partie de la performance sélectionnée qui sera affectée à la performance en cours d'édition.

Réglages : All, Part 1 – 16

- All : toutes les parties non vides de la performance sélectionnée sont affectées aux parties vides disponibles.
- Part 1 – 16 : seul le son de la partie spécifiée est affecté à la partie sélectionnée.

Original Part Mute
Assourdit les parties d'origine.

Réglages : Off, On

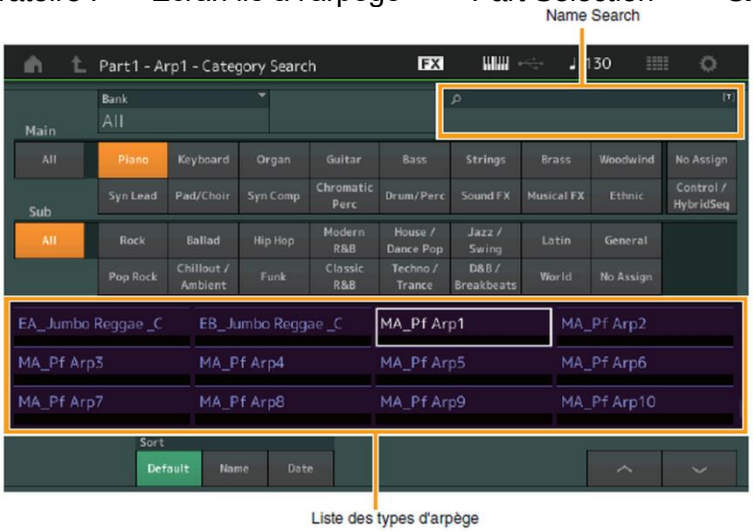
Additional Part Mute
Assourdit les parties nouvellement ajoutées dans l'écran « Performance Merge ».

Réglages : Off, On

3.2.8.2 « Arpeggio Category Search »

L'écran « Arpeggio Category Search » permet de rechercher et de sélectionner les types d'arpège.

Mode opératoire : Écran lié à l'arpège → « Part Selection » → **CATEGORY**



Bank
Filtre la Liste des arpèges par banque.

Réglages : All, Preset, User, Library Name (en cas de lecture du fichier de LIBRARY)

Name Search
Recherche un arpège en entrant une partie du nom de celui-ci.

Réglages : reportez-vous au paragraphe 5.8 ci-dessous « Liste des données ».

Main (Catégorie d'arpège)

Réglages : reportez-vous au paragraphe 5.8 ci-dessous.

Sub (Sous-catégorie d'arpège)

Réglages : reportez-vous à la « Liste des sous-catégories d'arpège » paragraphe 5.8 ci-dessous.

Sort
Ordre de tri de la Liste des types d'arpège.

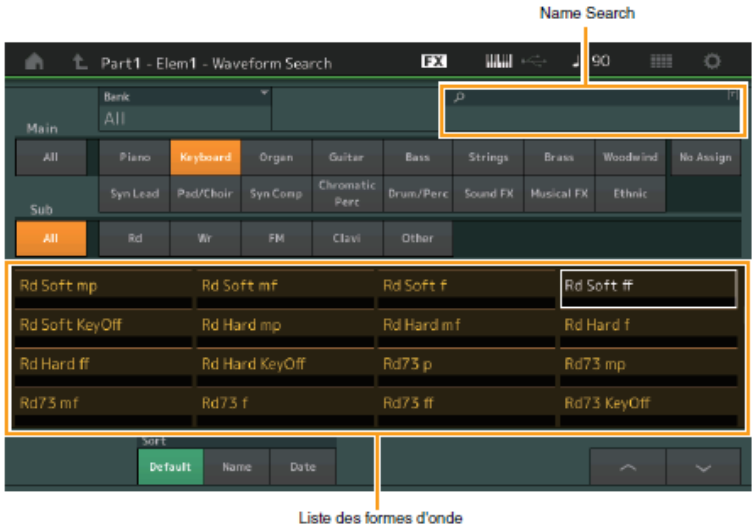
Réglages : Default, Name, Date

- Name : tri effectué par nom. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (A à Z). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant.
- Date : tri effectué par ordre de chargement. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant.

3.2.8.3 Ecran « Waveform Category Search »

L'écran « Waveform Category Search » permet de rechercher et de sélectionner les formes d'onde.

Mode opératoire : Écran lié aux formes d'onde → « Part Selection » → Sélection de forme d'onde → **CATEGORY**



Bank
Filtre la Liste des formes d'onde par banque.
Réglages : All, Preset, User, Library Name (en cas de lecture du fichier de LIBRARY)

Name Search
Recherche une forme d'onde en entrant une partie du nom de celle-ci.
Réglages : reportez-vous à « Liste des données » du § 5.7 ci-dessous

Main (Catégorie de forme d'onde)
Réglages : reportez-vous à « Liste des données » du § 5.7 ci-dessous

Sub (Sous-catégorie de forme d'onde)
Réglages : reportez-vous à « Liste des données » du § 5.7 ci-dessous.

Sort
Ordre de tri de la Liste des formes d'onde.
Réglages : Default, Name, Date

- Name : tri effectué par nom. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (A à Z). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant.
- Date : tri effectué par ordre de stockage. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant.

3.2.9 Ecran « Utility »

Adapté du document « montage_fr_rm_a0.pdf », et complété par le document « montage_fr_nf_g0.pdf » avec les nouveautés des Firmwares.

L'écran « Utility » dispose de 4 onglets :
- ✓ Setting,
- ✓ Contents,
- ✓ Tempo Settings
- ✓ et Effect Switch.

Vous pouvez y faire des réglages applicables à l'ensemble du système.

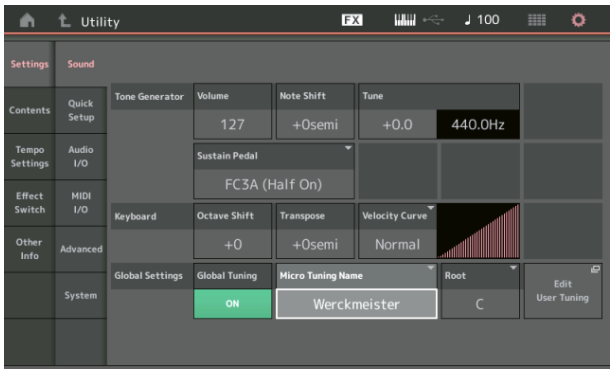
3.2.13.1 « Settings » 469
3.2.13.2 « Contents » 481

3.2.9.1 « Settings »

3.2.13.1.1 Ecran « Sound » 469
3.2.13.1.2 « Quick Setup » 471
3.2.13.1.3 Ecran « Audio I/O » 473
3.2.13.1.4 Ecran « MIDI I/O » 475
3.2.13.1.5 Ecran « Advanced » 477
3.2.13.1.6 Ecran « System » 479

3.2.9.1.1 Ecran « Sound »

L'écran « Sound » permet d'effectuer des réglages d'ensemble sur le son émis en sortie de l'instrument.



Tone Generator Volume : Volume d'ensemble de l'instrument. Réglages : 0 – 127

Tone Generator Note Shift : Décalage de la hauteur de ton de l'ensemble des notes (en demi-tons).

Réglages : -24semi – +24semi (-24 demi-tons – +24 demi-tons)

Tone Generator Tune : Réglage affiné du son d'ensemble de l'instrument (par pas de 0,1 centième).

Réglages : -102.4 – +102.3

Sustain Pedal : Sélectionne le type de sélecteur au pied relié à la prise « FOOT SWITCH » **SUSTAIN** sur le panneau arrière.

- Avec les sélecteurs FC3 ou FC3A

  Lorsque vous connectez un sélecteur FC3 ou FC3A en option (équipé de la fonction de pédale à mi-course) pour produire un effet spécial de « pédale à mi-course »

(comme sur un véritable piano acoustique), réglez ce paramètre sur « FC3A (Half on) ». Si vous n'avez pas besoin de la fonction de pédale à mi-course ou souhaitez la désactiver tout en continuant à utiliser un sélecteur FC3 ou FC3A, réglez ce paramètre sur « FC3A (Half off) ».

- Avec les modèles FC4, FC4A ou FC5
  Sélectionnez « FC4A/FC5 ». Les sélecteurs FC4, FC4A et FC5 ne sont pas équipés de la fonction de pédale à mi-course.
  Réglages : FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5

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

Keyboard Octave Shift : Valeur en octaves de la transposition de la plage du clavier vers le haut ou le bas.
Ce paramètre est lié aux touches « OCTAVE » **- / +**. Réglages : -3 – +3

Keyboard Transpose : Pour transposer la zone actuelle par incréments d'un demi-ton.
Réglages : -11semi – +11semi (-11 demi-tons – +11 demi-tons)

NOTE Si vous transposez le clavier au-delà des limites de la plage de notes (C-2 et G8), les notes des octaves adjacentes seront utilisées.

Keyboard Velocity Curve : Ces 5 courbes déterminent le mode de production et de transmission de la vélocité réelle en fonction de la force de votre jeu au clavier. Le graphique qui s'affiche à l'écran indique la courbe de réponse à la vélocité. (La ligne horizontale représente les valeurs de vélocité reçues (la force de votre jeu) et la ligne verticale les valeurs de vélocité réelles transmises aux générateurs de sons internes/externes.)
Réglages : Normal, Soft, Hard, Wide, Fixed

- Normal : « courbe » linéaire produisant une correspondance biunivoque entre la force de frappe du clavier (vélocité) et le changement réel de son.
- Soft : Courbe produisant une réponse accrue, particulièrement dans le cas des vélocités plus faibles.
- Hard : Courbe produisant une réponse plus importante, en particulier pour les vélocités plus fortes.
- Wide : Courbe accentuant la force de votre jeu en produisant des vélocités inférieures en réponse à un jeu plus léger et des vélocités plus élevées en cas de jeu plus dur. Vous pouvez donc utiliser ce réglage pour élargir votre plage dynamique.
- Fixed : Courbe produisant un changement de son de la même intensité (défini sous « Keyboard Fixed Velocity » ci-après), quelle que soit la force de votre jeu. La vélocité des notes que vous jouez est fixée sur la valeur définie ici.

Keyboard Fixed Velocity : La courbe « Fixed » peut être utilisée pour envoyer une vélocité constante au générateur de sons, quelle que soit la force de votre jeu au clavier. Ce paramètre est uniquement disponible si vous sélectionnez la valeur « Fixed » pour le paramètre « Keyboard Velocity Curve » ci-dessus. Réglages : 1 – 127

L'utilisation du mode « Quick Setup » permet d'appeler instantanément les réglages de panneau liés au séquenceur, en sélectionnant des configurations présélectionnées adaptées, de sorte que vous pourrez régler simultanément et instantanément un éventail de paramètres importants liés au séquenceur.

Global Tuning : Lorsque cette fonction est activée, « Micro Tuning » des paramètres globaux a priorité sur les paramètres « Micro Tuning » de chaque partie. Cette fonction est appliquée à toutes les parties, sauf pour la partie de batterie.

Réglages : Off, On

NB : Le réglage global Réglage automatique revient à Off chaque fois que vous redémarrez l'instrument.

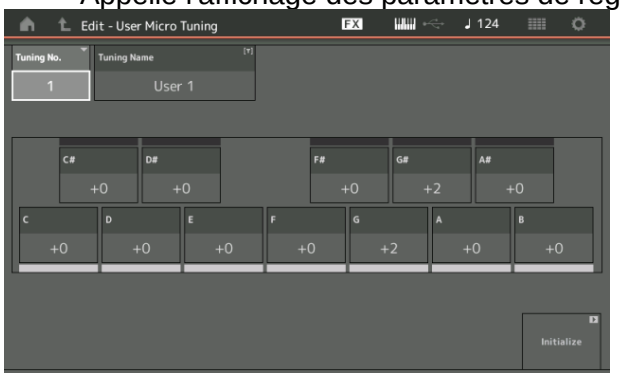
Micro Tuning Name : Indique le nom du « Micro Tuning » sélectionné. Toucher ce bouton appelle la page de menu pour sélectionner Preset ou user.

Réglages Preset : Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Weckmeister, Kirnberger, Valloti & Young, 1/4 Shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3

Réglages User: User1 - 8

Micro Tuning Root : Détermine la note fondamentale de la fonction « Micro Tuning ». Selon le nom Tuning Micro, ce paramètre ne peut être nécessaire, et par conséquent n'apparaîtra pas. Plage : C – B

Edit Tuning User : Appelle l'affichage des paramètres de réglage « Micro Tunig ».



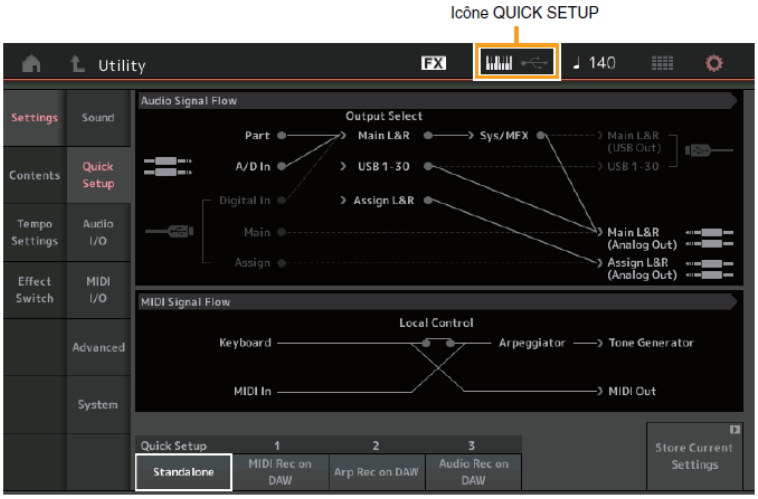
Tuning No.
Indique le numéro de Micro Tuning sélectionné. Gamme : 1-8

Tuning Name
Détermine le nom de Micro Tuning User sélectionné. Toucher le paramètre appelle l'affichage des caractères d'entrée.
C, C #, D, D #, E, F, F #, G, G #, A, A #, B
Ajustez la hauteur de chaque note par pas de 1/100ème pour déterminer le réglage Micro Tuning. Gamme : -99 à 99

Initialize
Initialise le Micro Tuning sélectionné.

3.2.9.1.2 « Quick Setup »

- **UTILITY** → « Settings > Quick Setup »,
- Ou **SHIFT** + **UTILITY**
- Ou Toucher l'icône « QUICK SETUP »  (Cf. copie d'écran ci-dessous)



Audio Signal Flow : Indique les connexions du signal audio. Les connexions changent en fonction de l'état de la borne **USB TO HOST** et des réglages généraux de l'instrument.

MIDI Signal Flow : Indique les connexions du signal MIDI. Les connexions changent en fonction des réglages généraux de l'instrument.



Quick Setup : Détermine les configurations rapides.

Réglages : Standalone, 1 – 3

Les paramètres liés à la fonction « Quick Setup » sont comme suit :

Réglages audio	A/D Input Gain
	Main L&R Gain
	Assign L&R Gain
	USB Main L&R Gain
	USB 1-30 Gain
	Direct Monitor Switch
Réglages MIDI	MIDI In/Out
	Local Control
	Arp MIDI Out
	MIDI Sync
	Clock Out
	Receive/Transmit Sequencer Control
	Controller Reset
	FS CC Number
Réglages de sortie de partie	Part 1-16 Output Select
	A/D In Output Select
	Digital In Output Select

Pour obtenir des instructions détaillées sur les réglages audios, reportez-vous à la section « Audio I/O » (3.2.9.1.3 ci-dessous). Pour obtenir des instructions détaillées sur les réglages MIDI, reportez-vous à la section « MIDI I/O » (§ 3.2.9.1.4 ci-dessous).

Les réglages par défaut du paramètre « Quick Setup » sont les suivants :

« Standalone »

Réglage pour utiliser cet instrument seul ou comme source d'horloge maître pour un autre équipement.

Local Control (Commande locale)	Direct Monitor (Écoute directe)	Output Select (Sélection de sortie)	Arp MIDI Out (Sortie MIDI de l'arpège)
On	On	Main L&R	L&R Off

« MIDI Rec » un DAW (Enregistrement MIDI sur le logiciel DAW)

Réglage lors de l'enregistrement de la performance de l'instrument (à l'exclusion des données d'arpège) sur le logiciel DAW.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	Off

« Arp Rec » on DAW (Enregistrement de l'arpège sur le logiciel DAW)

Utilisez ce réglage lors de l'enregistrement de la performance de l'instrument, en ce compris les données d'arpège, dans le logiciel DAW.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main	On

« Audio Rec » on DAW (Enregistrement audio sur le logiciel DAW)

Réglage en cas d'enregistrement séparé des signaux en provenance du générateur de sons et des prises « A/D INPUT » **L/MONO / R** dans le logiciel DAW, et de reproduction directe des signaux depuis les prises « OUTPUT » **L/MONO / R**.

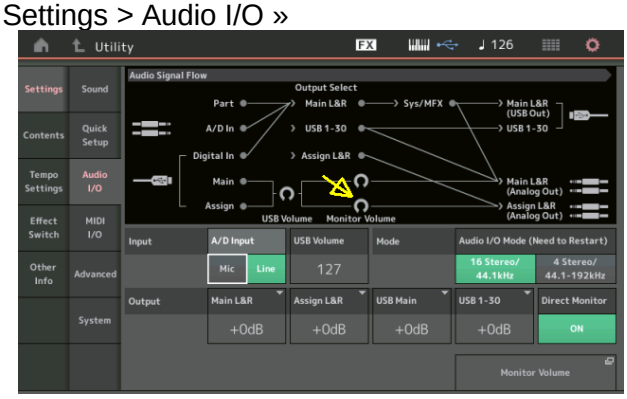
Store Current Settings

Stocke les réglages édités sous 1 – 3 de « QuickSetup ».

3.2.9.1.3 Ecran « Audio I/O »

L'écran permet de régler les paramètres liés à l'entrée/sortie audio.

- **UTILITY** → « Settings > Audio I/O »





« Monitor Volume » :

Appelle l'écran « USB Monitor ». Le curseur passe automatiquement sur « Main » dans l'écran « USB Monitor ».

A/D Input

Lorsque vous utilisez les prises « A/D INPUT » **L/MONO / R**, ce réglage détermine la source d'entrée, à savoir le microphone ou la ligne. Réglages : Mic, Line

- Mic : réglage réservé à un équipement dont le niveau de sortie est faible, comme par exemple, un microphone.
- Line : réglage réservé à un équipement dont le niveau de sortie est élevé, tel qu'un clavier, un synthétiseur ou un lecteur de CD.

NOTE Il est possible de connecter directement à l'instrument une guitare ou une basse munie de micros actifs.
Cependant, en cas d'utilisation de micros passifs, veillez connecter l'instrument via un périphérique d'effets.

Audio I/O Mode
Mode de sortie de l'entrée du signal audio en provenance de la borne **USB TO HOST**.
Pour activer ce réglage, il est nécessaire de redémarrer l'instrument.

Réglages : 16 Stereo/44.1kHz, 4 Stereo/44.1-192kHz

- 16 Stereo/44.1kHz : la capacité maximale d'envoi de données audio sur l'instrument est de 32 canaux (dont 16 canaux stéréo) à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.
- Stereo/44.1-192kHz : la capacité maximale d'envoi de données audio sur l'instrument est de 8 canaux (dont 4 canaux stéréo) à une fréquence d'échantillonnage comprise entre 44,1 kHz et 192 kHz.

NOTE Lorsque le réglage « 4 Stereo/44.1-192kHz » est sélectionné, les seules fréquences disponibles sont respectivement de 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz et 192 kHz.

Main L&R **:** Gain de sortie des prises « OUTPUT » **L/MONO / R** (BALANCED) (Symétrique).

Réglages : -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Assign L&R : Gain de sortie des prises « ASSIGNABLE OUTPUT » **L/R** (BALANCED).

Réglages : -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main **:** Gain de sortie du canal principal « L&R » de la borne **USB TO HOST**.

Réglages : -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB 1-30 **:** Gain de sortie des « canaux 1 – 30 » de la borne **USB TO HOST**.

Réglages : -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Direct Monitor **:** Détermine si le signal audio envoyé au périphérique externe via les canaux « Main L&R (USB Out) » ou « USB 1-30 » retentit ou non également sur cet instrument (Direct Monitoring).

- « on » : le signal audio émis via les canaux « Main L&R (USB Out) » ou « USB 1-30 » est également envoyé aux prises « OUTPUT » **L/MONO / R** (BALANCED) et à la prise **PHONES**.

Lorsque le périphérique externe n'est pas connecté via le câble USB, le paramètre « Direct Monitor Switch » est automatiquement activé (réglé sur « on »).

Réglages : Off, On

USB Volume : Règle le volume de l'entrée du signal audio en provenance de la borne **USB TO HOST**. Ce réglage s'applique au gain de sortie des prises « OUTPUT (BALANCED) » **L/MONO**/**R** et des prises « ASSIGNABLE OUTPUT » (BALANCED) **L**/**R**.

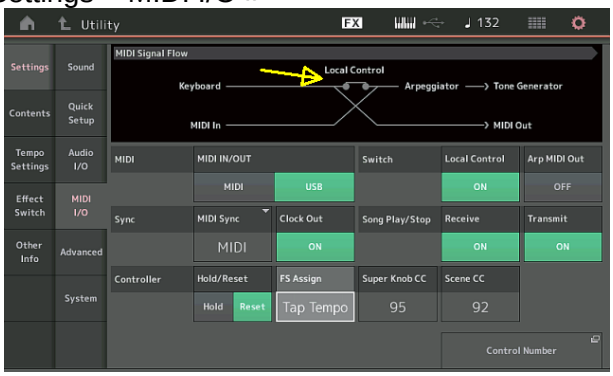
Réglages : 0 – 127

NOTE Le réglage « USB Input Volume » (Volume d'entrée USB) est stocké sous forme de réglages système généraux et non sous forme de données de performance.

3.2.9.1.4 Ecran « MIDI I/O »

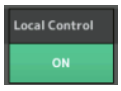
L'écran « MIDI I/O » permet de régler les paramètres liés à l'entrée/sortie MIDI.

- **UTILITY** → « Settings > MIDI I/O »



MIDI IN/OUT **:** Détermine la ou les bornes d'entrée/sortie physiques utilisées pour la transmission/réception de données MIDI. Réglages : MIDI, USB

NOTE Les 2 types de bornes ci-dessus doivent être utilisés séparément. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule de ces bornes pour transmettre/recevoir des données MIDI.



Local Control (ou en appuyant sur 

)
Détermine si le générateur de sons de l'instrument répond ou non à votre jeu au clavier. En général, cette fonction doit être activée (réglée sur « on ») car il est évident que vous souhaitez entendre le son de l'instrument lorsque vous jouez. Cependant, même si le paramètre est réglé sur « off », les données seront transmises via MIDI. En outre, le bloc Générateur de sons interne répond aux messages reçus via MIDI. Réglages : Off, On

Arp MIDI Out **:** Détermine si les données de reproduction de l'arpège sont envoyées ou non via MIDI. Réglages : Off, On

MIDI Sync **:** Permet de définir différents paramètres liés à l'horloge et à la synchronisation MIDI.
Détermine si la reproduction de l' « arpège »/ « Motion Sequencer »/ « morceau » est synchronisée sur l'horloge interne de instrument, sur une horloge MIDI externe ou sur l'entré du signal audio provenant des prises. Réglages : Internal, MIDI, A/D In

- Internal : synchronisation avec l'horloge interne. Vous pouvez utiliser ce réglage lorsque vous vous servez de ce générateur de sons seul ou comme source d'horloge maître pour un autre équipement
- MIDI : synchronisation sur une horloge MIDI dont les données sont reçues depuis un instrument MIDI externe via la borne MIDI. Utilisez ce paramètre lorsque le séquenceur externe doit être utilisé en tant que périphérique principal
- A/D In : synchronisation sur le tempo du signal audio reçu via les prises « A/D INPUT » **L/MONO / R**

Clock Out **:** Détermine si les messages de l'horloge MIDI sont transmis ou non via MIDI. Réglages : Off, On

Receive **:** Détermine si les signaux de commande du séquenceur (démarrage et arrêt de morceau) sont reçus ou non via MIDI. Réglages : Off, On

Transmit **:** Détermine si les signaux de commande du séquenceur (démarrage et arrêt de morceau) sont transmis ou non via MIDI. Réglages : Off, On

Controller Reset **:** Détermine l'état des différents contrôleurs (**molette de modulation**, modification ultérieure, contrôleur au pied, contrôleur de souffle, boutons, etc.) en cas de basculement d'une performance vers l'autre. Réglages : Hold, Reset

- « Hold » : les contrôleurs conservent leur réglage actuel.
- « Reset » : les contrôleurs sont rétablis sur leur valeur par défaut (ci-dessous).

Si vous sélectionnez « reset », les contrôleurs seront réinitialisés sur les états ou positions suivant(e)s :

Pitch Bend	Centre
Modulation Wheel	Minimum
Aftertouch	Minimum
Foot Controller	Maximum
Footswitch	Off
Ribbon Controller	Centre
Breath Controller	Maximum
Expression	Maximum
Assignable Switches 1 and 2	Off
Motion Sequencer Hold	Off
« Lane » individuelle de Motion Sequencer	• 0 (minimum) : si « Lane Motion Sequencer Polarity » sur « Unipolar » • 64 (centre) : si « Lane Motion Sequencer Polarity » sur « Bipolar »

FS Assign (Numéro de commande d'affectation de sélecteur au pied)
Numéro de changement de commande généré lors de l'utilisation du sélecteur au pied connecté à la prisev **ASSIGNABLE**. Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide du sélecteur au pied.
Réglages : Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset, Tap Tempo (Permet de régler le tempo à l'aide du sélecteur au pied)

Scene CC (Scene Control Change Number) (Numéro de modification de commande de scène)
Détermine la valeur de « Control Change Number » (Numéro de changement de commande) générée par le changement de scène. Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré lors du changement de scène. Réglages : Off, 1 – 95

NB : Scène 1 – 8 est choisie en fonction de la valeur du changement de commande.
0 – 15 : Scène 1, 16 – 31 : Scène 2, 32 – 47 : Scène 3, 48 – 63 : Scène 4, 64 – 79 : Scène 5, 80 – 95 : Scène 6, 96 – 111 : Scène 7, 112 – 127 : Scène 8

NB : Lorsque le même numéro de changement de commande est réglé à la fois pour le bouton « Super Knob Control Change » et « Scene Control Change », un symbole d'exclamation (!) s'affiche avant la valeur. Dans ce cas, les modifications apportées à Scene Control sont prioritaires et celles devant être ajoutées à « Super Knob Control » sont ignorées.

Super Knob CC (Numéro de changement de commande de Super Knob)
Détermine le numéro de « Control Change » généré par l'utilisation du **Super Knob**. Même lorsque l'instrument reçoit d'un équipement externe un message MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui qui est spécifié ici, l'instrument suppose que ce message a été généré à l'aide de **Super Knob**. Lorsque le paramètre « MIDI I/O Mode » est réglé sur « Multi », Channel 1 (Canal 1) sert à transmettre les données MIDI. Lorsque le

paramètre « MIDI I/O Mode » est réglé sur « Single » (Unique), le canal spécifié sous « MIDI I/O Ch » (Canal d'E/S MIDI) sert à transmettre les données MIDI.

Réglages : Off, 1 – 95

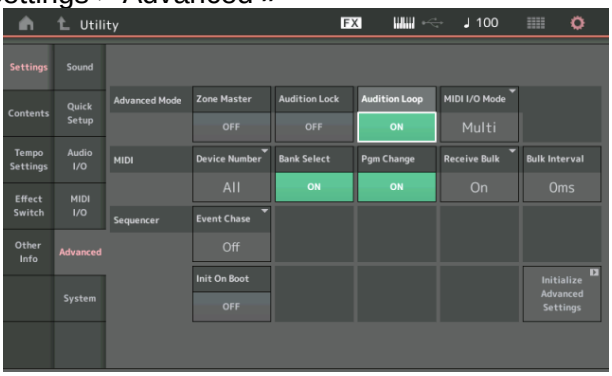
NOTE Lorsque ce paramètre est désactivé, les données MIDI sont transmises par des messages SysEx (System Exclusive).

Control Number (Numéro de commande)
Appelle l'écran Control Number du mode « Common/Audio Edit ».

3.2.9.1.5 Ecran « Advanced »

L'écran « Advanced » permet de définir les paramètres avancés.

- **UTILITY** → « Settings > Advanced »



Zone Master **:** Détermine si la fonction « Zone » est utilisée (on) ou non (off).

Réglages : Off, On

Audition Lock **:** Détermine si le paramètre « Audition Lock » est activé ou non. Lorsque le paramètre est réglé sur « On », la fonction « Audition » est indisponible. Réglages : Off, On

Device Number **:** Détermine le numéro du périphérique MIDI. Ce numéro doit correspondre au numéro de l'équipement MIDI externe lors de la transmission/réception de blocs de données, de modifications de paramètres ou d'autres messages SysEx.

Réglages : 1 – 16, All, Off

Bank Select **:** Ce sélecteur active ou désactive les messages de sélection de banque, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le synthétiseur répond aux messages Bank Select entrants. Réglages : Off, On

Pgm Change **:** Ce sélecteur active ou désactive les messages de changement de programme, tant au niveau de la transmission que de la réception. Lorsque ce paramètre est réglé sur « on », le synthétiseur répond aux messages Program Change entrants.

Réglages : Off, On

Receive Bulk : Détermine si les transferts de blocs de données peuvent ou non être reçus.

Réglages : Protect (non reçu), On (reçu)

Bulk Interval : Durée de l'intervalle de la transmission « Bulk Dump » à la réception d'un message « Bulk Request » (Demande de transfert en bloc).

Réglages : 0ms – 900ms

Event Chase : Le paramètre « Event Chase » (Poursuite d'événement) permet de déterminer les types de données autres que des notes qui sont correctement reconnus au cours des opérations d'avance rapide et de rembobinage. En définissant ce paramètre sur un événement

spécifique, vous assurez l'intégrité de la reproduction de l'événement, même en cas d'avance rapide ou de rembobinage.

Réglages : Off, PC, PC+PB+Ctrl (Changement de programme+Variation de ton+Changement de commande)

Init On Boot **:** Détermine si les données utilisateur sont réinitialisées (On) ou non (Off) à la mise sous tension de l'instrument. Réglages : Off, On

Initialize Advanced Settings **:**Réinitialise les réglages système modifiés dans l'écran Advanced.

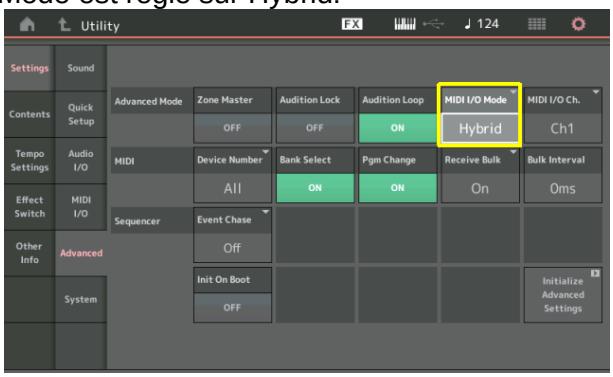
AVIS
Lorsque l'opération « Initialize » est exécutée, toutes vos modifications portant sur des données cibles ou des réglages système sont effacées. Assurez-vous de n'écraser aucune donnée importante. Veillez à sauvegarder toutes vos données importantes sur un périphérique de mémoire flash USB avant d'exécuter cette procédure.

MIDI I/O Mode : Détermine le mode d'E/S MIDI utilisé pour la communication de données entre l'instrument et un périphérique externe.

Réglages : Multi, Single

- Multi : transmet les données MIDI telles que les messages Note On/Off (Activation/désactivation de note) de chaque partie.
- Single : transmet les données MIDI en utilisant uniquement le canal spécifié dans « MIDI I/O Ch ».

Lorsque le MIDI I/O Mode est réglé sur Hybrid:



Receive MIDI Data :

- Les données MIDI reçues via le canal qui est défini dans le paramètre « MIDI I/O Ch. » est reçu sur les parties avec « Keyboard Control Sitch » sur ON.
- les données MIDI reçues par un canal autre que celui défini dans le paramètre « MIDI I/O Ch. » ou sur des parties avec « Keyboard Control Switch » sur Off, est reçu par la partie correspondante.

Sending MIDI Data **:**

- Lorsque Common / Audio est sélectionné et que la partie avec « Keyboard Control Switch » ON est sélectionné, les données MIDI sont envoyées à partir du canal qui est défini dans le paramètre « Keyboard Control Sitch ».
- Lorsqu'une partie avec « Keyboard Control Sitch » réglé sur OFF est sélectionné, les données MIDI sot envoyé depuis le canal correspondant à la partie.

MIDI I/O Ch**.** : Détermine le canal MIDI à utiliser pour la communication des données lorsque « MIDI I/O Mode » est spécifié sur « Single ». Réglages : Ch1 – 16

NB : Lorsque ce paramètre est réglé sur « Single », les données d'arpège ne sont pas transmises au périphérique externe. Si la fonction « Zone » est activée, le réglage « Zone »

correspondant à la performance sera prioritaire par rapport au réglage « MIDI I/O Mode ». Vous pouvez identifier le réglage activé à partir du flux de signaux MIDI dans l'écran « MIDI I/O ».

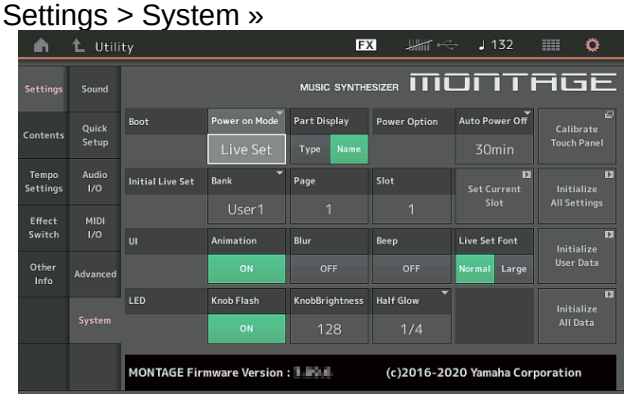
Audition Loop : Lorsque cette fonction est activée et que la lecture de la phrase d'audition est terminée, la phrase boucle automatiquement.
Lorsque cette fonction est désactivée, la lecture de la phrase d'Audition sarrête à la fin Vous pouvez basculer entre On et Off pendant la lecture de la phrase Audition.

Réglages : Off, On

3.2.9.1.6 Ecran « System »

L'écran « System » permet d'effectuer des réglages système globaux pour l'ensemble de l'instrument.

- **UTILITY** → « Settings > System »



Power on Mode **:** Détermine l'écran de démarrage qui est automatiquement appelé lors de la mise sous tension de l'instrument. Réglages : Perform, Live Set

Part Display **:** Détermine ce qui apparaît automatiquement dans la section « Part Display » au démarrage du MONTAGE : les types de catégorie et de partie (Type) ou les noms de partie (Name). Réglages : Type, Name

Auto Power Off+ : Temps écoulé avant la mise hors tension automatique de l'instrument.

Réglages : Off, 5, 10, 15, 30, 60, 120min

Animation **:** Active/Désactive l'animation durant la transition entre les écrans.

Réglages : Off, On

Blur (Sélecteur de floutage) : Lorsqu'un écran est appelé, l'écran précédemment sélectionné est flouté. Ce paramètre détermine si la fonction « Blur » est activée (on) ou désactivée (off).

Réglages : Off, On

Beep **:** Détermine si le signal sonore confirmant les opérations, la sélection de menu/paramètre, etc. est activé ou désactivé. Réglages : Off, On

Knob Flash **:** Active/désactive le clignotement de **Super Knob**.

Réglages : Off, On

KnobBrightness **:** Contrôle la brillance de la luminosité de Super Knob.

Réglages : 0 – 128

Half Glow : Contrôle la fonction de variateur des voyants liés aux touches.

Réglages : Off, 1/4, 1/2

Calibrate Touch Panel **:** Appelle l'écran « Calibration » pour le panneau tactile. Le calibrage de l'écran tactile peut être nécessaire si celui-ci ne réagit plus correctement.

Initialize All Settings **:** Réinitialise tous les réglages système effectués sur l'écran « Utility ».

Initialize User Data **:** Réinitialise certaines données utilisateur spécifiées de la mémoire USER (« Performance », « Motion Sequence » OU « Live Set ») ainsi que les réglages systèmes effectués depuis l'écran « Utility ».

Initialize All Data **:** Réinitialise TOUTES les données utilisateur stockées dans la mémoire USER (« Performance », « Motion Sequence » ET« Live Set ») ainsi que tous les réglages système que vous avez créés depuis l'écran « Utility ».

AVIS
Lorsque l'opération « Initialize » est exécutée, toutes les données cibles et tous les réglages système que vous avez créés sont effacés. Assurez-vous de n'écraser aucune donnée importante. Veillez à sauvegarder toutes vos données importantes sur un périphérique de mémoire flash USB avant d'exécuter cette procédure.

Live Set Font : Détermine la taille de la police du nom de contenu des écrans Live Set et Category Search. Réglages : Normal, Large

Initial Live Set **:**
Bank Numéro de banque
Page Numéro de page
Slot
Définit l'emplacement (Slot) « Live Set » comme écran de démarrage lorsque le « Power On Mode ») est réglé sur « Live Set. »

- Vous pouvez également définir le logement « Live Set » comme écran de démarrage en sélectionnant tout d'abord une performance sur l'écran « Live Set », puis en touchant le bouton « Set Current Slot » sur cet écran.

Live Set Font **:** Détermine la taille de la police des noms du contenu et des catégories sur les écrans Live Set et Category Search. Réglages : Normal, Large

3.2.9.2 « Contents »

3.2.13.2.1 Ecran « Load » 481
3.2.13.2.2 Ecran « Store/Save » 484
3.2.13.2.3 Ecran « Data Utility » 487
3.2.13.2.4 Ecran « Library Import » 489
3.2.13.2.5 Ecran « Tempo Settings » 491
3.2.13.2.6 Ecran « Effect Switch » 493

3.2.9.2.1 Ecran « Load »

- Pour ouvrir l'écran « Load » pressez **UTILITY** → « Contents > Load »



L'écran « Load » vous permet de charger les fichiers et les données.

Content Type
Vous pouvez charger sur ce synthétiseur tous les types de données enregistrés sous forme de fichier unique dans une mémoire flash USB ou sur l'instrument lui-même ou seulement le type de données souhaité.

Ce paramètre détermine le type de données à charger depuis un fichier unique. Les paramètres modifiables varient en fonction du chemin utilisé pour accéder à cet écran.

Réglages : les types de fichier susceptibles d'être chargés sont les suivants :

Types de fichier	Type de périphérique	Extension	Description
User File	File	.X7U	Les fichiers de type USER enregistrés dans la mémoire flash USB peuvent être chargés et restaurés dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur de l'instrument (§ 3.1.10 ci-dessus). Les données de type fichier USER sont comme suit : ✓ Performance ✓ Arpège ✓ Séquence de mouvements ✓ Courbe

Types de fichier	Type de périphérique	Extension	Description
			✓ Live Set ✓ Micro Tuning ✓ Forme d'onde ✓ Utility Settings ✓ Quick Setup Pour la comparaison entre fichiers User, Libary et Backup voir le tableau au § 1.4.1.4.2 ci-dessus
Library	File	.X7L	Depuis une clé USB, les fichiers de type LIBRARY peuvent être chargés et restaurés dans la zone LIBRARY de la mémoire de l'instrument (§ 3.1.10 ci-dessus). Les données de type fichier LIBRARY sont comme suit : ✓ Performance ✓ Arpège ✓ Séquence de mouvements ✓ Courbe ✓ Live Set ✓ Micro Tuning ✓ Forme d'onde Pour la comparaison entre fichiers User, Libary et Backup voir le tableau au § 1.4.1.4.2 ci-dessus
Backup File (Fichier de sauvegarde) depuis Firmware 1.5	File	.X7A	Les données enregistrées dans la mémoire flash USB en tant que fichier BACKUP peuvent à nouveau être chargées dans la mémoire utilisateur. Un fichier BACKUP inclut ✓ toutes les données USER (voir ci-dessus) ✓ + les données des LIBRARIES ✓ + les données de morceau. Pour la comparaison entre fichiers User, Libary et Backup voir le tableau au § 1.4.1.4.2 ci-dessus
Song&Perf	Données internes		Un morceau donné d'un fichier enregistré dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur sous le type « Song » (Morceau) peut être sélectionné de façon individuelle, chargé et reproduit sur l'instrument. Les données liées aux séquences MIDI et aux performances peuvent être chargées de la même façon
Song	Données internes		Un morceau donné d'un fichier enregistré dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur sous le type « Song » (Morceau) peut être sélectionné de façon individuelle, chargé et reproduit sur l'instrument. Seules les données de séquence MIDI peuvent être chargées
.mid	File Fichier	.MID	Les données des fichiers MIDI standard (SMF au format 0 et 1) enregistrées dans la mémoire flash USB peuvent être chargées et reproduites

Types de fichier	Type de périphérique	Extension	Description
.wav	File Fichier	.WAV	Les données audio (fichier Wave) enregistrées dans la mémoire flash USB peuvent être chargées et reproduites
Audio	File*	.WAV .AIF	Les données audio (fichier Wave et fichier AIFF) enregistrées dans la mémoire flash USB peuvent être chargées et reproduites en tant que forme d'onde. Exemple : **PERFORMANCE** > **EDIT** > Sélection de partie > Sélection d'élément > Osc/Tune > New Waveform »
Motion Seq*	Données internes		Les données de séquence spécifiques d'un fichier enregistré dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur sous le type « Motion Seq » peuvent être sélectionnées individuellement et chargées sur l'instrument. Exemple : **PERFORMANCE EDIT** > Sélection de partie > **ELEMENT/OPERATOR** > « COMMON > Motion Seq > Lane > Load Sequence »

(*) Les fichiers ainsi signalés ne s'affichent pas lorsque vous appelez cet écran depuis l'écran « Utility ».

Parent Folder Name
Current Folder Name
Nom du dossier parent et le nom du dossier actuellement sélectionné.
Une fois que vous touchez le nom du dossier « parent », celui-ci devient de fait le dossier actuellement sélectionné.

Free Storage
Indique la taille de l'espace disponible et de l'espace total de la zone de stockage sélectionnée. Ce paramètre varie en fonction du type de contenu.

Folder/File Select
Indique les dossiers/fichiers contenus dans le dossier sélectionné.

Sort
Détermine l'ordre de tri des fichiers dans « File Select » (Sélection de fichier).
Réglages : Name, Size, Date, Number

- Name : tri effectué par nom. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (A à Z). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant.
- Size : tri effectué par ordre de taille de données. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre inverse. Ce réglage n'est pas disponible pour les fichiers de type « Motion Seq », « Song » et « Song&Perf ».
- Date : tri effectué par ordre de stockage. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant. Ce réglage est uniquement disponible pour les fichiers de type « Motion Seq », « Song » et « Song&Perf ».
- Number : tri effectué par ordre de numéro de contenu. Ce réglage est uniquement disponible pour les fichiers de type « Song » et « Song&Perf ».

Page
Lorsque les fichiers sous « File Select » sont affichés sur plusieurs pages, vous devez utiliser cette touche pour faire défiler les pages.

Job
Détermine si la fonction « Job » est activée (On) ou désactivée (Off). Lorsque ce paramètre est activé, touchez le fichier/dossier/contenu dans « File Select » pour appeler le menu permettant de sélectionner « Rename » ou « Delete ».
Touchez le périphérique USB actuellement connecté pour appeler le menu permettant de sélectionner « Format ». Réglages : Off, On

Key Ajouté par la version 2.50
Sélectionnez la touche à laquelle le fichier WAV ou AIFF chargé doit être affecté.
Réglages : Keyboard Select (Sélection depuis le clavier) (C-2 – G8), All

Compatibilité avec les données de MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8

Parmi les données créées sur le MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8, seuls les types décrits ci-après peuvent être chargés sur le MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8. Veuillez noter que les données sont chargées en tant que « User File » ou « Library File ».
Vous pouvez également changer de type de contenu entre le fichier USER et le fichier LIBRARY.

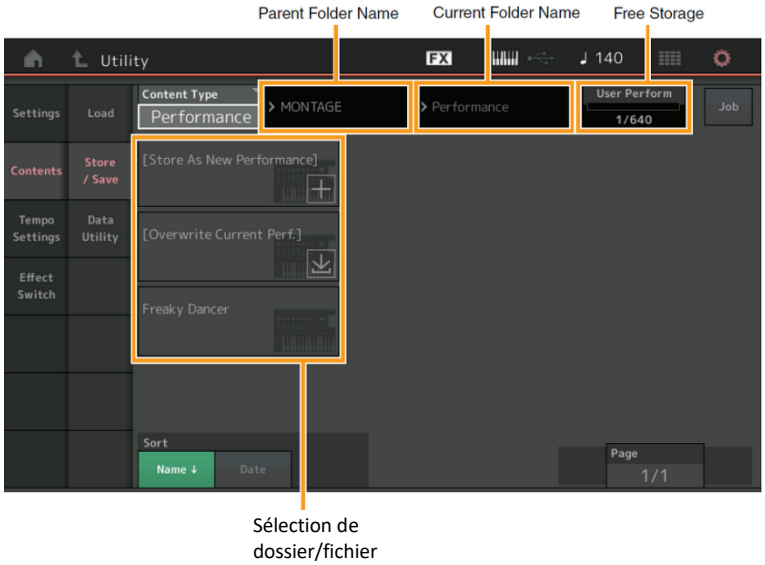
Type de fichier sur le MOTIF XF	Extension de fichier sur le MOTIF XF	Contenu
All	.X3A	Voix utilisateur, arpège utilisateur, forme d'onde utilisateur
AllVoice	.X3V	Voix utilisateur, forme d'onde utilisateur
AllArp	.X3G	Arpège utilisateur
AllWaveform	.X3W	Forme d'onde utilisateur

Le Firmware 2.0 ajoute la compatibilité avec les fichiers du MOXF

Import Option
Sélectionne les données de voix ou de performance à charger. Cette option apparaît lorsque « All » (Tous) les fichiers des MOTIF XS, MOTIF XF ou MOXF sont dans le dossier.
Réglages : Voice, Perf

3.2.9.2.2 Ecran « Store/Save »

- Pressez **UTILITY** → « Contents > Store / Save » pour ouvrir l''écran « Store/Save » qui permet de stocker les fichiers et les données
  Ou Appuyer sur la touche **STORE**
  Nom du dossier parent Nom du dossier courant Espace de stockage disponible



Content Type

Vous pouvez stocker toutes les données ou les données spécifiées sur l'instrument ou sur une mémoire flash USB. Ce paramètre détermine le type de données devant être stockées/enregistrées.

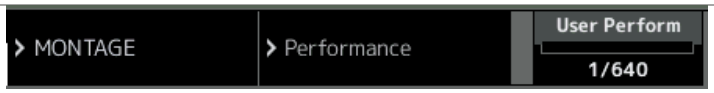
Les valeurs de réglage modifiables varient en fonction du chemin utilisé pour accéder à cet écran.

Réglages : Les types de contenu susceptibles d'être stockés/enregistrés sont comme suit :

Types de fichiers	Type de périphérique	Extension	Description
Performance	Données internes		Les données peuvent être stockées sur la zone dédiée de la mémoire utilisateur en tant que « Performance » (3.1.10 ci-dessus)
File	Fichier	.X7U	Les données stockées sur la zone dédiée de la mémoire utilisateur peuvent être enregistrées sur la mémoire flash USB. Les données enregistrées en tant que « User File » sont comme suit : • Performance • Arpège • Séquence de mouvements • Courbe • Live Set • Micro Tuning • Forme d'onde • Réglages de l'écran Utility • Quick Setup Pour la comparaison entre fichiers User, Libary et Backup voir le tableau au § 1.4.1.4.2 ci-dessus

Types de fichiers	Type de périphérique	Extension	Description
Library File	Fichier	.X7L	Les données stockées sur la zone dédiée de la mémoire utilisateur peuvent être enregistrées sur la mémoire flash USB. Les données enregistrées en tant que « Library File » sont comme suit : • Performance • Arpège • Séquence de mouvements • Courbe • Live Set • Accord micro • Forme d'onde Pour la comparaison entre fichiers User, Libary et Backup voir le tableau au § 1.4.1.4.2 ci-dessus
Backup File	Fichier	.X7A	Les données enregistrées dans la mémoire flash USB en tant que fichier BACKUP peuvent à nouveau être chargées dans la mémoire utilisateur. Un fichier BACKUP inclut ✓ toutes les données USER (voir ci-dessus) ✓ + les données des LIBRARIES ✓ + les données de morceau. Pour la comparaison entre fichiers User, Libary et Backup voir le tableau au § 1.4.1.4.2 ci-dessus
.mid	File Fichier	.MID	Les données MIDI stockées dans la zone dédiée de la mémoire utilisateur (3.1.10 ci-dessus) peuvent être enregistrées en tant que fichier standard MIDI (SMF uniquement au format 0) sur la mémoire flash USB
Motion Seq*	Données internes		Les données peuvent être stockées sur la zone dédiée de la mémoire utilisateur en tant que « Motion Seq ». Exemple : **PERFORMANCE** → **EDIT** → Sélection de partie → "ELEMENT/OPERATOR" **COMMON** → « Motion Seq > Lane > Edit Sequence » pour appeler « Motion Sequence Edit > Store Sequence »

(*) Les fichiers signalés ne s'affichent pas lorsque vous appelez cet écran depuis l'écran « Utility ».



Nom du dossier parent
Nom du dossier actuellement sélectionné
Indiquent respectivement le nom du dossier parent et le nom du dossier actuellement sélectionné.
Une fois que vous touchez le nom du dossier « parent », celui-ci devient de fait le dossier actuellement sélectionné.

Espace de stockage disponible
Indique la taille de l'espace disponible et de l'espace total de la zone de stockage sélectionnée.
Ce paramètre varie en fonction du type de contenu.

Sélection de dossier/fichier
Indique les dossiers/fichiers contenus dans le dossier sélectionné.



- Pressez sur « Store as New …. » pour enregistrer un nouvel élément (Performance ou autres)
- Pressez sur « Overwrite Current …. » pour écraser un élément existant (Performance ou autres)
-



Sort
Détermine l'ordre de tri des fichiers dans « File Select » (Sélection de fichier).
Réglages : Name, Size, Date

- Name : tri effectué par nom. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (A à Z). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant.
- Size : tri effectué par ordre de taille de données. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre inverse. Ce réglage n'est pas disponible pour les fichiers de type « Performance » et « Motion Seq ».
- Date : tri effectué par ordre de stockage. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant. Ce réglage est uniquement disponible pour les fichiers de type « Performance » et « Motion Seq ».

Page
Lorsque les fichiers sous « File Select » sont affichés sur plusieurs pages, vous devez utiliser cette touche pour faire défiler les pages.



Job
Détermine si la fonction « Job » est activée (On) ou désactivée (Off). Lorsque ce paramètre est activé, touchez le fichier/dossier/contenu dans « File Select » pour appeler le menu permettant de sélectionner « Rename » ou « Delete ». Réglages : Off, On

- Touchez le périphérique USB actuellement connecté pour appeler le menu permettant de sélectionner « Format ».

- Vous pouvez également créer un nouveau dossier pour stocker le fichier.

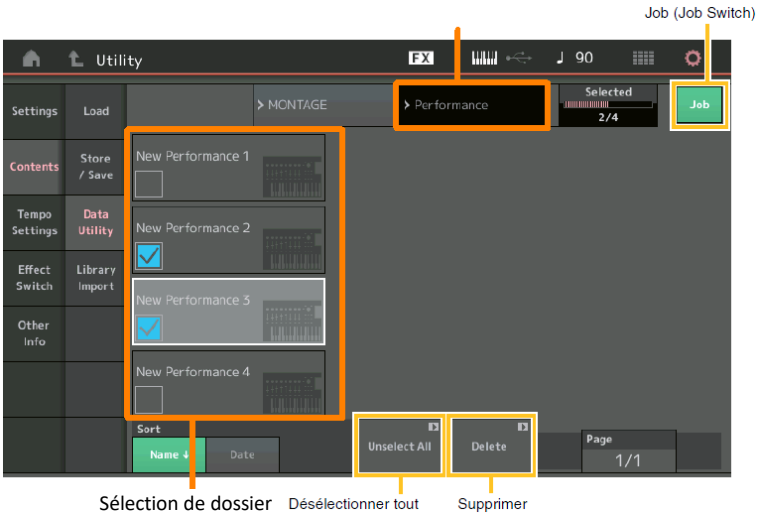
3.2.9.2.3 Ecran « Data Utility »

- pressez **UTILITY** → « Contents > Data Utility » pour ouvrir l'écran « Data Utility » qui permet d'afficher, renommer ou effacer les données contenues dans la mémoire USER

3.2.13.2.3.1 Liste des dossiers 487
3.2.13.2.3.2 Opérations dans un dossier ouvert 488

3.2.9.2.3.1 Liste des dossiers

Nom du dossier courant



Nom du dossier courant
Nom du dossier actuellement sélectionné.

Job
Détermine si la fonction « Job » est activée (On) ou désactivée (Off). Lorsque cette fonction est activée, vous pouvez sélectionner plusieurs contenus collectivement à partir de cet écran.
Réglages : Off, On

Sélection de dossier
Indique les types de contenu stockés dans la mémoire utilisateur en tant que dossiers. Touchez le dossier pour l'ouvrir.

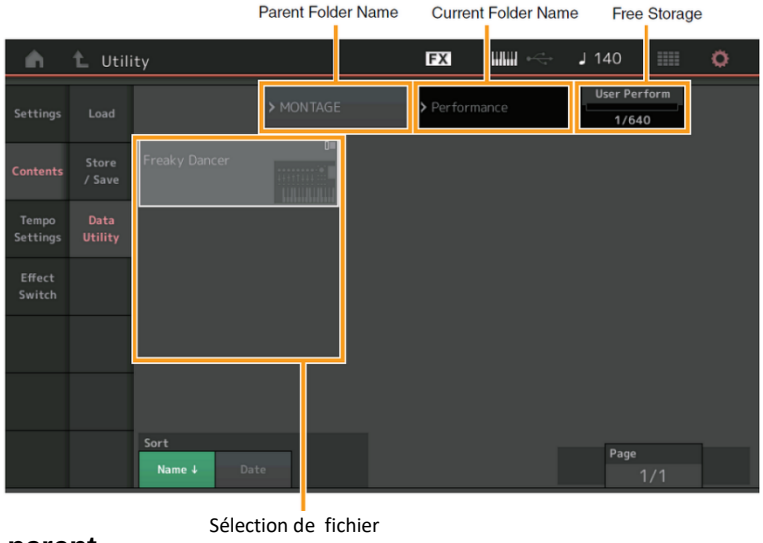
- ✓ Arpège
- ✓ Bibliothèque
- ✓ Live Set
- ✓ Motion Seq
- ✓ Performance
- ✓ Morceau
- ✓ Forme d'onde

Page
Lorsque les dossiers sous « Folder Select » sont affichés sur plusieurs pages, vous devez utiliser cette touche pour faire défiler les pages.

Les 3 touches suivantes s'affichent uniquement en l'absence de contenu sélectionné.
Select All : Sélectionne tous les contenus du dossier.
Unselect All : Désélectionne tous les contenus du dossier.
Delete : Supprime le(s) contenu(s) sélectionné(s).

3.2.9.2.3.2 Opérations dans un dossier ouvert

Nom du dossier parent Nom du dossier courant Espace de stockage disponible



Nom du dossier parent
Nom du dossier actuellement sélectionné
Indique les noms du dossier parent et du dossier actuellement sélectionné.
Touchez le nom du dossier parent pour revenir à la vue de la liste des dossiers.

Espace de stockage disponible
Indique la taille de l'espace disponible et de l'espace total de la zone de stockage sélectionnée. Ce paramètre varie en fonction du type de contenu.

Sélection de dossier
Indique les fichiers contenus dans le dossier sélectionné. La fonction Job est toujours disponible sur cet écran. Touchez le fichier/contenu dans « File Select » pour appeler le menu permettant de sélectionner « Rename » (Renommer) ou « Delete » (Supprimer). (Le paramètre « Rename » n'est pas disponible pour les fichiers contenus dans le dossier de type « Library ».)

Sort
Détermine l'ordre de tri des fichiers dans « File Select ».
Réglages : Name, Size, Date, Number

- Name : tri effectué par nom. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (A à Z). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant.
- Size : tri effectué par ordre de taille de données. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre inverse. Ce réglage est uniquement disponible pour les contenus de type « Library ».
- Date : tri effectué par ordre de stockage. Lorsque la flèche vers le bas est affichée, la liste est disposée dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien). Lorsque la flèche vers le haut est affichée, la liste est disposée dans l'ordre croissant. Ce réglage n'est pas disponible pour les contenus de type « Arp » « Library ».
- Number : tri effectué par ordre de numéro de contenu. Ce réglage est uniquement disponible pour les fichiers de type « Arp », « Song » et « Waveform ».

Page
Lorsque les fichiers sous « File Select » sont affichés sur plusieurs pages, vous devez utiliser cette touche pour faire défiler les pages.

3.2.9.2.4 Ecran « Library Import »

Cet écran permet de charger dans la mémoire USER des performances choisies dans une LIBRARY en mémoire.

ATTENTION : contraire au chargement d'un fichier USER depuis une clé USB par « Load > Content Type > USER » la mémoire USER n'est pas totalement écrasée, par conséquent les performances importées s'ajoutent aux performances USER existantes.

- **UTILITY** > « Contents > Library Import » pour ouvrir l'écran « Library Import »

3.2.13.2.1.1 Liste de dossiers de LIBRARY 490
3.2.13.2.1.2 Opérations dans un dossier LIBRARY ouvert 490

3.2.9.2.4.1 Liste de dossiers LIBRARY

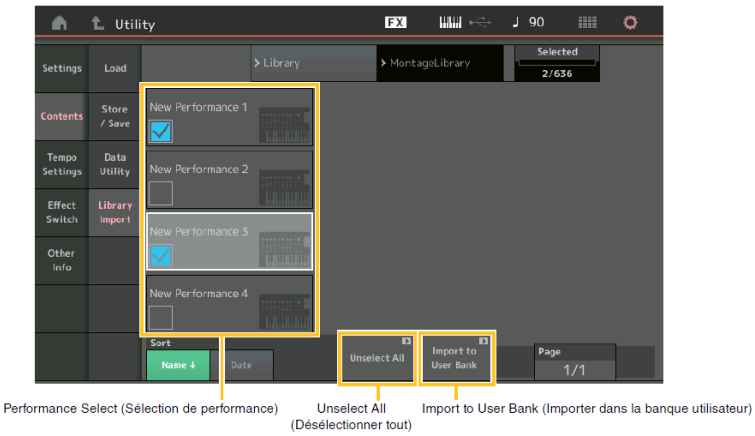


Library Folder Select

Library Folder Select
Affiche les bibliothèques sous forme de dossiers. Ces dossiers sont affichés uniquement lorsque les fichiers LIBRARY sont chargés dans l'écran « Load ».

- Touchez le dossier pour l'ouvrir.

3.2.9.2.4.2 Opérations dans un dossier LIBRARY ouvert



Performance Select (Sélection de performance) Unselect All (Désélectionner tout) Import to User Bank (Importer dans la banque utilisateur)

Sélection de Performances
Indique les performances dans la LIBRARY sélectionnée. Touchez le nom de l'élément pour basculer entre les états de sélection et de désélection.

Select All
Sélectionne toutes les performances dans le dossier LIBRARY sélectionné. Cette touche s'affiche uniquement en l'absence de performance sélectionnée.

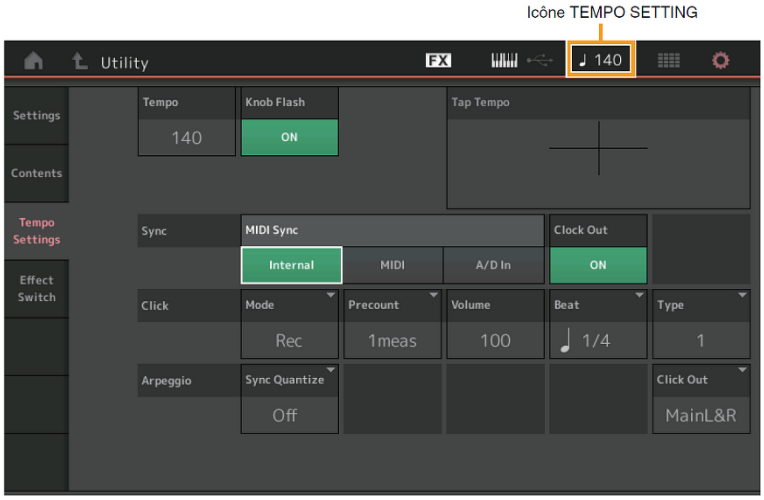
Unselect All
Désélectionne toutes les performances du dossier LIBRARY. Cette touche s'affiche uniquement lorsqu'une performance est sélectionnée.

Import to User Bank
Copie la performance sélectionnée dans la banque USER, ainsi que les formes d'onde utilisateur et les arpèges utilisateurs utilisés dans la performance.
Cette touche s'affiche uniquement lorsqu'une performance est sélectionnée.

3.2.9.2.5 Ecran « Tempo Settings »

L'écran « Tempo Settings » permet de définir les paramètres liés au tempo et à la synchronisation.

- **UTILITY** → « Tempo Settings », **SHIFT** + **ENTER**
  Ou
  Toucher l'icône « TEMPO SETTING »



Tempo
Détermine le tempo de la « performance ». Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « MIDI Sync » est réglé sur « MIDI » ou « A/D In » alors que l'instrument est synchronisé sur un périphérique externe (« EX. Tempo » est alors affiché au lieu de la valeur de réglage). Réglages : 5 – 300

Knob Flash
Détermine si la fonction de clignotement de **Super Knob** est activée (on) ou désactivée (off).
Réglages : Off, On

Tap Tempo
Permet de tapoter le tempo souhaité en touchant ce paramètre ou en positionnant le curseur sur ce dernier puis en appuyant sur la touche **ENTER** du panneau.
Ce paramètre ne s'affiche pas lorsque le paramètre « MIDI Sync » est réglé sur « MIDI » alors que l'instrument est synchronisé sur un périphérique externe.

NOTE Lorsque le paramètre « MIDI Sync » est réglé sur « A/D In », la recherche de tempo démarre dès que vous touchez le paramètre.

MIDI Sync
Détermine différents paramètres liés à l'horloge et à la synchronisation MIDI.

Détermine si la reproduction de l'arpège/Motion Sequencer/morceau est synchronisée sur l'horloge interne de l'instrument, sur une horloge MIDI externe ou sur l'entré du signal audio provenant des prises « A/D INPUT » **L/MONO / R**.

Réglages : Internal, MIDI, A/D In

- Internal : synchronisation avec l'horloge interne. Vous pouvez utiliser ce réglage lorsque vous vous servez de ce générateur de sons seul ou comme source d'horloge maître pour un autre équipement.
- MIDI : synchronisation sur une horloge MIDI dont les données sont reçues depuis un instrument MIDI externe via la borne MIDI. Utilisez ce paramètre lorsque le séquenceur externe doit être utilisé en tant que périphérique principal.
- A/D In : synchronisation sur le tempo du signal audio reçu via les prises « A/D INPUT » **L/MONO / R**.

Clock Out

Détermine si les messages de l'horloge MIDI sont transmis ou non.

Réglages : Off, On

Mode (Mode Clic)

Détermine le son de clic de métronome qui retentit lors de l'enregistrement ou de la reproduction. Réglages : Off, Rec, Rec/Play, Always

- Off : le clic ne retentit pas.
- Rec : le clic est émis pendant l'enregistrement de morceau uniquement.
- Rec/Play : le clic est émis pendant l'enregistrement et la reproduction.
- Always : le clic est toujours audible.

Precount

Détermine le nombre de mesures de compte à rebours émises avant le début de l'enregistrement, une fois que la touche ► a été activée en cours d'enregistrement de morceau.

Réglages : Off (L'enregistrement commence dès que vous appuyez sur la touche [R] (Reproduction)), 1 meas – 8 meas (1 mesure – 8 mesures)

> NOTE Le son de clic étant créé à l'aide du générateur de sons interne, l'utilisation de la reproduction par clic affecte la polyphonie générale de l'instrument.

Volume

Détermine le volume du son du clic. Réglages : 0 – 127

Beat

Détermine le temps sur lequel le clic du métronome est émis.

Réglages : 1/16 (doubles croches), 1/8 (croches), 1/4 (noires), 1/2 (blanches), Whole (rondes)

Type

Détermine le type de son du clic. Réglages : 1 – 10

Sync Quantize

Détermine la synchronisation au démarrage de la reproduction suivante de l'arpège lorsque celle-ci est déclenchée pendant la reproduction de l'arpège ou de parties multiples. Lorsque ce paramètre est réglé sur « off », la reproduction suivante de l'arpège démarre dès que vous déclenchez celle-ci. Le numéro qui apparaît à l'écran indique la résolution en impulsions d'horloge.

Réglages : Off, 60 (triple croche), 80 (triolet de doubles croches), 120 (double croche), 160 (triolet de croches), 240 (croche), 320 (triolet de noires), 480 (noire)

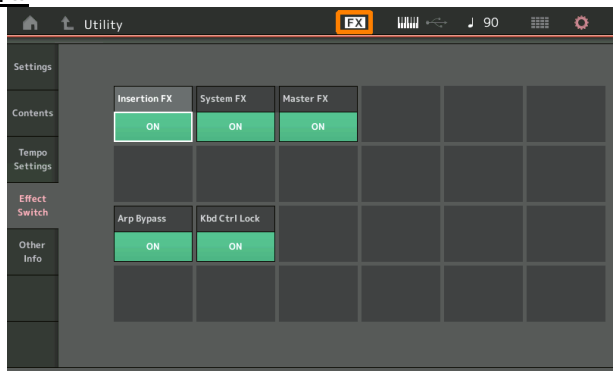
Click Out
Détermine la sortie spécifiée sous le paramètre « Click ».
Réglages : MainL&R, AsgnL&R, USB1&2…USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1…USB30

- MainL&R : émission en stéréo (2 canaux) vers les prises « OUTPUT » **L/MONO / R**.
- AsgnL&R : émission en stéréo (2 canaux) vers les prises « ASSIGNABLE OUTPUT » **L/R**.
- USB1&2…USB29&30 : émission en stéréo (canaux 1&2 – 29&30) vers la borne **USB TO HOST**.
- AsgnL : émission en mono (un canal) vers la prise « ASSIGNABLE OUTPUT » **L**.
- AsgnR : émission en mono (un canal) vers la prise **R**.
- USB1 – 30 : émission en mono (canaux 1 – 30) vers la borne **USB TO HOST**.

3.2.9.2.6 Ecran « Effect Switch »

L'écran « Effect Switch » permet de définir les réglages de contournement d'effet.
Aucun réglage effectué sur cet écran ne peut être stocké. Une fois l'instrument redémarré, les paramètres sont aussi réinitialisés sur leur valeur d'origine.

- **UTILITY** → « Effect Switch » ou toucher l'icône « EFFECT » pour ouvrir l'écran « Effect Switch »



Insertion FX
Détermine si l'effet d'insertion est activé ou non Réglages : Off, On

System FX
Détermine si l'effet système est activé ou non Réglages : Off, On

Master FX
Détermine si l'effet principal est activé ou non Réglages : Off, On

Arp Bypass (Arpeggio Bypass Switch) (Sélecteur de contournement d'arpège)
Détermine si la fonction « Arpeggio Bypass » est activée ou non. Lorsque ce paramètre est activé, toutes les opérations de l'Arpeggiator sont désactivées.
Réglages : Off, On

- La fonction « Arpeggio Bypass » peut également être activée/désactivée en appuyant simultanément sur la touche **SHIFT** et en utilisant la touche **ARP ON/OFF**

NOTE Lors de la modification du réglage Part Arpeggio Switch (Sélecteur arpège de partie), la fonction Arpeggio Bypass est automatiquement désactivée, même si elle avait été réglée sur « On ».
NOTE Vous pouvez modifier les arpèges dans les données de morceau générées par l'arpégiateur à l'aide du logiciel DAW. En activant « Arpeggio Bypass », vous pouvez

empêcher les données de morceau éditées sur le logiciel DAW d'être touchés à nouveau par l'arpégiateur lorsqu'ils sont acheminés vers le MONTAGE.

Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock) (Verrouillage des commandes de clavier)
Détermine si le paramètre Keyboard Control Lock est activé ou non. Lorsque ce paramètre est activé, la fonction « Keyboard Control » est activée pour la « partie 1 » uniquement et désactivée pour toutes les autres parties.
Lorsque ce paramètre est désactivé, les réglages de « Keyboard Control » pour toutes les parties sont restaurés sur leur valeur d'origine. Réglages : Off, On

NOTE Lorsque vous utilisez le MONTAGE comme un module de sons multi-timbral à 16 parties avec le logiciel DAW, la fonction « Keyboard Control Lock » est utile pour créer ou éditer les pistes MIDI une à une.

3.2.10 « Live Set »

Tiré du document « montage_fr_rm_a0.pdf »

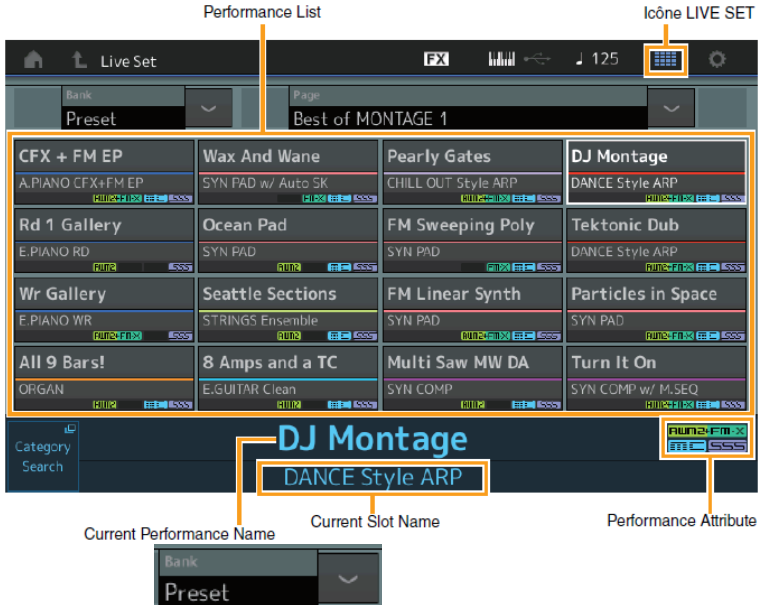
« Live Set » est une liste dans laquelle les performances peuvent être librement organisées. Vous avez la possibilité de sélectionner jusqu'à 16 « performances » parmi les Presets « Live Set » et de les disposer au sein d'une même page, afin de faciliter l'appel et la reproduction de vos « performances » préférées.

Pour obtenir des instructions de base sur « Live Set », voir § 2.6.1.1, 2.7.1.2 et 2.7.3 ci-dessus.

3.2.14.1 Ecran « Live Set » 495
3.2.14.2 Ecran « Live Set Edit » 496
3.2.14.3 Message MIDI de changement de « Live Set » 498

3.2.10.1 Ecran « Live Set »

- Appuyez sur la touche **LIVE SET** ou Touchez l'icône « LIVE SET »  pour ouvrir l'écran « Live Set » permettant de sélectionner les performances enregistrées dans des « Live Sets »



Bank
Banque « Live Set ».

Réglages : Preset, User 1 – 8 (valeur par défaut), Library Name



Page
Page « Live Set ». Réglages : Live Set page 1 – 16 (valeur par défaut)

Liste de performances
Indique les « performances » enregistrées dans le « Live Set » sélectionné.



Category Search
Appelle l'écran Performance « Category Search » (3.2.8.1 ci-dessus).

Nom de la Performance courante

Indique le nom de performance actuellement sélectionné, enregistré dans le logement « Live Set » sélectionné.

Nom du Slot courant
Indique le nom du logement sélectionné.

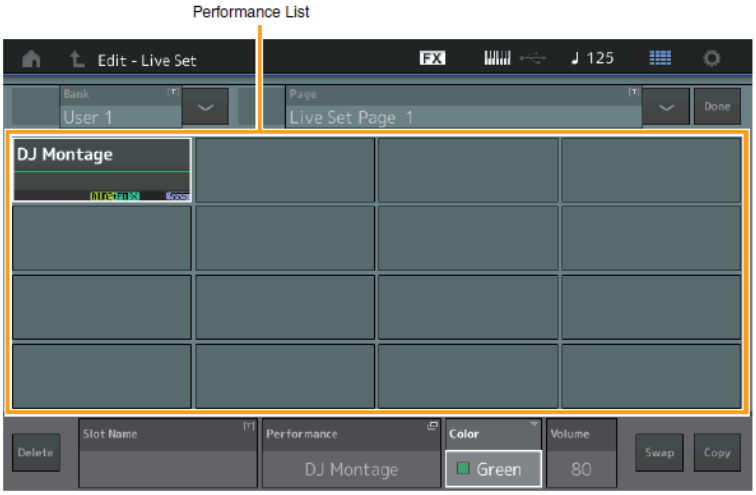
Attribut de Performance
Indique l'attribut de performance enregistré dans le logement sélectionné.

3.2.10.2 Ecran « Live Set Edit »

- Pressez **SHIFT** + **LIVE SET** (depuis n'importe quel écran autre que Live Set) pour ouvrir l'écran Live « Set Edit » permettant de modifier les performances « Live Set » (Banque USER uniquement).

3.2.14.2.1 En cas d'emplacement sur lequel une performance est enregistrée 496
3.2.14.2.2 En cas de sélection d'un emplacement vide 497
3.2.14.2.1 Copie / Echange de pages ou banques de « Live Set » 497

3.2.10.2.1 En cas d'emplacement sur lequel une performance est enregistrée



Bank : Permet de saisir le nom souhaité pour la banque Live Set sélectionnée. Les noms peuvent comporter jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Page : Permet de saisir le nom souhaité de la page « Live Set » sélectionnée. Les noms peuvent comporter jusqu'à 20 caractères. Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Done : Touchez ce paramètre pour terminer l'édition de « Live Set » et revenir à l'écran « Live Set ».

Performance List : Indique les performances enregistrées dans le « Live Se »t sélectionné.

Delete : Supprime la performance du logement sélectionné.

Slot Name : Permet de saisir le nom du logement sélectionné. Les noms peuvent comporter jusqu'à 20 caractères.
Touchez le paramètre pour appeler l'écran de saisie de caractères.

Performance : Indique le nom de la performance dans le logement sélectionné.

Color : Définit la couleur du logement sélectionné.
Réglages : Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

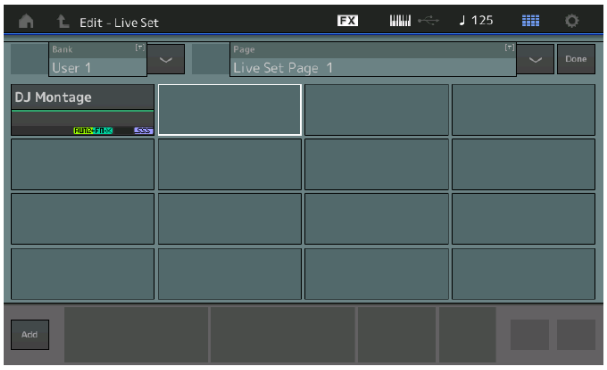
Volume : Détermine le volume de sortie de la performance dans le logement sélectionné.

Swap : Détermine si la fonction Swap est activée ou désactivée. Il vous est possible de permuter les réglages entre les scènes. Pour obtenir des instructions détaillées sur la fonction Swap, reportez-vous au Mode d'emploi (Réglages : Off, On)

Copy : Détermine si la fonction Copy (Copier) est activée ou désactivée. Vous pouvez copier les réglages sur un autre logement (Réglages : Off, On)

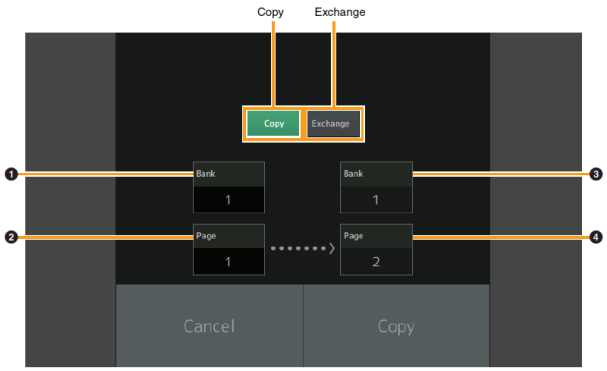
3.2.10.2.2 En cas de sélection d'un emplacement vide

Add : Touchez cette touche pour enregistrer la performance sélectionnée dans le logement.



3.2.10.2.1 Copie / Echange de pages ou banques de « Live Set »

- **LIVE SET** > Sélection de banque utilisateur > **EDIT** > Sélectionner la banque ou la page à copier > **SHIFT** + **EDIT**



Copy Exchange : NOTE La copie (ou l'échange) de pages entre différentes banques ne peut pas s'exécuter.

Copy : Appuyez sur cette touche pour activer la fonction Copy entre les banques ou les pages.

Exchange : Appuyez sur cette touche pour activer la fonction Exchange entre les banques ou les pages.

- ✓ 1. Banque à copier (ou échanger)
- ✓ 2. Page à copier (ou échanger)
- ✓ 3. Banque de destination de la copie (ou de l'échange)
- ✓ 4. Page de destination de la copie (ou de l'échange)

3.2.10.3 Message MIDI de changement de « Live Set »

On peut sélectionner un logement « Live Set » en envoyant le message « Program Change » approprié à partir d'un périphérique externe.
Le tableau ci-dessous montre les logements « Set Live », les banques MSB et LSB et les numéros de changement de programme correspondants :

MSB (HEX)		LSB (HEX)		N° de programme	Logement Live Set
62	3E	00	00	0 – 15	Page 1, Slot 1 –16
		1	01	0 – 15	Page 2, Slot 1 – 16
		2	02	0 – 15	Page 3, Slot 1 – 16
		3	03	0 – 15	Page 4, Slot 1 – 16
		4	04	0 – 15	Page 5, Slot 1 – 16
		5	05	0 – 15	Page 6, Slot 1 – 16
		6	06	0 – 15	Page 7, Slot 1 – 16
		7	07	0 – 15	Page 8, Slot 1 – 16
		8	08	0 – 15	Page 9, Slot 1 – 16
		9	09	0 – 15	Page 10, Slot 1 – 16
		10	0A	0 – 15	Page 11, Slot 1 – 16
		11	0B	0 – 15	Page 12, Slot 1 – 16
		12	0C	0 – 15	Page 13, Slot 1 – 16
		13	0D	0 – 15	Page 14, Slot 1 – 16
		14	0E	0 – 15	Page 15, Slot 1 – 16
		15	0F	0 – 15	Page 16, Slot 1 – 16

3.2.11 Connexion d'un iPhone ou d'un iPad

Des applications compatibles avec le MONTAGE offrent des méthodes pratiques pour utiliser les instruments de musique en général, mais AUCUNE application n'est dédiée au pilotage du MONTAGE.

Les modalités de connexion de ces périphériques sont décrites dans le document « iPhone/iPad Connection Manual », commun à tous les instruments Yamaha et traduit dans mon aide-mémoire sur les applications iOS Yamaha:
http://fr.audiofanzine.com/workstation/yamaha/mox8/medias/autres/

Pour obtenir plus de détails sur les périphériques intelligents et les applications compatibles, consultez le site Web de Yamaha, à l'adresse suivante :
http://www.yamaha.com/kbdapps/

4 Tutoriels « Music Production Guide » de Easy Sounds

Paragraphes adaptés des PDF « MusicProductionGuide » :
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

4.1 « Music in Motion » Part 1: Introduction 500
4.2 Le retour de la synthese FM (« FM-X ») - Theorie 528
4.3 Guide FM-X - Pratique 531
4.4 Gestion des fichiers et des « Library » 565
4.5 « Sequencing » 567
4.6 Tutorial « Quick Guide » : « Performances », « Scenes » & « Live Sets » 569
4.7 Tutorial « Motion Sequencer » 582
4.8 Tutorial « Controller Routing » & « Super Knob » 613
4.9 Tutoriel Firmware 1.5 637
4.10 Tutoriel Firmware 1.60 (Traduction a adapter) 650
4.11 Tutoriel « Library Import » 654
4.12 Tutoriel : Application iPad « SongBook+ », le couteau suisse 658
4.13 Tutoriel : Enregistrement de « Performance » 665
4.14 Arpeggio 678
4.15 Insert, System, & Master Effects 701
4.16 Remote Control of Cubase VST Quick Controls (A traduire) 707
4.17 Ableton Live & MONTAGE (Adaptation traduction a faire) 707
4.18 Synthese « FM-X » 714
4.19 « Montage Performance Editor » de John Melas Software (Adaptation traduction a terminer) 729
4.20 « Total Librarian for Montage » de John Melas Software (Traduction a terminer) 734
4.21 Firmware Update OS v2.0 739
4.22 Firmware update OS v2.5 (Traduction a terminer) 763
4.23 Drum Sound Design (Traduction a adapter) 768
4.24 Guide des Librairies du Montage/Modx et de « Waveform Editor » de John Melas 776
4.25 « Sound Mondo » Appli iOS & en ligne : Tutoriel dedie au MONTAGE 801
4.26 Waveform Editor (Traduction a adapter) 809
4.27 Phrases « User Audition » pour MONTAGE/MODX 814
4.28 Logiciel « SampleRobot » 823
4.29 Super Knob : Conseils pratiques 835
4.30 Montage & Roli Seaboard 852
4.31 Application « Camelot » de Audio Modeling : Utilisation avec le Montage 858
4.32 Roli Seaboard Rise & Application « Camelot »: Utilisation avec le Montage/MODX 871
4.33 OS Version 3 : Sequenceur a Pattern (Traduction a adapter) 878
4.34 OS Version 3 : MINI FILTER, MINI BOOSTER & WAVE FOLDER (Traduction a adapter) 897
4.35 OS Version 3 : « Accompagnement » – Utiliser les Songs, Patterns, MIDI et fichiers Audio (Traduction a adapter) 902
4.36 OS Version 3 : Utiliser les Patterns en live (Traduction a adapter) 905
4.37 « Lego » de Parties - Creation de performances Multiparts 911
4.38 « Lego » de Parties - Avance 918
4.39 Logiciel "Waveform Editor" v2.1.0 de John Melas (Traduction a adapter) 922
4.40 « Smart Morph » 933
4.41 « Envelope Follower » 940
4.42 « Magic Knobs » & librairie « Magic Knobs Free » de Easy Sounds 947
4.43 « Auto-motion » 955
4.44 « Smart Morph » - Construire des sons empiles (Traduction a adapter) 960

4.45 MONTER LE VOLUME 967
4.46 « SMOOTH MORPHING » 974
4.47 UTILISER LES EFFETS POUR MODIFIER RAPIDEMENT LE SON 983
4.48 CONTROLE DES EFFETS EN TEMPS REEL (TRADUCTION A ADAPTER) 988

4.1 « Music in Motion » Part 1: Introduction

Librement traduit du PDF « MusicProductionGuide_2016_01_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

4.1.1 PRESENTATION 500
4.1.2 CONNAISSANCES DE BASE 504
4.1.3 « MUSIC IN MOTION » PART 2 520
4.1.4 SUPER KNOB 520
4.1.5 « MOTION SEQUENCE » 522
4.1.6 « ARPEGGIATEUR » 524
4.1.7 « SCENES » 525
4.1.8 « ENVELOPE FOLLOWER » 526
4.1.9 MODULATION DE « SIDE CHAIN » 527

4.1.1 Présentation

Le MONTAGE s'appuie sur l'héritage de 2 claviers emblématiques, le DX7 et le MOTIF, en ajoutant de nouvelles avancées :

- ✓ Contrôle dynamique sophistiqué,
- ✓ Grande créativité sonore,
- ✓ Création sonore et flux de travail simplifié.

Cette présentation commence par une liste de fonctionnalités, suivie de chapitres détaillés sur les caractéristiques du MONTAGE.

4.1.1.1 « Motion Control Synthesis Engine » 500
4.1.1.2 Créativité sonore 501
4.1.1.3 Flux de travail simplifié 502

4.1.1.1 « Motion Control Synthesis Engine »

Le « Motion Control Synthesis Engine » permet l'interaction d'une grande variété de méthodes en unifiant et controlant 2 moteurs sonores emblématiques :

- ✓ AWM2 (forme d'onde et synthèse de haute qualité) issu du MOTIF
- ✓ et FM-X (moderne, Synthèse FM pure) issu du DX7

Ces 2 moteurs peuvent être librement répartis en zones ou en couches sur 8 parties en une seule Performance.

Programmation du « Motion Control » : Une matrice de commande programmable fournit un puissant moyen permet pour créer un son dynamique et expressif.

Super Knob
Le **Super Knob** peut contrôler plusieurs Paramètres simultanément.

Par exemple : changer la position d'écoute de devant à droite vers l'arrière. Ou changer le caractère d'une Performance de Atmosphérique et doux à rythmique et nerveux.

Le **Super Knob** peut même être affecté à un Footcontroller FC7 pour faciliter la manipulation du son lorsque les 2 mains sont occupées.

Séquences de mouvement

Les séquences de mouvement sont synchronisées au tempo, avec des séquences de contrôle complètement personnalisables, pouvant affecter pratiquement n'importe quel paramètre du synthétiseur.

Les « Motion Sequences » disposent également de contrôles dédiés facile à manipuler et à changer en temps réel, offrant une interactivité et facilité d'expression.

Enveloppe Follower

« Envelope Follower » convertit l'AUDIO en source pour contrôler pratiquement n'importe quel paramètre de synthétiseur.

Par exemple, une boucle de batterie pourrait entraîner des paramètres d'effets ou un enregistrement vocal pourrait contrôler plusieurs paramètres pour un synthétiseur « parlant ».

L'audio peut même être une source via l'entrée **A / D**.

4.1.1.2 Créativité sonore

Le MONTAGE dispose 2 moteurs sonores emblématiques : FM-X et AWM2 modernisés.

AWM2
Utilisant la technologie Yamaha propriétaire de Compression de données et reproduction, AWM2 dispose d'une compression sans perte.
Le MONTAGE est beaucoup plus puissant que MOTI F XF.

Polyphonie stéréo de 128 notes
Son stéréo riche sans réduire le nombre de notes.

Capacité de waveform
Le MONTAGE présente près de 10 fois plus de Capacité de formes d'onde que le MOTIF XF, ce qui permet d'obtenir des sons réalistes et nuancés.

Mémoire Flash intégrée
Le MONTAGE inclut 1,75 Go de mémoire flash utilisateur avec une Haute vitesse de lecture / écriture pour vos propres échantillons personnalisés, ou pour des Bibliothèques en ligne sur https://yamahasynth.com/.

FM-X
FM-X est un moteur de synthèse sophistiqué capable de produire des sons classiques des années 80, aussi bien que des sons EDM. Le MONTAGE dispose d'une architecture FM à 8 opérateurs, avec une Polyphonie de 128 notes.

Effets
Le MONTAGE comprend des DSP innovants, depuis des réverbs HD jusqu'à des effets Virtual Modelisation Circuit (VCM).

Des effets comme « Beat Repeat », « Vinyl Break » ou « Bit Crusher » produisent un son moderne EDM.

Un compresseur avec « sidechain » peut produire un effet « ducking » moderne.

Par ailleurs des effets vintages sont produits avec « Analog Delay », « VCM Phaser », ou une variété de simulateurs d'ampli.

Des effets permettent une simulation de piano réaliste, comme le « Damper Resonnace ».

Side Chain
Le « Sidechain » contrôle automatiquement le comportement dynamique d'une partie à partir, par exemple pour de la Dance Music où un pad ou une partie de « sustain » est « relié » à un « Kick drum ». Au moment du « Kick Drum », il plonge affaiblit le Sustain, produisant t un effet rythmique « Pumping ».

Contenu Sonore
Le MONTAGE dispose d'une vaste gamme de sonorité comme un tout nouveau Piano Yamaha CFX Premium Grand, de nouveaux Strings et Woodwinds, ainsi que la famille DX et TX, tous modernisés pour tirer avantage du moteur de synthèse Motion Control.

Compatibilité
MONTAGE est directement compatible avec les voix MOTIF ES / XS / XF.

Il est compatible avec les voix des synthés FM classiques DX7, DX7II, TX802 et TX816, via un convertisseur en ligne « FM Converter » :
https://yamahasynth.com/index.php?option=com_content&view=article&id=111&Itemid=937

Bösendorfer
A l'occasion de l'introduction de MONTAGE, Yamaha propose un Grand Piano Bösendorfer Imperial Premium téléchargeable GRATUITEMENT pour tous les utilisateurs.
www.yamahamusicsoft.com

Circuit analogique pur
Le MONTAGE dispose de caractéristiques professionnelles, Sorties stéréo avec la conversion numérique à analogique « Pure Analogic Circut ». Le PAC améliore la qualité du signal après la conversion du numérique en analogique.

4.1.1.3 Flux de travail simplifié

Le workflow flexible permet d'intégrer l'instrument à son système, d'organiser le contenu, et d'interagir avec l'instrument en temps réel.

USB Audio / MIDI
Connectez MONTAGE à l'ordinateur avec un câble USB pour une capture sur DAW. Le pilote USB du MONT AGE peut envoyer 16 canaux et en recevoir 3 en stéréo 24 bits / 44,1 kHz numérique vers/depuis un ordinateur ou une tablette iOS (MONTAGE Class Compliant, pas de pilote nécessaire !)
La connexion USB comprend également un support MIDI complet de 16 Canaux.

Live Set
Un « Live Set » permet d'organiser les Performances, sans besoin de copier, changer d'ordre ou renommer. Une Performance sélectionnée est facilement enregistrée dans un « Live Set ».

Seam less sound switching

Le MONTAGE dispose d'effets d'insertion double sur chacune des 16 Parties.
Aucune interruption n'est perceptible lors d'un changement de son grâce au « Seamless Sound Switching » (SSS) sans aucune coupure dans l'enveloppe ou les effets. Ceci est important pour les performances live.

Écran tactile
La sélection et la modification des paramètres se fait directement à l'écran couleur tactile.

Huit Codeurs rotatifs et Faders avec échelle à LED
Les 8 codeurs rotatifs sans fin sont toujours dans la bonne position, indiquée par une LED. Pour baisser ou augmenter le paramètre sélectionné, nul besoin de chercher le point « catch » ou « latch », il suffit de tourner le Potar (Ceux qui connaissent les encodeurs rotatifs à un seul tour, comprendront l'avantage de ce fonctionnement).

De même, les LEDs de l'échelle à côté des **faders** indiquent directement le réglage actuel, mais dans ce cas les **curseurs** non motorisés ne sont pas automatiquement alignés sur la bonne position.

Clavier
Le MONTAGE est disponible en 3 configurations :

- ✓ Les MONTAGE 6 et 7 sont équipés du clavier FSX semi-Weigthed avec aftertouch en 61 et 76 touches.
- ✓ Le MONTAGE 8 est doté d'un clavier à 88 touches, Balanced Hammer action avec aftertouch. Il présente une résistance égale pour chaque touche du clavier et adapté à tout type d'instruments, Piano acoustique, piano électrique, sons synth, orgue, etc…

Direct Control Assignment
« Direct Control Assignment » attribue des contrôles par un simple au toucher de un bouton. Il suffit de sélectionner un paramètre, appuyer sur le Bouton « Direct Control Assignment » et déplacez le contrôleur (**Potard**, **Curseur** ?) pour que le paramètre lui soit affecté.

Entrée A / D
L'entrée A / D traite les sources audio externes avec DSP du MONTAGE. Brancher guitares, micros ou toute source de ligne comme entrée pour traiter le signal avec les effets internes, y compris le « Wave Follower » ou « Sidechain ».

Arpégiateur de Performances à 8-Parties
Un nouveau mode Performance combine toutes les nouvelles caractéristiques du MONTAGE. Les 8 parties peuvent être combinées par « Arpeggiator », ce qui représente une amélioration significative par rapport à la série MOTIF.

Huit Library pour les sons
Le stockage des sons a fait également l'objet d'améliorations. L'utilisateur peut « Bloquer » une Bank USER complète pour l'utiliser comme les « Presets ». Jusqu'à 8 LIBRARIES sont disponibles dans a banque USER Cela représente 9 x 640 Performances et 16 x 256 emplacements de « Live Set ».

Scènes
Au sein d'une performance, 8 « scènes » assurent une flexibilité accrue, en stockant par exemple, des « Séquences de mouvement » ou la valeur actuelle du **Super Knob**.

Même l'attribution des arpèges aux parties fait partie d'une Scène, comme les paramètres de Mix tels que « volume » ou « Mute » de la partie, « Unités d'effets » et paramètres pour l'enveloppe d'amplitude.

Audition
Les nouvelles fonctionnalités comme le **Super Knob** et « Motion Sequences » rendent insufffisant la gestion des Performance par Catégorie. Le bouton **AUDITION** (en haut à droite du panneau) permet d'entendre une séquence de démonstration de la performance sélectionnée, que ce soit en mode « Performance » ou « Live Set ».

Le changement de Performance est même possible sans interrompre la démonstration

Compatibilité avec la série MOTIF XF
Le MONTAGE contient toutes les voix d'usine du MOTIF XF sous forme de « Performances » à une seule « partie » (D'où l'intérêt de l'option de recherche de Performance « à partie unique ».

En outre, le MONTAGE peut charger des fichiers (« .X3A ») du MOTIF XF y compris Formes d'onde utilisateur. Toutes les voix sont ensuite converties en partie unique sous forme de performances.

Caractéristiques les plus importantes comparées à la série MOTIF XF
- ✓ La forme d'onde-ROM est passée de 741 Mo à 5,67 Go
- ✓ 2 370 nouvelles formes d'ondes, 6 347 en ROM
- ✓ Mémoire Flash intégré de 1,75 Go
- ✓ 1 920 Performances d'usine (« Presets »)
- ✓ 640 Performances utilisateur (« User »)
- ✓ 5 120 Performance en LIBRARY
- ✓ Commutation de son sans coupure «SSS», jusqu'à 8 parties
- ✓ Double effet d'insertion pour les 16 parties (sans SSS au-delà de 8 parties)
- ✓ 256 emplacements « Live Set », 2,048 emplacements « User » de Live Set & 2,048 emplacement « Library » de « Live Set » (A éclaircir)
- ✓ 10 000 arpèges
- ✓ 8 parties simultanées dans un arpège
- ✓ 8 scènes par Performance
- ✓ Fonctions « clavier maître » pour chaque performance (A éclaircir)

4.1.2 Connaissances de base

4.1.2.1 Interface utilisateur 504
4.1.2.2 Performances : Bases 511
4.1.2.3 Performances : « Banks » 514
4.1.2.4 « Keyboard Control » et Performances Live 516
4.1.2.5 Organisation des Performances avec « User Waveforms » 517
4.1.2.6 « Live Set » 517
4.1.2.7 Sélectionner les Banques et Pages de « Live Set » 518
4.1.2.8 Fonctions « Masterkeyboard » 518

4.1.2.1 Interface utilisateur
L'interface utilisateur de MONTAGE est très similaire à celle de la série MOTIF.

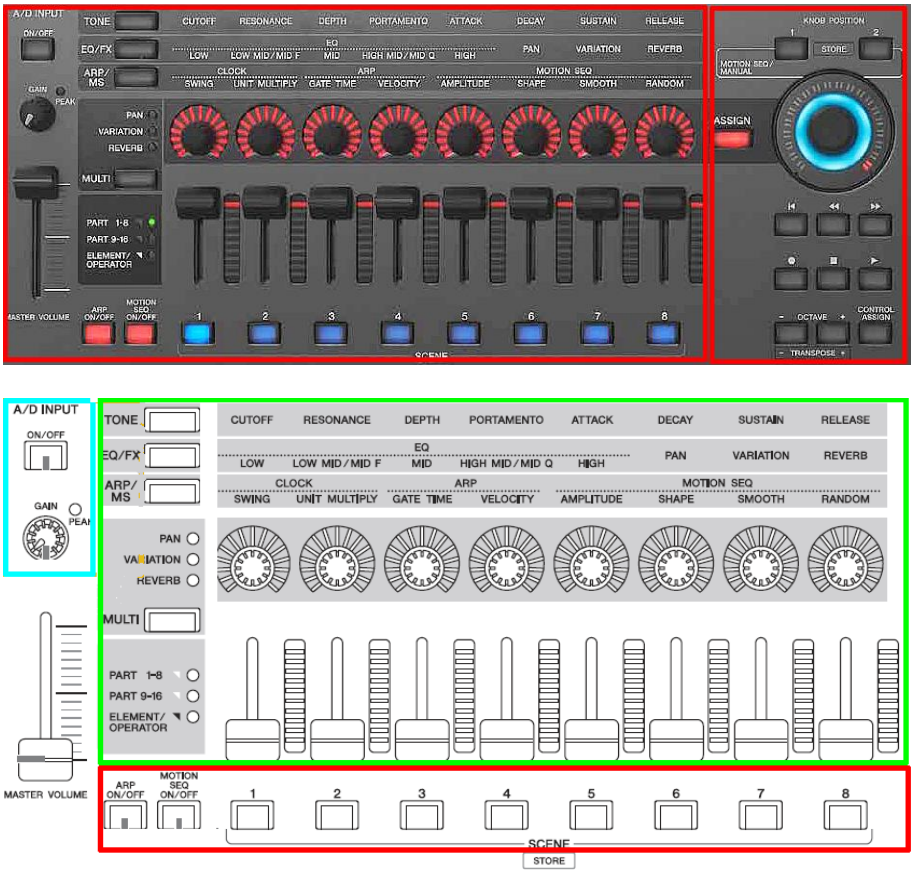
Naturellement les fonctions nouvelles ou modifiées nécessitent un aprrentissage.

Les innovations les plus frappantes sont dans l'écran tactile 7" TFT couleur Wide-VGA et dans les boutons rétroéclairés. L'éclairage du bouton est de plus ou moins intense pour indiquer si la fonction du bouton s'applique globalement ou dans le mode courant.

Les extensions de noms tels que « Perf.-XY ... AF1 / AF2 » sont abandonnées pour améliorer la clarté. L'affichage est facile à lire sous tous les angles et tactile. Beaucoup de fonction sont accessibles indifféremment par l'écran et par les touches/Potars.

4.1.2.1.1 Panneau de commande à gauche de l'écran 505
4.1.2.1.2 Contrôleurs à gauche du clavier 506
4.1.2.1.3 Panneau à droite de l'écran 506

4.1.2.1.1 Panneau de commande à gauche de l'écran



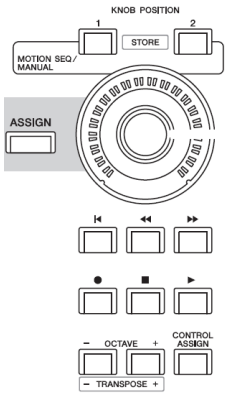
En haut à gauche du panneau se trouvent le contrôleur **GAIN** et le commutateur pour l'entrée audio **A/D INPUT**.

A leur droite trouve les **Knobs** (Potars), **commutateurs** (Boutons), et **Faders** (curseurs) qui ressemblent largement à ceux de la série MOTIF.

Bien sûr, certains sont affectés aux nouvelles fonctions du MONTAGE. La principale nouveauté ici est ici l'affichage visuel des réglages par LED rouges, ainsi que la série de 10 boutons sous les curseurs.

- ✓ A l'extrême gauche l'important commutateur **ARPEGGIO ON / OFF** est maintenant d'accès plus aisé, à une distance plus sûre du commutateur voisin.
- ✓ Ensuite on trouve le commutateur **MOTION SEQ ON/OFF**, ainsi que 8 boutons « Scène » (un sous chaque Fader).

  Chacune des 8 scènes, contient « Motion Sequence », **Super Knob**, « Arpeggio Select Number » ou même des mixages complets, peut ainsi être stockées, pour être ensuite récupérées rapidement.



Entre les contrôleurs ci-avant et l'écran, se trouve le nouveau **Super Knob** qu'on ne peut que remarquer. Au-dessus, 2 boutons permettent d'atteindre les extrémités de la gamme du **Super Knob**.

Sous le **Super Knob** se trouvent les commandes classiques de transport pour le séquenceur, ainsi qu'une une paire de boutons à double affectation « OCTAVE / TR ANSPOSE » **+ / -**.

Juste à côté le bouton **CONTROL ASSIGN**, complètement nouveau. A chaque sélection de paramètre ou de valeur dans un écran, qui est souvent commandé en parallèle par un contrôleur, le bouton **CONTROL ASSIGN** s'allume, indiquant ainsi la disponibilité d'une affectation. Maintenir ce bouton enfoncé tout en utilisant le contrôleur désiré, et l'opération sera actée par l'éclairement, puis un écran s'affiche avec le nom des paramètres affectés.

4.1.2.1.2 Contrôleurs à gauche du clavier

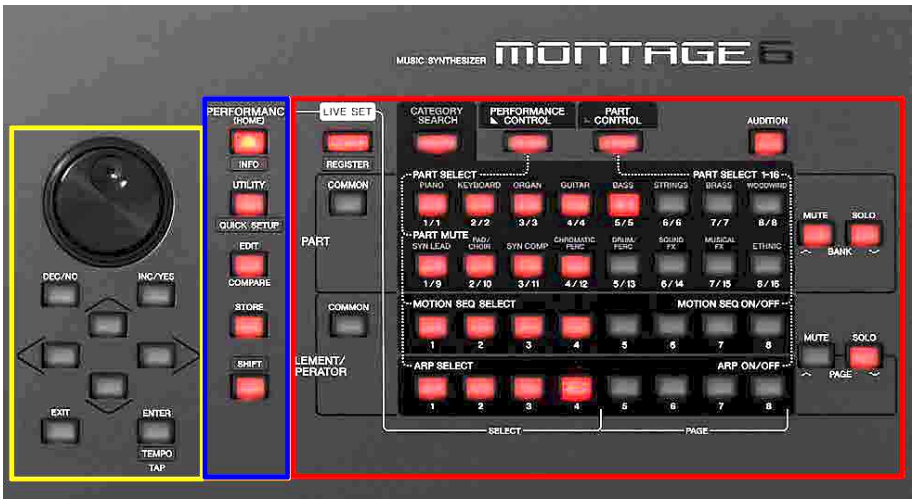


Les boutons **ASSIGN 1/2** et 2 autres boutons contrôlant

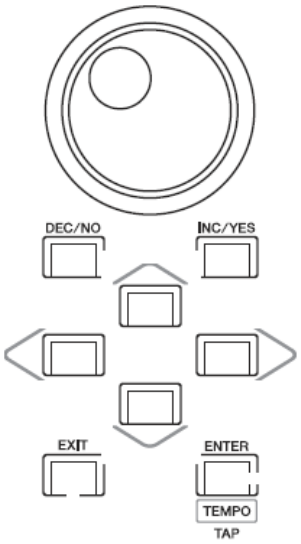
- les séquences de mouvement **MOTION SEQ HOLD**
- & **MOTION SEQ TRIGGER)**,

sont maintenant situé à côté de la **Modulation Wheel**, à gauche du clavier.

4.1.2.1.3 Panneau à droite de l'écran



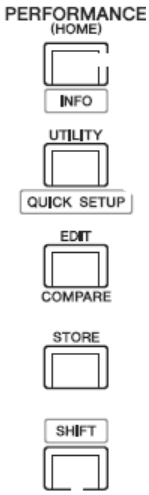
- le pavé habituel de navigation est situé immédiatement à droite de l'écran :
    - **molette DATA**,
    - boutons fléchés **< > ∧ ∨**,
    - boutons **INC / DEC**,
    - et boutons **ENTER** et **EXIT**.



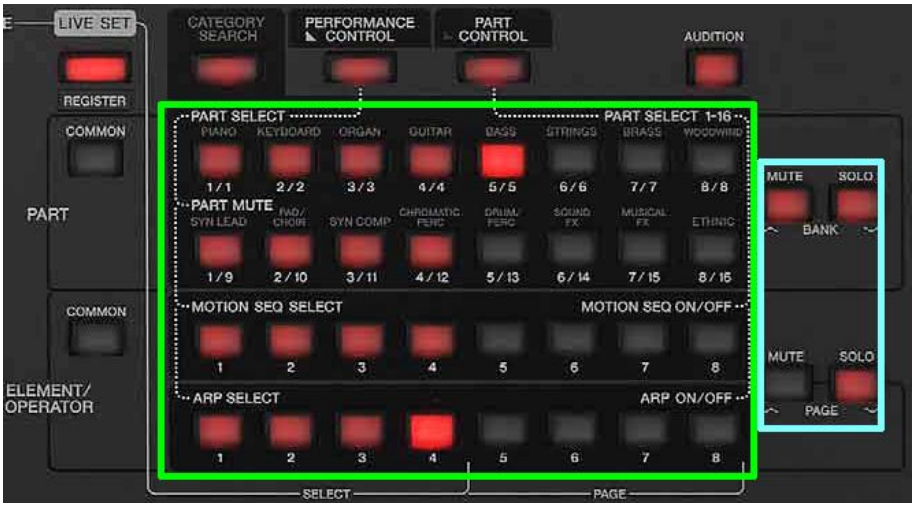
- Plus à droite, on trouve 5 boutons :

  PERFORMANCE, **UTILITY**, **EDIT**,
  &
  STORE et **SHIFT**

  Les 3 premiers sont également affectés à des « sous-fonctions »



- Le **clavier Numérique** ressemble assez à celui de la série MOTIF. Cependant, même si certaines caractéristiques sont inchangées, il y a des changements importants, associés à la structure des données ainsi qu'aux nouvelles fonctionnalités du MONTAGE.



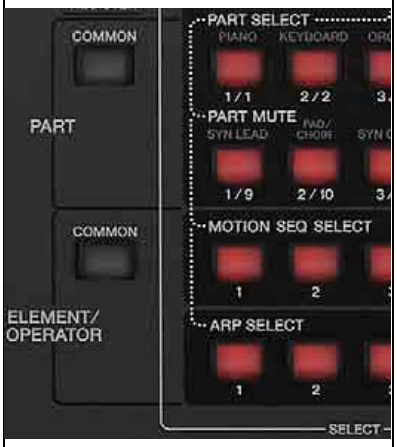
- Les 4 boutons à droite « BANK » **^ / v** & « PAGE » **^ / v** (**MUTE / SOLO**) changent de fonction selon le mode et la fonctionnalité (Cf. plus bas).

- Les boutons numériques ne sélectionnent plus les sons par banques mais par « Category », contrairement à la série MOTIF.

  En parallèle avec l'affichage des critères de sélection à l'écran, les 4 rangées de 8 boutons numériques sont équivalentes aux différentes matrices à l'écran (4x4, 2x8, 4x8) selon le contexte de sélection :

- Ecran « Category Search » : bouton **CATEGORY** ouvre l'écran de recherche (Quel que soit le niveau de menu).

  - ✓ « Main » Category : 2 rangées de boutons (2x8) de la zone PART « PART » (dits « **A** » **1-8** et **9-16**) pour sélectionner la catégorie principale « Main ».
  - ✓ « SUB » Category : Première rangée (1x8) de la zone ELEMENT/ OPERATOR « ELEMENT/OPERATOR » MOTION SEQ SELECT (dits boutons « **B** » **1-8**) pour sélectionner la « Sub » Category.
  - ✓ « Performances » : 2ème rangée (1x8) de la zone ELEMENT/ OPERATOR « ELEMENT/OPERATOR » ARP SELECT (dits boutons « **C** » **1-8**) pour sélectionner les 8 premières « Performances » de la matrice 4x4 à l'écran.
    Les 8 suivantes sont accessibles à la page suivante par « PAGE »**v**





- Ecran « Live Set » : Le bouton **LIVE SET** affiche une page de 4x4 performances « Preset » (d'usine) ou « User »,

  - ✓ Boutons numérique **1-4** : SELECT (4 premières colonnes des 4 rangées) Ils sont équivalents à la matrice de Performances 4x4 à l'écran, ce qui permet, d'allier l'accessibilité des boutons et l'interactivité de l'écran (d'autant plus que les boutons s'allument pour refléter la case sélectionnée de l'écran, ce qui contribue aussi à compenser l'absence de nom sur les boutons)

  - ✓ Bouton numérique **5-8** : PAGE (4 dernière colonnes des 4 rangées) Sélection directe de « Bank » « Preset » (7 banques d'usine) ou « User » (vide en configuration d'usine).



  - ✓ Boutons « BANK » **^ / v** (Mute/Solo) : Défilement de « Bank » « Preset » ou « User »

  - ✓ Boutons « PAGE » **^ / v** (Mute/Solo) : Défilement des Performances de la matrice 4x4 « Llive Set »



Résumé de sélection de « Performance » et équivalences entre l'écran tactile et les boutons

Performance sélectionnée (entourée d'un cadre blanc)	**Performance sélectionnée** (Bouton allumée complètement)	**« Bank » ^ / v** Défilement «Bank» Preset-User

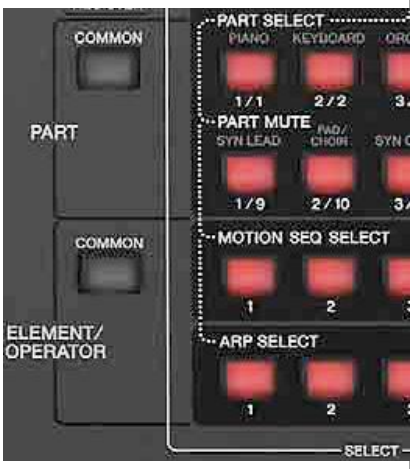


Matrice 4x4 de 16 Performances par « Live Set »	**Boutons 1-16 ou « Page » ^ / v** Page de « Live Set » (Sélection directe ou défilement)

- Ecran « Performance » : Les boutons numériques ne jouent aucun rôle.
  Le Bouton **PERFORMANCE** permet de faire défiler les Performance 1 par 1 ou 10 par 10 avec (**SHIFT** +) **INC / DEC**, ou par défilement rapide avec la **molette DATA**.

En activant le bouton **PERFORMANCE CONTROL** :

- les 16 boutons des 2 rangées supérieures (2x8) PART « PART » (dits boutons « **A** » **1-8** et **9-16**), permettent le «Mute » des Parties (comme sur la série MOTIF).
- Les 8 boutons (1x8) MOTION SEQ SELECT « MOTION SEQUENCE SELECT » (dits boutons « **B** » **1-8**) sélectionnent les 8 « Motion Sequences » préprogrammées.
- Les 8 boutons (1x8) ARP SELECT « ARP SELECT » (dits boutons « **C** » **1-8**) sélectionnent les 8 « Arpèges » d'une « performance » (ce qui était effectué dans la série MOTIF, par les boutons F1 à F5 sous l'écran).



En activant le bouton **PART CONTROL** :

- les 16 boutons (2x8) PART SELECT 1-16 « PART SELECT 1-16 » (dits boutons « **A** » **1-16**) sélectionnent les « Parties » 1-16 de Performance.
- Les 8 boutons (1x8) MOTION SEQ ON/OFF « MOTION SEQUENCE ON/OFF » (dits boutons « **B** » **1-8**) activent/désactivent les 8 « Motion Sequences » préprogrammées.
- Les 8 boutons (1x8) « ARP ARP ON/OFF ON/OFF » (dits boutons « **C** » **1-8**) Activent/Désactivent les 8 « Arpèges » d'une « performance ».



Ces nombreuses affectations des boutons numériques peuvent semble complexe, mais leur rétro-éclairage, conjointement avec l'affichage contextuel de l'écran, assurent une bonne compréhension.

4.1.2.2 Performances : Bases

4.1.2.2.1 « Parties » 1-8 et 9-13 511
4.1.2.2.2 Moteurs de « Partie » 511
4.1.2.2.3 Performance de Category « Init » 512

4.1.2.2.1 « Parties » 1-8 et 9-13

Les performances se composent de 16 « parties » au maximum :

- ✓ 8 « parties » de « Layers » contenant les caractéristiques de la Performance.
  Les performances d'usine utilisent exclusivement les Parties 1-8. La fonction « Kbd Ctrl » est toujours activée pour ces « parties ».
  Ainsi, par défaut, toutes les parties fonctionnent en tant que « Layer » ou « Split ».



- ✓ Si besoin, les « Parties » 9-16 sont ajoutées dans le menu « Mixing », en tant que Mixing Part supplémentaires en utilisant les boutons numériques « Part » **1 -16**.



4.1.2.2.2 Moteurs de « Partie »

Chaque « partie » utilise un des 3 générateurs sonores du MONTAGE (moteurs sonores) :

- ✓ Normal AWM2
- ✓ Normal FM-X
- ✓ Batterie AWM2

Le « Tag Flag » à droite du nom de Performance identifie si une Performance utilise seulement des « Parties » AWM2, seulement des « Parties » FM-X ou à la fois les « parties » AWM2 et FM-X.



L'affichage « Part Edit » est différent selon le(s) moteur(s).

EDIT COMMON – « FM-X Normal »

Dans l'écran COMMON du moteur FM, l'« Algorithme » peut être sélectionné dans le coin supérieur gauche sous l'onglet « Général ». Cela indique que cette « partie » est FM.



EDIT COMMON – « AWM2 Normal »

Dans l'écran COMMON du moteur normal AWM2, l'onglet « Pitch » est disponible en haut à gauche sous l'onglet « General ».
Soit dit en passant: Le moteur normal AWM2 correspond à une voix normale du MOTIF.



EDIT COMMON – « Drum AWM2 »

Dans l'écran COMMON du moteur Drum AWM2, l'onglet sous « General » est vide, en haut à gauche. Ce moteur correspond à une voix de batterie du MOTIF.

Les « parties » de batterie font partie de la Category « Drum / Perc ».



4.1.2.2.3 Performance de Category « Init »

Le moteur d'une « partie » est fixe et ne peut pas être changé. Pour changer de moteur il faut sélectionner une autre « partie », soit existante, soit créée à partir d'une « Performances » des 3 Category « Init » :

- ✓ Init Normal
- ✓ Init FM

✓ Init Drum

Ces Performances de Category « Init » permettent donc de programmer une « Performance » à partir de zéro.

L'édition des éléments AWM2 se fait alors comme pour la série MOTIF. Les paramètres sont compatibles, toutefois, tous les réglages sont mémorisés dans la Performance, car dans le MONTAGE il n'y a pas de mode de voix subordonné.

Contrairement au MOTIF ou à d'autres synthétiseurs Yamaha, les Performances du MONTAGE sont sélectionnées à partir des Catégories.

Pour ce faire, appuyer sur la touche **CATEGORY SEARCH**, puis sélectionner la catégorie (par exemple, PIANO, KEYBOARD, ORGAN ...).

En définissant des filtres tels que « Bank » et « Attribut », la sélection peut être limitée, par exemple, « USER » et « FM-X ».

L'organisation personnalisée des Performances se fait via les « Live Sets » (voir chapitre « Live Set »).

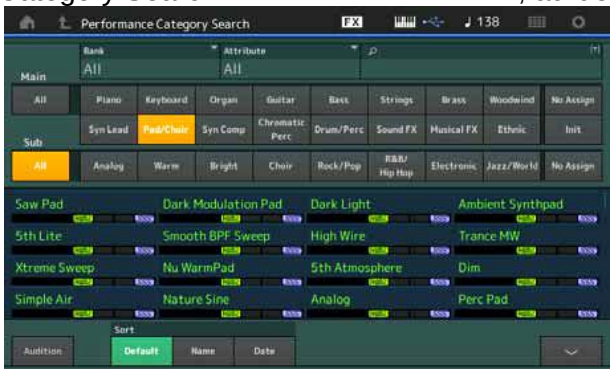


La sélection des sons par catégorie peut se faire sur 2 niveaux, commun ou individuel pour chaque « partie » :

- **COMMON**

  Lorsque COMMON est actif, les Performances sont sélectionnées en entiers (toutes les « parties »). Le nom de la Performance est affiché en grandes lettres à l'écran.

  En mode « Common Category Search », le haut de l'écran porte la mention « Performance Category Search », au-dessus d'une ligne bleue.



- **PART**
  Pour sélectionner un son pour la partie active avec « Category Search », on choisit une partie unique d'une autre performance, alors qu'on choisissait une « Voice » sur le MOTIF. Avec le MONTAGE il faut donc choisir une Performance « SINGLE », ou la « Partie 1 » d'une Performance « MULTI » (les autres parties sont ignorées).

  Pour peut écouter la partie 1 de la performance sélectionnée par la fonction « Audition », avant de valider en appuyant sur ENTER.



  En mode « Part Category Search », le haut de l'écran porte la mention « Part Category Search » 

, au-dessus d'une ligne verte.

4.1.2.3 Performances : « Banks »

Voir le paragraphe **Erreur ! Source du renvoi introuvable.** du manuel.

Les banques de performances du MONTAGE, sont une notion différente de celle des synthétiseurs Yamaha précédents où une banque consistait en 128 sons ou « Voice ».

Une autre différence importante est l'absence de mode « Voice ». Donc, pour disposer des sons pour la programmation de « Performances » ou la création de Mix, un nouveau concept a été développé pour le MONTAGE, dans lequel la « Performance » est utilisé à la fois pour les sons simples (Single Part Performances) et pour les sons en « Layer » ou « Split » (Multi Part Performances).

Ce concept présent la subtilité suivante : seule la partie 1 d'une Performance peut être importée comme un son dans une autre « Performance ».

Ainsi, alors que dans le MOTIF les Sons individuels sont constitués par les « voix », sur le MONTAGE, ce sont les Performances à partie unique, ou la partie 1 des Performances Multi qui jouent ce rôle.

La partie 1 est également importante pour la catégorisation de la performance, car sa Category est attribuée à l'ensemble de la Performance.

Cependant comme la partie 1 de Performances complexes « multi » comportant de nombreuses « Parts » n'est pas forcément adaptée à l''utilisation dans d'autres Performances, le MONTAGE dispose de nombreuses Performances « Single » à usage général.

Comme déjà mentionné ci-dessus, une partie de la banque « Preset » (d'usine) comprend les voix d'usine du MOTIF XF. Elles apparaissent comme Performances « Single » composées de jusqu'à 8 éléments.

La Bank « Preset » contient également de nouvelles Performances « Single », de sorte que la gamme de Sons individuels « Single » est plus vaste que celle du MOTIF.

Dans l'écran « Category Search » les noms de Performances sont affichés avec les couleurs suivantes :

- ✓ Performance « Single » : **Vert sur fond bleu**.
- ✓ Performance « Multi » : **Bleu sur fond bleu**.

Toutefois, si la recherche de catégorie est effectuée pour une « Part » (par opposition à Performance), les noms de Performances sont **verts sur fond vert**.

Autrement dit les lettres **vertes** indiquent toujours « Single » :

- En sélectionnant une Performances (**fond bleu**), les Performances « Single » apparaissent en **vert**.
- En sélectionnant des « Parties » (**fond vert**) le nom en **vert** indique que seule la Partie 1 d'une autre performance peut être sélectionnée.

4.1.2.3.1 « Preset » 515
4.1.2.3.2 « User » 515
4.1.2.3.3 « Library » 1 – 8 515

4.1.2.3.1 « Preset »

Le nombre de Performances dans l'unique banque « Preset » (d'usine non modifiable) n'est pas précisément défini, car le nombre de 1920 Performances dans le premier OS, pourra augmenter avec les futures mises à jour (Cf. paragraphe 5.1 ci-dessous).

Ces Performances comprennent :

- Les voix du MOTIF XF converties en Performances (Single Part),
- et les nouvelles Performances du MONTAGE (Single Part Et Multi Part).

4.1.2.3.2 « User »

640 Performances créées par l'utilisateur (Single Part et Multi Part),
ou chargées, par exemple à partir des 512 « User Voices » d'un MOTIF XF All-file (dans ce cas il reste 128 emplacements libres).

4.1.2.3.3 « Library » 1 – 8

Une Banck « Library » est une copie d'une banque « User », contenant donc jusqu'à 640 Performances, mais contenant également, tout le contenu de la mémoire utilisateur :

- ✓ Banques « User » de performance,
- ✓ Formes d'onde « User »,
- ✓ Samples,
- ✓ Motifs d'arpège « User »

Un fichier « Library » est donc créé en sauvegardant toute la mémoire « Usser », et il peut être rappelé dans le MONTAGE dans une Banque « Library »

Jusqu'à 8 fichiers « Library » peuvent être chargés les Banks « Library » 1-8 du MONTAGE.

Pour en savoir plus sur cette fonction, reportez-vous à la section « Library File ».

4.1.2.4 « Keyboard Control » et Performances Live



La fonction « KBD Control » (icône) apparait dans l'écran principal de Performance pour les 8 « Parties » et peut être utilisé comme un commutateur de « Layer ». Toutes les parties qui ont l'icône « KBD Ctrl » sont jouables au clavier (Single, Layer & Split) quand la partie 1 (MIDI CH 1) est sélectionnée. A élucider

Si nécessaire, « KBD Control » peut être désactivé, et contrairement à « MUTE », le son n'est pas coupé brusquement grâce à la fonction « Seamless Sound Switching » (SSS). C'est un aspect intéressant de l'utilisation étendue des Performances « Multi », pour basculer dynamiquement entre différentes « Parties » de Performance.

L'application la plus simple est de désactiver « KBD Control » pour toutes « Parties » 1-8. En utilisant les boutons de sélection des parties, les 8 parties peuvent alors être alternativement sélectionnées, sans coupure abruptes.

Si les 8 Parties de Performance ne sont pas suffisantes pour une configuration sonore complexe, la Performance peut se voir ajouter 8 « parties » 9-16 dans l'écran « Mixing ».

Toutefois, les Performance utilisant plus de 8 Parties ne peut pas utiliser « Seamless Sound Switching ».

Même avec des productions utilisant un séquenceur externe, la commutation « KBD Control » activée ou désactivée est pertinente.

> Les Performances envoient normalement des événements MIDI sur plusieurs canaux MIDI. Si une Performance utilise 8 Parties, le séquenceur externe reçoit ainsi les mêmes données sur les canaux MIDI 1 à 8. Ceci est nécessaire, car les Parties de Performance sont automatiquement assignées pour recevoir les messages MIDI sur les canaux 1 - 8.
>
> Toutefois, il peut être souhaitable d'enregistrer les Parties indépendamment. Dans ce cas, « KBD Control » doit être désactivée pour toutes les parties, et seule la partie sélectionnée envoie des données MIDI. Les parties désirées sont réglées sur « KBD Control » activé, si un son doit être enregistré.

En utilisant de la fonction « KBD Control » une performance de couche peut donc être convertie instantanément en « Multi Part » dans laquelle les parties peuvent être jouées et contrôlées indépendamment.

Bien sûr, les parties avec le paramètre « KBD Control » off reçoivent en outre les données de leur canal MIDI.

4.1.2.5 Organisation des Performances avec « User Waveforms »

Chaque performance peut utiliser des « User Waveforms », qu'elle soit située dans la banque « User » ou l'une des banques « Library ». Chaque type de fichier (« User » ou « Library ») contient une structure de données autonome. Les « performances » et « Live Sets » sont chargés dans les banques « User » ou « Library », et les « User Waveforms » sont installées sur la mémoire flash. La gestion de la mémoire flash se fait automatiquement.

Tant que les Performances utilisent leur Formes d'onde « User » uniquement dans leur fichier, tout fonctionne automatiquement. Mais quand une performance d'une banque « Library » utilise des « User Waveforms » et est ensuite stockée dans un processus d'édition comme nouvelle Performance « User », alors la « Library » contenant la Forme d'onde utilisateur doit nécessairement être chargé pour utiliser cette Performance « User ».

Les formes d'onde ne sont pas copiées automatiquement lorsque vous enregistrez. Ainsi, un double stockage indésirable des « User Waveforms » est évité.

4.1.2.6 « Live Set »

Un « Live Set » est une Playlist pour Performances.

Les banques « Live Set » suivantes sont disponibles :
- ✓ Banque Live Set « Preset »
- ✓ Banque Live Set « User » 1 à 8
- ✓ Banque Live Set « Library » 1 à 8

Dans chaque Banque jusqu'à 256 Performances peuvent être organisées dans des « Slots ».

16 Performances sont affichées dans chacune des 16 « Pages » d'une banque.
- ✓ La Banque Live Set « Preset » d'usine ne peut pas être changée.
- ✓ Les banques Live Set « User », sont complètement personnalisables.

Le nombre de Banques « Live Set » est donc de 17 (1x Preset, 8x Utilisateur, 8x LIBRARY) pouvant contenir 4 352 attributions de performances.

Les banques « Live Set User » peuvent contenir des Performances « Preset » et « User ».

Les banques « Live Set » font partie de la mémoire « User » et sont donc écrasées lors du chargement d'un fichier « User ». Par contre en chargeant un fichier « User » au format MOTIF, les « Live Sets » sont conservés.

Lorsqu'un nouveau fichier de « Library » est enregistré, les allocations de « Live Set » sont automatiquement redirigées vers la performance de la Banque « Library ».

L'utilisateur peut utiliser les « Live Set » à leur convenance, mais leur fonction première est la compilation de Performances pour jouer en Live. Pour assurer plusieurs projets d'enregistrements ou de Live, chacun peut avoir sa propre Banque « Live Set ».

Le changement des Performances est transparent dans le « Live Set », de façon facilement préparer plusieurs Performances pour un morceau et modifier leur ordre.

Il est également possible d'utiliser un « Live Set » comme une sélection de « Best Of ».

4.1.2.7 Sélectionner les Banques et Pages de « Live Set »

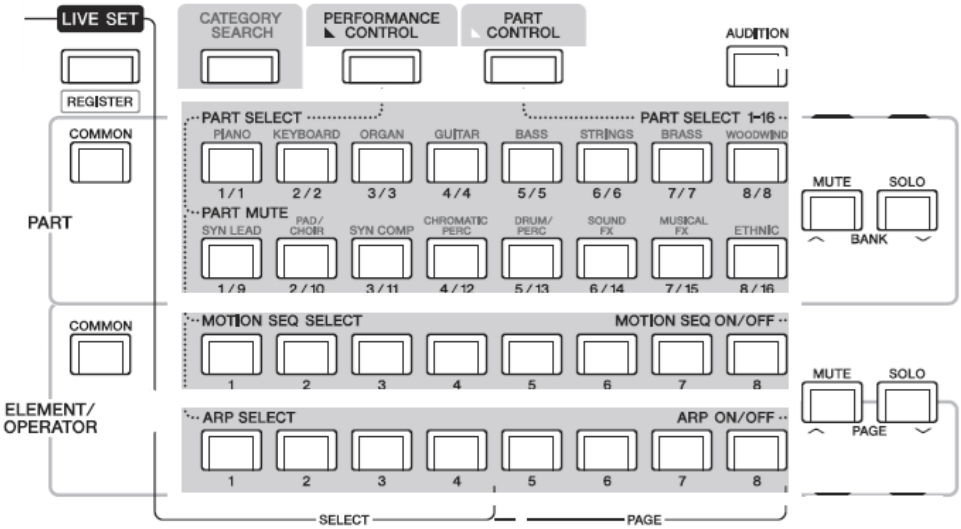
Les 256 Performances assignées à une banque « Live Set » peuvent être sélectionnées dans les différentes pages par l'écran tactile ou en utilisant les 32 boutons de la matrice à droite sur le panneau (« PIANO / 1 » à « ARP SELECT 8 »).

Avec la moitié gauche de la matrice des boutons, les 16 Performances d'une Page « Live Set » peuvent peut être sélectionnée.

Avec la moitié droite les 16 pages d'une banque « Live Set » sont sélectionnables.

Ainsi, l'accès direct aux 256 Performances d'une Banque « Live Set » est possible par la matrice de boutons. Les boutons « BANK » ∧ / ∨ (MUTE/SOLO**)** sont utilisés pour commuter entre les banques « Live Set », tandis que les boutons es touches « PAGE » **∧** / **∨** (MUTE/SOLO) changent de Page.

Pour sélectionner la dernière performance à la page 5 d'une banque, appuyer sur les touches **DRUM / PERC** (Le 5ème bouton sur la moitié droite) et « ELEMENT/OPERATOR » **4** (le dernier sur la moitié gauche). (2 rangées de boutons dits « **A** » **1-8/9-16**)



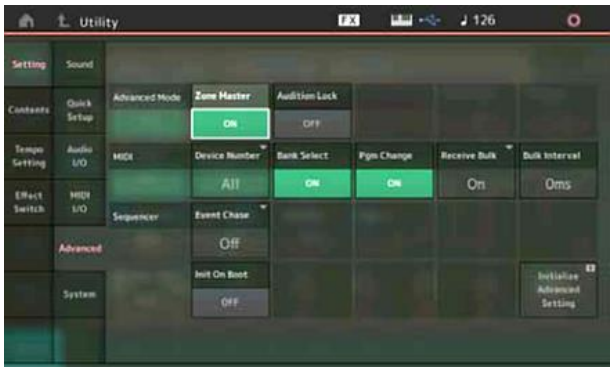
4.1.2.8 Fonctions « Masterkeyboard »

Les utilisateurs expérimentés connaissent et apprécient le Mode « Master » du MOTIF. Sa fonctionnalité est également mise en œuvre dans MONTAGE.

Pour utiliser les fonctions « Masterkeyboard », elles doivent être activées globalement dans les paramètres « Utility ».

Le Mode « Master » de la série MOTIF est limité à 8 zones, tandis que sur le MONTAGE, les 16 Parties peuvent profiter des paramètres « Master ». Chaque partie peut être configurée individuellement.

Les claviéristes vivants apprécieront la fonctionnalité « MasterKeyboard » disponible pour chaque Performance. En conjonction avec les « Live Sets » le MONTAGE peut prendre la position centrale d'un setup de clavier.


Utility
126
Setting
Sound
Contents
Quick Setup
Tempo Setting
Audio I/O
Effect Switch
MIDI I/O
Advanced
System
Advanced Mode
Zone Master
ON
Audition Lock
OFF
MIDI
Device Number
All
Bank Select
ON
Pgm Change
ON
Receive Bulk
On
Bulk Interval
0ms
Sequencer
Event Chase
Off
Init On Boot
OFF
Initialize Advanced Setting

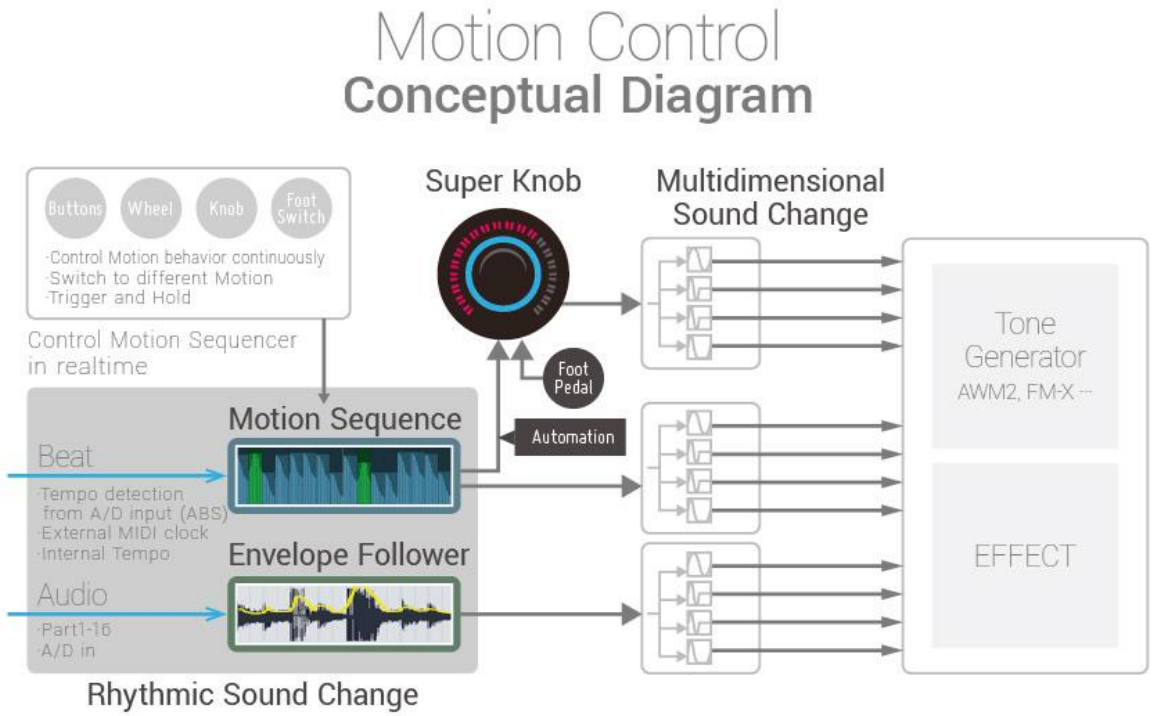

Edit - Part 1 - Common
126
Part Setting
General
Pitch / Filter
Algorithm
Effect
Zone Setting
Arpeggio
Zone Transmit
Motion Seq
Mod / Control
Common
Zone
ON
Transmit Ch
Ch3
Note Limit
C -2
G 8
Octave Shift
+0
Transpose
+0
Bank Select
ON
Pgm Change
ON
Vol/Exp
ON
Pan
ON
MIDI Bank MSB
000
MIDI Pgm Num
001
MIDI Volume
100
MIDI Pan
C
MIDI Bank LSB
000
MIDI Send


Edit - Part 1 - Common
130
Part Settings
General
Effect
Pitch
Arpeggio
Zone Settings
Motion Seq
Zone Transmit
Mod / Control
Common
Pgm Change
ON
Bank Select
ON
Pitch Bend
ON
After Touch
ON
CC
ON
Vol/Exp
ON
Pan
ON
MW
ON
Sustain
ON
FC1
ON
FC2
ON
FS
ON
A. SW1
ON
A. SW2
ON
MS Hold
ON
MS Trigger
ON
RB
OFF
BC
ON
A. Knob1
ON
A. Knob2
ON
A. Knob3
ON
A. Knob4
ON
A. Knob5
ON
A. Knob6
ON
A. Knob7
ON
A. Knob8
ON
All

4.1.3 « Music in Motion » Part 2

Traduit du PDF « MusicProductionGuide_2016_02_EN.pdf »
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Cette session traite du concept « Motion Control » en temps réel. Le **Super Knob**, séquences de mouvement, et l'« Envelope Follower » contribuent à la dynamique de Son du MONTAGE.



Le « Motion Control » est une caractéristique spécifique du MONTAGE qui comprend les composants suivants :

- **Super Kob**
- **Contrôleurs**
- « Motion Sequence »
- « Arpège »
- « Envelope Follower »
- « Side Chain Modulation »

La figure ci-dessus explique l'interaction complexe des différentes composantes. Les changements sonores Multidimensionnel affectent le générateur de sons qui peut également traiter le son avec des effets. Tous les composants « Motion Control » fonctionnent en synchronisation avec le Tempo et peuvent également être contrôlé par des signaux audios externes.

4.1.4 Super Knob

Le **Super Knob** est une toute nouvelle fonctionnalité apportée par le Montage, qui contrôle simultanément TOUS les « Assignables Knobs » (Potars) de « Common Part ».

La « Common Part » peut elle-même, utiliser les affectations de paramètres effectuées dans les parties. Par conséquent le nombre de paramètres à choisir pour le **Super Knob** est conséquent.

- La première étape pour programmer le **Super Knob** est habituellement l'affectation de paramètres dans la Page « Control Assign ».

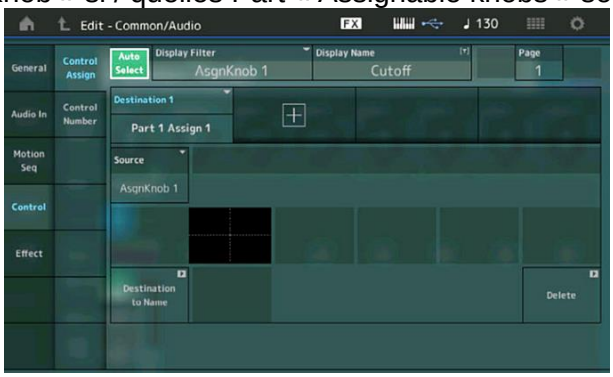
- Dans la 2ème étape, une partie des paramètres assignés peut ensuite être acheminé vers le **Super Knob**, par l'écran « Common> Control Assign », lorsque les Common « Assignable Knobs » (Source) sont affectés aux Parts « Assignable Knobs » (Destination).

Mais avant de s'aventurer dans la programmation, il faut d'abord examiner d'abord les Paramètres des Performances « Preset » (d'usine). Voici un exemple avec Une programmation relativement simple.

EXEMPLE : Preset PERFORMANCE « PERCUSSIVE DANCE 1 » (CATEGORY « SYNCOMP »)

Il s'agit d'une performance d'une seule partie avec une fonction du **Super Knob** et compréhensible.

- Boutons **EDIT** > **COMMON**
- Sélectionnez « Control > Control Assign »
- En haut à gauche de l'écran, activez « Autoselect »
- Activez **ASSIGN** (le bouton à gauche du **Super Knob**), pour que les « Assignables Knobs » soient actifs
- Tourner les « Assignable Knobs » **1-8** (Potar) l'un après l'autre. L'affichage passe automatiquement à la page adéquate. Vous pouvez déterminer pour chaque Common « Assignable Knob » si / quelles Part « Assignable knobs » sont assignés.



Remarquerez les affectations suivantes:

- Source = Common Assignable Knob 1
- Destination = Part 1 Assignable Knob 1
- Source = Common Assignable Knob 2
- Destination = Part 1 Assignable Knob 2
- Source = Common Assignable Knob 3
- Destination = Part 1 Assignable Knob 3

Les 3 premiers **Assignables Knobs** de la Partie 1 sont ainsi routés vers le **Super Knob**.

- Restez en mode **EDIT** et sélectionnez la partie 1

- Déterminer quels paramètres sont affectés à Part « Assignable Knobs » en observant le « Mod / Control » > Contrôle Assign » dans « Common Part »
- Pour ce faire, tournez les « Assignable Knobs » pour lesquels vous avez assigné une allocation à **Super Knob** à l'étape précédente



Vous remarquerez les affectations suivantes:

- « Assignable Knob » 1 : Cutoff
- « Assignable Knob 2 » : Filter Resonance*
- « Assignable Knob » 3 : Volume

Ces paramètres de destination visibles pour chaque « Assignable Knob » sont les paramètres qui sont contrôlés par le **Super Knob**.

Le **Super Knob** commence par la valeur 0, à l'extrême gauche. En le tournant vers la droite le « Cutoff » est diminué et « Resonance » légèrement augmenté. Pour éviter les distorsions lorsque le filtre est fermé et la résonance sur une valeur élevée, le volume de la « partie » est légèrement abaissé.

4.1.5 « Motion Sequence »

Avec « Motion Sequencer », des commandes sonores complexes peuvent être effectuées sur la base d'affectations de paramètres dans l'écran « Control Assign ».

Le « Motion Sequencer » fonctionne de façon similaire à un Séquenceur multipiste, sauf que le contrôle ne concerne pas des sons, mais des Paramètres en temps réel attribués dans le « Control Assign ». Le « Motion Séquenceur » peut être utilisé indépendamment ou en plus de l'« arpégiateur » et synchronisé avec tous les processus Tempo dépendants.

La fonction « Motion Sequence » est présente dans chaque « Partie » de Performance. La « partie Common » et les « parties » 1-8 ont jusqu'à 4 « Lanes » disponibles, mais au maximum de 8 « Lanes » peuvent être utilisées dans une performance.

Une « Lane » peut être virtuellement considérée comme une « Track » de « Motion Sequencer », qui contrôle les paramètres qui étaient qui lui sont assignés dans « Control Assign ». Chaque « Lane » a ses propres « Sets » de paramètres. Chacune des 4 « Lanes » disponibles dans une partie, contient 8 séquences. Ainsi, dans une partie, un total de 32 séquences individuelles peuvent être incluses.

En mode « PLAY », l'écran « Motion Control > Motion Seq » donne un aperçu des « Lanes » utilisées dans une performance. Pour chaque « partie » il y a un « Part Switch » (« PartSw ») de « Motion Sequence » globale (réglé sur ON pour toutes parties par défaut). Les « Lanes » 1-4 sont activées vers la droite de « PartSw ». Par exemple, si les pistes 1-3 d'une partie sont

réglées sur ON, en haut de l'affichage « Active 3/8 » apparaît. Ainsi, 3 des 8 « Lanes » disponibles sont actives.



Si 8 « Lanes » sont déjà actives, l'une d'entre elles doit être désactivée avant qu'une autre ne puisse être activée.

Les paramètres de la séquence de mouvement des « Parties » sont disponibles en mode **EDIT** dans l'écran « Motion Seq » avec les 2 sous-pages « Common » et « Lane ».

L'écran « Common » indique les paramètres du **Super Knob** qui sont liés aux zones « Arpeggio » et « Motion Sequence ». Ils sont utilisés pour changer les paramètres globaux en temps réel, et ne jouent aucun rôle dans la programmation de « Motion Sequences ».



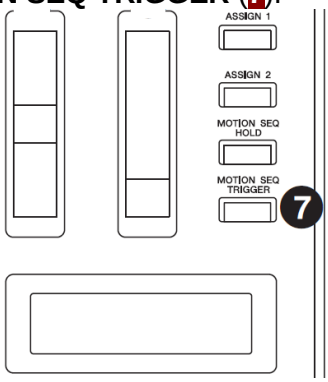
L'écran « Lane » indique dans une matrice les réglages de « Sequence de mouvement » de chaque partie.



Les « Lanes » peuvent être activées ou désactivées en utilisant « LaneSW ». Ces commutateurs sont identiques aux « Lanes Switches » dans la page « Overview » en mode PLAY comme décrit ci-dessus.

« MS FX » détermine si les paramètres globaux « Amplitude », « Shape », « Smooth » et « Random » sont actifs ou non pour être commandés avec les Knobs « Motion Seq ».

« Trigger » peut être activé pour chaque « Lane » pour le lancement de la séquence de mouvement par la touche **MOTION SEQ TRIGGER** (7).



« Sequence Select » sélectionne les numéros de « Motion Sequence » 1 -8. Lors de la commutation de la séquence, toutes les « Lanes » sont commutées simultanément. Si vous n'êtes pas en mode **EDIT**, vous pouvez basculer les séquences avec les Boutons « MOTION SEQ SELECT » **1-8**.

Pour éditer la séquence sélectionnée d'une piste, appuyez simplement sur « Edit Sequence » au bas de la page de « Lane ».

Là, la séquence peut être programmée à la manière Séquenceur conventionnel.



Le nombre de « steps » peut être réglé avec le paramètre « Cycle ». Le réglage par défaut « Cycle » = 8 offre 8 Steps.

Pour chaque séquence avec « Pulse A » et « Pulse B », 2 courbes peuvent être sélectionnées. Elles peuvent être :

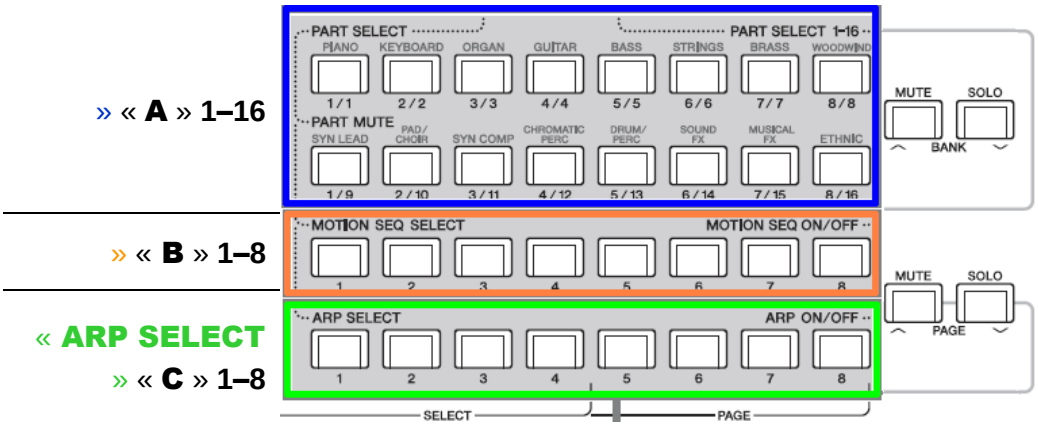
- lues vers l'avant ou vers l'arrière (Reverse) selon la courbe sélectionnée
- modifiées par un (Prm1) ou 2 Paramètres (Prm1 + Prm2).

4.1.6 « Arpeggiateur »

La fonction « Arpeggio » du MONTAGE est largement héritée du MOTIF XF. Cependant, les améliorations suivantes sont à noter :

- Sur le MOTIF XF, il y avait 5 numéros « ARP SELECT » pour chaque voix ou partie, (5 boutons de sous-fonction SF1-5).
  Sur le MONTAGE il y a 8 numéros « ARP SELECT » (8 boutons « ARP SELECT » **1-8**, en bas de la matrice des boutons ; dits boutons « **C** » **1–8**).

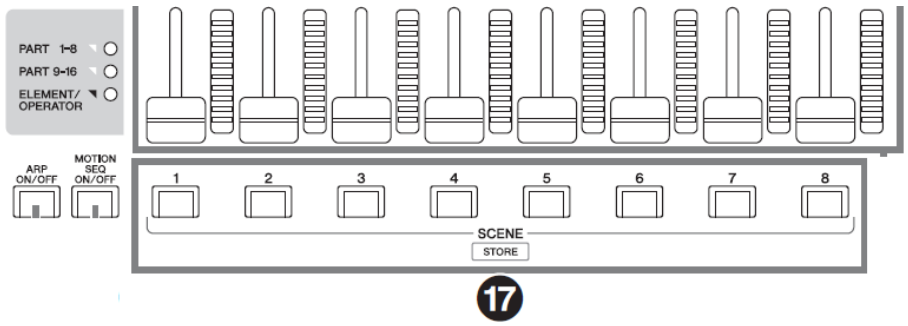
En outre, les boutons « ARP SELECT » peuvent également être affectés aux « Scènes » **1 - 8** (**17**) (à gauche du panneau sous les Curseurs).



- Le nombre de types d'arpèges est de 10 000 (contre de 7 881 sur le MOTIF XF).
- Il y a un nouveau « Type » spécial pour les styles Dance / Electronic, dont le nom porte le suffixe « 2Trk ». Ces arpèges à « 2 pistes » contiennent un Switch, selon que le jeu au clavier comprend une ou plusieurs touches :
  - Une seule touche du clavier : Seule la piste 1 de l'arpège est jouée, avec une phrase typiquement Dance/Electronique (Séquence typique ou Séquences avec changements d'accords).
  - Plusieurs touches du clavier : Un arpège normal est joué, avec des accords.



4.1.7 « Scenes »



Les boutons « Scenes » **1-8** (sur le panneau de gauche) permettent de mémoriser certains réglages, à l'image des « Snapshots » des mixeurs numériques.

L'éclairage des boutons indique si la Performance contient des scènes ou pas :

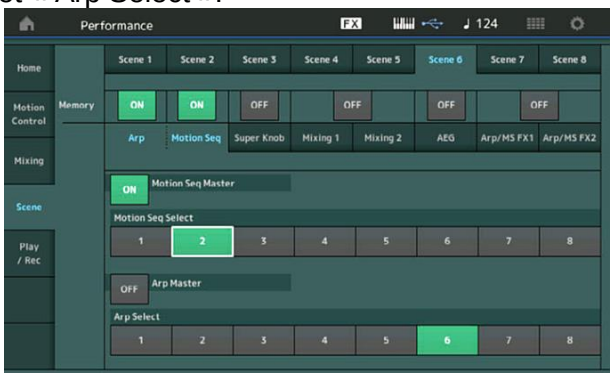
- Un éclairage faible indique que des scènes peuvent être sélectionnées.
- La scène en cours est indiquée par un éclairage fort.

Dans les Performances « Presets » (d'usine) les scènes sont principalement utilisées pour commuter à la fois « MOTION SEQ SELECT » et « ARP SELECT ».

Les étapes ci-après décrivent le fonctionnement des « Scenes » :

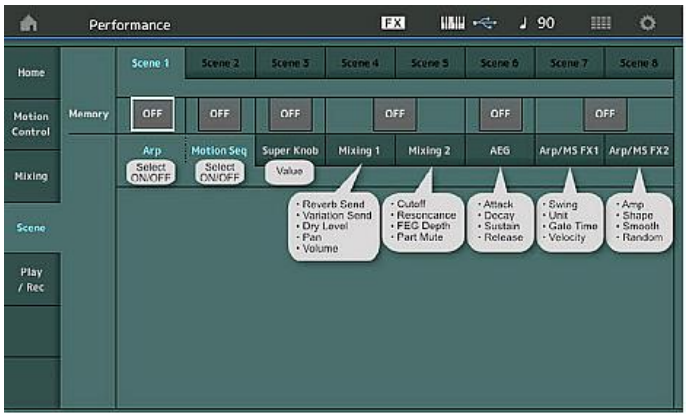
- Sélectionnez une performance qui utilise des scènes (les boutons faiblement allumés contiennent une scène)
- A l'écran « Performance Play », sélectionnez l'onglet « Scene »
- Jouez la performance et essayez les « scènes » 1-8 pour découvrir les arrangements obtenus.

A chaque changement de « scène », l'écran affiche les changements des numéros pour « Motion Seq Select » et « Arp Select ».



Dans cet écran « Scene », on peut choisir les numéros « Arp Select » **1-8**, mais pas les types d'arpèges. Pour choisir un type d'Arpège pour chaque « ARP SELECT d'une « Partie », sélectionner une « partie » en mode EDIT et appelez l'écran « Arpeggio > Individual ».

Le graphique ci-dessous résume tous les paramètres pouvant être enregistrés dans une « scène ».



4.1.8 « Envelope Follower »

La fonction « Envelope Follower » est intéressante pour « Motion Contrôle ».

Les paramètres d'une « partie » peuvent être modulés par la sortie d'une autre. Ainsi les mouvements ou les séquences rythmiques d'une Partie peuvent être communiqués à d'autres parties.

Le réglage de « Envelope Follower » se fait dans l'écran de « Partie » « Mod/Control > Control Assign ».

À cette fin on dispose des sources « EnvFollow » 1-18.

- 1-16 : parties 1-16
- 17 & 18 : parties A/D L + R.

4.1.9 Modulation de « Side Chain »

L'effet de compression « Side Chain » a longtemps été populaire dans les styles de musique Dance/Electronic.

Cet effet est facile à mettre en œuvre dans le MONTAGE en utilisant les effets de Compresseur avec leurs paramètres de Modulation « Side Chain ».

Dans la Compression « Side Chain » (Egalement appelé « Ducking » ou « Pumping ») le volume de signal d'une piste baisse lorsque le volume des autres « Lanes », c'est-à-dire le signal de modulation, augmente. Par exemple, un signal Bass Drum est souvent envoyé à l'entrée « Side Chain » d'un compresseur.

Les effets d'insertion suivants disposent d'une entrée « Side Chain » :

- ✓ VCM Compressor 376
- ✓ Classic Compressor
- ✓ Multiband Comp
- ✓ Ringmodulator
- ✓ Dynamic Ringmodulator
- ✓ Dynamic Filter
- ✓ Dynamic Phaser
- ✓ Dynamic Flanger

La modulation de « Side Chain » d'une « partie » est activée en sélectionnant la « partie » (souvent de batterie) utilisée comme modulation dans le paramètre « Side Chain », à la page « Insert Effect ».

Une application typique de la modulation de chaîne latérale est la réduction du « niveau rythmique » d'un « synthétiseur Trance » par une « Bass Drum joué » exclusivement sur les 4 temps (« Four on the floor »). Le son résultant est souvent appelé « Pumping Pad ».



4.2 Le retour de la synthèse FM (« FM-X ») - Théorie

Traduit du PDF « MusicProductionGuide_2016_02_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

La synthèse FM étendue utilisée dans le MONTAGE est appelée « FM-X ».

4.2.1 CARACTERISTIQUES DES « PARTIE » FM-X 528
4.2.2 LA SYNTHESE FM DU MONTAGE 528
4.2.3 QU'EST-CE QUE LA SYNTHESE FM ? 530

4.2.1 Caractéristiques des « partie » FM-X

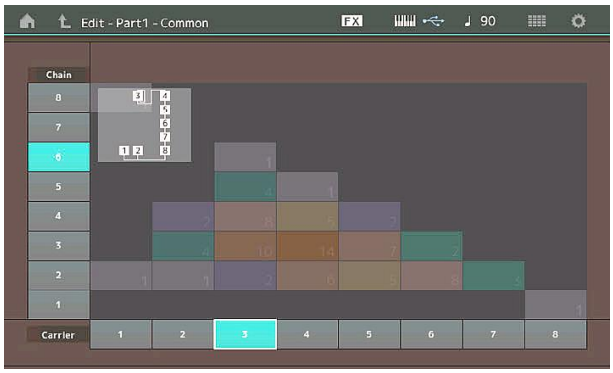
Les principales améliorations apportées à la synthèse standard de l'ancien DX7 sont les suivantes :

- ✓ 8 opérateurs (DX7 : 6 opérateurs)
- ✓ 88 Algorithmes (Algorithmes DX7 : 32)
- ✓ 7 formes spectrales (DX7 : seulement sinus)
- ✓ Spectral Skirt (Elargissement « Broadening » de la courbe harmonique)
- ✓ Spectral Resonance (« Shifting » des pics harmoniques)
- ✓ Générateur d'Enveloppe de Fréquence
- ✓ Contrôleurs complets
- ✓ Panorama aléatoire
- ✓ Filtre à type multiple
- ✓ LFO Common supplémentaire
- ✓ EQ 3 bandes et 2 bandes
- ✓ Plusieurs parties FM peuvent être utilisées dans une « Performance »
- ✓ Effets « Insert » et « System »
- ✓ Motion Sequencer
- ✓ Édition sonore intuitive avec **curseurs**, **encodeurs** et **boutons**
- ✓ Commande du son à l'aide du Super Knob
- ✓ Le son peut être modulé par d'autres « Parties » ou un signal Audio externe à l'aide « Envelope Follower »
- ✓ Combinaison avec des « Parties » AWM et Drum
- ✓ Arpégiateur avec 10.000 types d'arpèges
- ✓ Des sons FM stéréo possibles avec 2 Parties ou plus

4.2.2 La synthèse FM du MONTAGE

La FM devient plus accessible grâce à l'écran tactile et au tableau de commande qui évite le recours à une arborescence complexe de menus.

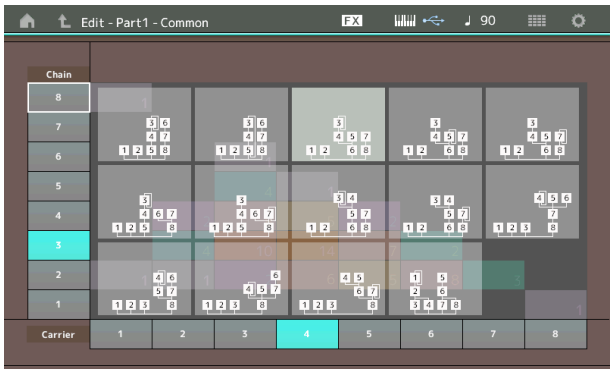
Par exemple, 88 Algorithmes sont sélectionnables dans une matrice.



Une matrice permet de faire une recherche par le nombre d'opérateurs « Carriers » et « Modulators » (En sélectionnant « Parameters > Algorithme > Search Algorithme » à partir de l'écran « Part Edit » (Common)) :

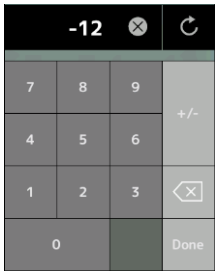
- ✓ Colonnes (« Carriers ») : nombre d'opérateurs « Carriers »
- ✓ Ligne (« Chain ») : nombre d'opérateurs « modulateurs ».

Une image superposeée à la matrice indique le nombre d'algorithmes disponibles pour la sélection.

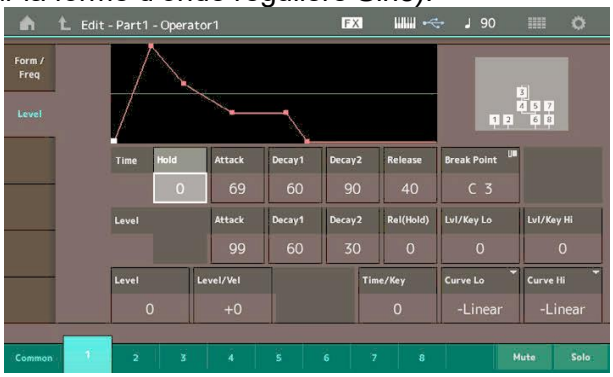


L'affichage et l'édition des paramètres d'« Envelope » se fait par la sélection d'un champ avec le doigt et le changement de valeur à l'aide des touches (numériques ?) ou de la molette DATA.

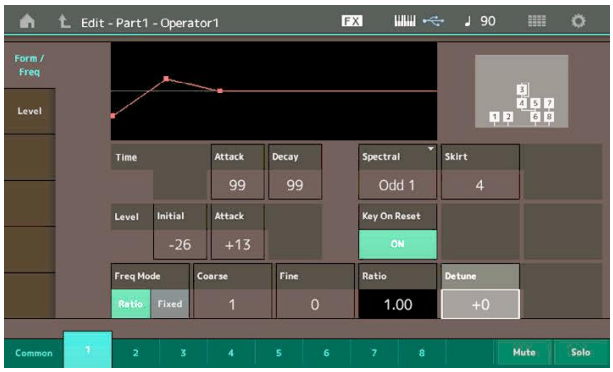
De plus en retouchant le champ avec le doigt, une fenêtre de saisie numérique s'affiche.



Les paramètres « Spectral From » et « Spectral Skirt » apportent une sensation analogique aux sons FM (basés sur la forme d'onde régulière Sine).



Un large choix de types de filtres, de LFOs et d'EQ pour chaque élément FM X aident aussi à façonner le son.



4.2.3 Qu'est-ce que la synthèse FM ?

La synthèse FM a été développée en 1967 par le scientifique américain Dr. John Chowning de Stanford University, mais n'a été publiée qu'en 1973. Un an plus tard, Yamaha Corporation achetait ces brevets révolutionnaires.

En 1983, le Yamaha DX7 révolutionnait les synthétiseurs, et faisait même de l'ombre à des légendes comme Moog ou Oberheim. Le DX7 a inspirét d'innombrables productions musicales, dont les forces résident dans des pianos électriques revisités, des basses synthétiques, des harpes, des orgues et les sons synthétiques métalliques. La dynamique de ces sons devenait la référence pour les futurs sons numériques.



FM est l'abréviation de « Frequency Modulation ». Ici les Oscillateurs sont modulés par d'autres oscillateurs dont le volume et la fréquence caractérisent le son.

Dans la terminologie Yamaha les oscillateurs de la synthèse FM sont appelés « Opérateurs ». L'opération la plus simple est celle d'un Opérateur « Carrier » (Porteur) modulé par un autre opérateur « Modulator ». Comme le générateur FM du MONTAGE, dispose de 8 Opérateurs pour un son, les Algorithmes (qui déterminent comment les opérateurs sont liés) sont souvent beaucoup plus complexes.

Lors de l'édition de voix, le volume et la fréquence des opérateurs jouent un rôle important. Le volume du « modulateur » détermine l'intensité de la modulation. Plus il est élevé, et plus des harmoniques sont ajoutés au signal, et le son devient plus brillant. Le son de base de l'opérateur « Carrier » (onde purement Sinusoïdale) est transformée par des modulations simples en une onde sinus enrichie d'harmoniques.

D'autres modulations avec leur réglage de fréquence, créent alors des fomes d'ondes Square, Sawtooth, ou des Spectres sonores complexes que des synthétiseurs analogiques classiques ne peuvent pas produire. De plus, le son est caractérisé par des générateurs d'enveloppes à plusieurs étages pour chaque Opérateur.

Après le succès du DX7, la synthèse a été implantée dans un grand nombre de synthétiseurs Yamaha : TX7, TX816, DX21, TX81Z, DX27, DX100, FB01, DX7II, TX802, V50, SY77, SY99, FS1R, DX200, PLG150-DX, Reface DX (2016).

4.3 Guide FM-X - Pratique

Voir aussi les tutoriels de la série « FM Xperience » § 4.18 ci-dessous

4.3.1 PART 1: BASES 531
4.3.2 PART 2: « SPECTRAL FORMS » 542
4.3.3 PART 3: « FM-X STEREO » 550
4.3.4 HISTOIRE DU DEVELOPPEMENT DE LA FM-X 558

4.3.1 Part 1: Bases

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2016_03_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Cette première partie présente les bases de la synthèse FM-X du MONTAGE.

Les premiers épisodes sont conçus pour comprendre le contenu sans avoir besoin d'un MONTAGE.

Les bases importantes de la synthèse FM sont décrites dans l'article « L'histoire des Synthétiseurs FM Yamaha » (8 pages dans « MusicProductionGuide_2016_03_EN.pdf »). Ici, on résume les concepts de base importants de la modulation de fréquence (FM) et on fournit un aperçu des écrans FM-X du MONTAGE.

Cette introduction a la synthèse FM-X s'accompagne d'exemples sonores (liens vers fichiers MP3 en ligne) et de captures d'écran.

Télécharger les « Tutorial Performances » des exercices, grâce à un e-mail envoyé avec les mots clefs « MONTAGE Free » à montage@easysounds.de. Un lien est alors reçu pour l'accès à toutes les « Performances Tutorials » de tous les numéros de « Music Production Guide » depuis janvier 2016.

4.3.1.1 Principes fondamentaux de la Synthèse FM-X 531
4.3.1.2 Les écrans FM-X 534
4.3.1.3 Panneau de contrôle 537
4.3.1.4 Exemple 1 : Du LFO au FM 537
4.3.1.5 Exemple 2 : Synthèse additive et orgue Drawbar 538
4.3.1.6 Exemple 3 : Simple programmation FM Avec 2 opérateurs 540

4.3.1.1 Principes fondamentaux de la Synthèse FM-X

4.3.1.1.1 Opérateur 532
4.3.1.1.2 « Carrier » et « Modulator » 532
4.3.1.1.3 Algorithmes 532
4.3.1.1.4 Niveau d'opérateur 532
4.3.1.1.5 Fréquence de l'opérateur 533
4.3.1.1.6 Spectrales Forms : « Forms ») 533
4.3.1.1.7 Spectrale Skirt : « Skirt » 534
4.3.1.1.8 Résonance spectrale : « Resonance » 534

4.3.1.1.1 Opérateur

Le moteur sonore FM-X utilise 8 opérateurs avec « formes spectrales » sélectionnables. Les opérateurs peuvent être combinés de diverses manières en Algorithmes. Le réglage de la fréquence et de l'amplitude des opérateurs produire les changements sonores.

- ✓ Si les opérateurs sont combinés horizontalement, ils sont mélangés, ce qui correspond à la synthèse additive.
- ✓ Si les opérateurs sont combinés verticalement, l'opérateur supérieur module l'opérateur inférieur. Le résultat est un son avec plus de complexité harmonique.

Cette « pile d'opérateurs » est appelée modulation de fréquence (FM).

4.3.1.1.2 « Carrier » et « Modulator »

Dans la génération de Soné FM, chaque opérateur fonctionne comme « Carrier » ou comme « Modulator ».

- ✓ Opérateur « Carrier » : Génère le signal audio
- ✓ Opérateur « Modulator » : Module les autres opérateurs.

Si plus de 2 opérateurs sont superposés dans un « Algorithme » dans une « pile d'opérateurs » :

- ✓ L'opérateur le plus bas qui est « Carrier ».
- ✓ Les opérateurs au-dessus sont « Modulator ».

Il en résulte un son avec un structure complexe d'harmoniques.

4.3.1.1.3 Algorithmes

Les algorithmes déterminent la configuration des opérateurs, et comme déjà dit, les opérateurs de la rangée inférieure d'un Algorithme (les « Carriers ») génèrent le signal audio, qui est influencée par les « modulateurs ».



4.3.1.1.4 Niveau d'opérateur

Dans la création des sons FM, le niveau de sortie (« Levels ») des Opérateurs est le paramètre le plus important, en plus de la « fréquence » de l'opérateur.

- ✓ Le niveau des « Carriers » contrôle le « Mixing Ratio » des piles (« Stacks) d'opérateurs,
- ✓ Les niveaux de sortie des « Modulators » donnent la tonalité.

Plus le niveau des « Modulators » est élevé, et plus le sont est riche en « harmoniques » et en brililance.

A un niveau très élevé des « Modulators », le son devient « Over modulated », ce qui produit un Bruit une Distorsion, ce qui est dans les 2 cas peut être indésirable ou voulu selon les applications.

4.3.1.1.5 Fréquence de l'opérateur

Les « Modulators » ajoutent des « Overtones » aux « Carriers », qui selon les réglages de fréquence des opérateurs, sont « Harmonic » ou des « Inharmonic », c'est-à-dire discordants dans le 2ème cas.

Le ratio de fréquence entre le « Carriers » et « Modulator » est décisif pour le son résultant.
- ✓ Un ratio entier de fréquences produit un résultat harmonique
- ✓ Un ratio non entier produit des sons discordants, qui semblent durs ou métalliques.

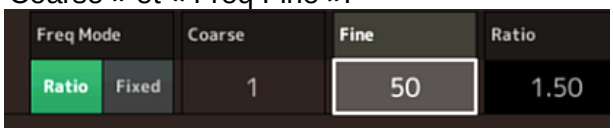
Dans le MONTAGE, la fréquence des opérateurs est affichée sous forme de :
- ✓ « Ratio » en mode Freq « Ratio »,
- ✓ « Frequency » en mode Freq « Fixed ».

En mode « Ratio », le pitch de l'opérateur dépend de la note jouée sur le clavier.
En mode « Fixed », une fréquence fixe est définie.

Si, « Carrier » et « Modulator » sont réglés sur un « Ratio » de 1.0 en mode « Ratio », la résultante Harmonique contient toutes les harmoniques qui correspondent à une onde Sawtooth.

Si « Modulator » est réglé sur un Ratio de 2.0, le Frequency Ration est de 1/2, ce qui ne produit que des harmoniques de nombres impairs, qui correspond à une onde carrée.

Avec « Freq. Fine » réglé sur une valeur supérieure à 0, il en résulte des fréquences et donc les tonalités discordantes. Dans le MONTAGE, la valeur de « Ratio » est affichée comme une combinaison de « Freq Coarse » et « Freq Fine ».



Le nombre de tonalités partiellement audibles (harmonique et/ou Overtone) dépend du niveau des « Modulators » et du niveau de « Feedback ».

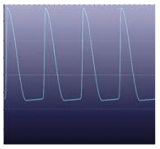
4.3.1.1.6 Spectrales Forms : « Forms »)

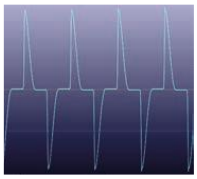
La synthèse FM classique utilisait presque exclusivement des ondes sinusoïdales. Quelques modèles (par exemple, TX81Z) disposaient d'autres formes d'ondes, mais celles-ci n'ont guère influencé la pratique de la Sound Design.

La synthèse FM-X en revanche, dispose de 8 spectres d'harmoniques, appelés « Formes spectrales » et développent significativement les possibilités de synthèse FM :
- ✓ Sine: Onde sinusoïdale
- ✓ All1: Large bande - tous les partiels harmoniques
- ✓ ALL2: Bande étroite - tous les partiels harmoniques
- ✓ Odd1: Large bande - partiels harmoniques impairs
- ✓ Odd2: Bande étroite - partiels harmoniques impairs
- ✓ Res 1: bande large résonnante
- ✓ Res 2: bande étroite résonnante

4.3.1.1.7 Spectrale Skirt : « Skirt »

« Skirt » permet d'élargir le spectre overtone des formes spectrales afin que le son soit semblable aux formes d'onde de synthétiseurs analogiques.

La forme « All1 » est similaire à une onde Sawtooth avec un « Skirt » maximale. 

La Forme « Odd1 » est similaire à une onde Analogique Square : 

Un opérateur avec une forme spectrale et une « Skirt » maximum produit des résultats sonores similaires à ceux d'une Pile de l'opérateur avec « Feedback ».

Le « Skirt » est disponible pour toutes les Formes sauf « Sine » qui n'est pas un spectre sonore qui pourrait être élargi.

4.3.1.1.8 Résonance spectrale : « Resonance »

Si l'une des 2 formes «Res 1» ou «Res 2» est sélectionnée, le paramètre « Resonance » devient disponible. Cela permet de définir des pics pour certaines gammes d'Overtone.

Si « OP Resonance » est utilisé comme destination de contrôle, les balayages FM peuvent être générés, et contrôlé avec **Super Knob** ou « Motion Sequences » (touches numériques « **B** » **1–8**).

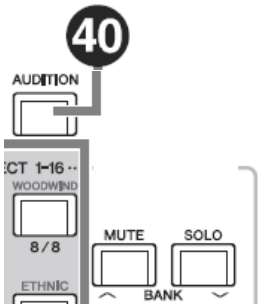
4.3.1.2 Les écrans FM-X

4.3.1.2.1 Fonction Live Set « Audition » 534
4.3.1.2.2 « Category Search » 535
4.3.1.2.3 Ecran « Operator Common Edit » 535
4.3.1.2.4 Écrans de « Operator Edit » 536

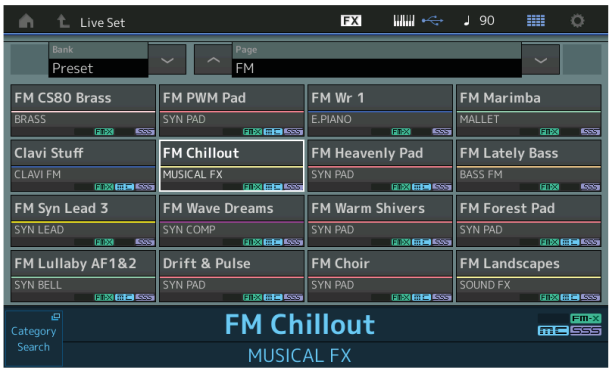
4.3.1.2.1 Fonction Live Set « Audition »

Le meilleur choix de FM-X Performances peut être trouvé dans le Preset « Live Set » « FM ».

Le bouton **AUDITION** (40) en haut à droite du panneau, lance une phrase en boucle pour donner un apperçu des possibilités sonores de la Synthèse FM-X.



FM-X_AuditionDemos : http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_AuditionDemos.mp3



4.3.1.2.2 « Category Search »

La fonction « Category Search » permet de limiter la sélection aux Performances FM-X en sélectionnant les attributs « FM-X » ou « FM-X + AWM2 ».



4.3.1.2.3 Ecran « Operator Common Edit »

Le premier écran dans une partie FM-X est « Operator Common Edit » qui est sélectionné avec « Common » dans le coin inférieur gauche. On peut y régler toutes les fonctions qui appartiennent à un FM-X Part et concernent les 8 Opérateurs « Common » :

- Paramètres de Part
- Pitch / Filter
- Effet
- Arpège
- Motion Seq
- Mod / Contrôle



Les « Part Settings » sont divisés en les écranss « General » et « Algorithme ».

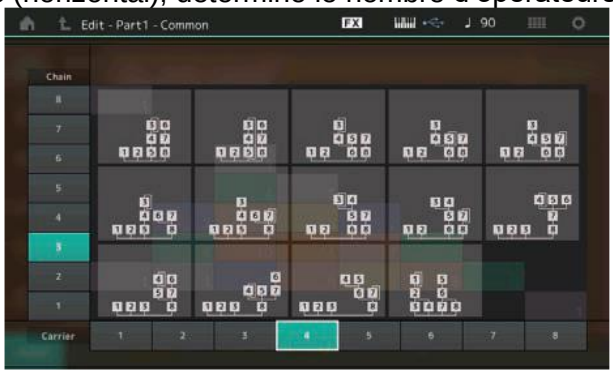
- ✓ « General » : Caractéristiques qui sont présentes dans les parties AWM,
- ✓ « Algorithme » contient déjà 2 paramètres de base FM, À savoir le choix de l'Algorithme et le Niveau de « Feedback ».



« Algorithmes Search » se trouve également dans l'écran « Algorithme ».

- « Chaine » **1-8** (verticalement) détermine le nombre maximal d'opérateurs empilés dans un algorithme est déterminé.
  « Chaine 3 » par exemple réduit le résultat aux Algorithmes avec 1 à 3 opérateurs empilés.

- « Carrier » **1-8** (horizontal), détermine le nombre d'opérateurs « Carrier ».



4.3.1.2.4 Écrans de « Operator Edit »

Alternativement à l'écran « Operator Common Edit » (Common), permet d'utiliser l'écran « Operator Edit » (**1-8**) pour chaque Opérateur individuellement, lequel est divisé en 2 écrans.

- Ecran Operator Edit « Form / Freq » : Paramètres qui sont associés aux « formes spectrales » et aux réglages de fréquence de l'opérateur sélectionné.

  L'enveloppe avec les paramètres « Attack Time », « Decay Time », « Initial Level » et « Attack Level » est une « Frequency Envelope » ajustable pour chaque opérateur, qui ne doit pas être confondue avec « Pitch Envelope » Globale.



- Ecran Operator Edit « Level » : Paramètres de « Level » généraux et « Operator Enveloppe » Complex.
  - Opérateur « Carrier » : « Amplitude Envelloppe ».
  - Operator « Modulator » : « Timber Envellope » contrôlant les Harmoniques

En effet, l'enveloppe d'un « modulator » est comparable à l'enveloppe du filtre dans un synthétiseur analogique.

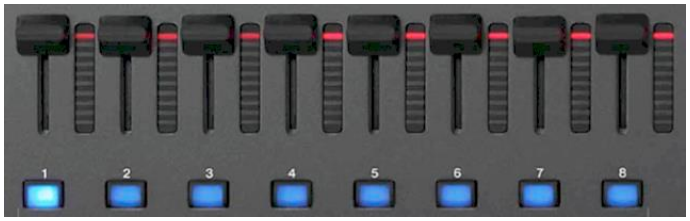


4.3.1.3 Panneau de contrôle

Les touches numériques « ELEMENT / OPERATOR » **1-8** permettent de sélectionner les opérateurs (SELECT), les désactiver (MUTE) ou isoler (SOLO) :



- ✓ Operator « Select » : « ELEMENT/OPERATOR » « **B** » **1-8**
- ✓ Operator « Mute » : « ELEMENT/OPERATOR » « **C** » **1-8**
- ✓ Opérateur « Solo » : « ELEMENT/OPERATOR » « **B** » **1-8** ou « **C** » **1-8**



Avec les « curseurs » **1-8**, on règle les niveaux des Opérateurs **1-8**. Mais seulement si **PERFORMANCE CONTROLE** est activé.

4.3.1.4 Exemple 1 : Du LFO au FM

La clé de la synthèse FM réside dans la reconnaissance de la Modulation qui produit une plage audible à partir d'une certain la vitesse. Cela peut être montré par un exemple simple.

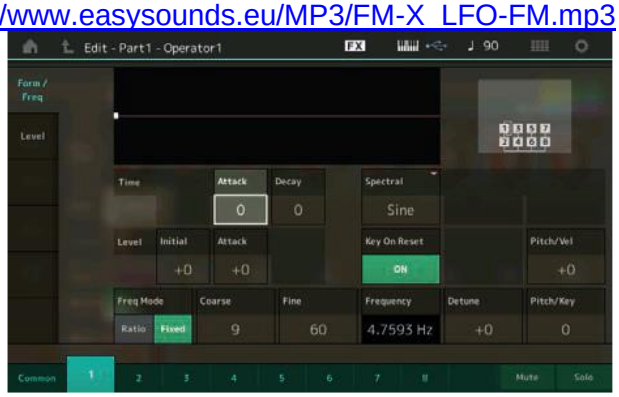
Dans avec tout synthétiseur les « LFO » (oscillateur basse fréquence) sont utilisés principalement pour la production de modulations sonores comme le « vibrato » ou « Tremolo, mais aussi pour des tâches plus spécialisées.

Avec 2 opérateurs FM (« Carrier » et « Modulator »), on créée une modulation basse fréquence sans l'aide d'un LFO, simplement en réglant le modulateur sur « Freq fixed » et en sélectionant une Fréquence comparable à celle d'un LFO Conventionnel.

Dans cet exemple, les valeurs Coarse = 9 et Fine = 60 pour le « modulator » (opérateur 1) créent une fréquence de 4,7593 Hz. Il en résulte une modulation de ton (vibrato) de vitesse modérée.

Mais si la Fréquence est augmentée, d'abord lentement avec « Fine » et de plus en plus avec « Coarse », la modulation LFO devient une modulation de fréquence (FM), sans modulation de hauteur, mais avec un ajout d'harmoniques.

FM-X_LFO_FM : http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_LFO-FM.mp3



Une petite variation de cet exemple illustre la transition des fréquences inaudibles aux fréquences audibles.

Ici, on utilise l'Algorithme 1, dans lequel tous les Les opérateurs sont disposés côte à côte.

L'opérateur 2 est désactivé, et seul l'opérateur 1 reste actif.

Dans le réglage initial, on n'entend aucun signal audio, car la fréquence est réglée à 13,756 Hz, ce qui est omperceptible à l'oreille humaine. En augmentant graduellement la fréquence avec « Coarse » et « Fine » le signal audio arrive dans la plage audible.

FM-X_AudibleFreq : http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_AudibleFreq.mp3



4.3.1.5 Exemple 2 : Synthèse additive et orgue Drawbar

Une application simple et fréquemment utilisé en synthèse FM est l'imitation des sons d'orgue Drawbar, pas seulement en raison de la popularité de ce son, mais aussi du fait des standards de valeurs de FM pour les 9 tirettes d'un orgue (« Organ Stops »).

Le tableau ci-dessous indique les paramètres de Ratio correspondants aux tirettes d'un organe Hammond.

Harmonic	Note	Freq Ratio	Organ Foot Stops
Sub-Octave	C	0.5	16'
Sub-Fifth	G	1.5	5 1/3'
1	C	1.0	8'
2	C	2.0	4'
3	G	3.0	2 2/3'
4	C	4.0	2'
5	E	5.0	1 3/5'
6	G	6.0	1 1/3'
7	(B)	7.0	not used
8	C	8.0	1'

Puisqu'il y a jusqu'à 8 opérateurs disponibles dans une Partie FM de MONTAGE, les 9 Drawbars peuvent être simulées presque complètement.

À cet effet - comme dans L'exemple précédent - l'algorithme 1 est utilisé pour simuler la synthèse additive avec une extension limitée. En synthèse additive le son est produit par assemblage d'harmoniques Partielles. Or les sons d'orgue sont un simple exemple de synthèse additive.

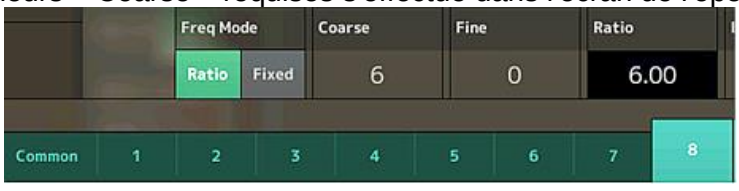
FM-X_OrganDrawbars : http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_OrganDrawbars.mp3

Dans l'exemple sonore, les tirettes sont simulées par les 8 opérateurs comme suit :

- ✓ Opérateur 1 = 16 '
- ✓ Opérateur 2 = 5 1/3 '
- ✓ Opérateur 3 = 8 '
- ✓ Opérateur 4 = 4 '
- ✓ Opérateur 5 = 2 2/3 '
- ✓ Opérateur 6 = 2 '
- ✓ Opérateur 7 = 1 1/3 '
- ✓ Opérateur 8 = 1 '

Seule la tirette 1 3/5 'n'est pas présdente, mais si nécessaire, vous pouvez remplacer l'un des opérateurs.

Le réglage des valeurs « Coarse » requises s'effectue dans l'écran de l'opérateur.



Les Mixing Ratio des opérateurs peuvent être modifiés de manière flexible avec les **curseurs** qui sont utilisés comme les vraies Drawbarbarres de traction, mais dans lLe sens inverse.

Pour plus d'authenticité, un effet rotatif est utilisé dans l'exemple sonore pour simuler un haut-parleur Leslie. Vous pouvez modifier la vitesse avec la **molette de modulation**, le **Super Knob** ou un **pédalier** connecté à FC2.

Le prochain exemple sonore montre que la simulation du Drawbars est une bonne base pour un type différent d'additif des sons.

FM-X_AdditiveBells : http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_AdditiveBells.mp3

Ces quelques changements de paramètres transformeront le son d'orgue en son de cloche synthétique :

- ✓ Opérateur 6 = Freq Coarse 5.85, Freq Fine 17
- ✓ Opérateur 7 = Freq Coarse 10.00
- ✓ Opérateur 8 = Freq Coarse 14.00

Utilisez les Potars assignables **DECAY**, **SUSTAIN** et **RELEASE** pour définir une Enveloppe avec lent Decay, sans Sustain et un Long Release à la place de l'Envelope d'orgue.

Et au lieu de l'effet Rotary, un effet Chorus est utilisé.

4.3.1.6 Exemple 3 : Simple programmation FM Avec 2 opérateurs

Pour comprendre la part essentielle de la synthèse FM dans la génération de son du MONTAGE, il faut comprendre les interactions entre « Operator Level » et « Operator Frequency » (Pitch).

Pour cela l'exemple suivant permet de suivre les changements de spectre d'overtone :

- ✓ Visuellement au moyen de graphes de formes d'ondes
- ✓ et Acoustiquement en écoutant les échantillons audio.

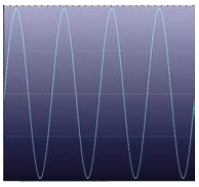
Note : Les graphiques de formes d'onde et les analyses de spectre sont créés avec des outils externes.

Dans l'algorithme 67, on utilise une simple pile opérateur dans laquelle seul l'Opérateur 1 (« Modulator » avec Feedback) et Opérateur 2 (« Carrier ») sont actifs. Tous les autres opérateurs sont activés avec un niveau de 0.

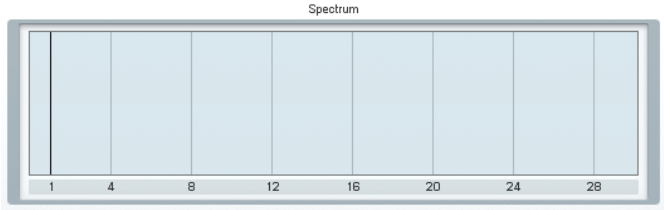
Les 2 Opérateurs 1 et 2 restent initialement au Ratio de 1,0 par défaut. Dans l'exemple sonore Opérateur 1 « Modulator » est réglé sur d'autres valeurs de Ratio.

FM-X_Simple2Op : http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_Simple2Op.mp3

Au début de l'exemple sonore, le niveau du « Modulator » (opérateur 1) est mis à 0, de sorte que seule la sinusoïde pure de Opérateur 2 est audible, ce qui ressemble à une forme d'onde comme comme ci contre :

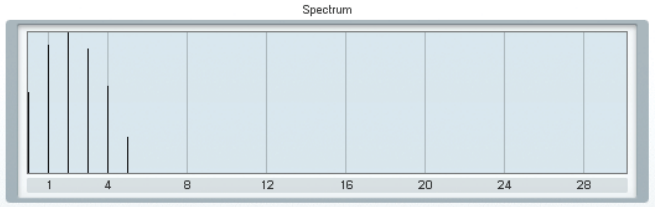


L'analyse spectrale montre seulement la racine (1). Il n'y a pas de partiels harmoniques.

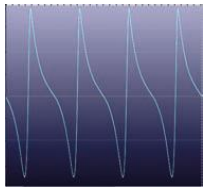


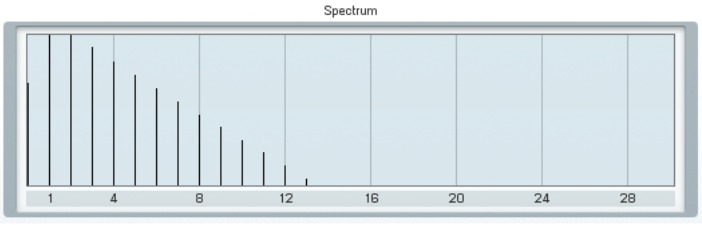
Par la suite, le niveau de l'opérateur 1 est lentement augmenté à la Valeur 76. La forme d'onde change de plus en plus de Sine à Sawtooth. Une analyse spectrale montre que les 5 premiers partiels harmoniques sont présents.



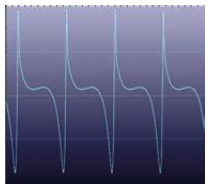


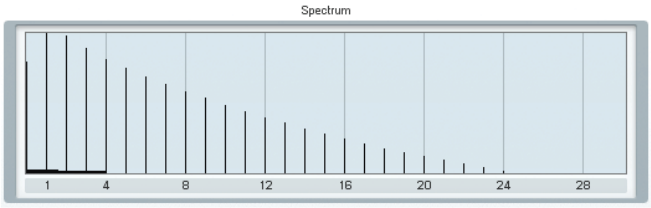
Ensuite, le niveau de Feedback est changé de 0 à 7. Maintenant La forme d'onde est très similaire à Sawtooth. Le son comprend maintenant les partielles harmoniques jusqu'à la 13ème.



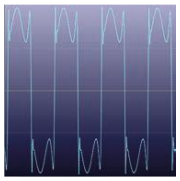


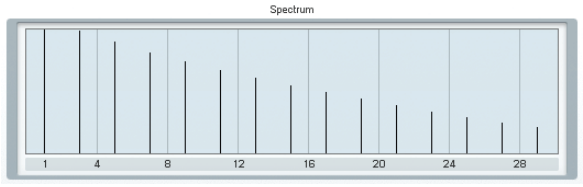
Encore une fois, l'augmentation de l'Operateur 1 du niveau de 76 à 80 modifie la forme d'onde considérablement et le spectre sonore présente la 24ème harmonique partielle.



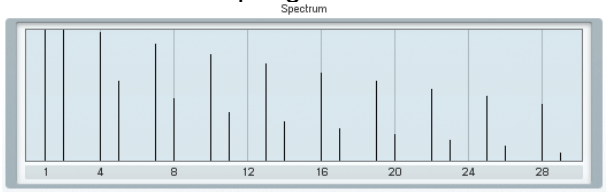


Changer le Ration de l'Opérateur 1 de 1,0 à 2.0 modifie la forme d'onde en Square. Seules les harmonique Partielles impaires (1, 3, 5, 7 ...) sont présentes.





Une nouvelle augmentation du ratio de l'opérateur 1 à 3,0 change le motif des harmoniques partielles en obtenant un écart entre chaque grouve de 2 Partiels.



Nous pourrions poursuivre l'analyse jusqu'au ratio de 31,0, mais il est devenu clair, comment le son et le contenu harmonique changent à différents niveaux d'opérateur, de fréquence et de Feedback.

L'augmentation graduelle du ratio de l'opérateur 1 jusqu'à 31,0 à la fin de l'échantillon audio démontre la variété des spectres sonores harmoniques qui peuvent être générés par la FM.

Et pourtant seime l'onde sinusoïdala a été utilisée pour les 2 Opérateurs, tout comme dans le synthé DX7 d'origine dans tous les exemples.

Le prochain épisode de cet article, traite des « Spectral Forms » du MONTAGE qui peuvent être utilisées comme alternative à la forme d'onde « Sine » et augmente ensuite les possibilités de FM-X de manière significative.



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.3.2 Part 2: « Spectral Forms »

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2016_04_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Cette seconde partie, traite des « Forms » et de leurs paramètres « Skirt » et « Resonance », qui étaient déjà introduits dans la première partie « Principes fondamentaux de Synthèse FM-X » Cf. § 4.3.1.1 ci-dessus.

Cette série d'ateliers, fait découvrir les bases de la nouvelle synthèse FM-X du MONTAGE. Les premières parties sont conçues de telle manière que vous n'avez pas besoin d'un MONTAGE pour comprendre. C'est une introduction à la Synthèse FM-X à l'aide d'exemples sonores et de captures d'écran.

Télécharger les « Tutorial Performances » des exercices, grâce à un e-mail envoyé avec les mots clefs « MONTAGE Free » à montage@easysounds.de. Un lien est alors reçu pour l'accès à toutes les « Performances Tutoriels » de tous les numéros de « Music Production Guide » depuis mars 2016.

Mais d'abord, une brève clarification des termes.

Spectral Forms

FM-X possède les 8 spectres d'harmoniques suivants, appelés « formes spectrales », qui et étendent les possibilités sonores de la synthèse FM:

- ✓ Sine : Onde sinusoïdale
- ✓ All1 : Large bande - tous les partiels harmoniques
- ✓ All2 : Bande étroite - tous les partiels harmoniques
- ✓ Odd1 : Large bande - partiels harmoniques impairs
- ✓ Odd2 : Bande étroite - partiels d'harmoniques impairs
- ✓ Res 1 : Bande large résonnante
- ✓ Res 2 : Bande étroite résonnante

Les formes spectrales sont comparables aux oscillateurs des Synthétiseurs analogiques. Elles génèrent les formes d'ondes utilisées comme base de la production sonore.

Spectral Skirt

Avec « Skirt » (« Spectrum Skirt »), le spectre des formes spectrales peuvent être élargi afin que le son soit similaire aux formes d'onde des synthétiseurs analogiques.

Avec une valeur maximale de « Skirt », la « Form » « All1 » ressemble à une forme d'onde Sawtooth traditionnelle, alors que « Odd1 » ressemble à une onde Square.

Un Opérateur avec une « forme spectrale » et une valeur de « Skirt » maximale produit des résultats sonores similaires à ceux d'un opérateur traditionnel empilé avec « Feedback ».

« Skirt » est disponible pour toutes les « Forms » sauf « Sine », pour lequel il n'existe pas de spectre d' « Overtone » pouvant être élargi.

Résonance spectrale

Le paramètre « Resonance » est disponible si l'une des « formes spectrales » « Res 1 » et « Res 2 » est sélectionnée.

Il peut être utilisé pour définir des pics pour certaines gammes d' « Overtones ».

Si « OP Resonance » est utilisé comme destination de contrôle, des balayages FM frappants peuvent être créés.

La « Resonance » de l'opérateur est indépendante de la Resonance de filtre conventionnelle disponible pour tous les opérateurs disponible dans l'écran « Part Common – Filter Type ».

Les paramètres spectraux sont trouvés dans l'écran d'opérateur « Form / Freq », où les formes spectrales sont sélectionnées et affichés sous « Spectral ».



Les exemples suivants montrent que l'utilisation des « Spectral Forms » est la clé de la programmation d'un son FM avancé.

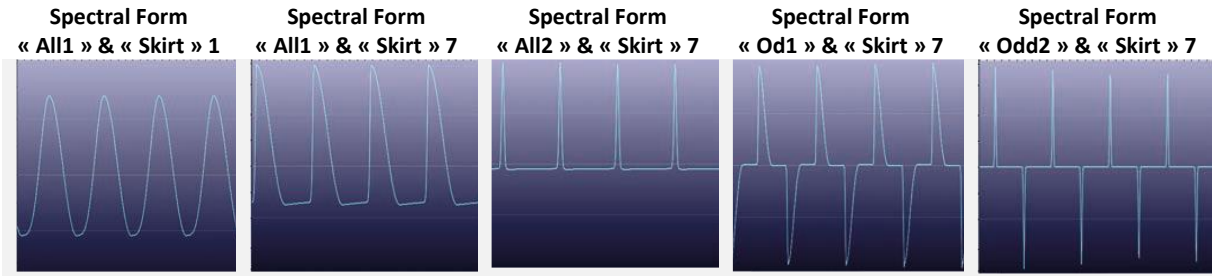
4.3.2.1 Exemple 1 : « Spectral Forms » « All » et « Odd » 544
4.3.2.2 Exemple 2: Résonance spectrale 544
4.3.2.3 Exemple 3 : Spectral Sawtooth 545
4.3.2.4 Exemple 4 : Fat Dub Wave 546
4.3.2.5 Exemple 5 : FM Easy Edit 547

4.3.2.1 Exemple 1 : « Spectral Forms » « All » et « Odd »

La meilleure façon de comprendre les formes spectrales est de les écouter sans affectés de modulations dans un Opérateur « Carrier ».

FM-X _All + Odd : http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_All+Odd.mp3

Dans cet exemple, un seul opérateur est utilisé avec des changemetn des formes spectrales et de « Skirt », dans L'ordre des captures d'écran ci-dessous :



4.3.2.2 Exemple 2: Résonance spectrale

Comme déjà mentionné, après la sélection de « Res 1 » ou « Res 2 » le paramètre supplémentaire « Résonance » est disponible, Qui peut produire des pics pour certaines gammes d'Overtones.



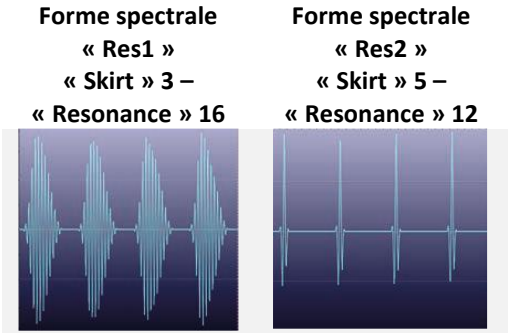
Les possibilités de combinaison de « Skirt » et « Resonance » sont très variées.

Dans l'exemple sonore, c'est un opérateur unique, d'abord avec « Res 1 », puis avec « Res 2 », chacun d'abord statique puis modulé par **Super Knob**. La modulation est effectuée sur l'ensemble des Gamme de résonance. Les différentes étapes de pics de « Resonance » sont clairement audibles.

Les exemples montrent l'étroit son Résonnant de ces formes spectrales spéciales, en combinaison avec d'autres opérateurs.

FM-X _All + Odd : Http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_Res1+Res2.mp3

Les captures d'écran des formes d'ondes montrent la complexité de « Res 1 » et le spectre de fréquence étroit de « Res 2 ».



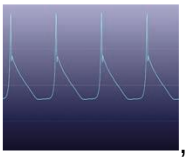
4.3.2.3 Exemple 3 : Spectral Sawtooth

Un son gras de type analogique Sawtooth Base est une bonne base pour des sons expressifs en synthèse FM. En utilisant les Formes spectrales très harmonieusement riches et équilibrées, on peut générer des ondes Sawtooth.

Un exemple dans lequel l'Opérateur 1 (avec Feedback) est modulé par l'opérateur 2. Les 2 opérateurs utilisent un ratio de fréquence 1.0 et la forme spectrale « All1 », avec différentes valeurs de « Skirt ».

Voici les paramètres les plus importants de l'opérateur 1 et 2 utilisé dans cet exemple :

Operator	Coarse	Fine	Ratio	Level	Form	Skirt	Reso
OP1(FB)	1	0	1.0	80	All1	4	
OP2	1	0	1.0	99	All1	3	

Dans un Sampler, la forme d'onde affiché comme ceci , est très semblable à une Sawtooth classique.

La différence entre l'utilisation d'une onde Sawtooth en FM et en analogique AWM2 sont les Possibilités de modulation et de combinaison.

Une simple modulation de la fréquence de l'opérateur 1 avec **Super Knob** laisse entrevoir tout ce qui est possible avec la FM.

Pour affecter un ou plusieurs paramètres de partie au **Super Knob** d'abord affecter le « Part Assignable Knob » au « Common Assignable Knob » dans « Edit - Common Control Assign ».

Dans l'étape suivante, le paramètre souhaité - dans ce cas, « OP Freq »- peut être affecté en tant que Destination à l'option Assignable Knob dans « Edit - Part Control Assign ».

L'intensité de la modulation est fixée avec Ratio +13.



En outre, il est nécessaire de définir une valeur pour « Operator Rate » pour l'Opérateur dans le même écran. Dans cet exemple, +1 pour l'opérateur 1.



Avec ce réglage, chaque opérateur peut avoir une intensité de modulation différente pour « Freq OP ».

Avec une valeur de 0, la modulation de l'opérateur est inactive.

Dans l'exemple sonore suivant, on entend d'abord quelques notes simples avec le son Ssawtooth. Par la suite, la modulation de la fréquence de l'opérateur 1 (comme décrit dessus) est montrée en utilisant le **Super Knob**.
Encore plus drastiquement, des valeurs significativement plus élevées pour « Ratio » (+32) et « Operator Rate » (+7) sont utilisés à la fin de l'enregistrement, de sorte que la modulation de Fréquence maximale est atteinte.

SpectralSawtooth : Http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_SpectralSaw.mp3

4.3.2.4 Exemple 4 : Fat Dub Wave

Dans cet exemple, le son en dents de scie de l'exemple précéent (Opérateurs 1 + 2) est complété par un seconde « opérateur Stack » (Opérateurs 3, 4, 5). Le résultat est un Fat Dub Step Bass.

Voici les paramètres les plus importants des Opérateurs 1 à 5 utilisés dans cet exemple :

Operator	Coarse	Fine	Ratio	Level	Form	Skirt	Reso
OP1 (FB)	1	0	1.0	80	All1	4	
OP2	1	0	1.0	99	All1	3	
OP3	1	0	1.0	99	All1	6	
OP4	1	0	1.0	93	All1	4	
OP5	0	0	0.5	85	Sine		

La pile Sawtooth est affichée en bleu, le « Dub Step Stack » ajouté en orange. Les opérateurs les plus bas dans une pile (Stack) sont les « Carriers » respectifs, ici Opérateurs 2 et 5. Tous les autres opérateurs sont des « modulators ».

Lors de l'analyse des parties FM-X, il est toujours conseillé d'écouter les piles d'opérateurs séparément. Pour cela utiliser la fonction « Mute » : depuis l'écran « Opérator Edit », utiliser les boutons « ELEMENT/OPERATOR » **MUTE 1-8** pour désactiver les opérateurs.

Pour auditionner séparément la nouvelle pile de l'opérateur (orange), coupe seulement l'opérateur 2, car il fonctionne comme un « Carrrier ». L'opérateur 1 (son modulateur) ne joue alors pas de rôle et n'a donc pas besoin d'être coupé, même si on peut le faire pour pour plus de clarté.

Au lieu de la fréquence de l'opérateur, dans cet exemple, le niveau opérateur (« OP Level ») est affecté au **Super Knob**.

Les paramètres de « Common Control Assign » n'ont pas besoin d'être changé par rapport à l'exemple précédent. L'écran de « Part Control Assign » est comme suit :



Contrairement à la destination « OP Freq », aucune valeur n'est définie pour « OP Level » de chaque opérateur. Au lieu de cela, les opérateurs quii doivent être actifs pour l'assignation en cours, sont sur « On ». Dans cet exemple, il s'agit des opérateurs 1, 3 et 4. Il s'agit des « modulateurs » des 2 piles d'opérateurs.

Dans la première partie de l'exemple sonore, on entend la 1ère pile d'opérateur (Opérateurs 1 et 2), puis la 2ème (Opérateurs 3, 4 et 5) et finalement les 2 ensembles.

Dans la 2ème partie de l'exemple sonore, le **Super Knob** est utilisé pour la modulation des « OP Level ». Les 2 piles d'opérateurs sont jouées.

FatDubWave : Http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_FatDubWave.mp3

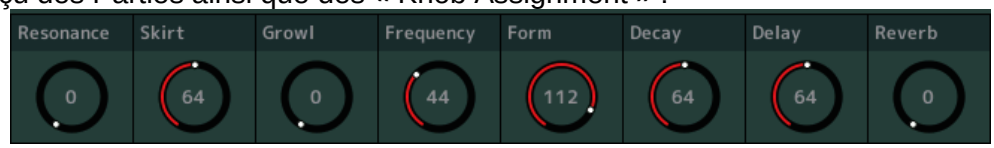
4.3.2.5 Exemple 5 : FM Easy Edit

Dans cet exemple, on a une Performance Multi Part est dans laquel prend place un « FM Edting » simpleet intuitif dans la Partie 1, pendant le fonctionnemetn de l'arpégiateur. On utilise seulement les **Assignable Knobs**, les **curseurs** et le **Super Knob**. Si désiré tous les résultats de cette session « Easy Edit » peut être immédiatement enregistré comme une nouvelle Performance.

Après avoir sélectionné la Performance, seule la Partie 1 peut être entendue, puisque le « FM Editing » n'est pas affectée par d'autres parties.

Les autres parties de la performance peuvent être ajoutées à l'aide des « Scènes ».

Après avoir sélectionné la partie 1 (Performance Control), l'écran « Performance Play » donne un aperçu des Parties ainsi que des « Knob Assignment » :



La partie 2 (batterie) est ajoutée avec la « scène 3 », partie 3 (basse) avec la « Scène 4 ».

Les parties 4, 5 et 6 constituent un large « Hybrid Pad », qui se compose d'une partie AWM (partie 4) et de 2 parties FM stéréo (Parties 5 et 6). Ces 3 parties sont « Faded in » par la **modulation Wheel**. Dans la plage supérieure de **Modulation Wheel**, le contrôle du filtre devient également efficace.

Les parties 2 à 6 sont conçues comme des sons d'accompagnement afin d'intégrer la Partie analyseé 1 « Easy Edit » (FM-X) en petie arrangement de « Dance Music ».

Voici les paramètres les plus importants des opérateurs de Partie 1:

Operator	Coarse	Fine	Ratio	Level	Form	Skirt	Reso
OP1	1	0	1.0	84	Sine		
OP2	1	0	1.0	90	Sine		
OP3	1	0	1.0	0	All1	1	
OP4	1	0	1.0	0	All1	4	
OP5	1	0	1.0	0	All1	5	
OP6	1	0	1.0	0	Odd1	0	
OP7	1	0	1.0	0	Res1	0	0
OP8	1	0	1.0	0	Sine		

L'analyse des sons FM complexes doit toujours commencer par l'examen de l'algorithme utilisé pour produire le son.



Il est particulièrement important de savoir quels Operateurs sont « modulateurs » et quels opérateurs sont « Carriers ».

Dans cet exemple, les opérateurs 2, 5 et 8 sont situés au niveau le plus bas, de sorte qu'ils sont les « Carriers » des 3 piles d'opérateur représentées ci-dessus dans différentes couleurs. Tout Les autres opérateurs sont des « modulateurs ».

Dans la première partie de cette série, vous avez déjà appris que le niveau des 8 Opérateurs peut être contrôlé avec les 8 **curseurs**, à condition que le **PERFORMANCE CONTROLE** soit activé et la partie correspondante soit sélectionnée.



Les opérateurs 3 à 8, les 2 piles d'opérateur Orange et vert, sont initialement désactivés avec un niveau de 0 au début de la Performance. Pour les activer, les **curseurs** des « Carriers », **curseurs 5** et/ou **curseur 8,** doivent être monté pour définir un niveau supérieur à 0. Alors seulement, les mouvements des **curseurs 3, 4, 6 et 7** des « modulateurs » auront un effet.

Inversement, la première pile opérateur peut être désactivée en déplaçant le **curseur 1** au niveau de 0.

Mais attention, les fonctions de curseur dépendent de l'algorithme utilisé.

L'affectation des paramètres pour les **Assignable Knobs** se font, comme dans les exemples précédents, dans « Part Control Assign ».
L'assignation 1 (Résonance), par exemple, est acheminée vers le **Super Knob**.

En plus des affectations de paramètres, les réglages des **Assignable Knobs** sont affichés en haut de l'écran « Performance Play ».



Certaines des valeurs affichées ici modifient déjà les paramètres de base des opérateurs indiqués dans le tableau ci-dessus.

Le changement le plus important est le réglage de « Form », qui sélectionne la forme spectrale « Res1 » au lieu de « Sine » pour l'opérateur 1. Par conséquent, les paramètres « Spectral Skirt » et « OP Resonance » sont également disponibles. Le « Skirt » est réglée sur une valeur moyenne. La « résonance » est ajustée pour générer un « Sweep Sound » avec le **Super Knob**.

Avec « Growl », on obtient une modulation de hauteur avec une vitesse extrêmement élevée de LFO.

« Decay » affecte les enveloppes des opérateurs 1 et 2.

En plus des **Assignable Knobs**, on peut utiliser le **Ribbon** pour réduire progressivement le niveau de Feedback, qui est préréglée à sa valeur maximale de 7, avec des positions du centre à la gauche.

Voici une description de la séquence de l'exemple d'enregistrements, avec une indication temporelle, en raison de la longueur et de la complexité de l'enregistrement :

- 00:00:00 = Arpège Synthé avec modulation de « OP Resonance » via **Super Knob**
- 00:00:15 = La forme spectrale (**Knob 5**) est lentement réduite de 112 (« res1 ») à 0 (« Sine »). Toutes les formes spectrales sont parcourues.
- 00:00:25 = Fréquence de 44 à 0
- 00:00:30 = « Growl Modulation »
- 00:00:39 = Pad hybride mis en route (Fading in) avec la **Modulation Wheel**
- 00:00:51 = Mise en route (Fading in) de la partie de batterie avec la scène 3
- 00:01:10 = Extinction (Fading out) la première pile de l'opérateur (bleu) avec le **Sliders 2**, Extinction (Fading out) de la 2ème pile d'opérateur (Orange) avec **Sliders 5** (Carrier), 4 et 3 (Modulateurs). « Skirt Modulation »
- 00:01:40 = Extinction (Fading out) la seconde pile de l'opérateur (Orange) avec **Sliders 5**, mise en route (Fading in) de la 3ème pile d'opérateur (vert) avec les **Sliders 8** (« Carriers »), **7 et 6** (« Modulateurs »)
- 00:01:50 = Modulation de Résonance Drastique dans la 3ème Pile de l'opérateur
- 007:02:10 = Extinction (Fading out) la 3ème pile d'opérateur (verte) avec **Sliders 8**, mise en route (Fading in) dans la première pile de l'opérateur (orange) avec **Slider 2**
- 00:02:15 = Différentes modulations et commutation de scène
- 00:03:00 = Extinction (Fading ou) avec Slider 2
- 00:03:12 = Fin

FM-X_EasyEdit : Http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_EasyEdit.mp3



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.3.3 Part 3: « FM-X Stereo »

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2016_05_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Ce 3ème épisode consacré au « FM-X stéréo », Pour introduire les 3 concepts pour programmer des « Parties » FM en stéréo.

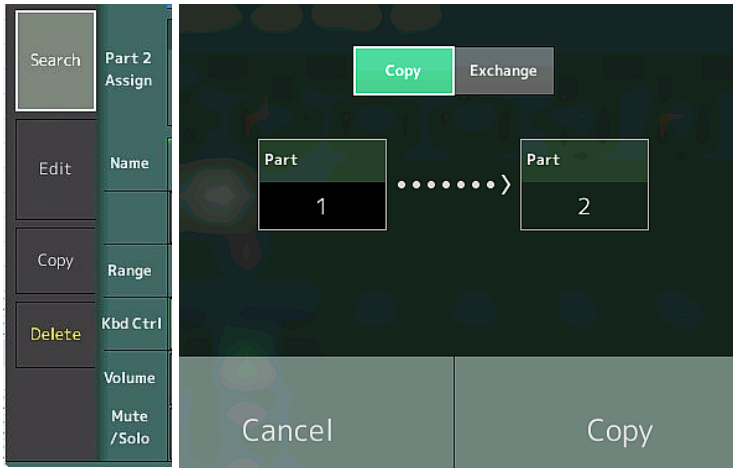
Télécharger les « Tutorial Performances » des exercices, grâce à un e-mail envoyé avec les mots clefs « MONTAGE Free » à montage@easysounds.de. Un lien est alors reçu pour l'accès à toutes les « Performances Tutoriels » de tous les numéros de « Music Production Guide » depuis mars 2016.

Concept 1 = « Pseudo stereo »
Cette méthode permet de produire rapidement de larges sons stéréo :

- même son FM dans 2 « Parties » produisant chacune le son pour un des canaux gauche et droite.
- « Parties » sont légèrement désaccordées.
- Pour intensifier l'effet stéréo, d'autres paramètres peuvent différer entre les 2 « parties ».

La procédure est la suivante:

- sélectionnez la Performanced dont la première partie doit être utilisée comme partie du son stéréo.
- mettez en surbrillance le nom de cette partie.
- Appuyez sur « Copy » à gauche de l'écran sous « Search » et « Edit ».
- L'écran « Copy » s'affiche pendant la copie



Le même son FM est alors disponible dans 2 « parties » avec des paramètres identiques.

Pour créer le son stéréo, il suffit de différencier entre les 2 parties les réglages « Panorama » et « Detune », voire d'autres paramètres.

Le Concept 1 est présenté dans les exemples « Clavi Stuff » et « Thursday evening ».

Concept 2 : « DX 7II Dual Mode »
Dans le synthétiseur Yamaha DX7II, le mode Dual permettait de superposer 2 voix DX avec des réglages Pan individuels.

Ce concept est facile à mettre en œuvre avec le MONTAGE.

La « Partie 1 » de n'importe quelle performance peut être sélectionnée comme « Single Part » pour être copiée dans la Performance éditée.

- bouton « + » pour afficher « Part Category Display » avec toutes les performances disponibles classées par catégorie.
- sélectionner une Performance en auditionnant si besoin sa première partie (« Single Part »).
- bouton EXIT pour valider

Le Concept 2 est présenté dans les exemples « Heart of FM EP » et « Marine Life ».

Concept 3 : « FM-X Part Split »
Dans ce concept, une partie FM existante est divisée en 2 ou 3 « parties » afin de distribuer ses piles d'opérateur dans le panoramique stéréo.

- la partie 1 est copiée dans la partie 2
- dans chacune des 2 parties une pile d'Opérateur ou plus est désactivée en réduisant à zéro les niveaux OP.
- Si 3 piles d'opérateur sont présentes, la 3ème pile peut être affectée à une partie réglée au milieu, en plus des « parties » gauche et à droite.

Concept 3 est présenté dans les exemples « Pearly Gates » et « Roys Rhodes ».

4.3.3.1 Exemple 1: « Clavi Stuff » 551
4.3.3.2 Exemple 2: « Thursday Evening » 552
4.3.3.3 Exemple 3 : « Heart of FM EP » 553
4.3.3.4 Exemple 4: « Marine Life » 553
4.3.3.5 Exemple 5: « Pearly Gates » 554
4.3.3.6 Exemple 6: « Roys Rhodes » 556

4.3.3.1 Exemple 1: « Clavi Stuff »

Le Preset de performance « Clavi Stuff » utilise le concept « Pseudo stéréo ».

- « partie 2 » est une copie de « partie 1 ».
- Mais avec des régles « Pan » et « Detune » différents.



Dans une version modifiée, certaines différenciations sont programmées dans la partie 2 :

- ✓ InsB est désactivé, la partie est donc jouée sans l'effet « Phaser »
- ✓ L'opérateur 4 est désactivé. Le son présente moins d'harmonie
- ✓ Dans l'opérateur 3, la forme d'onde « All1 » est sélectionné au lieu de « Sine », avec une valeur « Skirt » de 3

- ✓ « Feedback » monté de 6 à 7
- ✓ « Panoramique » pour les parties 1 et 2 réglé sur L48 / R48

L'exemple sonore comporte une comparaison des 2 versions pour montrer la différence :

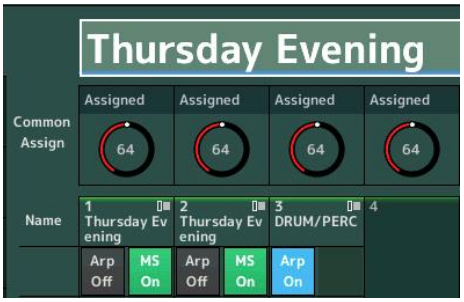
- ➢ écouter « Pseudo Stereo » sans différenciation supplémentaire,
- ➢ puis « Pseudo Stereo » avec les différences énumérées ci-dessus.

Audiolink: FM-X_ClaviStuff http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_ClaviStuff.mp3

4.3.3.2 Exemple 2: « Thursday Evening »

Dans cet exemple, partie 1 du Preset de performance est transformée en son Pseudo Stereo.

La séquence de mouvement contenue dans la performance est modifiée pour l'une des « Parties ».



- ➢ copier la partie 1 à la partie 2,
- ➢ Désaccorder légèrement les 2 parties et les répartir dans le Panorama selon le principe du concept « Pseudo Stereo ».
- ➢ Des variations intéressantes sont effectuées sur la « partie 2 » en sélectionnant une séquence de mouvement différente de celle de la « partie 1 ».

Les séquences de mouvement existantes peuvent être organisées dans l'écran « Motion Seq - Edit Sequence » en les stockant initialement avec « Store Sequence » puis en les chargeant avec « Load Sequence » sur n'importe quel autre numéro de sélection de séquence.

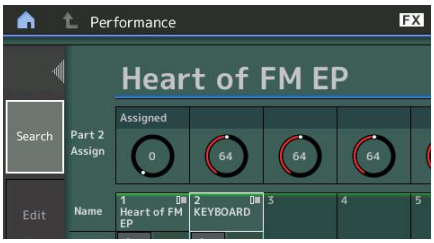


Dans l'exemple sonore, on entend d'abord la « partie 1 » originale puis plusieurs scènes de Performance modifiée avec les séquences de mouvement en stéréo. À la fin de l'enregistrement, un Groove de batterie est ajouté.

Audiolink: FM-X_Thestday Evening :
http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_ThursdayEvening.Mp3

4.3.3.3 Exemple 3 : « Heart of FM EP »

Dans cet exemple, 2 sons FM différents sont superposés avec des réglages « panoramiques » individuels, tout comme dans le mode Dual du DX7II.

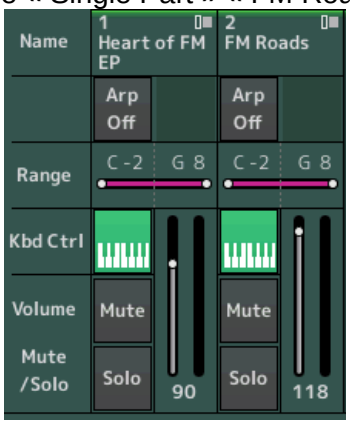


La procédure est similaire à celle des exemples précédents. Une performance est sélectionnée, dont la première partie doit être utilisé comme une partie du son stéréo.

Le Preset de Performance « Heart of FM EP » utilise à l'origine 2 parties identique, en « Pseudo stéréo ».

- Faire « Search » pour trouver une Performance d'où tirer une « partie 2 » qui s'adapte à la première partie.
- Ecouter le résultat pour différente performance, avant de valider le choix.

Dans cet exemple, la performance « Single Part » « FM Roads » a été affecté à la partie 2.



Dans la première partie de l'exemple sonore, on entend la performance originale « Pseudo stéréo » jouée grâce à la fonction « AUDITION ».

Ensuite, on entend la performance modifiée jouée avec la même séquence Audition, d'abord la « partie 1 » seule (à gauche: Heart of FM), puis « partie 2 » (droite: FM Road) et enfin les 2 ensemble en stéréo.

Audiolink: FM-X_He art of FM : http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_HeartOfFM.mp3

4.3.3.4 Exemple 4: « Marine Life »

Le Preset de Performance « Marine Life » (Catégorie « Musical FX ») utilise 2 fois le concept Dual Mode du DX7II.

Les parties 1 et 2 contiennent 2 éléments similaires mais indépendants « FM Atmo / FX », conçus pour la stéréo. Dans les 2 parties de la fréquence de l'opérateur sont modulées par le **Super Knob**. Le « Cutoff » et la « résonance » sont contrôlés par la **molette de modulation**.

Les « parties » 1 et 2 sont déjà actives dans la scène 1. A partir de la scène 3, un autre son Dual est ajouté. Les « parties » 4 et 5 contiennent 2 sons « FM-X-Arpeggio », où l'interprétation stéréo est moins extrême. Les paramètres FM « Operator Leve » et « Operator Frequency » peuvent être modifiée avec les boutons **ASSIGN1** et **ASSIGN2**.

Les 2 paires stéréo sont accompagnées d'une « Partie » Drum Arpeggio (« partie » 3).



Dans l'exemple sonore, on entend la scène 3 avec l'action des touches « Mute ».

Initialement, seules les « parties » 1 et 2 sont jouées, ensuite « Parties » 3 et 4, avec des modulations via le **Super Knob**, la **molette de Modulation** et A**SSIGN1 / 2**. Ensuite, les 2 paires stéréo sont jouées ensemble. À la fin de l'enregistrement, les Drums sont ajoutés.

Audiolink: FM-X_Marine Life : http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_MarineLife.mp3

4.3.3.5 Exemple 5: « Pearly Gates »

Cet exemple et l'exemple suivant, présentent le concept de « FM-X Part-Splits ».

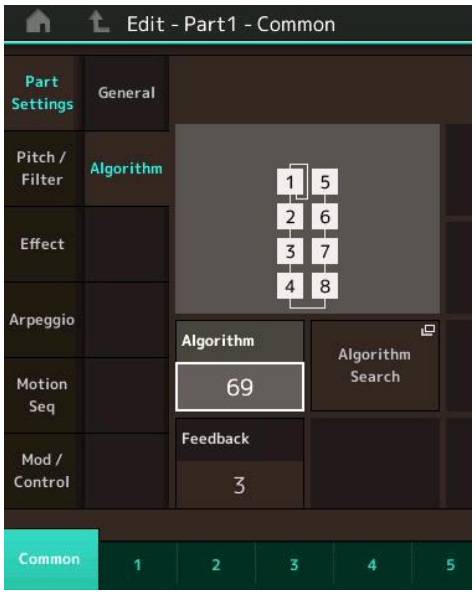
Une partie FM existante est divisée en 2 ou 3 « parties » afin de distribuer les opérateurs « Stacks » dans le panoramique stéréo.

Seul le Partie 1 FM-X du Preset de Performance « Pearly Gates » (Catégorie « Musical FX ») est utilisé dans cet exemple.

Voici un aperçu des réglages des opérateurs 1 - 8:

Operator	Coarse	Fine	Ratio	Level	Form	Skirt	Reso
OP1 (FB)	3	0	3.0	0	Sine		
OP2	3	0	3.0	89	All1	2	
OP3	1	0	1.0	89	Sine		
OP4	1	0	1.0	94	Sine		
OP5	3	0	3.0	67	Odd2	2	
OP6	1	0	1.0	75	Sine		
OP7	1	0	1.0	99	Sine		
OP8	1	0	1.0	99	Sine		
Feedback (FB) = 3							

Les opérateurs en bleu sont dans la première pile, qui doit être utilisé dans la « partie » 1. La 2ème pile d'opérateur (Orange) est pour la « partie » 2. Dans les 2 parties, on conserve l'algorithme 69, même si seulement une moitié de celui-ci est utilisé.



Encore une fois, la procédure est très simple:

- comme d'habitude, la partie 1 est copiée dans la partie 2
- le panoramique est réglé sur L + R.
- Dans chacune des 2 parties, une autre moitié des opérateurs est désactivée en réduisant à zéro les niveaux OP.

Dans l'aperçu des opérateurs doit ressembler à ceci. Faites attention à la colonne « Level » :

Pearly Gates - Part 1

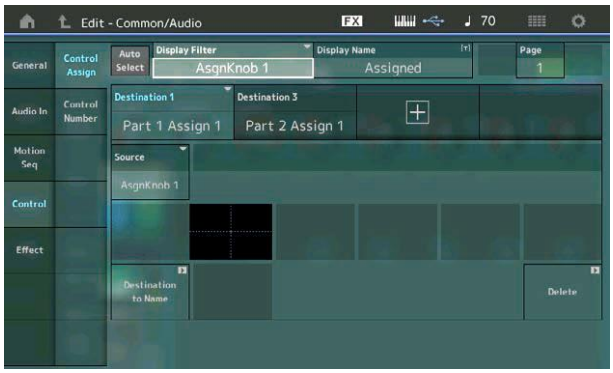
Operator	Coarse	Fine	Ratio	Level	Form	Skirt	Reso
OP1 (FB)	3	0	3.0	0	Sine		
OP2	3	0	3.0	89	All1	2	
OP3	1	0	1.0	89	Sine		
OP4	1	0	1.0	94	Sine		
OP5	3	0	3.0	0	Odd2	2	
OP6	1	0	1.0	0	Sine		
OP7	1	0	1.0	0	Sine		
OP8	1	0	1.0	0	Sine		

Pearly Gates - Part 2

Operator	Coarse	Fine	Ratio	Level	Form	Skirt	Reso
OP1 (FB)	3	0	3.0	0	Sine		
OP2	3	0	3.0	0	All1	2	
OP3	1	0	1.0	0	Sine		
OP4	1	0	1.0	0	Sine		
OP5	3	0	3.0	67	Odd2	2	
OP6	1	0	1.0	75	Sine		
OP7	1	0	1.0	99	Sine		
OP8	1	0	1.0	99	Sine		

En outre, des changements mineurs sont nécessaires dans les « Control Assignments ».

Dans le « Control Assignments » Common le **Super Knob** doit être activé pour la partie 2 en définissant la destination « Part 2 Assign 1 » pour « AsgnKnob1 » et « AsgnKnob2 » pour « Part 2 Assign 2 ».



De plus, pour les 2 « parties », dans « Part Control Assign » la destination « OP AEG offset » doit être supprimée pour « AsgnKnob3 » en appuyant sur « Delete ». Cela n'est plus nécessaire car la « partie » 2 ne doit pas être « faded » comme dans l'original.

Dans l'exemple sonore, on entend d'abord la partie FM-X de l'original, dans lequel le son se caractérise par le fondu de l'une des 2 piles d'opérateur.



Par la suite, dans le son stéréo modifié, les 2 « parties » sont actives depuis le début. Le **Super Knob** est utilisé pour contrôler les paramètres « AEG Decay 1 & 2 » et « OP AEG Offset ».

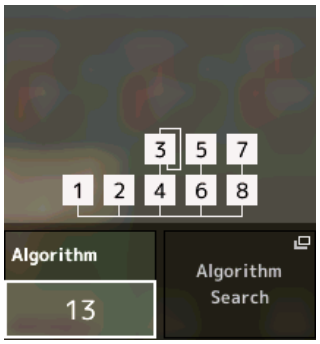
Audiolink: FM-X_Pe arly Gates : http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_PearlyGates.mp3

4.3.3.6 Exemple 6: « Roys Rhodes »

Dans le dernier exemple, un autre « FM-X Part-Split » sera présenté, cette fois en utilisant les voix importés DX7 « Roys Rhodes ». Puisque la voix comprend 3 piles d'opérateur, 3 « parties » sont utilisées : partie 1 (opérateurs 7 + 8) pour la portion de cloche (« Tines ») et les « parties » 2 et 3 (Opérateurs 3 + 4 et 5 + 6) pour le reste.



Dans les 3 « parties », l'algorithme 13 reste sélectionné, même si seulement 2 opérateurs sont utilisés pour une partie.



L'aperçu des paramètres de l'opérateur montre que les opérateurs 1 et 2 (blanc) ne sont pas utilisés. Ceci est justifié par le fait que le DX7 n'avait que 6 opérateurs.

Les opérateurs représentés en bleu, orange et en vert sont chacun divisés en 3 parties.

Operator	Coarse	Fine	Ratio	Level	Form	Skirt	Reso
OP1	1	0	1.0	0	Sine		
OP2	1	0	1.0	0	Sine		
OP3 (FB)	1	0	1.0	81	Sine		
OP4	1	0	1.0	99	Sine		
OP5	1	0	1.0	91	Sine		
OP6	1	0	1.0	99	Sine		
OP7	14	0	14.0	89	Sine		
OP8	1	0	1.0	99	Sine		

- « partie » 1 est copiée dans « parties » 2 et 3.
- Le panoramique des « parties » 2 et 3 est réglé sur L + R,
- la « partie » 1 reste au centre.
- Dans chacune des 3 parties, les opérateurs inutilisés sont réglés sur niveau 0 et donc éteint. Dans la « partie 1 », par conséquent, seuls les opérateurs 7 + 8 apparaissent avec un Niveau supérieur à 0

Dans l'exemple sonore, on entend d'abord la voix DX7 importée dans la Performance jouée par « Sing Part » jouée par la fonction « Audition ». Ensuite, la performance modifiée est jouée avec la même séquence Audition, divisée comme décrit en 3 « parties » avec différents paramètres « panoramiques ».

Audiolink: FM-X_Roys Rhodes : Http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_RoysRhodes.mp3

Comme mentionné précédemment, les 3 premiers épisodes du Guide FMX peuvent lus sans disposer du MONTAGE. Dans le prochain numéro, partie 4 « Mise en route de conception du son FM-X », il faut disposer du MONTAGE.



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.3.4 Histoire du développement de la FM-X

Traduit de « MusicProductionGuide_2016_04_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Le MONTAGE présente des caractéristiques jamais vues, notamment la FM-X à 8 opérateurs, 88-algorithmes et Moteur sonore polyphonique FM à 128 notes.

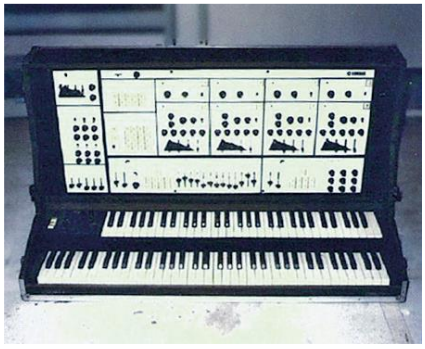
La technologie qui forme la pierre angulaire du son FM-X remonte en fait aux années 1980.

La première partie de cet article entre dans les coulisses du développement du Moteur sonore FM-X du MONTAGE. Dans la 2ème parties on verra pour la Synthèse FM-X est si attrayante, grâce à in entretien entre Katsunori Ujiie, qui a participé à la création d'un grand nombre de « Presets » d'usine, et Shinichi Ohta, le producteur en charge du développement du MONTAGE.

4.3.4.1 Diverses expériences avec la synthèse FM 558
4.3.4.2 Le développement d'un nouveau moteur de son FM 559
4.3.4.3 La naissance du MONTAGE et de la FM-X 561
4.3.4.4 Quel est l'intérêt du FM-X ? Dialogue entre Katsunori Ujiie et le developeur du MONTAGE (Anglais) 562

4.3.4.1 Diverses expériences avec la synthèse FM

La recherche sur la synthèse FM chez Yamaha a commencé en 1975, et a porté ses fruits dans le synthétiseur GS1 sortie en 1981.



Bien que le GS1 ait été le premier instrument électronique de Yamaha à disposer d'un moteur de son FM, c'était en fait le DX7 sorti en 1983 qui a vraiment diffusé la synthèse FM.

Le DX7 a été un succès incomparable ; La série DX a été vendue à 420 000 unités, et est largement connu comme lle clavier qui a lancé la renommée du son FM. Bien que l'histoire du développement du DX7 ait été décrite dans divers articles et livres tels que «The History ofe Yamaha Synthesizers» de 2015, et ne sea par reprise ici, on parlera du prototype qui a conduit directement à la série DX, le «PAMS (Programmable Algorithm Music Synthétiseur) ».



Les mots « DIGITAL PROGRAMMABLE ALGORITHM SYNTHESIZER » imprimé sur le DX7 lui-même témoigne du fait qu'il a hérité du concept original du PAMS, et en fait, le cœur du concept du son PAMS revit dans le MONTAGE, plus de trente années plus tard.



Lancé en 1986, le DX7II a apporté encore plus d'expression musicale à la série DX7, avec un nouveau LSI comportant moteur sonore haute résolution, dual mode, Panning, micro-tuning etc. On mentionnera aussi son chassis en aluminium, destiné à rendre l'instrument plus léger et portable, et la disquette de 3,5 pouces (largement utilisé à cette époque).

Les retours des professionnels et des Musiciens amateurs, ont permis de connaitre les points forts et points faibles de la synthèse FM :

Sons de prédilection du DX7 : Instruments à percussion, Bowed String, Brass/Wind

Sons non adaptés au DX-7 : Pianos acoustiques, bruits, sons persistants changeant dans le temps, voix humaines

4.3.4.2 Le développement d'un nouveau moteur de son FM



En 1988, Yamaha a entrepris le développement interne d'un nouveau Système de génération de sons FM en parallèle avec le Moteur sonore AFM. Ce nouveau système était le « PAMS2 », une version évoluée du « PAMS » qui avait été le prototype de la série DX. Le but de ce projet était de créer les sons que le DX7 était incapable de recréer correctement, tels que des sons avec des composantes de bruit, des sons persistants changeant dans le temps, et les voix humaines. Le « PAMS2 » utilise la FM et le « formant » comme méthodes de synthèse sonore. Le « Formant » fut développé plus tard en une nouvelle technologie de Synthèse vocale en temps réel en utilisant le « PLG100-SG » (« Singing Board »).

Voyons la section du moteur de son FM.



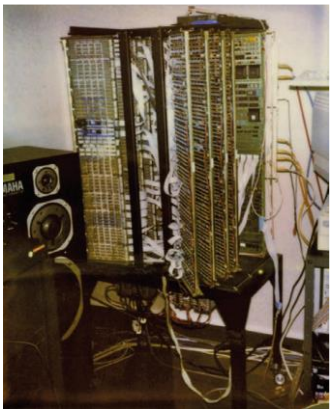
Le « PAMS2 » introduisait plus d'Algorithmes (88) et plus d'Opérateurs (8) afin de synthétiser les sons que le DX7 ne produisant pas conrrectement. L'idée d'étendre les Algorithmes en « Algorithmes Programmables » était la progression naturelle vers la synthèse de sons plus complexes.

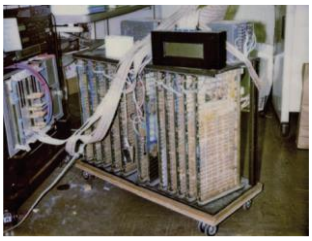
En outre, des instruments comme le « TX81Z » et le « SY77 » on permis de sélectionner comme qu'opérateurs de nouvelles formes d'onde en plus des ondes sinusoïdales, et de modifier la Structure Harmonique à l'aide de paramètres,

Ce qui fait l'atout du moteur sonore FM-X du MONTAGE, commme les 8 Opérateurs, 88 Algorithmes, et la possiblilté de modifier la structure harmonique d'une forme d'onde à l'aide

de paramètres, avait donc été conçu un quart de siècle auparavant, à la fin des années 1980. Cependant, le chemin conduisant à un produit viable était longue.





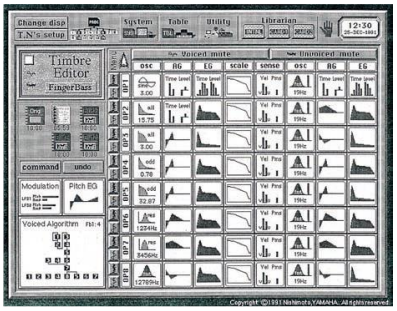


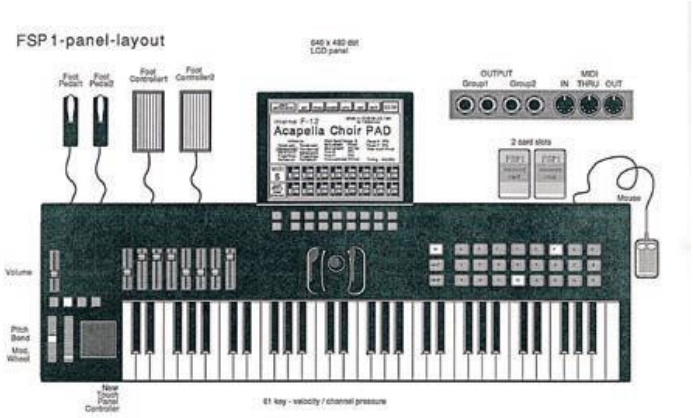
Le prototype « FSP1 » a été achevé en 1992. La structure à 3-puce nouvellement développée pour le LSI permet aux composants de devenir suffisamment compacts pour représenter un module de taille 2U standard. Bien que développé comme un module, dès le départ l'expression du son par les contrôleurs et interfaces utilisateur a fait l'objet d'effort. Un de ces efforts a été le logiciel d'édition pour Macintosh, qui était un contrôleur X-Y-Z à écran tactile. Pour transformer le prototype en produit fini, les avis des musiciens sur le son et la jouabilité ont été écoutés, et en 1996 Yamaha intégrait finalement ce Systèmes de générations de sons en une seule puce « LSI ».

Toutefois, c'était une époque où la génération de son par échantillonnage (PCM) était à la l'apogée de sa popularité, et la les synthétiseurs analogiques commençaient arriver sur Scène, poussant la synthèse FM hors des projecteurs pendant un certain temps.

Pour ajouter à cela, le milieu des années 1990 a été la période la plus difficile dans l'histoire des synthétiseurs Yamaha. Yamaha avait beaucoup de projets en cours en plus du « FSP1 », et peinait à trouver des solutions sans de trouver une stratégie gagnante ».

Les choses ont commencé à changer avec le lancement du « FS1R » en 1998. Le développement a commencé avec l'achèvement du nouveau générateur de son « LSI », le « FS1 », conduisant au développement de « PAMS2 » sur une durée d'une décennie. En tant que moteur sonore, il avait du potentiel ; et ses nombreuses possibilités de création de son étaient incontestables. Malheureusement, l'unité principale utilisait les moteurs sonores « MU90R » et « MU100R DTM » du fait de restrictions de coûts, ce qui a rendu l'interface utilisateur moins que l'idéal, et a empêché la pleine exploitation du potentiel de moteur sonore de l'unité. Parmi les synthétiseurs, le « FS1R » a eu un succès d'estime, mais n'a pas eu une grande popularité parmi musiciens en général.







4.3.4.3 La naissance du MONTAGE et de la FM-X

Les 4 générations de synthétiseurs Yamaha de la série MOTIF qui ont suivi le DX7 ont présenté des évolutions conséquentes, du « ES » au « XF » en passant par le « XS ». L'évolution de la série MOTIF a correspondu aux développements successifs du générateur sonore LSI.

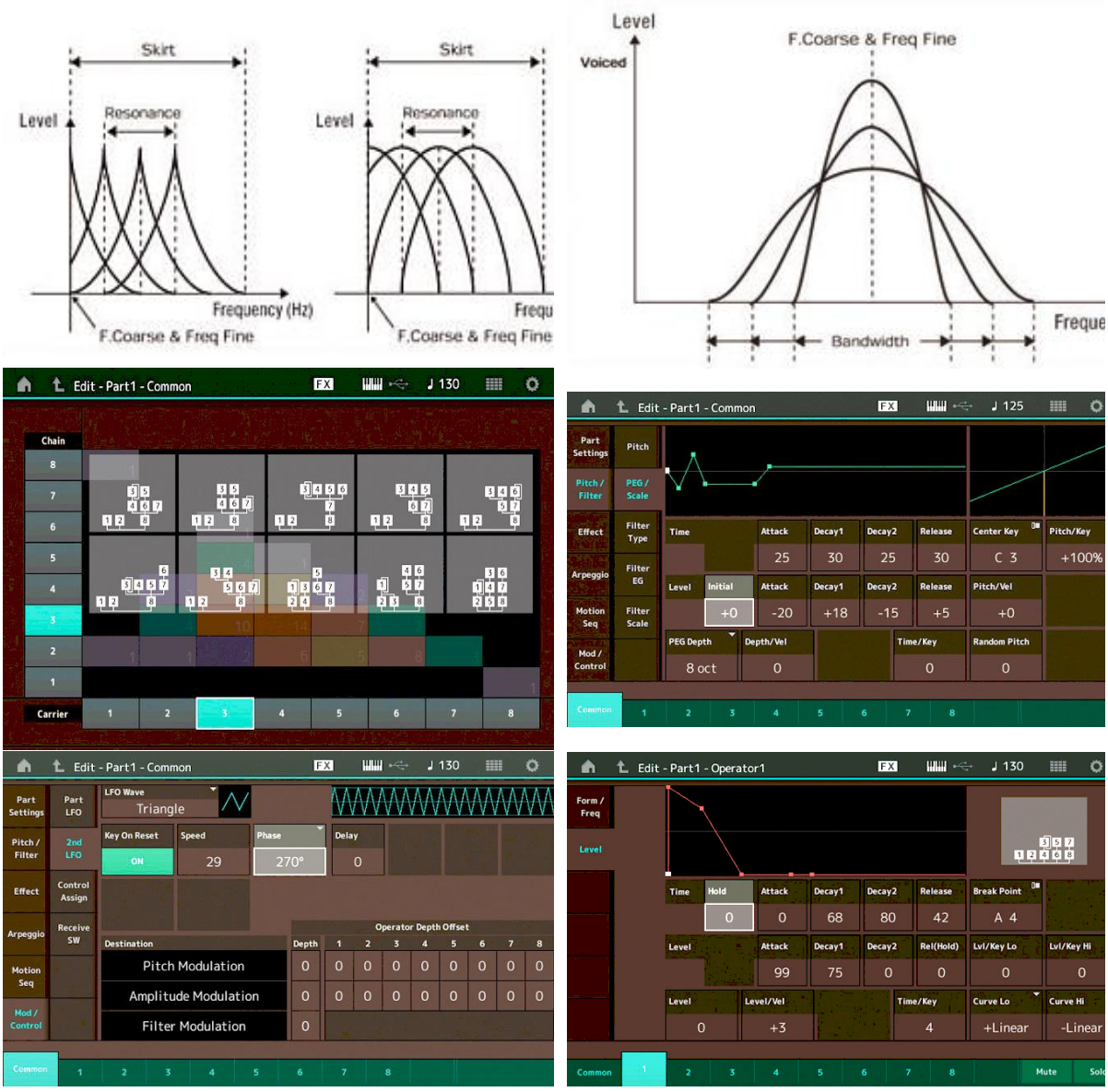
L'achèvement de la génération suivante de générateur de son « LSI » a été à l'origine de la naissance du MONTAGE.

Le générateur de sons de pointe du MONTAGE comprend les générateurs « AWM2 » avec une amélioration de la qualité sonore, ainsi qu'un Moteur de son FM en leur sein. De ce fait, lorsque le moteur FM-X est utilisé il offre des Performances stables, sans être affecté par le moteur sonore AWM2, les effets ou la charge de traitement. Aussi, comme avec le moteur sonore « AWM2 », le nouveau « FM-X » peut utiliser les puissantes fonctions du MONTAGE de Filtres et effets, réalisant une polyphonie de 128 notes en gérant n'importe quel type de situation de jeu.

Pour ajouter à cela, la résolution pour l'EG de chaque opérateur a été améliorée pour l'utilisation du FM-X ensemble avec le « Motion Control ». Cela permet un contrôle des niveaux d'OP sur l'EG, permettant une fidélité sonore. Avec tout cela, le moteur de son FM-X offre des sons très variés, des sons standards, de nouvelle génération de sons FM, rendant possible une expressivité impossible avec la synthèse AWM2.

Les principaux avantages de la synthèse FM-X sont les suivants :

- ✓ Hautes spécifications de base, dont 8 Opérateurs, 88 algorithmes et polyphonie de 128 notes
- ✓ La forme d'onde de sortie des opérateurs est sélectionnable et les paramètres utilisés pour modifier les Structure Harmoniques, permettent la création d'une vaste gamme de Formes d'onde opérateur
- ✓ La FM-X peut être librement superposé avec le moteur de son AWM2, permettant d'appliquer des filtres puissants et des effets comme avec le moteur sonore AWM2
- ✓ Une résolution EG plus élevée pour chaque opérateur permet le contrôle des niveaux d'OP pour chaque EG, pour un son de meilleure fidélité



4.3.4.4 *Quel est l'intérêt du FM-X ? Dialogue entre Katsunori Ujiie et le developeur du MONTAGE (Anglais)*



Ujiie: We worked with different ways of combining PCM and FM synthesis on the SY77 and the SY99. With the DX, FM had already reached a considerable level of sound-making completeness in terms of analyzing and recreating sounds ; PCM still wasn't up to the level we wanted. Back then, FM was the driving technology that we used to supplement the weaknesses of PCM when making sounds. Now with the MONTAGE, both FM and PCM have really grown into something massive. It's a totally different dimension from what we had with

the SY77 and SY99. Also, although FM is set up very differently on the MONTAGE compared to the DX7, it felt completely familiar to me.

Ohta: That's because the DX algorithms are all included in the MONTAGE, and there are 88 algorithm types. Compared with FM synthesis on the DX7, there are many different parameters besides sine waves, and you can use multiple parameters to do parametric changes to the frequency characteristics. When you multiply all of these, you've got quite a lot of variations in waveform (laughs).

Ujiie: What was the most interesting thing about working with the MONTAGE?

Ohta: Well, if you multiply too many FM sounds, you just get strange noises, right? Individually, you can't really use these sounds as anything but noise; but by applying continuous changes, you might be able to create piano or strings, or even a brass sound. That was something that I found fascinating. You can take it in all sorts of directions, and it's great fun to experiment. It’s almost shocking to work with FM like this. If you've had a taste of how fun it is to use four-operator FM synthesis with the reface DX, you'll be blown away when you bring out the MONTAGE.

Ujiie: Especially since you're controlling all those parameters with the control box! That kind of continuous change in sound really showcases the appeal of Motion Control.
I'm so happy to see that.

Ohta: People are going to look at this and wonder what on earth the player is doing!

Ujiie: I'm pulling out the whole bag of tricks, so they're going to go nuts just checking out the preset sounds (laughs).

Ohta: Motion Sequences are really alive, in and of themselves. I think playing this keyboard with the Motion Sequences is really great for bringing life to the music.

Ujiie: There are two ways to approach this Montage. You can use a Motion Sequence itself to control the parameters, or you can use Motion Sequences for automated control. I think it's interesting how you can use either approach, and how the way the MONTAGE is used really depends on the person.

Ohta: Some people like using the Super Knob for realtime control, and other people will like using it to enjoy making changes to the sound, right. It can be pretty fun to use the Knob to change the frequency, although it depends on the range. You can really tend to go way out there with this thing.

Ujiie: Like when you assign the knob to multiple operators, and move them all with different curves?

Ohta: It gets to be a real blast when you couple rate with time, using the knob. There's really so much you can do with it, isn't there?

Ujiie: The resolution has been enhanced compared with FM in the past, which has given us a boost in the quality of synthesis. That said, the key assigner has become more intelligent ; so the CPU load can be controlled more effectively and dynamically than before, according to the number of notes sounded.

Ohta: I'd been banging out the notes when making the sounds, and I really hadn't noticed the change. Since I didn't notice anything strange about it, it must be working pretty great. When you think about it, 128-note polyphony is the same as the specs of the TX816, right... but that

cost ¥890,000 back in the day, didn't it? The MONTAGE has those specs, plus sampled sounds... man, what a monster this is!

Ujiie: So, what are your impressions on the sounds the MONTAGE makes?

Ohta: This synth is the real thing! It's a great match with FM, and it's got the speed I need. It's got the basics down, being at that orthodox Yamaha level that's such a huge step above the rest, including the playing feel. FM synthesis gives you such overwhelming freedom. For instance, I made this layered sound with a CFX piano and an FM electric piano at its best, which will blow you away! You're really getting across the feeling of playing a musical instrument, right.

Ujiie: Could you give us your honest opinions on what it was like to produce the sounds for the MONTAGE?

Ohta: I feel that the way we approached the sound-making this time was fabulous. A good sonic sense is important. Peter was the kind of guy who gave us these sounds that just blew us away, saying "What the heck is this?" I also thought that Scott gave us a bunch of sounds that settled us down, while Martin offered some very nice sounds, from the orthodox to the wild. I think there are still a lot of possibilities to explore. I'd go so far as to say that we've only scratched about 30% of what the MONTAGE can really do. If we'd taken it right to the limit, people would probably say, "Oh, is that all?" which would make this all meaningless. I'm really looking forward to the future with this synth, knowing that it's still got a lot of potential to create so many sounds that no one's ever heard.

Ujiie: Last question. What do you feel is so appealing about FM-X?

Ohta: It's the grand vision I had from the time of the DX7, which was “how to create a continuous sound." People will see it as sensational that you can at last control the FM parameters in an analog way. Looking at it this way, Yamaha's decision to go with the FM route over analog was right on target. Putting Motion Control and FM-X together gives you an impact that's even better than a real analog synth.

4.4 Gestion des fichiers et des « Library »

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2016_02_EN.Pdf ».
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Le stockage et la gestion des sons se fait sur périphérique externe USB.

4.4.1 STOCKAGE DES FICHIERS « USER » 565
4.4.2 FICHIERS « LIBRARY » 565
4.4.3 NOTE IMPORTANTE 566

4.4.1 Stockage des fichiers « User »

Les données utilisateur peuvent être sauvegardées sous l'extension « .X7U » sur une clé USB. Un fichier « User » comprend les données suivantes :

- ✓ Performance max. 640
- ✓ Curve max. 32 (for Control Assign + Motion Sequence)
- ✓ Arpeggio max. 256
- ✓ Motion Sequence max. 256
- ✓ User-Waveform max. 2,048
- ✓ Micro Tuning max. 8
- ✓ Live Set max. 2,048

Outre les banques « Presets » (d'usine) et les banques « User », 8 de banques de Libraires peuvent être chargées sous forme de fichier « Library » (extension « .X7L »).

La différence avec une banque « User » est que les « performances » des banques « Library » ne peuvent pas être modifées (tout comme pour les banques « Presets » (d'usine).

4.4.2 Fichiers « Library »

Un fichier « Library » est une copie de toute la mémoire « User » et comprend donc :

- ✓ la Banque « User »,
- ✓ les formes d'ondes « User »,
- ✓ les échantillons
- ✓ et des Patterns Arpeggio « User ».

Par la suite, le fichier « Library » peut être chargé dans le MONTAGE et ses performances peuvent être utilisées comme des « Presets » créés par l'utilisateur (c'est-à-dire non modifiables, tout comme les « Presets » d'usine).

Le premier fichier « Library » est chargé dans la Banque « Library » 1, le suivant dans la Banque « Library » 2 etc.

Sauvegarde de la mémoire utilisateur comme fichier « Library » :

- ➢ Appuyez sur **UTILITY**
- ➢ Sélectionnez « Contents > Store / Save »
- ➢ Sélectionnez le type de contenu « Library » en haut de l'écran
- ➢ Tapez sur « Save as new File »
- ➢ Entrez un nom et confirmez avec « Done »

Chargement d'une banque « Library » :

- Appuyez sur **UTILITY**
- Sélectionnez « Contents > Load »
- Sélectionnez le type de contenu « Library » en haut de l'écran
- Sélectionnez le fichier « Library » enregistré précédemment (extension « .X7L »)

4.4.3 Note importante

Une performance de banque « Library » ne peut pas être modifiée dans la mémoire LIBRARY, et il n'est pas conseillé de l'enregistrer directement dans la mémoire USER car les « waveform » dont elle pourrait dépendre resteraient da la LIBRARY. Il vaut mieux charger une Performance de LIBRARY dans la banque USER au moyen de « Library Import ».

De plus, en plus du fichier « Library » il est conseillé de conserver un double d'une LIBRARY dans un fichier USER (c'est en fait une copie des même données). En effet, pour modifier plus tard les Performances d'une « Library » ou y ajouter des Performances, on chargera de préférence le fichier USER (ce qui permettra après modifications de génèer le nouveau fichier LIBRARY modifié). Cette solution est préférable au chargement en zone USER par « Library Import » qui n'intègre pas les « Live Sets » de la LIBRARY !



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.5 « Sequencing »

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2016_02_EN.Pdf ».
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Les fonctions de séquence de MONTAGE sont utiles :

- pour enregistrer l'inspiration d'une simple pression sur un bouton,
- ou préparer des pistes d'accompagnement à jouer dans un live.

4.5.1 « SONG RECORDING » (EQUIVALENT AU DIRECT PERFORMANCE RECORDING DU MOTIF) 567
4.5.2 « SONG PLAY » DE FICHIER MIDI 568
4.5.3 LECTURE DE FICHIER AUDIO A PARTIR DE PERIPHERIQUE USB 568

4.5.1 « Song Recording » (Equivalent au Direct Performance Recording du Motif)

Les fonctionnalités de « Song » sont accessibles en sélectionnant « Play / Rec » dans l'écran « Performance ».

Le bouton **RECORD** du bloc de transport du séquenceur est toujours actif et enclenche immédiatement le Mode enregistrement MIDI. L'écran offre quelques réglages tels que Tempo, Time Signature, Position, Selection et Quantisation. Par défaut le Tempo est celui de la Performance active et toutes les « Parties » sont sur le mode « Play ».

Le bouton **Playback** démarre l'enregistrement.

Cette fonctionnalité, qui existait dans la série MOTIF sous le nom de « Direct Performance Recording », permet de réaliser rapidement et facilement des enregistrements de performances Live.

Toutes les opérations des contrôleurs sont enregistrées : **Super Knob**, **Knobs**, **Faders**, paramètres de « scène », ainsi que boutons des sections « Assign » et « Motion Sequence ».

L'enregistrement est automatiquement sauvegardé sous le nom « New Son », et sous un numéro incrémentant le nombre d'enregistrements précédents.

Chaque enregistrement important doit être sauvegardé en tant que fichier MIDI (Format 0) sur un périphérique USB, à partir de l'écran « Record ».

Si le fichier MIDI doit être traité dans un DAW, il faudra extraire les « Parties » par leur numéro de canal MIDI après avoir importé le fichier dans une piste MIDI du DAW.

Si la performance est active dans le MONTAGE, un fichier MIDI est jouable instantanément. Seul le paramètre « Arp Play Only » doit être désactivé pour les « Parties » correspondantes.



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.5.2 « Song Play » de fichier MIDI

Le MONTAGE peut charger et lire des morceaux MIDI à partir d'un périphérique de stockage USB :

- Activer le mode « Performance »
- Facultatif : sélectionnez une Performance « INIT »
- Sélectionnez « Play / Rec » sur l'écran
- Sélectionner « Midi »
- Tapez sur « Song Name > Load »
- Tapez sur « Content Type > .mid File »
- Localisez le fichier MIDI sur le périphérique USB et sélectionnez-le

Le fichier MIDI est alors chargé en mémoire RAM dans la Performance courante.

Jusqu'à 64 fichiers peuvent être chargés et conservés en mémoire même après l'arrêt de l'instrument.

La sélection est faite via le type de contenu « Song & Perf ». Les fichiers Général MIDI sont lus correctement.



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

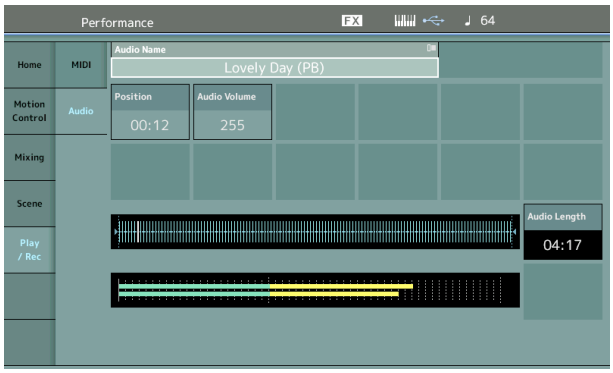
4.5.3 Lecture de fichier AUDIO à partir de périphérique USB

Les fichiers AUDIO (format wav) peuvent être lus directement depuis un périphérique de stockage USB :

- Activer le mode « Performance »
- Sélectionnez « Play / Rec » sur l'écran
- Sélectionnez « Audio »
- Tapez sur « Audio Name » puis sur « Load »
- Localisez le fichier audio sur votre périphérique USB et sélectionnez-le
- Démarrer la lecture

Après avoir appuyé sur les champs « Position » et « Volume », ces paramètres peuvent être changé avec le cadran **DATA**.

Pendant la lecture, l'écran et différents boutons sont verrouillés. La performance sélectionnée est cependant active, de même que les boutons « Scene », **Super Knob**, et contrôleurs ?



4.6 Tutorial « Quick Guide » : « Performances », « Scenes » & « Live Sets »

Le but de ce « Quick Guide » est d'aider à commencer par une approche très pratique.

Cependant ce texte ne répète ni ne renvoie aux tutoriels déjà publiés dans les précédents Yamaha « MusicProductionGuide » (Voir la date du Yamaha « MusicProductionGuide » en tête de chaque paragraphe, et le site https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm).

4.6.1 « PERFORMANCES », « SCENES » & « LIVE SETS » : PART 1 569
4.6.2 « PERFORMANCES », « SCENES » & « LIVE SETS » : PART 2 575

4.6.1 « Performances », « Scenes » & « Live Sets » : Part 1

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2016_04_EN.Pdf ».
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

4.6.1.1 « Performances » : Parties « Single » et « Multi » 569
4.6.1.2 « Performances » : « Layer » et « Split » en résumé 570

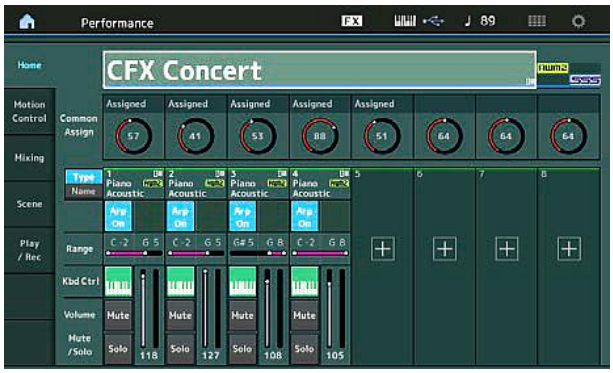
4.6.1.1 « Performances » : Parties « Single » et « Multi »

La série MOTIF avait entre autres un mode « Voice ». Ce mode n'existe plus dans Montage !

Divers modes ont été unifiés dans la notion de « Performance ».

- En principe, une Performance « Single Part » correspond à une « Voice », mais par la suite on ne parlera pas de « Voice » mais de « Partie ».
- Si une Performance comprend plusieurs « Parties », elle est appelée « Multi Part », ce qui ne signifie pas nécessairement qu'elle contient des « Voices » complètement différentes.

  Par exemple, des « Presets » (d'usine) utilisent plusieurs « parties » afin d'offrir plus de « Layers » de « velocity » pour un piano, que les 8 éléments d'une seule « Partie » de type AWM2.



Les Galeries de « Scenes » représentent une autre nouvelle fonctionnalité. Par exemple, plusieurs variantes d'un piano électrique sont disponibles dans une « performance », grâce à différentes « scènes » correspondant au « Mute » de différentes « Parties ».

En conséquence, l'écran « Performance Play » est l'écran d'accueil. Il peut être atteint de 2 façons :

- Par le bouton **PERFORMANCE** ou l'icône « Home » : Pour aller à l'écran d'accueil quelque soit le mode actuel ou l'écran.
- Par le bouton **EXIT** : Pour revenir à l'écran précédent.



Une performance typique comprend jusqu'à 8 « Parties », toutes jouables sur le clavier par défaut avec « Keyboard Control » activé.

> Les parties suivantes 9-16 s'affichent en activant les boutons **PART CONTROL** et [9] « SYN LEAD ». L'une de ces « Parties » ne peut jouée sur le clavier que si elle est sélectionnée via « PART CONTRÔLE », comme sur le MOTIF. A la suite de quoi le jeu des « Parties » 1-8 devient impossible.

Si plus de 8 « Parties » sont actives, la commutation « SSS » entre Performances n'est plus possible (Seemless Sound Switchting). Les exemples ci-dessous, se limitent à des Performances de 8 « Parties ».

4.6.1.2 « Performances » : « Layer » et « Split » en résumé

Voici les premiers exemples pratiques.

Pour le titre de Coldplay « Adventure Of A Lifetime », dans beaucoup de groupes avec un seul guitariste, le thème principal de cette chanson doit être joué par le claviériste, faute de quoi la guitare rythmique manquerait.

> Considération préliminaire pour la création d'une « Performance » :

- Il est fortement conseilé de mettre la « Partie » principale et / ou Solo en « Partie 1 ».

- En effet il faut se souvenir que la « Partie 1 » d'une performance « multi » est utilisée par la fonction « Category Search ». Si presque toutes les « performances » avaient un son d'accompagnement dans la « partie 1 » (par exemple par une nappe de Synth), quasiment toutes les « Performances » seraient dans les Catégories « pads », « String Ensemble », « organ ».

Pour suivre les exemples qui suivent, démarrer de l'écran « Performance Play » (Home) sauf indication contraire.

4.6.1.2.1 Partie 1 : 571
4.6.1.2.2 Partie 2 : 571
4.6.1.2.3 Partie 3 : 572
4.6.1.2.4 Utiliser **SHIFT** pour accéder aux « Scènes » 573
4.6.1.2.5 Utiliser **SHIFT** pour accéder à « Live Sets » 574

4.6.1.2.1 Partie 1 :

- Appuyez sur **CATEGORY**
- Sélectionnez « Guitare» et « Electrique Clean » comme catégories « Main » et « Sub »
- Sélectionner la « Performance » (par exemple « Double bobine Amp »)
- Appuyez sur **PERFORMANCE**

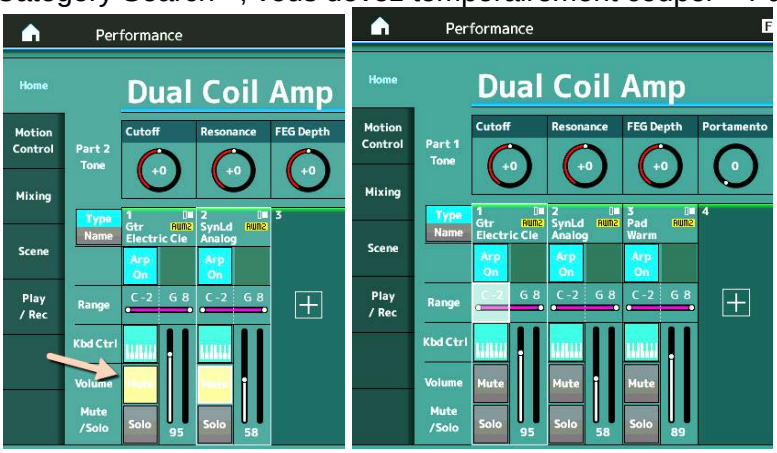
Cette guitare sera superposée avec un synthé lead calme pour de rapprocher de l'original.

4.6.1.2.2 Partie 2 :

- Tapez sur « + » dans « partie 2 »
- Sélectionnez « SynLead » et « Analog » comme catégories « Main » et « Sub »
- Sélectionner la Performacne (Par exemple « Singleline 1 »)
- Bouton **PERFORMANCE**

Ajustez légèrement les volumes, afin que le synthé accompagne la guitare.

Ensuite, sélectionner un Pad synth pour la « partie 3 ». Pour permettre l'audition des sons avec l'aide de « Category Search », vous devez temporairement couper « Parties 1 et 2 ».

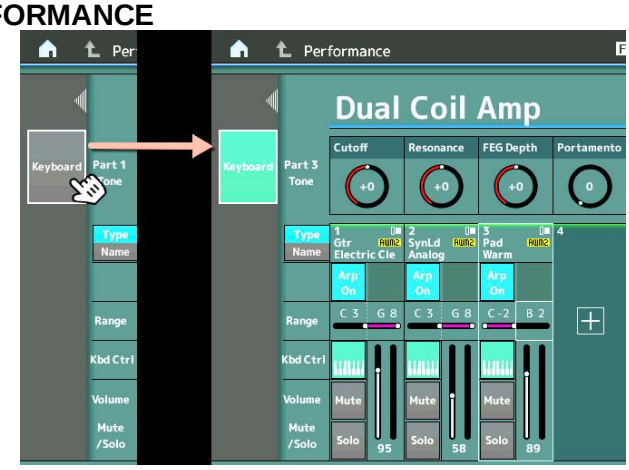


4.6.1.2.3 Partie 3 :

- Sélectionnez « Mute » pour les « parties 1 et 2 » (indiqué par Couleur)
- Tapez sur « + » dans « partie 3 »
- Sélectionnez « Pad / Choir» et « Warm » comme catégories « Main » et « Sub »
- Sélectionner la « Performance » (Par exemple « Analog »)
- Bouton **PERFORMANCE**
- Désactiver « Mute » pour les « parties 1 et 2 »

Toutes les « Parties » sont maintenant disponibles comme « Layers » sur l'ensemble du clavier, et l'étape suivante consiste à diviser le clavier. Cela peut être fait rapidement et intuitivement dans l'écran « Performance Play ».

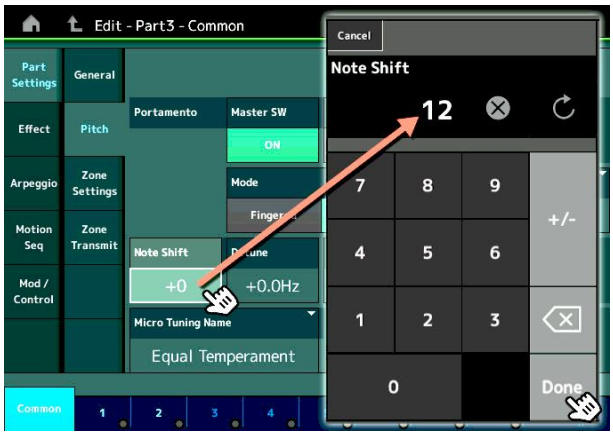
- Tapez sur le premier champ de la ligne « Range » (point de départ de KeyRange, « partie 1 »)
- Appuyez sur « Keyboard » (Vert = actif)
- Appuyez sur la touche appropriée du clavier (par exemple C3)
- Dans la ligne « Range », tapez sur le début de « Key Range » pour la « partie 2 »
- Appuyez sur la touche appropriée du clavier (ici C3)
- Dans la ligne « Range » tapez sur le point final de « Key Range » pour la « partie 3 »
- Appuyez sur la touche appropriée du clavier (Par exemple B2)
- Bouton **PERFORMANCE**



Pour jouer le pad avec la main gauche, il faut faire un « Note Shift » de 12 demi-tons :

- Bouton **EDIT**
- Appuyez sur la touche **3** (pour indiquer la « Partie 3 »)
- Sélectionnez « Part Setting » et « Pitch » sur l'écran
- Tapez sur « Note Shift »
- Changez la valeur à +12 avec **INC**, le cadran **DATA** ou le pavé numérique **
- Bouton **PERFORMANCE**

** Taper sur la valeur à définir pour ouvrir le « pavé numérique virtuel », ce qui permet d'entrer des valeurs numériques très rapidement.



Maintenant, la performance est terminée et peut être stockée. Comme il n'existe plus de mode « File », ces fonctions sont dans « UTILITY ».

- Bouton **UTILITY**
- Sélectionnez « Content > Store/Save »
- Sélectionnez « Store as new performance »
- Attribuez un nom et confirmez le processus par « Done »



4.6.1.2.4 Utiliser **SHIFT** pour accéder aux « Scènes »

Grâce aux « Scènes », on peut stocker jusqu'à 8 « Snapshots » d'une Performance. Outre les principales applications que sont la Sélection des « variations d'arpèges » et « Motion Sequence », les scènes peuvent très bien aussi être utilisées pour des applications en « Live ».

Tour ce qui peut être stocké dans une « Scène » est énuméré dans « MusicProductionGuide_2016_02.pdf » Cf. § 4.1.7 ci-dessus. En voici donc un exemple concret qui concerne les « Performances » qui viennent d'être sauvegardées.

Supposons que vous souhaitez modifier l'équilibre du volume entre les sons solo et le pad pour les différentes parties d'une chanson.

- Réglez les niveaux des parties pour la première partie de morceau
- Boutons **SHIFT** et « SCENE » **1 pour afficher** « Scene stored »
- Régler les niveaux des parties pour la seconde partie du morceau
- Boutons **SHIFT** et « SCENE » **2** pour afficher « Scene stored »
- Répétez plusieurs fois le processus si nécessaire
- Bouton **UTILITY**
- Sélectionnez « Content > Store/Save »
- Sélectionnez « Overwrite Current Perf. »
- Confirmer la demande « Overwrite Current Perf. » avec « Store / YES »



La procédure ci-dessus requiert2 minutes, si vous savez exactement quelles parties sont nécessaires pour votre chanson.

Ainsi, il est possible de créer spontanément une « Performance » à partir de « Presets » en répétition, pour l'éditer en détail dans la suite. En s'organisant bien avec l'aide de « Live Sets » ou des « User Performances », ont peut accéder directement à ses favoris.

4.6.1.2.5 Utiliser **SHIFT** pour accéder à « Live Sets »

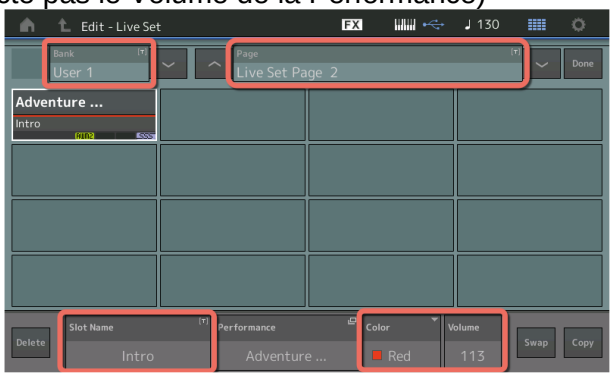
Une fois la « Performance » terminée, elle peut être mise immédiatement dans un « Live Set ».

- Boutons **SHIFT** & **LIVE SET** (le premier emplacement libre de « User Live Set » est sélectionné)
- Sélectionnez l'emplacement souhaité ou appuyez sur **ENTER** pour assigner la « Performances » au « Slot » présélectionnée
- Si nécessaire, ajoutez d'autres « Performances » au « Live Set »

Dans le « Live Set », des opérations d'édition supplémentaires sont possibles, ce qui est très confortable.

Les réglages suivants peuvent être sauvegardés avec le « Live Set » :

- ✓ Nom banque
- ✓ Nom de page
- ✓ Nom de Slot
- ✓ Couleur
- ✓ Volume (n'affecte pas le Volume de la Performance)



« Swap » permet d'échanger un « Slot » sélectionné avec un autre.

« Delete » supprime la performance de l'emplacement et « Copy » copie le « Slot » fente avec ses paramètres.

La partie suivante est consacrée aux Performances « Multi Part » et aux possibilités d'organisation permises par les « Extend Live Sets ».



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.6.2 « Performances », « Scenes » & « Live Sets » : Part 2

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2016_05_EN.Pdf ».
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

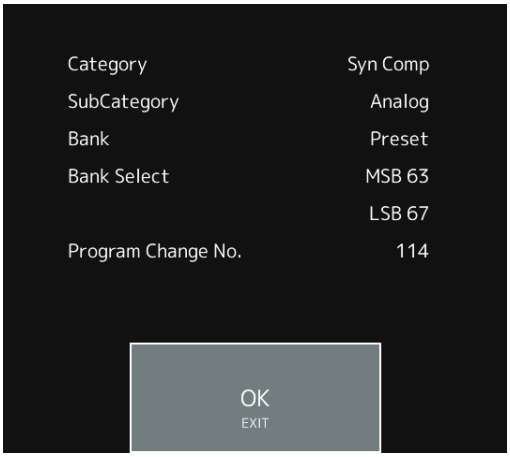
Dans la 1ère partie, on n'a utilisé que des « Performances » « Single Part » pour simplifier. Mais parmi les 2000 presets d'usine, un nombre significatif de « Performances » sont « multi part », et bien sûr leurs « parties » sont utilisables pour la création de variantes.

Comme toujours il est recommandé d'explorer par soi-même pour découvrir le contenu des Presets, et d'utiliser ensuite ces connaissances pour ses propres créations. Après un certain temps, on connait ses favoris et comment les utiliser dans la création de nouvelles Performances.

4.6.2.1 Démarrer à partir d'une Performance existante 575
4.6.2.2 Construire la Performance à partir de zéro 578
4.6.2.3 Réorganisation des « Live Sets » 581

4.6.2.1 Démarrer à partir d'une Performance existante

Pour créer une nouvelle « Performance » qui contient des « parties » de Performances « Multi part » existantes, il est important de déterminer quelle sera la « partie » principale. En effet, il est très probable que, en plus des Effets d'insertion, on ajoutera des effets du système pour cette « Partie » importante.



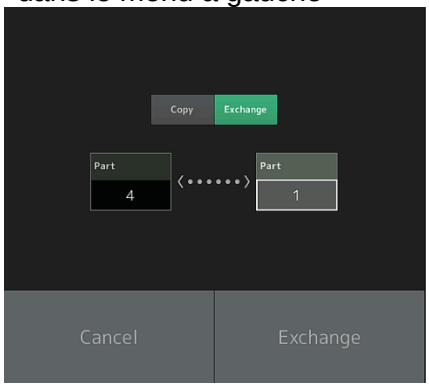
Par exemple pour on peut vousi changer la catégorie de « partie 4 » (SynLead Digital), et utiliser un « synth Pad » et un « piano électrique » pour les variations de la main gauche.

Depuis l'écran d'accueil de la Performance « Caramel Ice » :

- Sélectionnez « partie 4 » avec « PartType »



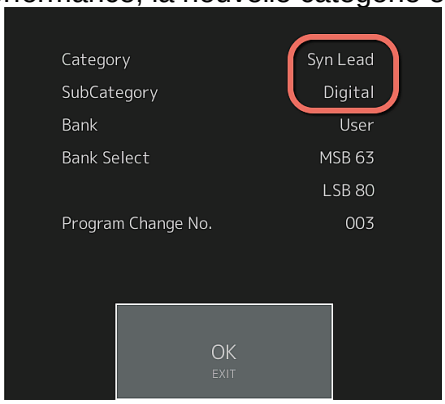
- Sélectionnez « Copy » dans le menu à gauche



On a alors le choix de copier « partie 4 » vers une autre « partie » ou de l''échanger avec en utilisant « Exchange ». Dans notre exemple, peu importe l'option choisie.

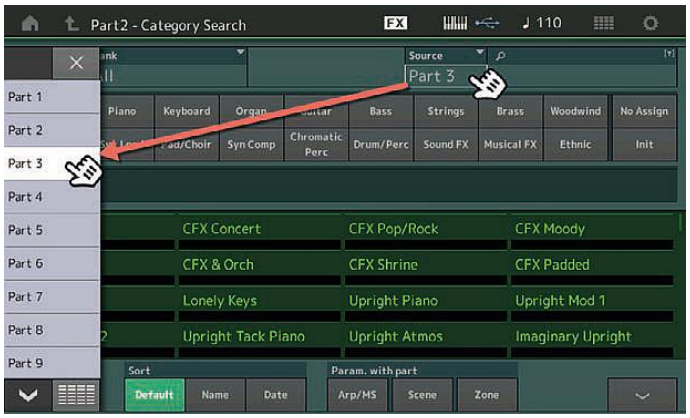
- Tapez sur le côté droit
- Modifier la valeur à 1
- Confirmez avec « Exchange » au bas de l'écran

Après la sauvegarde de la Performance, la nouvelle catégorie est valide.



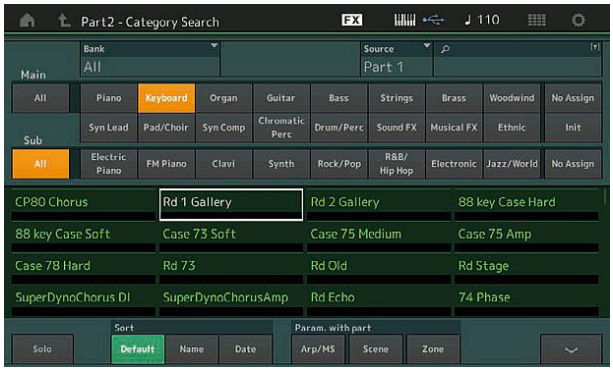
On utilisera un « pad » sur la « partie 3 » qui sera par moment en Layer avec un « piano électrique » :

- Sélectionnez « partie 2 » avec « PartType »
- Tapez sur « Search »
- Sélectionnez « partie 3 » comme « source »



- Sélectionnez la catégorie principale « Keyboards »
- Sélectionnez « Rd 1 Gallery »**

** Lorsque vous copiez la partie, vous avez la possibilité de sélectionnez ou désélectionnez certains paramètres sous « Param. with Part ».



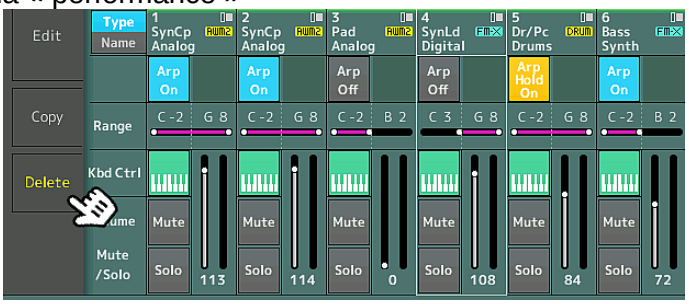
- Bouton **PERFORMANCE**
- Faire un « Mute » » sur « partie 2 »
- Dans la ligne « Range » tapez sur le point d'arrivée du « Split » de « partie 2 »
- Presser la touche voulue du clavier (similaire à Pad: B2)
- Bouton **PERFORMANCE**
- Bouton **EDIT**
- Bouton **2** / **KEYBOARD** (Pour désinger la « Partie 2 »)
- sélectionnez « Part Settings » et « Pitch »
- Tapez sur « Note Shift »
- Changez la valeur à +12 en utilisant **INC / YES**, le cadran **DATA** ou le **pavé numérique**
- Bouton **PERFORMANCE**



Les parties 4 - 6 non utilisées, peuvent être enlevées.

- Sélectionnez « partie 6 » avec « PartType »
- Tapez sur « Delete »
- Confirmez la demande en appuyant sur le bouton « Delete » à l'écran ou sur le bouton **YES**

- Répéter le processus pour les « parties 4 et 5 »
- Enregistrer la « performance »



Puisque la base de cette nouvelle « Performances » contient déjà des « Scenes » avec des commutateurs « Arpeggio » etc, on recommande de les supprimer.

- Appuyez sur « Scene » sur l'écran
- Sélectionnez la « scène » à éditer
- Désactiver toutes les fonctions (sur OFF)
- Répéter le processus pour toutes les scènes
- Bouton **PERFORMANCE**



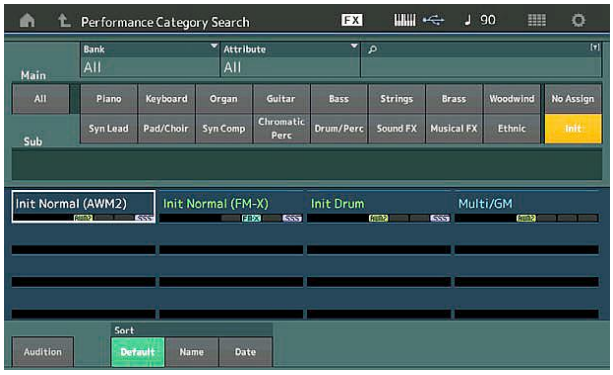
Assigner maintenant les scènes avec les fonctions désirées, en utilisant le bouton **SHIFT** par la méthode décrit précédemment. Enregistrez ensuite votre « Performance ».

4.6.2.2 Construire la Performance à partir de zéro

Dans certaines situations, il peut être préférable de démarrer avec une « Performance » initialisée (vide), ce qui rend possible la programmation d'effets, de séquences de mouvement, d'arpèges, et des routages de contrôleur.

Il y a 4 types de Performances de la catégorie « INIT » :

- ✓ Init Normal (AWM2)
- ✓ Init Normal (FM-X)
- ✓ Init Drum
- ✓ Multi / GM



Dans les 3 premiers types, « partie 1 » est affectée selon le nom de la Performance « INIT ».

De plus, cela a des effets sur ce qu'on appelle le « Flag »  sur l'écran ci-dessous.



Dans la variante « Multi / GM », les 16 « parties » d'une « Performance » sont initialisées avec un élément « AWM2 ».

- Les « parties 1 - 9 et 11 -16 » contiennent « Concert Grand Piano »,
- La « Partie 10 » contient « Kit GM stéréo ».

Toutes les « parties » étant librement configurables, on peut travailler, par exemple, avec plusieurs Kits de batterie ou utiliser des parties « FM-X ».

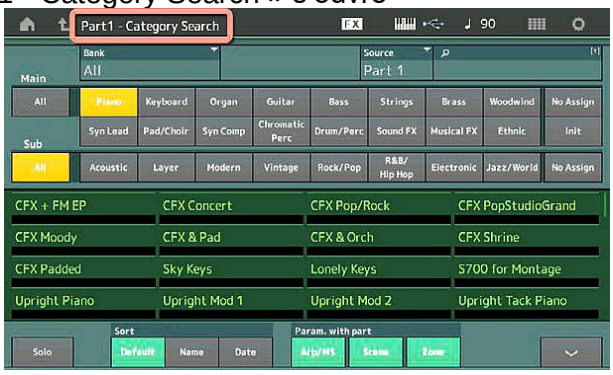
Lors de la mise en place de nouvelles « Performances Multi Part », il y a des différences cruciales selon que la « partie » à éditer est déjà occupée ou vide.

Deux exemples ci-dessous utilisent les nouveaux « CFX Grand Pianos » dans une « Performance Multi Part ».

A partir de l'écran d'accueil de la Performances « Init Normal (AWM2) »:

Exemple 1 :

- Sélectionnez « partie 1 » avec « PartType »
- Sélectionnez « Search » dans le menu de gauche (ou appuyez sur **ENTRER**)
- L'écran « Part 1 - Category Search » s'ouvre



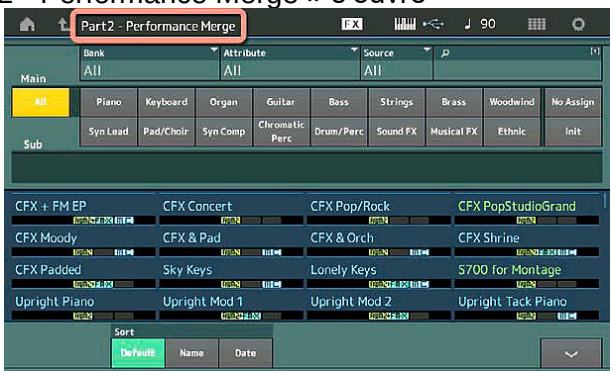
Tous les « Performance », y compris « Multi Part », sont affichées en vert, car vous pouvez sélectionner une « partie » d'une « Performance source », et l'utiliser comme source pour la « partie » active d'une « Performance INIT ».

- Sélectionnez « CFX Concert » (cette Performance contient 4 « parties »)
- Pour « Source », sélectionnez « partie 1 »
- Confirmez avec **ENTER**

Pour les 3 parties restantes, on pourrait continuer de même, mais on peut poursuivre comme montré dans le 2ème exemple.

Exemple 2 :

- Sélectionnez « partie 1 » avec « PartType »
- Sélectionnez « Search » dans le menu de gauche (ou appuyez sur **ENTRER**)
- L'écran « Part 2 - Performance Merge » s'ouvre



L'écran « Performances Single » et « Multi Part » est affiché car toutes les parties suivantes sont encore vides et il ya donc toujours la possibilité d'intégrer plusieurs « parties » en une seule fois dans la Performance.

Ainsi par défaut « All » est affiché dans « Source », mais on peut sélectionner une seule « partie »

Pour cet exemple, on garde « All » pour sélectioner toutes les « parties ».

- Sélectionnez « CFX Concert »
- Confirmez avec **ENTER**

La Performance se compose maintenant de 5 « parties »

- « partie 1 » de Exemple 1
- et les 4 « parties » de « CFX Concert Piano ».

Puisque l'ordre des « Parties » n'affecte pas leur comportement dans la « Performance », on peut facilement copier la « Partie 5 » dans « partie 1 ».



- Sélectionnez « partie 5 » avec « PartType »
- Sélectionnez « Copy » dans le menu à gauche
- Réglez "1" pour la « partie de destination »
- Confirmez avec « Copy »

Pour supprimer la « partie 5 » maintenant superflue, procédez comme déjà décrit ci-dessus.

Considérations finales

Pour l'ajout de Performances « Multi Part », il y a 2 limites à prendre en compte :

- maximum de 8 « Parties » pour que la fonction « Keyboard Control and Seamless Switching » (SSS) soit effective,
- maximum de 16 « parties » au total.

Si « Source » est sur « All », l'ajout des « PerformancesMulti Part » fonctionnent toujours quelque soient le nombre de « parties » libres restantes, mais s'il y a moins de « Parties » disponibles que nécessaire, les « Parties » qui ne trouvent pas place sont ignorées.

Conclusion

Si une « partie » déjà utilisée doit être remplacée par une autre, la Source ne peut être qu'une « partie » unique.

La copie de toutes les « parties » d'une performance « Multi Part » ne peut se faire en une seule fois, que si les « parties » de numéro plus élevé que la « Parties » utilisées la plus basse sont libres.

Dans tous les cas, on peut également sélectionner des « partites » individuelles à partir d'une Performance source, et les insérez dans la « partie » éditée.

Enfin, et non des moindres, les parties uniques comme les « Multi Parts » peuvent être auditionnées avant qu'elles ne soient réellement insérées. Cela peut aider à « Muter » des « Parties » existantes à l'avance.

Notons que des fonctionnalités de « partie » d'une « performance Multi Part » peuvent ne pas être reconnues immédiatement du fait des « Velecityb Switch » et des points de « Split ».

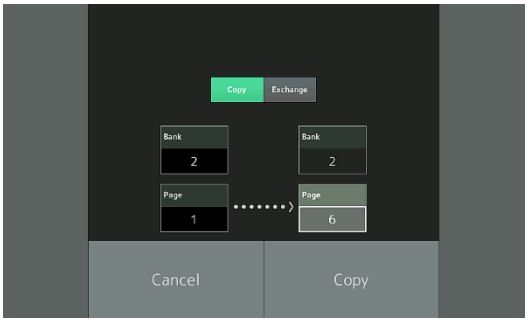
4.6.2.3 Réorganisation des « Live Sets »

En utilisant des Slots individuels, on peut éorganiser les Pages et Banques de « Live Set ». Comme pour les « parties », les commandes « Copy » et « Exchange » sont disponibles.

A partir d'un « Live Set »:

- Bouton **EDIT** ou « Edit » à l'écran
- Boutons **SHIFT** + **EDIT**
- Sélectionner « Copy » ou « Exchange »
- Sur la droite, choisissez une nouvelle cible pour une banque ou Page **
- Confirmez avec « Copy » ou « Exchange »

** Sur la gauche, la banque et la page actuellement sélectionnées sont utilisées comme source.





Hans-Peter Henkel (Traduction LD)

4.7 Tutorial « Motion Sequencer »

Librement traduit des brochures PDF Yamaha « MusicProductionGuide_2016_08_EN.pdf » et « MusicProductionGuide_2016_09_EN.pdf ».
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

4.7.1 PART 1: PREMIERS PAS 582
4.7.2 PART 2 : « PRESET CURVES » 593
4.7.3 PART 3 : « USER CURVES » 600
4.7.4 PART 4 : ANALYSER LES PRESETS 607

4.7.1 Part 1: Premiers pas

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2016_08_EN.pdf
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Le « séquenceur de mouvement » est une nouvelle fonctionnalité de Yamaha.

Après une introduction aux fonctions de base de la « Motion Sequencer » cette première partie montre comment créer vos séquences de mouvement utilisant uniquement ces connaissances de base.

4.7.1.1 Notions de base 582
4.7.1.2 Modifier la séquence 584
4.7.1.3 Excercices 587

4.7.1.1 Notions de base

4.7.1.1.1 Généralités 582
4.7.1.1.2 Paramètres de la Matrice 583

4.7.1.1.1 Généralités

Le « Motion Sequencer » permet de produire des sons complexes à l'aide des paramètres définis par la fonction « Control Assign ».

Similaire à un « Step Sequencer multipiste », le « Motion Sequencer » ne concerne cependant pas les notes en temps réel, mais le contrôle des paramètres sonores.

Il peut être utilisé indépendamment ou en plus de L'arpégiateur et peut être synchronisé avec toutes les caractéristiques du MONTAGE.

La fonction est disponible dans chaque performance.

- ✓ Jusqu'à 4 «Lanes» sont disponibles pour la « partie Common » et les « parties 1-8 ».
- ✓ 8 « Lanes » maximum peuvent être utilisées dans toutes les « parties » ensemble.
- ✓ Une « Lane » peut être considérée comme une piste du séquenceur qui contrôle les paramètres qui lui sont affectés.
- ✓ Chaque « Lane » a son propre ensemble de paramètres, qui est défini dans l'Affichage « Control Assing ».
- ✓ Chacune des 4 « Lanes » disponibles dans une partie contient 8 Séquences. Ainsi, 32 « Séquences » peuvent être contenues dans une « partie ».

Il y a un commutateur de partie global de « Motion Sequence » pour chaque « partie » (« Part Switch » ou touches numériques « **B** » **1–8**), par défaut sur « On » pour toutes les « parties » dans l'affichage du mode de lecture « Motion Control – Motion Seq ».

Les « Lanes » 1 à 4 sont activées à droite du « Part Switc » (« PartSW »). Par exemple, si les « Lanes » 1 à 3 d'une partie sont définies sur ON, « Active 3/8 » apparaît en haut de l'écran, de sorte que 3 des 8 « Lanes » disponibles sont actives.



4.7.1.1.2 Paramètres de la Matrice

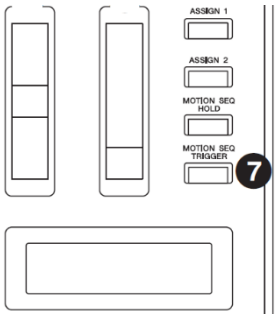
L'écran d'édition de parties « Motion Seq – Lane » affiche les réglages pour les fonctions de séquence de mouvement de la partie dans une matrice.

- « LaneSW » : Pour activer / désactiver les « Lanes »

Si une « Lane » est allumée, les réglages des paramètres « LaneSW », « MS FX », « Trigger » et « Sequence Select » sont disponibles.



- «MS FX» : détermine si les paramètres globaux « Amplitude », « Shape », « Smooth » et « Random » sont actifs, ce qui peut être commandé avec les boutons « MOTION SEQ » (touches numériques « **B** » **1–8**).
- « Trigger » : peut être activé pour chaque « Lane » si le séquence de mouvement est déclenchée avec le bouton **MOTION SEQ TRIGGER**.



- « Sequence Select » : Pour sélectionner les numéros de séquence de mouvement 1-8. Pendant la commutation, les séquences de toutes les « Lanes » sont commutées simultanément. En mode « Play », Les séquences peuvent être commutées avec les Touches « MOTION SEQ SELECT » **1 – 8** (touches numériques « **B** » **1–8**).
- « Sync » : pour définir si le « Motion Sequencer » utilise sa propre horloge (off) ou est synchronisé à d'autres Sources (Temp, Beat, Arp, Lane 1).
    - « off » : la vitesse du « Motion Sequencer » est avec « Speed ».
    - « On » : le paramètre « Unit Multiply » est utilisé pour multiplier ou réduire de moitié les temps. Le réglage par défaut de 100% et 16 étapes donne une longueur de séquence d'une mesure. 200% double le temps de lecture. Et quant à la valeur maximale de 6400%, une séquence avec 16 pas a une longueur de 64 mesures.
- « Key On Reset » : pour forcer la séquence de mouvement à se réinitialiser à chaque frappe - lorsque « Each-On » ou « 1st- On » est sélectionné.
- « Loop » (on / off) : détermine si la séquence de mouvement est jouée une fois (One Shot) ou en boucle.
- « Velocity Limit » : pour faire démarrer la séquence lorsque le jeu au clavier se fait dans une certaine gamme de vitesse.

Pour plus d'informations sur les paramètres décrits ici, consulter le Manuel de référence au § 3.2.3 ci-dessus.

4.7.1.2 Modifier la séquence

« Edit Sequence » : (en bas de l'écran) pour éditer la séquence sélectionnée dans une « Lane ».

Sélectionner pour l'édition l'une des 4 « Lanes » (1 - 4), en haut à gauche de l'écran d'édition des séquences.

Le nombre de pas peut être réglé par le paramètre « Cycle » à droite. Par défaut il y a 16 pas (Cycle = 16).



- « Amplitude » : pour augmenter/baisser Globalement le niveau de tous les pas, à partir de la valeur 64.
- « Smooth » : pour créer des Transitions entre les valeurs de pas supérieures à 0.
- « Sequence Select » : détermine le numéro de séquence de mouvement pour les « Lanes ». Ce choix est lié à la fonction du même nom dans l'écran « Lane » mentionné ci-dessus.

Sous la première ligne de l'écran (contenant les paramètres « Cycle », « Amplitude », « Smooth » et « Sequence ») se trouve le cœur du « Motion Sequencer », la matrice de réglage des 16 pas.

Sur la ligne 1 s'affiche la courbe de pas, qui dépend du réglage du type de pas (A ou B) réglée sur la ligne 3. Celles des courbes affectées aux types de pas (A ou B) est réglé individuellement pour chaque par « Pulse A » et « Pulse B » (voir ci-dessous). Pour une séquence de mouvement, 2 courbes différentes sont est disponibles (A ou B).

Toutefois, les paramètres de courbe pour les 8 séquences d'une « Lane » peuvent être différents, de sorte que jusqu'à 16 courbes différentes peuvent être utilisées dans une « Lane ».

Sur la ligne du milieu de la matrice, s'affiche la valeur de pas du mouvement représenté graphiquement par la taille de la courbe. À la valeur maximale de 127, La courbe remplit toute la gamme de la courbe de pas, tandis que la courbe est invisible pour une valeur de 0.

L'effet des réglages « Step Value » sur le son dépend des paramètres qui sont affectés à la « Lane » par « Control Assign » :

- ✓ Affectation de « Volume » : La valeur de pas contrôle le volume des pas respectifs, est façonnée par la courbe sélectionnée.
- ✓ Affectation de « Cutoff » : la fréquence de coupure du filtre est contrôlée par la valeur de pas.
- ✓ En principe, tous les paramètres disponibles dans « Control Assign » peuvent être modulés avec « Motion Sequence ».

Le réglage des valeurs de pas 1-8 et 9-16 se fait très facilement avec les **curseurs 1-8**. Quand l'un des pas 9-16 est sélectionné, les **curseurs** représentent les pas 9-16.



Les types de pas (A ou B) peuvent être sélectionnés selon le même principe avec les boutons « SCENE » **1-8** situés directement sous les **curseurs**. Les séquences de mouvement peuvent donc être Intuitivement programmées comme avec un séquenceur matériel.

Certaines des explications suivantes sont déjà contenues dans l'article « MONTAGE Controller Routing & Super Knob Tutoriel - Partie 1 ». Cependant cette répétition facilite la compréhension des relations.

- « Unipolar » / « Bipolar » : polarité de la séquence de mouvement respective, selon la valeur de paramètre réglée.
    - « Unipolar » modifie le mouvement uniquement dans le sens positif.
    - « Bipolar », modifie le mouvement en positif et négatif.
    - La valeur 64 correspond au paramètre original. Donc, si toutes les valeurs sont définies sur 64, il n'y a pas de changement. Pour les valeurs inférieures à 64, la courbe est Inversée.

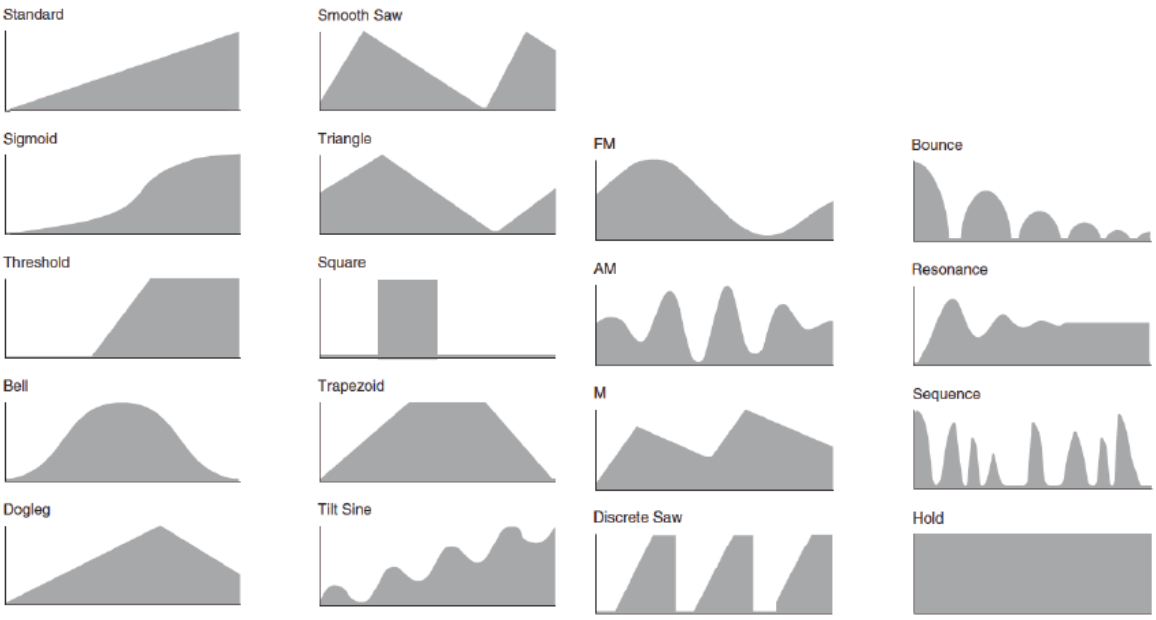
- Il est possible de modifier la polarité intuitivement, cependant il est logique de l'adapter à la polarité utilisée dans « Control Assign ».
  - Si, par exemple, la Destination « Pan » est sélectionnée dans « Control Assign », la Polarité « Bipolar » doit être sélectionnée À la fois dans « Control Assign » et dans la « Lane », puisqu'une Modulation dans les 2 sens est généralement appropriée pour le paramètre « Pan ».

- « Pulse A » et « B » : Pour déterminer les courbes pour les types de pas «A» et «B» (voir ci-dessus). Si, par exemple, le pas 1 est de type « A », la courbe définie dans le champ « Pulse A » est reproduite dans ce pas.

  18 courbes prédéfinies sont disponibles : Standard, Sigmoïde, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, and Hold.

  En outre, jusqu'à 32 courbes « User » peuvent être programmées.

  Les courbes sont sélectionnées en cliquant sur le champ avec la courbe actuellement définie. Ensuite, une liste avec toutes les courbes disponibles s'ouvre, pour sélectionner celle souhaité.





Après avoir fermé la liste de sélection, il est possible de sélectionner d'autres courbes avec la molette de données ou les touches **DEC / INC** sans avoir à rouvrir la liste de

sélection, car il est souvent plus efficace de choisir à l'oreille en appelant les courbes l'une après l'autre avec les touches.

- « Forward » ou « Reverse » : Pour définir la direction de lecture individuellement pour chaque séquence, et séparément pour « A » et « B ».

- « Prm1 » et « Prm2 » : Pour faire varier la courbe de pas. Cela multiplie les sélections des courbes, puisque les possibilités de changement « Prm1 » et « Prm2 » sont considérables. Juste après avoir sa sélection la courbe modifiée est affichée graphiquement dans les champs « Pulse A » et « Pulse B ».

- « ON / OFF » : détermine si la forme de La courbe de pas de la séquence de mouvement doit être contrôlée par les mouvements du contrôleur ou non. Affiché seulement Si « MS FX » est activé.

- « Store Sequence », « Save Sequence » : Pour sauvergarder la séquence de mouvement individuellement. Cependant, ce n'est nécessaire que si les Séquences doivent également être disponibles dans d'autres « Lanes » de la même ou d'une autre « Performance », car les « Sequences » sont toujours stockés avec la « Performance ».

  Les séquences, de 256 au maximum, sont stockées avec les autres données utilisateur sous la forme d'un fichier « User » ou « Library ».

  Les séquences « User » et « Library » peuvent être utilisées en même temps. Elles sont disponibles dans une liste commune, triées par nom ou date.

  - « User Sequence » : contient les paramètres affichés à l'écran après avoir sélectionné « Edit Sequence ».

Les limitations déjà mentionnées sont :

- Au maximum 8 « Lanes » par « Performance ». La limite peut être par exemple atteinte lorsque 4 « Lanes » sont utilisées dans 2 « parties », ou lorsqu'une « Lane » est utilisée dans chacune des 8 « parties ».
- Les « Lanes » disponibles peuvent être distribuées à volonté aux 8 « Parties ».
- Lorsque le nombre maximal de « Lanes » est atteint, pour éditer une nouvelle « Lane », une « Lane » existante doit d'abord être désactivée.

4.7.1.3 Excercices

Ces exercices montrent les premiers pas de construction d'une « Motion Sequence » et les fonctions utilisées.

Utilisons une « Performance initialisée » avec une Forme d'onde dent de scie non traitée comme point de départ. De cette façon, vous pouvez mieux apprécier le résultat de la modulation par la Séquence de mouvement, sans les autres facteurs de « Sound Shaping ».

Télécharger les « Tutorial Performances » grâce à un e-mail envoyé avec les mots clefs « MONTAGE Free » à montage@easysounds.de. Un lien est alors reçu pour l'accès à toutes les « Performances Tutoriels » de tous les numéros de « Music Production Guide » depuis mars 2016.

Si Vous avez perdu le fil, télécharger les performances de la section encours pour continuer à travailler sur de bonnes bases.

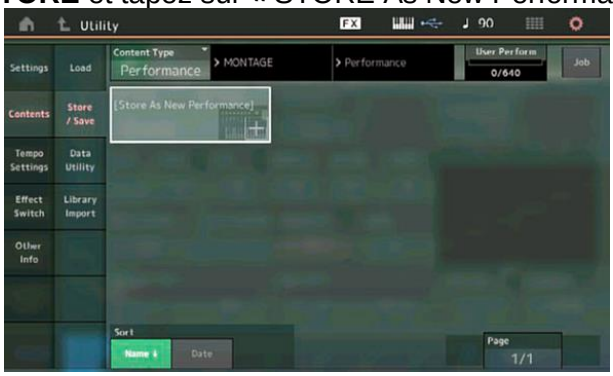
Les premiers exemples de programmation de séquences de mouvement sont délibérément simples et faciles à comprendre, pour mieux comprendre leur fonctionnalité.

Il est préférable de redémarrer votre MONTAGE avant de commencer à suivre les étapes de l'atelier.

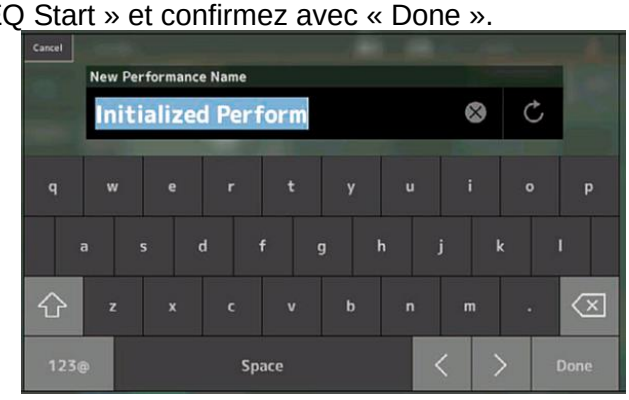
- Appuyez sur le bouton **CATEGORY**
- Sélectionnez « Preset » et « Init » comme catégorie « Main »
- Sélectionnez la performance « Init Normal (AWM2) » et confirmer avec **EXIT**
- Appuyez sur la touche **EDIT** et sélectionnez « Part 1 »
- Cliquez sur « 1 » au bas de l'écran et sélectionnez « Element 1 » pour l'édition
- Dans l'écran « Osc / Tune », tapez sur le champ « Number » puis tapez sur « Numéro » sur la gauche
- Entrez le numéro de la forme d'onde 2118 (P5 SawDown 180 dg) et confirmer avec « Done »



- Appuyez sur **STORE** et tapez sur « STORE As New Performance »



- Remplacer ensuite le nom par défaut « Initialized Perform » par Un nom différent, par exemple « MSEQ Start » et confirmez avec « Done ».



Vous pouvez utiliser cette « Performance » comme point de départ de différents types de programmation. Dans notre exemple, le simple son « Sawtooth » sera modulé en « Volume » en utilisant une séquence de mouvements. Vous pouvez également utiliser la première Performance didacticiel, qui reflète le statut ci-dessous :

4.7.1.3.1 Tutorial-Performance 01 = « MSEQ Start » 589
4.7.1.3.2 Tutorial Performance 02 = « MSEQ On » 590
4.7.1.3.3 Tutorial Performance 03 = « Triangle » 591
4.7.1.3.4 Tutorial Performance 04 = « Echo » 591
4.7.1.3.5 Tutorial Performance 05 = « Down & Up » 592
4.7.1.3.6 Tutorial Performance 06 = « Complex » 592

4.7.1.3.1 Tutorial-Performance 01 = « MSEQ Start »

Pour préparer la programmation de « Motion Sequence », spécifier quel paramètre doit être contrôlé dans « Control Assign ».

- Appuyez sur **EDIT** et sélectionnez « Part 1 »
- Sélectionnez « Common » en bas de l'écran
- Sélectionnez « Mod / Control » sur le côté gauche de l'écran puis « Control Assign »
- Sélectionner la source « MS Lane 1 » dans « Display Filter ». Pour ce faire, la liste ouverte à gauche doit être Déplacé vers le bas avec la flèche correspondante.
- Cliquez sur l'icône « + » dans la 2ème ligne de l'écran. Le paramètre « InsA Param 1 » apparaît comme « Destination 1 »



- Tapez sur « InsA Param 1 » et sélectionnez le groupe « Part Param » de la liste ouverte, puis le paramètre « Volume », puis fermez la liste avec **EXIT**. Vous verrez maintenant Destination 1 « Volume » à l'écran. La Source « Lane 1 » est alors réglée.

Ceci termine l'affectation du paramètre « Volume » a « Lane 1 » de la séquence de mouvement de « Part 1 ».

Avant la programmation effective de la séquence de mouvement, il est nécessaire de paramétrer la « Partie ».

Puisqu'une valeur positive de « Intensity » (Ratio = +32) est définie dans « Control Assign », le volume de la « partie » doit être réglé sur une valeur de 0. Contrôler alors le Volume Global de de 0 à 127 avec la séquence de mouvement.

- Sélectionnez l'affichage « Part Setting / General »
- Réglez le volume sur 0



La séquence de mouvement est activée avec les étapes suivantes. **EDIT** et « PART 1 » sont toujours sélectionnés.

- Sélectionner l'affichage « Motion Seq / Lane »
- Réglez « Motion Seq Master SW » sur On
- Réglez « Lane SW » dans « Lane 1 » sur On

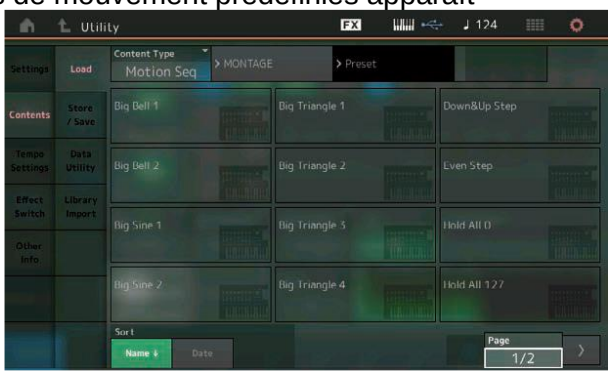


Avec ces étapes, le séquenceur de mouvement est activé et « Lane 1 » de « Part 1 » est activée. Lorsque vous jouez au clavier, vous entendez une séquence rythmique de « Sawtooth ».

4.7.1.3.2 Tutorial Performance 02 = « MSEQ On »

Avant de commencer à programmer votre propre Séquences de mouvement, charger certaines séquences prédéfinies (Preset), pour fournir des paramètres de base.

- Cliquez sur « Load Sequence »
- Cliquez sur « Preset » dans l'écran « Utility » qui s'ouvre. La première page de la liste des séquences de mouvement prédéfinies apparaît



- Cliquez sur la première séquence « Big Bell 1 » et vérifiez la séquence affichée dans le coin inférieur droit de l'écran

- Utilisez les mêmes étapes pour charger d'autre « Presets » de séquences

Après avoir écouté le Preset de Motion Sequence, commencer à éditer les sienne.

Note importante :

Si vous interrompez le processus d'édition après avoir sauvegarder une Performance dans le but de continuer par la suite, il faut s'assurer que « Parte 1 » est sélectionnée dans le Mode « EDIT ». Si « Common Part » est accidentellement sélectionné, la séquence de mouvement choisie ne contiendra pas les paramètres de la « partie 1 » et ne peut pas être activée.

- Charger la séquence prédéfinie « Big Triangle 1 »
- Dans le coin inférieur gauche de l'écran, cliquez sur le bouton « Edit Sequence » pour éditer « Sequence 1 » de « Lane 1 ». Les 16 pas de la séquence sont réglés sur la valeur 127
- Réduire le nombre de pas à « 8 » dans le champ « Cycle » en haut à gauche de l'affichage. La limitation à 8 pas facilite considérablement l'édition initiale
- Définissez à 64 les valeurs de pas 3, 4, 7 et 8. Pour ce faire, utiliser les curseurs **1-8**, qui sont automatiquement affecté aux pas. Le 2ème et le 4ème triangle dans la représentation graphique sont maintenant affichés avec une valeur divisée par 2, ce qui accentue le 1er et 3ème triangles.

4.7.1.3.3 Tutorial Performance 03 = « Triangle »

Avec les étapes suivantes, la séquence de mouvement génère un « Delay » par des valeurs de pas en diminution continue.

- Réglez les pas 1-8 sur « A »
- Réglez « Direction » de « A » sur « Reverse »
- Définissez les pas 1-8 sur les valeurs de 27, 96, 84, 72, 60, 48, 36 et 24



4.7.1.3.4 Tutorial Performance 04 = « Echo »



Le réglage « cycle = 16 » étend la séquence à 16 étapes.

Avec les pas 9-16, une augmentation continue des valeurs sera programmée à la suite de la chute continue. La courbe est définie légèrement plus percutant avec « Prm1 ».

- Réglez « Cycle » sur 16
- Réglez les valeurs de pas 9-16 sur les valeurs 12, 24, 36, 48, 60, 72, 84, 96
- Réglez « Prm1 » sur 7

4.7.1.3.5 Tutorial Performance 05 = « Down & Up »



Pour la séquence suivante, quitter la séquence éditée avec **EXIT** pour régler « Sync = Beat » dans l'affichage de « Lane ».

La séquence de mouvement est alors lue au Tempo de la performance (90 bpm)

- Cliquez à nouveau sur « Edit Sequence »



- Régler les pas 1, 2, 4, 5, 7, 9, 10, 12, 13, 15 et 16 sur « B »
- Réglez les pas 3, 6, 8, 11 et 14 sur « A » et les valeurs sur « 100 »
- Réglez « Reverser » comme direction pour « A » et « B »
- Régler « Prm1 » sur 1 et « Prm2 » sur 8

4.7.1.3.6 Tutorial Performance 06 = « Complex »

Même si le son est encore assez simple, cette séquence de mouvement est déjà musicalement utilisable et fournit un bon point de départ pour d'autres créations.

Toutes les fonctions importantes de « Motion Sequencer » ont été expliquées pour être capable d'exécuter les premières étapes de programmation des séquences de mouvement.

Cette introduction et la compréhension de base acquise de la séquence de mouvements devrait déjà permettre la création intuitive de vos propres séquences de mouvement.

Avec l'aide des **curseurs** et les **boutons de « Scene »** ceci est très rapide.

Peter Krischker (Traduction et mise en forme LD)

4.7.2 Part 2 : « Preset Curves »

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2016_09_EN.pdf
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Cette 2ème partie concerne l'utilisation créative des « Preset Curves » et la façon de stocker et de gérer les Séquences « User » et « Library ».

Télécharger les « Tutorial Performances » des exercices, grâce à un e-mail envoyé avec les mots clefs « MONTAGE Free » à montage@easysounds.de. Un lien est alors reçu pour l'accès à toutes les « Performances Tutoriels » de tous les numéros de « Music Production Guide » depuis mars 2016.

Les « Tutorial Performances » de la première partie représentaient les résultats intermédiaires des exercices successifs. Dans cette partie 2, les « Tutorial Performances » sont des points de départ à partir desquels les exemples sont programmés.

Les exemples porteront principalement sur les fonctions « Edit Sequence ». Les paramètres correspondants ont déjà été décrits dans la première partie.

Note :
Les « Preset curves » et « User Curves » discutés dans cette partie 2 sont utilisés ensemble par « Control Assign » et « Motion Sequencer ». Ainsi, ces connaissances seront utiles dans 2 domaines différents.

4.7.2.1 Exemple 1 : Exploration des « Preset Curves » 593
4.7.2.2 Exemple 2 = « Unique » 595
4.7.2.3 Exemple 3 : « Pan » 596
4.7.2.4 Exemple 4 : Utiliser des « Lanes » muliple avec « Motion Sequencer » 597
4.7.2.5 Mémoriser les « Motion Sequences » 599

4.7.2.1 Exemple 1 : Exploration des « Preset Curves »

Tutorial Performance 07 = « MSEQ Preset Curve »

Cette performance comprend un pad stéréo PWM (AWM2) et offre la possibilité de comparer les types de « Preset Curves » et leurs variations avec un réglage de base constant.

- Sélectionnez la performance du didacticiel « MSEQ Preset Curve »
- Appuyez sur **EDIT** et sélectionnez « Part 1 »
- Sélectionnez l'écran « Mod / Control - Control Assign »

Vous pouvez voir que la piste de séquence de mouvement 1 est affectée au paramètre « Cutoff ».



Si vous avez envie d'expérimenter, assigner des paramètres différents ou supplémentaires.

- Sélectionnez l'affichage « Motion Seq / Lane »



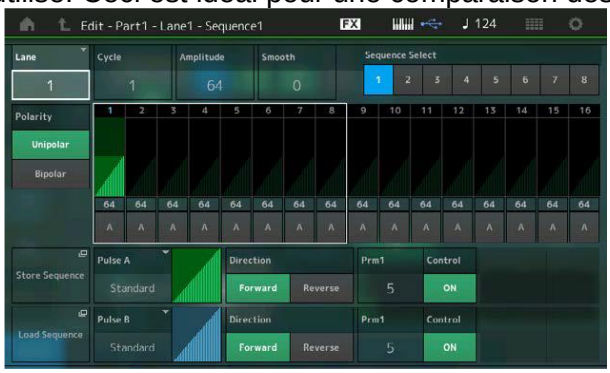
Le paramètre de synchronisation « Tempo » disponible ici dans l'écran de « Lane » permet d'utiliser le Tempo de la « Performance ».

Avec le paramètre « Unit multiplier = 400% », la longueur de pas est réglée sur 1/4 de la valeur prédéfinie de « 1/16 ».

Le réglage « Key On Reset = 1st-On » spécifie que la séquence de mouvement est réinitialisée à la première note jouée et commencer ainsi au début. Une réinitialisation est également effectuée avec les notes ou accords suivants, mais pas avec des notes jouées legato.

- Cliquez sur « Edit Sequence »

Le Motion Sequencer présente ses paramètres standards, cependant, avec un seul pas (Cycle = 1) de type « A » est utilisé. Ceci est idéal pour une comparaison des types de courbes.



- Les unes après les autres, sélectionnez les courbes dans le paramètre « Pulse A » et comparez le graphique des courbes affichées
- Pour chaque courbe, sélectionnez les différentes valeurs pour « Prm1 », et si disponible, pour « Prm2 »

Les valeurs pour « Prm1 » et « Prm2 » nécessitent une explication.

Par exemple, avec « Prm1 » réglé sur "0", si « Prm2 » présente également des valeurs disponibles, il faut sélectionner l'une de ces valeurs avant de définir la valeur suivante de « Prm1 ». En effet : Dans chaque cas les valeurs « Prm-2 » se réfèrent à la valeur « Prm1 » déjà réglée. En d'autres termes, une valeur de « Prm-2 » "0" produit un résultat différent avec une valeur Prm1 de "0" et une valeur « Prm1 » de "1".

Selon le type de courbe sélectionnée, il existe un nombre différent de couples de valeurs « Prm1 » / « Prm2 ». Les valeurs « Prm1 » peuvent être considérées comme des variations de base (grossières), tandis que les valeurs de « Prm2 » sont des sous-variantes (fines).

- Les types de courbe Standard, Triangle, Séquence et Hold ne comportent que des variations de base, il n'y a donc pas de valeurs « Prm2 ».

- La courbe standard par défaut a par exemple, 11 variations résultant des valeurs « Prm1 » 0-10.

- La courbe de « Threshold » fréquemment utilisée, présente également des valeurs « Prm1 » 0 à 10, mais en plus, il comporte cinq sous-variétés pour chaque valeur « Prm1 », soit « Prm2 » de 0 à 4.

- Au total, il y a 55 variations de la courbe « Threshold ». Le test de toutes les courbes avec les couples disponibles de valeurs « Prm1 » / « Prm2 » est extrêmement long. Par conséquent, le tableau suivant fournit quelques conseils pour les paramètres communs :

Curve Name	Valeur de « Prm 1 »	Valeur de « Prm 2 »
Standard	0	not available
Standard	6	not available
Standard	9	not available
Sigmoid	8	2
Sigmoid	10	4
Treshold	5	0
Treshold	5	0
Treshold	10	4
Bell	0	2
Bell	9	2
Dogleg	0	0
Dogleg	7	3
FM	2	2
FM	10	0
AM	0	2
AM	7	4
M	3	3
SmoothSaw	7	5
Triangle	0	not available
Square	0	0
Square	0	0
Trapezoid	3	4
Tilt Sine	5	2
Bounce	2	2
Resonance	2	1
Sequence	8	not available
Hold	0	not available

4.7.2.2 Exemple 2 = « Unique »

Tutorial Performance 08 = « Single Step Motion Sequencer »

Une grande partie des courbes prédéfinies convient comme composant d'une séquence de mouvement de plusieurs pas, ainsi ou d'un seul pas. Les modulations peuvent également s'étendre une ou plusieurs mesures.

Pour ce faire, des séquences de changement de son ressemblant à des Enveloppes peuvent être crées :

- Sélectionnez la performance du tutoriel « MSEQ SingleStepLong »
- Appuyez sur **EDIT** et sélectionnez « Part 1 »
- Sélectionnez l'écran « Motion Seq – Lane »

La valeur "1600%" est définie pour « Unit Multiply ». Tandis que la valeur par défaut de "100" produit une longueur de pas de 1/16, la multiplication par 1600% donne une longueur de pas de 16/16, donc une mesure entière.



Pour cet exemple, la courbe « AM » est sélectionnée.

- Cliquez sur « Edit Sequence »
- Essayez d'autres courbes en alternative à la valeur par défaut « AM »,
- Expérimenter également différents couples de valeur pour « Prm1 » / « Prm2 » ainsi que « Forward » / « Reverse » pour « Direction »



4.7.2.3 Exemple 3 : « Pan »

Tutorial Performance 09 = « MSEQ PAN MOD »

Dans cet exemple, un pad est modulé avec « Pan » (Panorama).

Dans « Part Control Assign » le paramètre « Pan élément » est assigné comme « Destination » de la source « MS Lane 1 ».

« Unit Multiply » est fixé à 400%, ce qui correspond à un pas de longueur 1/4.

« Hold » est utilisé comme courbe. Ce type de courbe spécial convient aux pas où aucun changement ne se produit quand le pas est joué.

La polarité «bipolare», module le paramètre assigné dans les 2 sens. Dans le cas de « Pan » comme paramètre utilisé ici, il en résulte un mouvement d'alternance gauche-droite.

- Sélectionnez la performance « MSEQ Pan Mod »
- Appuyez sur **EDIT** et sélectionnez « Part 1 »
- Sélectionner l'affichage « Motion Seq – Lane »
- Cliquez sur « Edit Sequence ».



Vous pouvez voir « Alternate Pan » dans le l'illustration de la séquence de mouvement, qui est réglée à l'intensité maximale avec les valeurs 0 et 127.

- Réduir la valeur pour « Amplitude » à son goût, prour rendre la modulation « Pan » moins extrême. Dans ce contexte global, il n'est pas nécessaire de réduire l'intensité de la modulation pour chaque pas.
- Essayez d'autres types de courbes pour rendre la modulation « Pan » un peu plus vivante. Par exemple, essayez « Smooth Saw » (Prm1 = 4, Prm2 = 3) ou « Tilt Sine » (Prm1 = 5, Prm2 = 3)

4.7.2.4 Exemple 4 : Utiliser des « Lanes » muliple avec « Motion Sequencer »

« Tutorial Performance 10 = « MSEQ FM-X LANES »

Alors que nous nous sommes limités à une seule séquence de mouvement dans les exemples précédents, cette « Performance » complexe FM-X utilise 4 « Lanes » avec 8 « Motion Sequences » chacune. En outre, cette « Performance » ne se compose pas d'une seule partie (« Single Part Performance ») comme les précédents exemples, mais 3 parties (« Multi Part Performance »).

La « partie 1 » contient les séquences de mouvement. Les « Parties 2 et 3 » complètent le son FX de la première partie avec un son de Pad sphérique FM stéréo.

En utilisant le **Super Knob**, les volumes de la « Partie » séquence de mouvement et du pad FM stéréo peuvent être contrôlés en douceur comme suit :

- **Super Knob** vers l'extrême gauche = Pad FM stéréo
- **Super Knob** au centre = Pad stéréo FM et « Partie » « Motion Sequence »
- **Super Knob** à l'extrême droite = « Partie » « Motion Sequence »

De plus **Super Knob** poussé à droite augmente le niveau de sortie des opérateurs FM-X de la partie « Motion Sequence ».

La **molette de modulation** est utilisée pour le pad FM stéréo pour augmenter le niveau de sortie de ses opérateurs FM-X, alors que la fréquence de coupure de la séquence de mouvement est diminuée.



Les paramètres suivant son assigné aux 4 « Lanes » de la séquence de mouvement :

Lane 1 :	Fréquence de l'opérateur
Lane 2 :	Niveau de sortie de l'opérateur (modulateurs)
Lane 3 :	Pan
Lane 4 :	Envoi de « réverbération » et envoi de « variation » (effet de retard)

- Sélection de performance tutoriel « MSEQ FM-X Lane »
- Appuyez sur **EDIT** et sélectionnez « Part 1 »
- Sélectionner l'écran « Motion Seq – Lane »



Vous voyez que les 4 « Lanes » sont activées pour cette partie.

- Cliquez sur « Edit Sequence »
- avec « Lane 1 » sélectionné, régler « Sequence Select » avec des valeurs entre 1 et 8, pour tester les différents Modulations de la fréquence de l'opérateur FM.



Remarquez les « Lanes » 2 à 4 et leurs 8 séquences, qui contrôlent « Level », « pan » et « Effect Send » de la sortie de l'opérateur.

Cette « Performance » donne une idée de la façon dont les « Motion Sequences » peuvent être utilisées avec une variété de Types de courbes, pour des modulations complexes sur plusieurs niveaux.

4.7.2.5 Mémoriser les « Motion Sequences »

Enregistrer une séquence comme suit :

- Cliquez sur la case « Store Sequence » 
- Cliquez sur le champ « User » puis sur « Store as new Motion Seq ».
- Entrez un nom et confirmez avec « Done »

Les séquences déjà enregistrées peuvent être chargées dans une « Lane » comme suit :

- Dans « Sequence Select », sélectionnez un numéro de séquence libre ou qui peut être écrasé
- Cliquez sur « Load Sequence » 
- Cliquez sur « User » puis sur le nom de la « User Sequence » voulue, qui est ainsi chargée.

Gestion des « Motion Séquences » :
Pour utiliser une séquence de mouvement exclusivement dans la « performance » actuellement éditée, il n'est pas nécessaire de l'enregistrer.

En effet, les séquences 1-8 des « Lanes » 1-4 sont mémorisées dans la « Performance » qui peut être enregistrée dans un fichier « User » ou « Library ».

Par conséquent les séquences de mouvement qui ont été stockées individuellement avec « Store Sequence » sont également stockées avec les données utilisateur dans un fichier « User » ou « Library ».

Le chargement de séquences individuelles n'est donc possible que :

- ✓ Si le fichier « User » ou « Library » correspondant est chargé dans le MONTAGE
- ✓ ou si les séquences « User » stockées n'ont pas encore été écrasées par un autre fichier « User ».

Il est Impossible de charger des séquences de mouvement individuelles depuis un fichier « User » directement depuis un périphérique USB.

Si le contenu actuel de la mémoire utilisateur est enregistré comme un fichier « Library », les séquences utilisateur incluses sont disponibles sous forme de Séquence « Library » et peuvent être chargées depuis le dossier « Library » avec « Load Sequence ». Par la suite, il est également possible de modifier la séquence chargée et de l'enregistrer comme séquence « User ».

De cette façon, il est possible de combiner séquences de mouvement des « Library » 1 à 8. Pour ce faire, les séquences « Library » sont chargées avec « Load Sequence » depuis le dossier « Library » puis enregistrées avec « Store Sequence » en tant que séquences « User ».

Mais comme déjà dit, cette procédure n'est nécessaire que si des séquences de mouvement doivent être universellement applicables à toute performance. Si les séquences de

mouvement sont utilisées exclusivement dans le cadre des Performances sur lesquelles vous travaillez, il n'est pas nécessaire de les sauvegarder.

Le prochain épisode traitera des « User Curves », pour créer ses propre « Step Curves ».



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.7.3 Part 3 : « User Curves »

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2017_01_EN.pdf ».
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Cette série d'ateliers est consacrée au Moteur « Motion Sequencer ».

Télécharger les « Tutorial Performances » des exercices, grâce à un e-mail envoyé avec les mots clefs « MONTAGE Free » à montage@easysounds.de. Un lien est alors reçu pour l'accès à toutes les « Performances Tutoriels » de tous les numéros de « Music Production Guide » depuis mars 2016.

Après avoir traité en détail l'utilisation des « User Curves » dans la partie 2, on montrera montrer comment programmer des « Motion Sequences » avec des « User Curves » personnalisées.

Comme déjà mentionné dans la partie 2, les « Preset Curves » et « User Curves » présentées dans cette série sont utilisées à la fois par le « Control Assign » et le « Motion Sequencer ».

Toutefois, pour les affectations de paramètres dans « Control Assign », on définiera habituellement d'autres « User Curves » que pour « Motion Sequence ». Cependant, les opérations de base sont identiques, de sorte que cet article peut également être très utile pour la programmation des « User nCurves » pour les « Control Assign ».

Dans les exemples, des Performances de Tutoriel spéciales sont utilisées. Vous pouvez les télécharger gratuitement en envoyant un e-mail avec les mots clefs « MONTAGE Free » à montage@easysounds.de. Un lien est alors reçu pour l'accès à toutes les « Performances Tutoriels » de tous les numéros de « Music Production Guide » depuis mars 2016. Pour suivre les exemples, télécharger le Fichier de Performance Tutorial et sélectionnez la performance indiquée au début de chaque exemple.

Soit dit en passant : Le fichier contient également une sélection de « User Sequences » et « User Curves », utilisables comme référence ou base pour ses propres tentatives de programmation.

4.7.3.1 « User Curves » : Bases 600
4.7.3.2 L'intérêt des « User Curves » 602

4.7.3.1 « User Curves » : Bases

Il existe 32 emplacements de stockage pour « User Curves ». Ils peuvent être utilisés comme alternative aux « Preset Curves » pour toutes les pistes et séquences de mouvement du contenu de la mémoire courante.

Les courbes utilisateurs sont indépendantes des « Performances » dans lesquelles elles ont été créés ou utilisés. Les courbes utilisateurs existantes peuventt être utilisé dans n'importe quelle séquence de mouvement de n'importe quelle « piste » et « Performances ».

Tant qu'aucun réglage personnel n'a été effectué dans « User Curves », elles apparaissent dans le réglage par défaut (« Default ») :



Toute modification apportée à l'une des 32 « courbes d'utilisateur » disponibles est stockée automatiquement sans avoir besoin d'une opération explicite.

Comme les « Motion Sequences », les « User Curves » sont sauvegardées dans des « User Files » avec les autres données utilisateur. Ce n'est pas possible de charger des « User Curves » individuelles à partir d'un « User File » de MONTAGE.

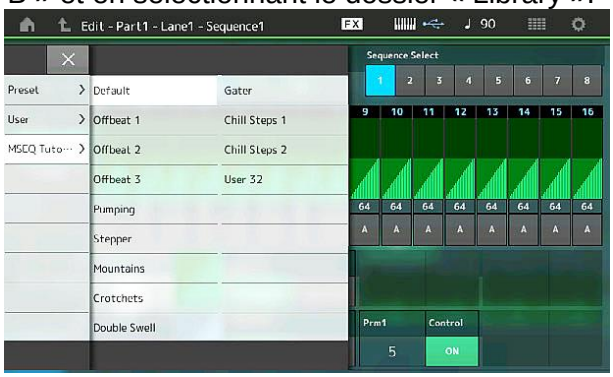
Les « Motion Sequences » qui contiennent des « User Curves » ne se réfèrent qu'à leur numéro, et la « User Curve » n'est pas elle-même mémorisée dans la « Motion Sequences ». Par conséquent,

- ✓ les « Motion Sequences » avec « User Curves » ne fonctionnent comme prévu que si elles sont effectivement présentes dans la mémoire.
- ✓ En utilisant des « User Curves » dans plusieurs « Motion Sequences », les modifications ultérieures affecteront donc toutes les séquences.

En tapant sur « Curve Name », le nom de la « User Curve » peut être défini.

Si le contenu actuel de la mémoire utilisateur est stocké comme « Library File », les « User Curves » qu'elle contient sont disponibles comme « Library Curves » après le chargement de la « Library ». Pour des « Motion Sequences » qui contiennent des « User Curves » originales, la référence est automatiquement remplacée par les courbes de la « Library ».

En outre, les « Library Curves » peuvent être sélectionnées dans « Edit Sequence » par « Pulse A » ou « Pulse B » et en sélectionnant le dossier « Library ».



Dans le dossier « Library », seules apparissent les courbes effectivement modifiées par l'utilisateur, c'est-à-dire différentes du réglage par défaut.

Les « User Curves » ne peuvent pas être éditées, et la fenêtre « Edit User Curves » ne s'affiche pas pour les courbes de « Library ».

Lorsqu'une séquence de « Library » contenant une courbe est chargée depuis une « User Performance », la référence est conservée entre la courbe et la « Library ». La « Motion Sequence » est donc dépendante de la « Library ».

Si une « performance de Library » qui contient une séquence de « Library » avec une courbe, est chargée dans à la mémoire utilisateur (fonction « Library Import »), la référence entre a courbe et la « Library » est conservée. Toutefois, cela peut être modifié en assignant à la séquence la « User Curve » originale au lieu de la « Library Curve », si disponible.

Fondamentalement, il est très avantageux de commencer toutes les modifications de « Motion Sequences » et de « User Curve » à partir d'un « User File », et d'utiliser « User File » comme « maître », même si les modifications sont effectuées plus tard. Il est possible de l'enregistrer en tant que « Library File » à tout moment.

4.7.3.2 L'intérêt des « User Curves »

Etatnt donné le grand nombre disponible de « Preset Curves », avec en plus les variations de « Prm1 / Prm2 », la question se pose de l'intérêt de constuire ses propres « User Curves ». Les exemples ci après montent donc quels types de « User Curves » peuvent être intéressants en plus des « Preset Curves ».

Notamment, les courbes avec valeur élevée de « Unit Multiply » jouent plus longtemps. Pour une « Motion Sequence » de « Step » 1/16 et « Unit Multiply » 100% les « Preset Curves » sont comparables à des « User Curves », contrairement à unve valeur de 400% de « Unit Multiply », une « User Curve » de 1/4 de note. Les séquences de courbes peuvent être
Clairement, une adaptation optimale de la courbe) Groove existante est possible en temps réel. Pour cette raison, les Performances de Tutoriel utilisées pour les exemples contiennent des « parties de batterie » en plus des « parties de séquence de mouvement »

EXEMPLE 1 : Début de « User Curve »

« Performance Tutorial 11 = User Curve Start » (à télécharger)
Cette performance FM-X constitue un bon point de départ pour la programmation des « User Curves ». « partie 1 » contient une Basse métallique FM utilisé pour la « Motion Sequence ».

Vous pouvez jouer des notes de basse avec la main gauche ou des accords avec la main droite ou les 2.

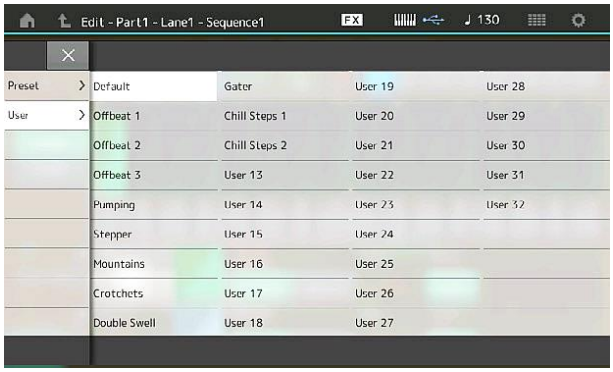
« Lane 1 » est affectée au volume commun, et « Lane 2 » à la sortie des opérateurs 3, 5 et 7 (Modulateurs).

En plus de « Motion Sequence », on peut moduler le FM-X avec le **Super Knob** (« Operator Output ») et la **modulation Wheel** (filtre + résonance).

La « partie 2 » de la « Performance » contient un Arpège de « Drum Dance », afin que les « User Curves » modifiées puissent être testées en temps réel avec un accompagnement de batterie.

- Sélectionnez la performance « Performance Tutorial 11 = User Curve Start »

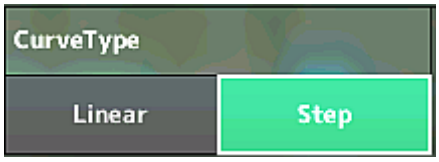
- Appuyez sur **EDIT** et sélectionnez « Part 1 »
- Sélectionnez l'écran « Motion Seq – Lane ». « Lane 1 » est réglée sur « Cycle = 1 », de sorte que seul le premier Step est entendu avec la courbe éditée
- Cliquez sur « Edit Sequence »
- Cliquez sur le champ « Pulse A » et sélectionnez la courbe « Default » dans le champ de sélection qui s'ouvre.
- Fermer la fenêtre de sélection



- Cliquez sur « Edit User Curve » dans le coin inférieur droit. L'écran « Edit – User Curve » s'ouvre. Cette courbe « User 1 » est renommée « Default», et une « User Curve » non éditée est sélectionnée. Les « User Curves » 13 à 32 sont identiques

- On peut alors créer des Courbes complètement nouvelles en modifiant les valeurs « Input » et « Output ». Les valeurs « Input » représentent l'axe temporel. Dans le réglage de base, ces sections de temps sont les mêmes. En changeant la valeur « Input », les barres du graphe sont déplacées. Les valeurs « Output » contrôlent l'intensité de la modulation : Plus la valeur de sortie est réglée, plus est intense la Modulation des paramètres qui sont affectés à la « Lane » dans le « Control Assign ».

- Si vous modifiez « CurveType » de la « User Curve » de «Linear» à « Step » dans le coin supérieur droit, la valeur « Output » reste constante dans les Steps. Avec « Linear » la valeur monte ou diminue progressivemen en fonction de la valeur des Steps suivants.



- Si vous ne savez pas comment créer une « User Curve » adaptée au Groove de « Dance », essayez de sélectionner les courbes n° 2 à 10 en haut à gauche de l'écran. Ce sont des « User Curves » préprogrammées qui s'adaptent au Groove « Four on the Floor», car l'accent est mis sur « Offbeat ». La Courbe n ° 4 (« Offbeat 3 ») est un bon exemple d'un accent très frappant sur « Offbeat » - clairement visible exactement au milieu de la courbe. Les 3 dernières entrées et sorties disponibles ne sont pas nécessaires pour cette courbe et apparaissent à droite avec la valeur « Output » "0" (Valeurs « Input » 125, 126, 127)



- Si possible, ne modifiez pas les courbes préprogrammées n° 1 à 12, car elles sont utilisées dans leur état originale pour les exemples suivants. Si vous voulez déjà programmer plusieurs courbes vous-même, utilisez les courbes n° 1 et 13 à 32, qui sont encore en dans leur état par défaut. Toutes les modifications apportées aux courbes utilisateur sont mémorisées immédiatement et irrévocablement !

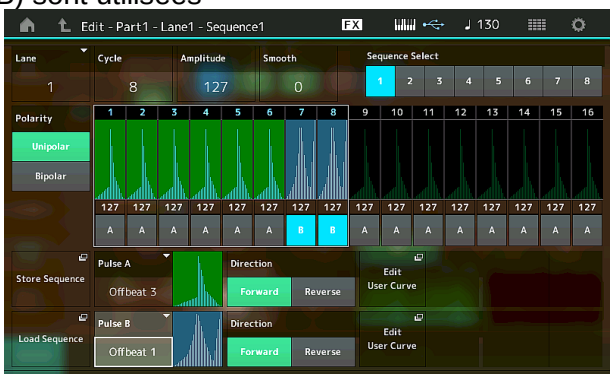
- Si vous quittez l'écran « Edit - User Curve » avec **EXIT** Après l'édition, l'écran de la « Lane » s'affiche. Pour revenir à l'édition de la séquence en cours, cliquez à nouveau sur « Edit Sequence »

EXEMPLE 2 : « Motion Sequence »

« Performance Tutorial 12 = User Curve SQ » (à télécharger)

Alors que l'exemple précédent utiliser les fenêtre « User Curve », dans le 2ème exemple on crée de nouvelles « séquences de mouvement » à partir des « Courbes utilisateur ». La plupart des réglages de Performance sont les mêmes que dans le premier exemple. Seule une partie des paramètres de « Motion Sequence » ont été modifiés

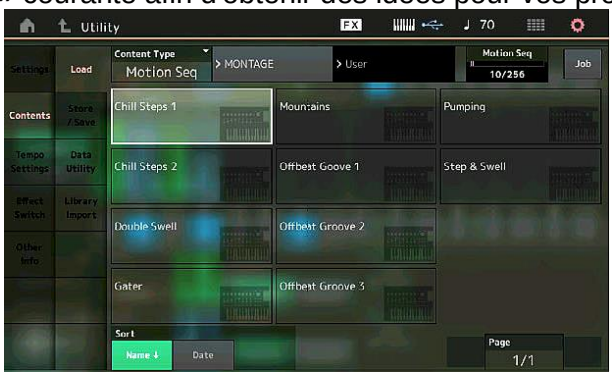
- Sélectionnez la « Performance Tutorial » « User Curve SQ »
- Appuyez sur **EDIT** et sélectionnez « Part 1 »
- Sélectionnez l'écran « Motion Seq – Lane ». La « Lane1 » est réglée sur « Cycle = 8 », contrairement à l'exemple 1, car il ne s'agit pas ici de la programmation de courbes individuelles, mais la création d'une nouvelle Séquences
- Cliquez sur « Edit Sequence». On voit un Preset « Motion Sequence » à 8 Steps, dont les 2 derniers sont réglés sur « B ». Les « courbes utilisateur » « Offbeat 3 » (A) et « Offbeat 1 » (B) sont utilisées



- Expérimentez cette séquence de mouvement en sélectionnant différentes courbes utilisateur pour « Pulse A / B ». Vous pouvez changer les réglages sans hésitation, puisque vous pouvez restaurer l'état d'origine à tout moment en resélectionnant la « Performance », tant que les changements n'ont pas été enregistrés. Contrairement

aux « User Curves », les modifications apportées aux « User Sequences » ne sont pas automatiquement mémorisées.

- Vous pouvez également charger les « User Sequence » préprogrammées du fichier « Performance Tutorial 12 » avec la fonction « Load Sequence ». Chargez-les dans la « Perfomance » courante afin d'obtenir des idées pour vos propres créations



EXEMPLE 3 : Sélection de « Motion Sequence »

« Performance Tutorial 13 = Eight Single Step SEQ » (à télécharger)

Dans cet exemple, les réglages sonores des 2 précédantes « performances » sont de nouveau utilisées.

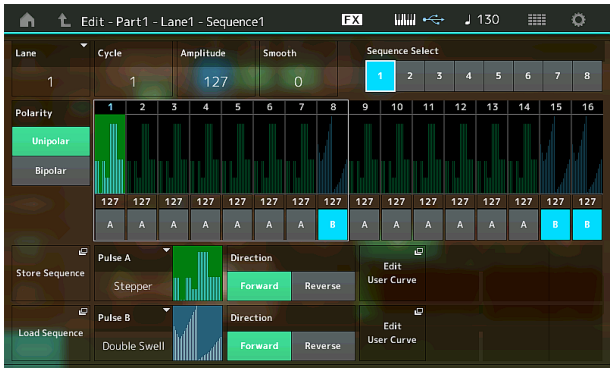
Jusqu'à 8 « User Curves » peuvent être sélectionnés en temps réel avec les boutons « MOTION SEQ SELECT » **1-8**. Chacune des 8 « séquences de mouvement » d'une « Lane » ne contient qu'un seul Step auquel l'une des « courbes utilisateur » est affectée. Ce type de programmation permet d'utiliser intuitivement plus que 2 courbes (A et B) dans les « Lanes ».

- Sélectionnez la performance du didacticiel « EightSingleStepSeq »

- Tout d'abord, restez en mode « PLAY » et jouez

- Les boutons « MOTION SEQ SELECT » **1 - 8** permettent d'essayer l'une après l'autre les « séquences de mouvement » des 8 différentes « courbes utilisateur ». Avec le Groove de Drum essayez les Curves à l'roeille. Vous pouvez également changer l'Arpèges de Drum à l'aide des boutons « ARP SELECT ».

- Passez en mode « EDIT » et sélectionnez « Motion Seq – Lane » pour analyser ce type de Programmation du « Motion Sequencer » et peut-être même commencer vos propres expériences. Bon nombre d autres « Preset Curves » conviennent également.



EXEMPLE 4 : « Slow Motion »

« Performance Tutorial 14 = MSEQ CHILL STEPS » (à télécharger)

Cet exemple présente une performance FM-X avec un Groove très lent de synthèse sphérique, de style chill-out (70 BPM).

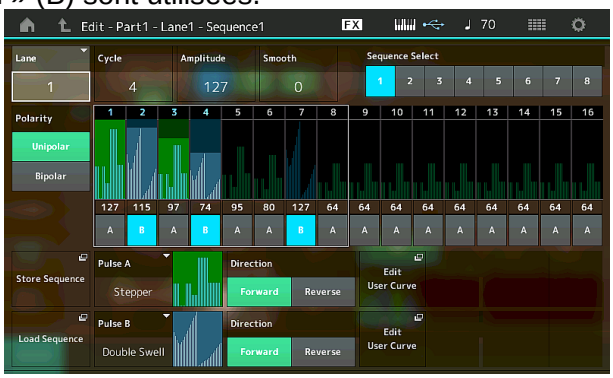
Les paramètres FM suivants sont affectés à « Lane 1 » :

- Niveau de sortie de l'opérateur – Modulateurs
- Niveau de sortie de l'opérateur – Carriers
- Opérateur « Spectrale Skirt »
- Opérateur « Resonance »
- Opérateur « Frequency »

Le **Super Knob** peut contrôler la fréquence de coupure du filtre et la fréquence de l'opérateur.

En outre, la « partie 2 » comprend un pad AWM2 de synthé « sombre », dont la fréquence de coupure peut être augmentée avec **Modulation wheel** pour rendre le son plus brillant.

- Sélectionnez la performance du didacticiel «MSEQ Chill Steps»
- Appuyez sur **EDIT** et sélectionnez « Part 1 »
- Sélectionnez l'écran « Motion Seq – Lane ». La « Lane1 » est réglée sur « Cycle = 4 ». « Unit Multiply » est fixé à 800%. Ainsi, un Step, et donc la « courbe utilisateur » utilisée, a une longueur d'une demi mesure.
- Cliquez sur « Edit Sequence », pour voir le Preset « Motion Sequence » à 4 Steps alternativement réglées sur "A" et B". Les « courbes utilisateur » « Stepper » (A) et « Double Swell » (B) sont utilisées.



- Pour « Pulse A » (ligne supérieure), cliquez sur « Edit User Curve »
- Comme alternative à la courbe « Stepper », sélectionnez la Courbes n° 11 « Chill Steps 1 » ou n° 12 « Chill Steps 2 » pour écouter leur rendu sonore.



- Sélectionnez une courbe toujours dans l'Exemple, courbe n ° 13 "Utilisateur 13")

- Sélectionnez le type de courbe « Step »

- Programmer une nouvelle « courbe utilisateur ». Si vous utilisez les valeurs « Input » 0, 15, 31 - 47 - 63 - 79 - 95 - 111 et 127, la courbe est réglée sur « Grid » 1/8. Pour un Step dans une longueur de note de 1/4, une valeur est sautée. Si la séquence commence par une « Qarter Note » (Noire), les 2 premières valeurs d'entrée seraient 0 et 31

- Conseil pour la programmation : Réglez les valeurs d'entrée a piori, puis utilisez les **curseurs** pour ajuster intuitivement les valeurs de sortie en temps réel d'exécution de la séquence

- Quittez l'écran « Edit - User Curve » avec **EXIT**. L'écran « Lane » s'affiche. Cliquer sur « Edit Sequence ». À partir de là, vous pouvez si besoin sauvegarder la séquence utilisateur modifiée. Toutefois, cela n'affecte que l'affectation au Steps des nouvelles « User Curves ». Les « User Curves » elles-mêmes sont stockées automatiquement, mais doivent être sauvegardés avec les autres données utilisateur en tant que « User Files », en cas d'écrasement par le chargement d'un autre « User File »

- Si besoin, utiliser les mêmes étapes pour éditer la courbe pour « Pulse B »



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.7.4 Part 4 : Analyser les Presets

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2017_02_EN.pdf ».
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Cette série d'ateliers porte sur le « Motion Sequencer » du MONTAGE. Les parties précédentes donnaient une introduction aux concepts de base et aux instructions sur la façon de créer vos propres « séquences de mouvement » et « Courbes utilisateur ».

Dans cette 4ème partie, on analyse les « Séquences de mouvement » de certains Presets de Performance, afin de les modifier et de créer ses propres variantes.

Les 4 étapes nécessaires sont décrites dans les paragraphes suivants. N'hésitez pas à les suivre pour d'autres performances.

4.7.4.4.1 Exemple 1 = Preset de performance « pearly Gates » (catégorie « musical fx ») 609
4.7.4.4.2 Exemple 2 : preset de performance « Thursday Evening » (catégorie « musical fx ») 610
4.7.4.4.3 Exemple 3 : preset de performance « the green flash » (catégorie « musical fx ») 611
4.7.4.4.4 Exemple 4 : preset de performance « francy dancer » (catégorie « synld ») 611
4.7.4.4.5 Exemple 5 = Preset de Performance « Bit Performer » (Catégorie « MUSICAL FX ») 612

4.7.4.1 Etape 1 : Identifier les « parties » utilisant des « sequences de mouvement »

- Les performances avec « séquences de mouvement » sont identifiées par le symbole « MC » à côté du nom de la performance.
- L'écran « EDIT-COMMON-Motion Control – Motion Seq » montre ensuite, quelles parties de la performance contiennent les « Séquences de mouvement ».

Ici, toutes les « Lanes » actives (ON) pour chaque « partie » sont indiquées. Si une « partie » a au moins une « Lane » activée, elle contient ipso facto une séquence de mouvement.



Utiliser les fonctions Part « MUTE » et « SOLO » pour isoler les « différentes séquences de mouvement et parties, de façon faciliter leur édition.

4.7.4.2 Étape 2: Identifier les paramètres contrôlés par la « Motion Sequence »

La page « Mod / Control - Control Assign » donne des informations sur les paramètres qui sont attribués aux « Lanes » du Motion Sequencer pour chaque « partie ».

En affichant les filtres « MS Lane 1 » à « MS Lane 4 », les paramètres assignés sont indiqués comme Destination.

- Appuyez sur le paramètre dans « Destination », pour en sélectionner un autre de la liste déroulante comme nouvelle destination.
- Appuyez sur le symbole "+" pour attribuer d'autres paramètres à la « Lane ».



Astuce : ces 2 premières permettent de connaitre la fonction de « Motion Sequencer » et les attributs de contrôle. Cependant, elles ne sont pas nécessaire dans l'exécution des exemples suivants, car les descriptions incluent déjà des informations sur « Motion-Sequence-Parts et leurs paramètres assignés.

4.7.4.3 Étape 3: sélectionnez la « lane » à éditer

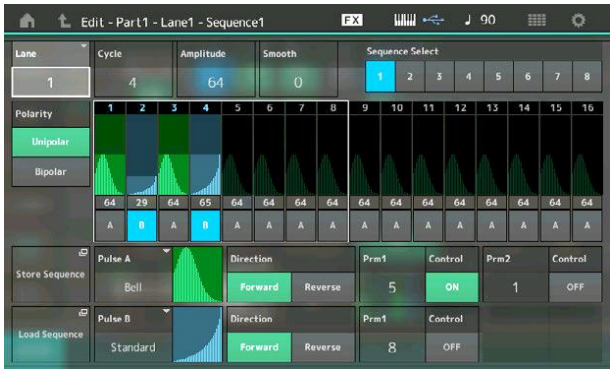
Ouvrez l'affichage « Motion Seq / Lane » pour la « Partie » à analyser et modifier.

- Sélectionnez la première « Lane ».
  Il peut être utile de désactiver les autres « Lanes », de sorte de mieux entendre les modifications apportées à la « Lane ».



4.7.4.4 Étape 4: examinez et modifiez la « sequence de mouvement »

- Tapez sur « Edite Sequence » et analysez le Set de Motion Séquence.
- Essayez de modifier la séquence de mouvement en utilisant les **curseurs** (Step Value) et les **boutons de scène** (Pulse A / B) intuitivement.
- Expérimenter avec d'autres courbes pour « Pulse A » et « Pulse B ». La façon la plus simple de le faire est de marquer le « Set Curve » actuel à l'aide des boutons du curseur, puis de changer la Courbe avec le **cadran de données** ou les boutons **INC** / **DEC**.
- On peut également utiliser la courbe actuellement définie pour ouvrir une liste qui contient tous les types de courbes disponibles.
- Utilisez le paramètre « Amplitude » pour ajuster globalement le niveau de toutes les étapes.
- Le paramètre « Smooth » est utilisé pour lisser globalement le « Fade » entre les étapes.



4.6.4.4.1 Exemple 1 = Preset de performance « pearly Gates » (catégorie « musical fx ») 609
4.6.4.4.2 Exemple 2 : preset de performance « Thursday Evening » (catégorie « musical fx ») 610
4.6.4.4.3 Exemple 3 : preset de performance « the green flash » (catégorie « musical fx ») 611
4.6.4.4.4 Exemple 4 : preset de performance « francy dancer » (catégorie « synld »)..... 611
4.6.4.4.5 Exemple 5 = Preset de Performance « Bit Performer » (CATÉGORIE "MUSICAL FX") 612

4.7.4.4.1 Exemple 1 = Preset de performance « pearly Gates » (catégorie « musical fx »)

La « partie 1 » (FM) contient une séquence de mouvement avec 2 « Lanes » affectése aux paramètres suivants :

- « Lanes » 1 = InsA (Ring Modulator) OSC Freq
- « Lanes » 2 = InsA (Ring Modulator) Dry / Wet

La séquence de mouvement est jouée en synchronisation avec l'arpégiateur et est uniquement utilisé pour définir différentes valeurs pour l'effet du « Ring modulator » à l'aide du sélecteur de séquence. Cela se réalise Avec la courbe « Hold » en une seule étape.

- Les séquences 1 et 2 ne font qu'une utilisation subtile du « Ring modulator ».
- la séquence 3 peut s'expérimentez avec différents paramètres.

Trouner le **Super Knob** à fond à droite pour rendre les modulations plus audibles.

Sélectionner « Arp » avec le paramètre « Sync » pour avoir l'arpégiateur et la séquence de mouvement en synchronisation.



4.7.4.4.2 Exemple 2 : preset de performance « Thursday Evening » (catégorie « musical fx »)

La « partie 1 » (FM) contient une séquence de mouvement avec 3 « Lanes » affectées aux paramètres suivants :

- « Lanes » 1 = FM OP Pitch (operator Frequency)
- « Lanes » 2 = FM OP Lv Offset (operator Level)
- « Lanes » = Skirt FM OP

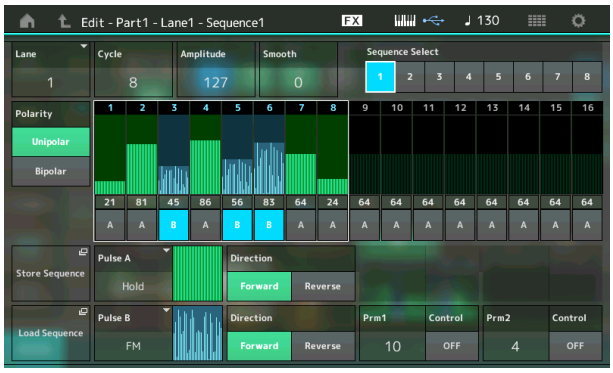
La séquence de mouvement de cette performance crée des modulations importantes de la fréquence de l'opérateur avec « Lane 1», tandis que les 2 autres « Lanes » jouent un rôle de soutien avec des changements de la valeur statique. Dans l'ensemble, la séquence de mouvement de cette performance donne un son unique à caractère futuriste.

Remarque : Aucun Arpégiateur n'est utilisé ici. Les changements dans le pitch sont créés uniquement par Motion Séquence.

Utilisez **Super Knob** pour ajouter les effets d'insertion « Ring Modulator » (à gauche) ou « Beat Repeat » (à droite).

La roue de modulation augmente le niveau de sortie de l'opérateur FM, ce qui entraîne un son plus net.

Les « Scènes » 2 et au dessus, la séquence de mouvements est soutenue par un complexe Dub Step / Complextro backin.



4.7.4.4.3 Exemple 3 : preset de performance « the green flash » (catégorie « musical fx »)

La « partie 1 » (AWM) contient une séquence de mouvement avec 2 « Lanes » affectées aux paramètres suivants :

- « Lane » 1 = Fréquence de coupure
- « Lane » 2 = Volume commun

Cette séquence de mouvement est un peu plus conventionnelle, avec cependant, 2 particularités :

La séquence de mouvement n'est jouée que pour les notes avec une valeur de vélocité de 80 et plus, c'est-à-dire uniquement pour les notes « fortes ». Pour cela « Velocity Limit » est réglé dans la page « Lane ».

La séquence de mouvement n'est pas en boucle, mais est uniquement joué une fois « One Shot » (Loop = off).

Essayez la « partie 1 » en Solo, pour écouter seulement le son de Pad modulé.



4.7.4.4.4 Exemple 4 : preset de performance « francy dancer » (catégorie « synld »)

2 « Lanes » affectées aux paramètres suivants :

- « Lane » 1 = Volume commun
- « Lane » 2 = Pan

La première séquence dans « Lane » 1 crée une modulation de Synthpad, typique de la musique électronique Dance (EDM) - un changement rythmique du volume en synchronisation avec le Beat.
Parallèlement, « Lane » 2 crée un effet « alternate Pan ».

Ecouter la « partie 2 » en solo, pour écouter le son de Pad modulé.



4.7.4.4.5 Exemple 5 = Preset de Performance « Bit Performer » (Catégorie « MUSICAL FX »)

La « partie 2 » (AWM) contient une séquence de mouvement avec 2 « Lanes » affectées aux paramètres suivants :

- « Lane » 1 = Volume commun
- « Lane » 2 = Pitch

Cette « performance » utilise le bouton **MOTION SEQ TRIGGER** (qui se trouve à droite de la **Roue de modulation**) pour démarrer la séquence de mouvement. Cette fonction est activée par le paramètre « Trigger = On » dans la page « Lane ».

La modulation de Pitch de « Lane 2 » entre en action à partir de « scène 5 » et au dessus.



FIN

Ceci conclut la série d'ateliers sur le Motion Sequencer. Mais nous reviendrons sûrement à cela dans d'autres articles et ateliers.



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.8 Tutorial « Controller Routing » & « Super Knob »

4.8.1 PART 1 613
4.8.2 PART 2 623
4.8.3 PART 3 632

4.8.1 Part 1

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2016_08_EN.pdf
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Télécharger les « Tutorial Performances » des exercices, grâce à un e-mail envoyé avec les mots clefs « MONTAGE Free » à montage@easysounds.de. Un lien est alors reçu pour l'accès à toutes les « Performances Tutorials » de tous les numéros de « Music Production Guide » depuis janvier 2016.

Le **Super Knob** a un rôle central dans le moteur « Motion Control Synthesis » du MONTAGE.

Ce tutoriel donne des indications générales sur le « Controller Routing », afin d'utiliser les fonctionnalités de Moteur « Motion Control Synthetisis », puis des exemples pratiques d'affectations de paramètres au **Super Knob**.

Télécharger les « Tutorial Performances » grâce à un e-mail envoyé avec les mots clefs « MONTAGE Free » à montage@easysounds.de. Un lien est alors reçu pour l'accès à toutes les « Performances Tutoriels » de tous les numéros de « Music Production Guide » depuis mars 2016. Le fichier « MCSK_Tutorial » contient les Performances Didacticielles des 3 parties.

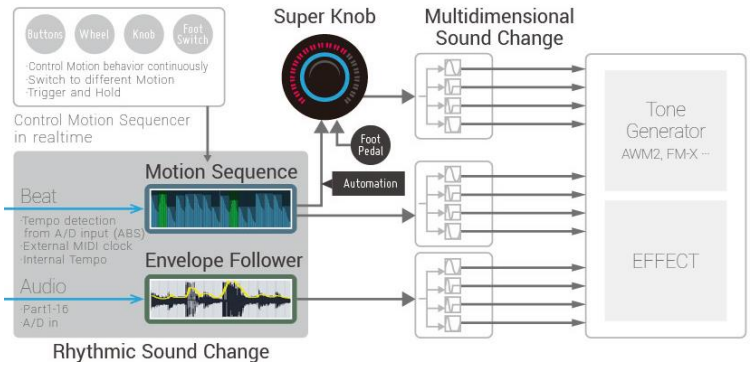
Si Vous avez perdu le fil, télécharger les performances de la section actuelle pour continuer à travailler sur les bonnes bases.

4.8.1.1 Matrice de « Motion controller » 613
4.8.1.2 Controller Assignment 614
4.8.1.3 Proportionnalités 616
4.8.1.4 Routing Simple « Super Knob » 617
4.8.1.5 Routage étape 2 « Super Knob » 620
4.8.1.6 Fin 622

4.8.1.1 Matrice de « Motion controller »

Le concept du moteur de synthèse Motion Control est présenté par l'Organigramme de la figure ci-dessous.

Principe de Motion Control Synthesis

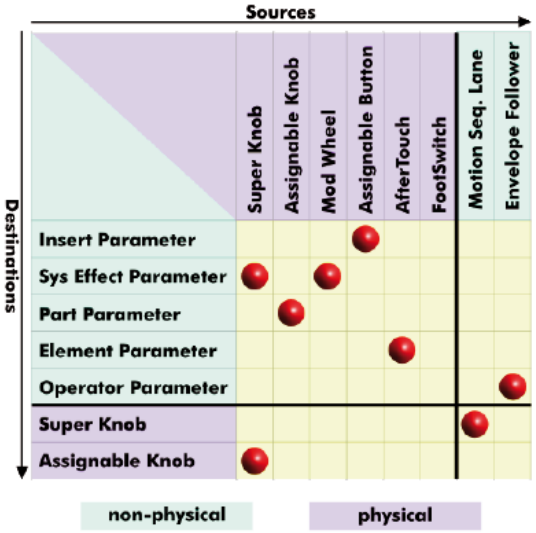


Dans toutes les relations au sein du moteur « Motion Control Synthesis », il y a toujours une « Source » et une « Destination ».

A l'époque des synthétiseurs non programmables, il n'était pas nécessaire de penser à cela, car la molette « Pitch Bend » (Source) était toujours assignée à la hauteur (Destination). De même, les choses sont claires pour toutes les « Sources » constituées par des contrôleurs physiques (Potars assignables, Mod Wheel, **Assignables Knobs**).

Mais dès que des « sources » non physiques sont ajoutées, les choses se compliquent. Le **Super Knob** (physique) par exemple, est une « Source », mais peut aussi être la « Destination » d'une « Lane » (non physique) en même temps.

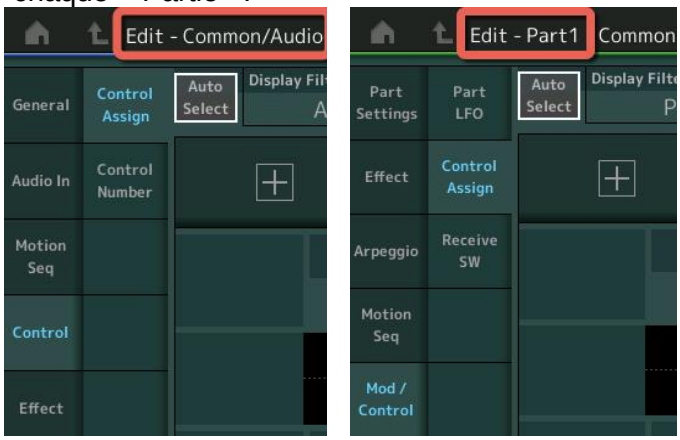
Par conséquent, il est utile de se représenter le « Controler Routing » sous la forme de la matrice ci-dessous.



Le « Controler Routing » du MONTAGE est très flexible. Par exemple, il est possible de contrôler plusieurs destinations d'une Source en parallèle. D'autre part, plusieurs sources peuvent aussi influencer une destination unique.

4.8.1.2 Controller Assignment

Les relations entre les « Sources » et les « Destinations » sont définies dans « Controller Assign ». Dans une performance l'assignation du contrôleur est située dans la zone « Common » et pour chaque « Partie ».



Que ce soit la zone « Common » ou chaque « Partie » le « Control Assign » permet jusqu'à 16 affectations. Ces assignations sont stockées avec la « Performance ».

Les « sources » et « destinations » suivantes sont disponibles pour le « Control Assignment » « Common » d'une part, de chaque « Partie » d'autre part :

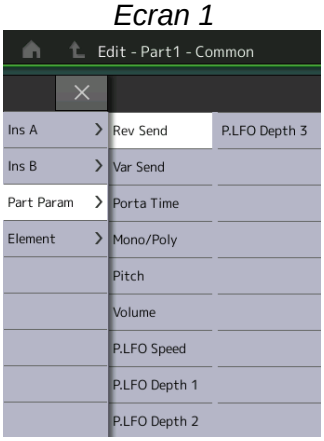
« Control Assignment » « Common »

Sources	Destinations
Assignable Knob 1 … 8	Insert A Parameter (A/D Input)
Motion Sequence Lane 1 … 4	Insert B Parameter (A/D Input)
Envelope Follower 1 … 16 / A/D In / Master	Reverb Parameter (System)
-	Variation Parameter (System)
-	Master Effect Parameter
-	A/D Input Parameter
-	Part 1 … 16 Assignable Knob 1 … 8

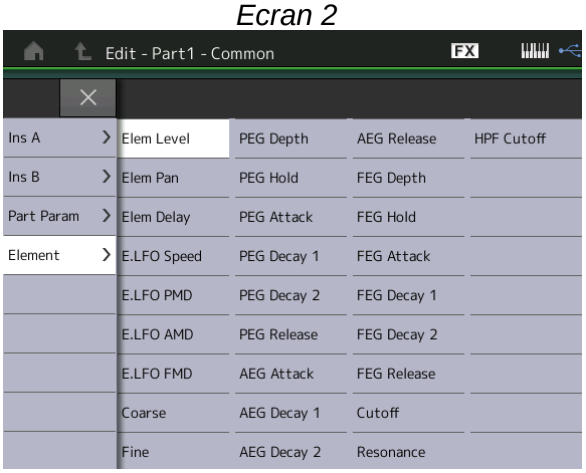
« Control Assignment » de chaque « Partie »

Sources	Destinations
Pitch Bend	Insert A Parameter (Part)
Mod Wheel	Insert B Parameter (Part)
AfterTouch	Part Parameter (see screen 1)
Foot Controller 1	Element Parameter (see screen 2)
Foot Controller 2	FM Parameter (see screen 3)
Foot Switch	-
Ribbon	-
Breath	-
Assignable Knob 1 … 8	-
Assignable Switch 1 & 2	-
Motion Sequence Lane 1 … 4	-
Envelope Follower 1 … 16 / A/D In / Master	-

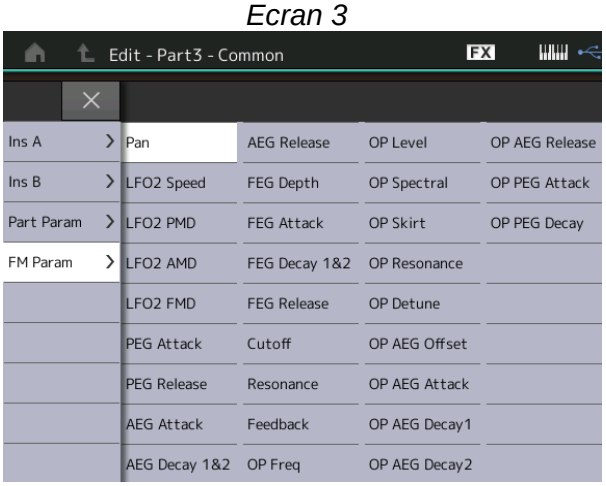
Ecran 1



Ecran 2



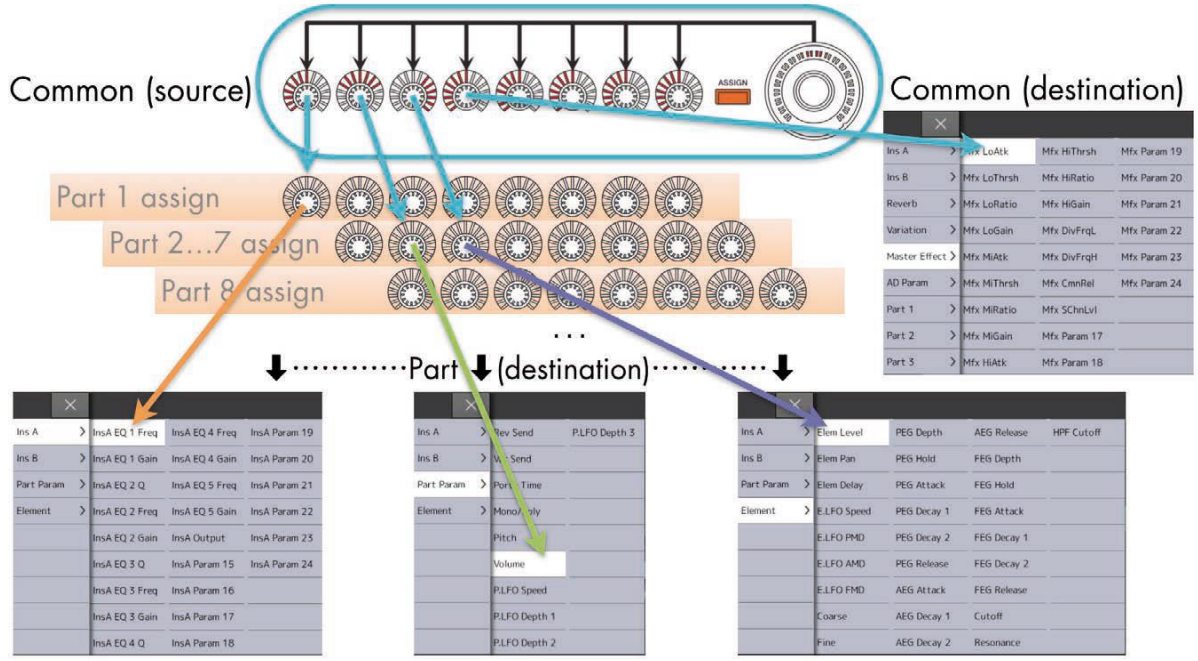
Ecran 3



Comme déjà vu dans la matrice ci-dessus, les « Potars Assignables » sont des « sources » pour « Common », des « Destinations » pour chaque « partie », et des « Sources » à l'intérieur de chaque « partie ».

Le **Super Knob** n'apparaît pas dans « Control Assignment ». Il est connecté en tant que « Source » « Control Assignment » « Common » mais peut être automatisé par une « séquence de mouvement » et devient simultanément une « Destination » dans ce cas.

Les paramètres de « Control Assignment » de « partie » ne peuvent pas être adressés directement à partir des « Commons Assignable Knob » (et donc du **Super Knob**). Pour ce faire, vous devez acheminer au moins l'un des « Potars assignables commons » à un bouton de « partie » assignable. La figure suivante donne un aperçu.



4.8.1.3 Proportionnalités

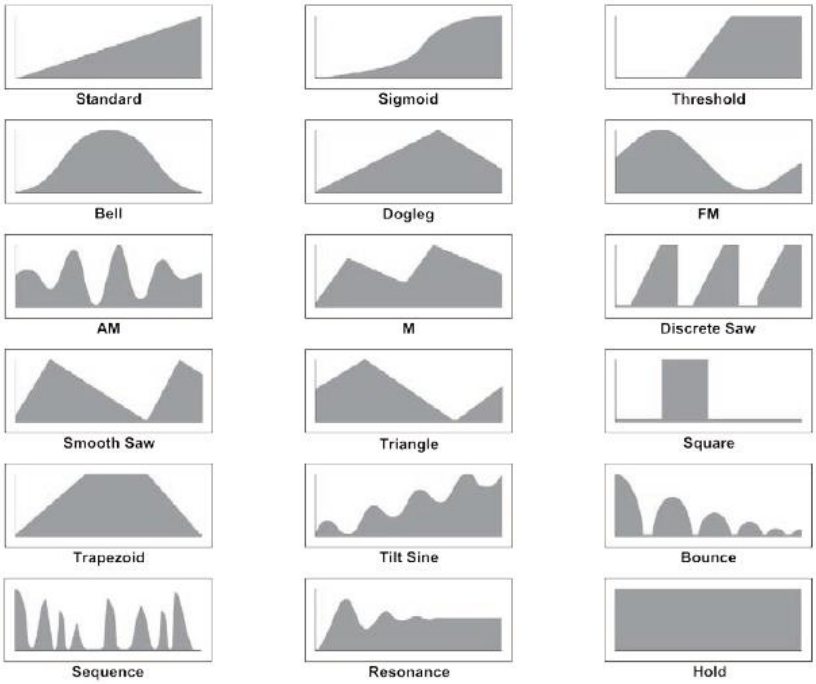
En configurant plusieurs assignations, différents paramètres peuvent être contrôlés simultanément, par exemple, avec le **Super Knob** ». Cela permet, en conjonction avec un contrôleur de pied (FC7) pour contrôler le **Super Knob** lui-même, de contrôler le son pendant le jeu au clavier.

Toutefois, si tous les paramètres ne pouvaient être modifiés que dans leur plage standard (ou réduite), les contraintes apparaitraient relativement rapidement. C'est pourquoi il existe de nombreux « Types de courbes ». Ces types de courbes et leurs paramètres, permettent des modifications très sensibles de plusieurs contrôleurs, avec des proportionnalités précises.

Par exemple pour la combinaison typique « Cutoff » / « Résonance », en réduisant la valeur du filtre « Cutoff » et en augmentant la « résonance » en même temps, une poussée désagréable de volume pourrait se produire. Mais en assignant un troisième contrôleur (Volume) et sa « Courbe » correspondante, on peut précisément Intercepter le point auquel elle devient nécessaire.

La figure ci-dessous montre les 18 types de courbes disponibles.

Des courbes utilisateurs peuvent également être programmées au sein de 32 mémoires.



« Ratio » : ratio avec lequel la courbe affecte la destination.

Jusqu'à 2 paramètres supplémentaires sont disponibles pour chaque type de courbe, avec par exemple, Bends, Angles ou Attack Point.
Chaque courbe peut également être utilisée « unipolare » ou « Bipolare ». Dans le mode

- Unipolare : la Courbe agit dans une direction, par exemple, avec un ratio de 0 ... 63
- Bipolare : la courbe agit dans les 2 directions avec zéro au centre (-64-0-+63).

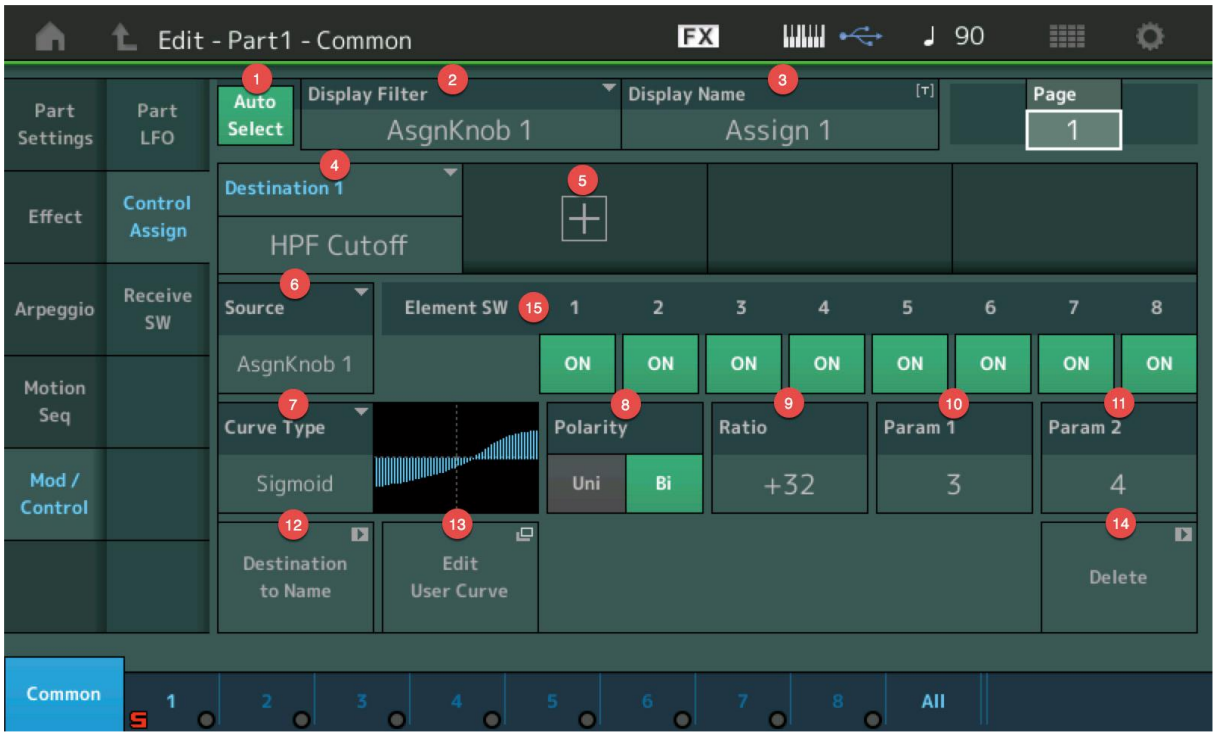
La figure ci après montre le type de courbe « Standard » avec paramètres.



4.8.1.4 Routing Simple « Super Knob »

Les bases précédentes permettent de mettre la théorie en pratique.

Dans cette première partie, on explique l'écran d'attribution de contrôle au travers d'exemples.
La Figure ci-dessous montre la numérotation des Zones correspondantes à des fonctions.



Le but du premier routage est de contrôler le volume d'une « Partie », qui est ensuite contrôlable avec le **Super Knob** et donc le FC7.

- Appuyez sur **CATEGORY SEARCH** (à partir de l'écran d'accueil)
- **Sélectionnez** la Performance « S700 for MONTAGE » par « Catégory » > « Main » = Piano > « Sub » = Acoustique
- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Tapez sur « + » (2)
- Sélectionnez la performance «Background» de la catégorie « Main » = Strings > « Sub » = Ensemble
- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Réduire le Volume de « Partie 2 » (Cordes) avec le Fader 2 sur zéro
- Appuyez sur **ASSIGN** (à gauche du Super Knob)
- Enregistrer la performance avec **STORE** et assigner un nom

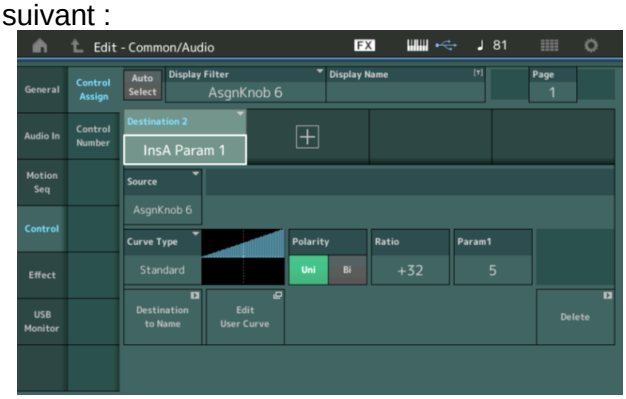
La Performance Tutoriel « Super K. Tutorial 1a » correspond à cet état.

En trounant **Super Knob**, le routing entraîne de légers changements, mais cette étape sera utilsée après ce qui suit.

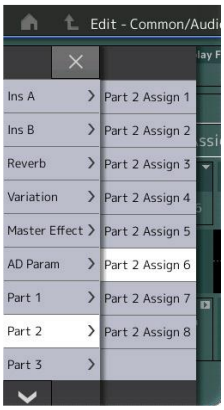
Dans la suite, les Potars Assignables « Commons » sont routés vers les Potars Assignables de « Partie ». Pour éviter le chevauchement des Routages, le potar assignable 6 est utilisé dans cet exemple.

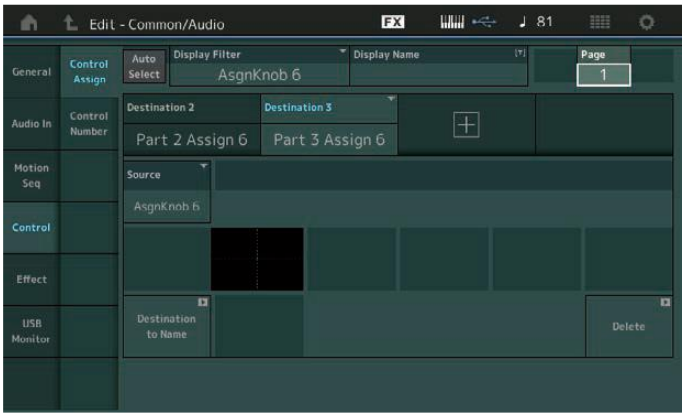
- Appuyez sur **EDIT** pour afficher « Edit - Common / Audio »
- Appuyez sur « Control » sur le côté gauche du menu (colonne gauche)
- Tapez sur « Control Assign » dans le sous-menu (colonne de droite)
- Tapez sur « Auto Select » (1) (actif = vert)
- Tourner le potar assignable 6
- L'écran affiche (2) « AsgnKnob 6 »
- Désactiver « Auto Select » (1) (inactif = gris)
- Tapez sur « + » sous "AutoSelect"

- L'écran est le suivant :



- Tapez sur le champ « InsA Param 1 « sous « Destination 2 »
- Sélectionnez «Part 2 Assign 6 » (colonne de droite) du menu « Partie 2 » (colonne gauche)
- Confirmer la sélection avec **ENTER**
- Tapez sur « + » à droite de « Destination 2 »
- Tapez sur le champ « InsA Param 1 » sous « Destination 3 »
- Sélectionnez « Part 3 Assign 6 » (colonne de droite) dans le menu « Partie 3 » (colonne de gauche)
- Confirmer la sélection avec **ENTER**



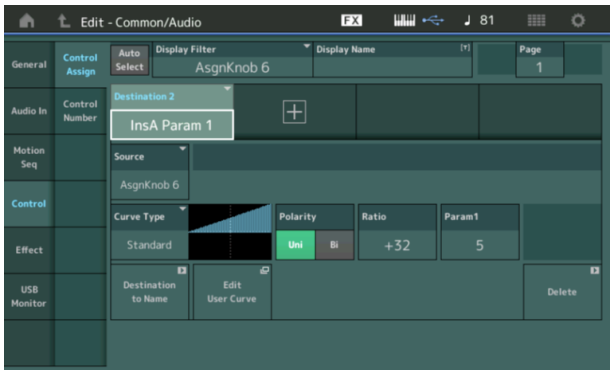


- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Enregistrer la performance avec **STORE** et « Overwrite Perf actuel. »

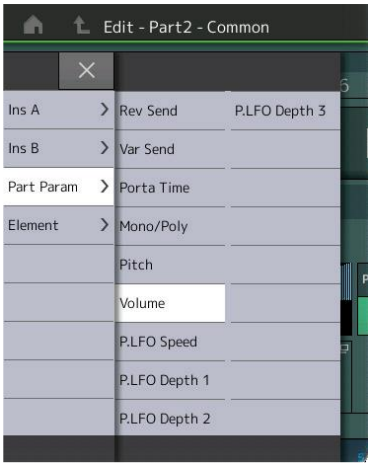
La Performance « Super K. Tutorial 1b » correspond à cet état.

Jusqu'à cette étape, aucun contrôleur ou paramétrage n'a été fait, mais nous avons établi la connexion entre le Potar Assignable 6 « Common » vers le Potard Assignable 6 de « partie » (parties 2 et 3). Ensuite :

- Appuyez sur **EDIT** pour ouvrir « Edit - Common / Audio »
- Sélectionnez la « partie 2 » pour ouvrir « Edit - Part 2 – Common »
- Appuyez sur « Mod / Control » sur le côté gauche du menu (Colonne de gauche)
- Appuyez sur « Control Assign » dans le sous-menu (colonne droite)
- Tapez sur « Auto Select » (1) (actif = vert)
- Tourner le Potar assignable 6
- L'écran affiche (2) « AsgnKnob 6 »
- Désactiver « Auto Select » (1) (inactif = gris)
- Tapez sur « + » sous « Auto Select » (4)
- L'écran est le suivant :



- Tapez sur le champ « InsA EQ 1 Freq » sous « Destination 7 » (4)
- Sélectionnez « Part Param » (colonne de gauche) et « Volume » (Colonneà droite) dans le menu
- Confirmer la sélection avec ENTER
- L'écran affiche :



- Tournez le **Super Knob** à font à gauche (position zéro)
- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Enregistrer la performance avec **STORE** et « Overwrite Perf actuel. »

La Performance Tutoriel « Super K. Tutorial 1c » correspond à cet état.

Le **Super Knob** (et un FC7 en option), opère maintenant un Fondu dans vers le son « String Ensemble ».

4.8.1.5 Routage étape 2 « Super Knob »

Dans la première étape de l'affectation commune, on a configuré une connexion au Potar assignable Partie 3, mais comme déjà expliqué cette partie n'a pas été utilisée jusqu'à présent. C'est parce que on peut avoir appliqué le Common Routings à l'avance pour des s parties à utiliser plus tard.

Ainsi pour poursuivre la « Performance », il suffit de travailler dans la partie déjà préparée.

L'objectif est maintenant de configurer en plus un « Pad Layer » et utiliser le **Super Knob** pour ajouter le « String Ensemble » ou le pad au son du piano.

- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Tapez sur « + » dans « partie 3 »
- Sélectionnez la performance «Etheral» par « Catégory > Main »=Pad > « Sub » = Warm
- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Réduire le volume de « partie 3 » (Pad) avec le Fader 3 à zéro
- Déplacez le Super Knob à la valeur 64 (position centrale - les cordes sont audibles)

- Enregistrer la performance avec **STORE** et « Overwrite Perf actuel »

La Performance « Super K. Tutorial 1d » correspond à cet état.

- Appuyez sur **EDIT** pour ouvrir « Edit - Common / Audio »
- Sélectionnez « partie 2 » pour ouvrir « Edition - Partie 2 – Common »*
- Appuyez sur « Mod / Control » dans le menu de gauche (colonne gauche)
- Appuyez sur « Control Assign » dans le sous-menu (colonne droite)
- Appuyez sur « AutoSelect » (1) (active = vert)
- Tourner le potar assignable 6
- L'écran affiche (2) « AsgnKnob 6 »
- Désactiver « AutoSelect » (1) (inactif = gris)

Vous êtes de retour dans Affectation du Potar Assignable 6 de « partie 2 » avec Destination 7 « Volume ».



- Changer la « polarité » de la courbe de « Uni » à « Bi » (les cordes ne sont plus audibles) (8)
- Sélectionnez « partie 3 » pour ouvrir « Edition - Part 3 – Common »
- Tapez sur « + » sous « Auto Select » (4)
- Dans le champ « InsA LfoSpd », appuyez sur « Destination 7 » (4)
- Dans le menu « Part Param » (colonne à gauche) sélectionnez « Volume » (colonne droite)
- Confirmer la sélection avec **ENTER**
- Changer la « polarité » de la courbe de « Uni » à « Bi » (8)
- Changez le « Ratio » de la courbe en "-20" (9)



- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Enregistrer la performance avec **STORE** et « Overwrite Perf actuel. »

« Tutorial Performance "Super K. Tutorial 1e" » correspond à cet état.

Comment faire les derniers ajustements ?

Le « Ratio » peut être utilisé pour contrôler le volume maximal de « parties 2 et 3 ». Pour « partie 2 » (Strings), un changement de valeur a un effet normal (l'augmentation de valeur correspond à une augmentation de volume). Pour « partie 3 », la courbe est inversée (Une diminution de valeur augmente le volume). Si « Param 1 » de la courbe (10) est changé de 5 à 6 dans « partie 3 » (Pad), la courbure change et le Point zéro se déplace légèrement vers la droite. En conséquence, le Pad est entendu faiblement pour la position zéro du **Super Knob**, ce qui convient pour une transition vers « String Ensemble » lorsque vous tournez **Super Knob** vers la droite.

Expérimentez avec ce paramètre pour les parties 2 et 3 pour comprendre l'effet.

4.8.1.6 Fin

Avec la 2ème partie du routage **Super Knob**, vous avez un exemple assez simple mais pratique de la façon dont une courbe Bipolaire standard peut fonctionner. Utiliser un contrôleur au pied pour contrôler le volume de 2 parties de la même manière ne serait pas possible sans les types de courbes et les paramètres.

Avec d'autres types de courbes et réglages, il est possible de chevaucher plusieurs Parties dans la course du **Super Knob**. Un bon exemple est « Tutorial Performance "FM Heavens Harp" ».

Ceci conclut cette première partie. Dans la partie suivante, d'autres paramètres seront utilisés de façon un peu plus complexe.



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.8.2 Part 2

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2016_09_EN.pdf ».
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

4.8.2.1 Nouvelles Destinations 623
4.8.2.2 Routage à partir de zéro 626
4.8.2.3 Voix Solo (Part 3) 628
4.8.2.4 Exercices 631

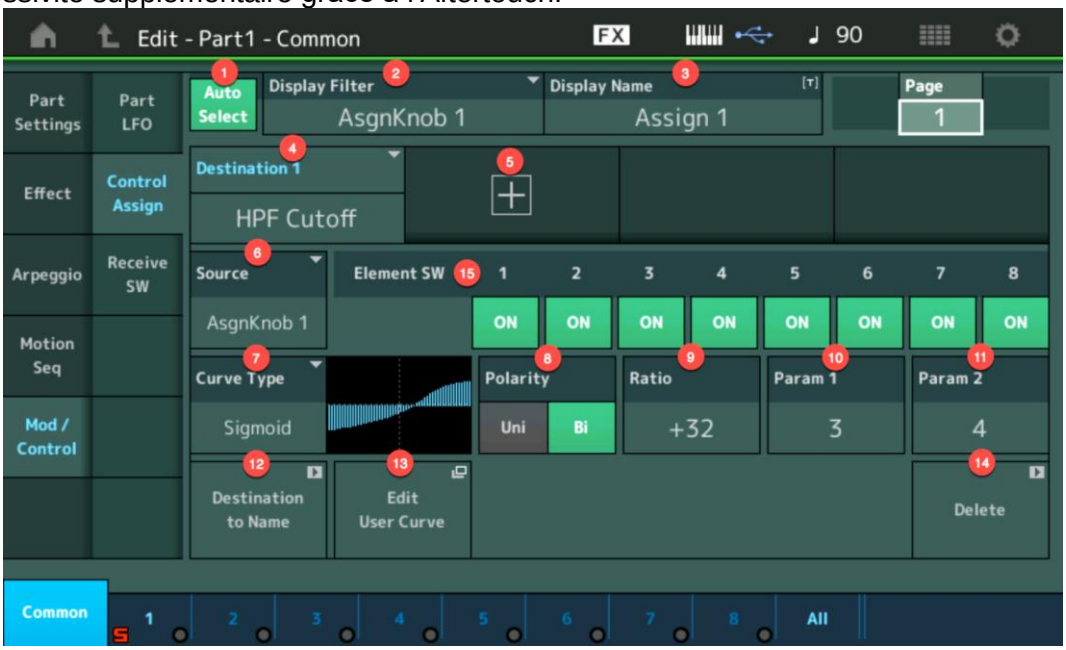
4.8.2.1 Nouvelles Destinations

La première partie, utilisait simplement des « Partie » pour rester simple, tout en étant utile dans la pratique. Les paramètres étaient contrôlés et combinés de plusieurs façons.

Télécharger les « Tutorial Performances » grâce à un e-mail envoyé avec les mots clefs « MONTAGE Free » à montage@easysounds.de. Un lien est alors reçu pour l'accès à toutes les « Performances Tutoriels » de tous les numéros de « Music Production Guide » depuis mars 2016.

Si Vous avez perdu le fil, télécharger les performances de la section actuelle pour continuer à travailler sur les bonnes bases.

Dans cette 2ème partie, il s'agit de la combinaison des « Layers » et « Splits ». Toutes les « parties » sont influencées par le **Super Knob**, tandis qu'une partie solo doit apporter une expressivité supplémentaire grâce à l'Aftertouch.



- Appuyez sur **CATEGORY SEARCH** (à partir de l'écran d'accueil)
- Sélectionnez la Performance « FM Roads » de la catégorie « Main » = Clavier, « Sub » =FM Piano
- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Tapez sur « + » de « partie 2 »
- Choisissez la fonction « Poly Synth Pad » de la Catégorie « Main » = Pad / Choir, « Sub » = Analog
- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Réduire le volume de « partie 2 » (Synth Pad) avec le Fader 2 à environ 50

- Enregistrer la performance avec **STORE** et affecter un nom

« Tutorial Performance "Super K. Tutorial 2a" » correspond à cet état.

Dans la première partie, pour simplifier les Presets de Performances choisis avaient des Routages existants qui n'avaient aucune influence sur les exemples. Beaucoup de Presets bien sûr, incluent « Super Knob, ce qui n'est pas forcément ce que vous voulez.

Dans la suite nous verront comment faire face à cela. Dans un premier temps, on analyse les tâches de contrôle pour « Common » et pour chaque « partie ».

- Appuyez sur **EDIT** pour ouvrir « Edit - Common / Audio »
- Tapez sur « Control » dans le menu de gauche (colonne de gauche)
- Appuyez sur « Control Assign » dans le sous-menu (colonne droite)

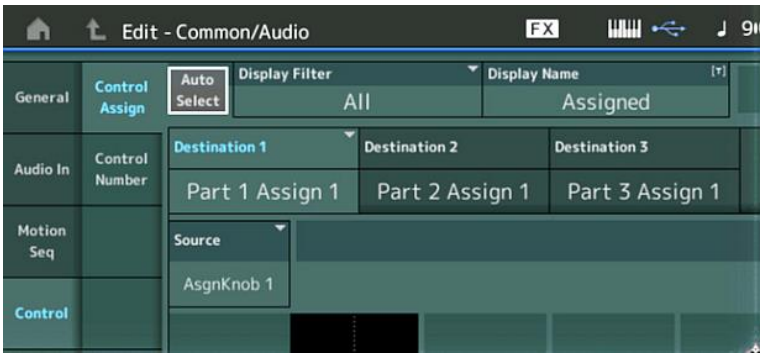
- Si nécessaire, désactivez « Auto Select » (1) (inactif =gris)
- Tapez sur le filtre d'affichage (2) (le menu de gauche s'ouvre)
- Tournez le cadran de données vers la droite jusqu'à "All"
- Fermez le menu avec « x » ou **ENTER**



Avec ce réglage (All) toutes les affectations existantes (Sources (2) et Destinations (4)) sont répertoriées. Dans cet exemple, seul s'affiche le « Assignable Knob 1 » pour le « Routage » du « Assignable Knob » Common vers « Partie 1 ».

De plus, 2 autres itinéraires vers les parties 2 et 3 doivent être ajoutés.

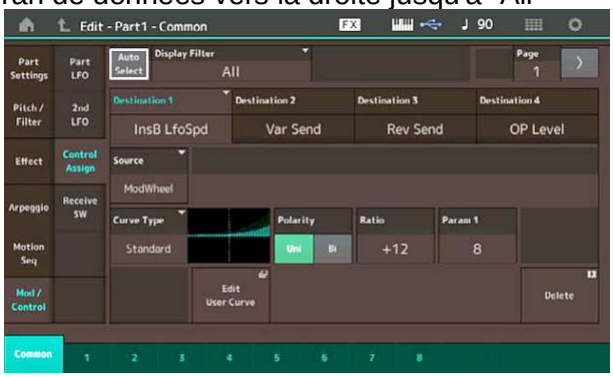
- Tapez sur « + » à droite de « Destination 1 »
- Tapez sur le champ « InsA Param 1 » sous « Destination 2 »
- Sélectionnez « Part 2 » dans le menu (colonne de gauche) et « Part 2 Assign 1 » (colonne à droite)
- Confirmer la sélection avec ENTER
- Tapez sur « + » à droite de « Destination 2 »
- Tapez sur le champ « InsA Param 1 » sous « Destination 3 »
- Sélectionnez « Part 3 » dans le menu (colonne de gauche) et « Part 3 Assign 1 » (colonne à droite)
- Confirmer la sélection avec ENTER



- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Enregistrer la performance avec **STORE** et « Overwrite Perf actuel. »

« Tutorial Performance "Super K. Tutorial 2b" » correspond à cet état. Toutefois, des routages Commons ont été préparés jusqu'à présent, et aucune différence n'est perceptible. L'étape suivante consiste à analyser les « Parties ».

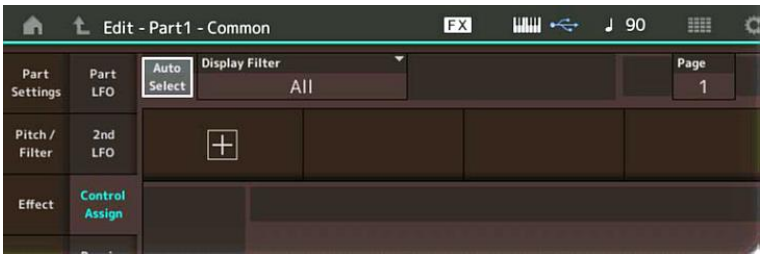
- Appuyez sur **EDIT** pour ouvrir « Edit - Common / Audio »
- Sélectionnez « partie 1 » pour ouvrir « Edit - Part 1 – Common »
- Appuyez sur « Mod / Control » dans le menu de gauche (colonne la gauche)
- Appuyez sur « Control Assign » dans le sous-menu (colonne droite)
- Tapez sur le filtre d'affichage (2) (le menu de gauche s'ouvre)
- Tournez le cadran de données vers la droite jusqu'à "All"



À ce stade, tourner le **Super Knob** pour apprécier le résultat.

Si, comme dans cet exemple, plus de 4 destinations sont assignées, passer à la page suivante dans le coin supérieur droit de l'écran (à côté de « Page »). De cette façon, vous pouvez décider si vous voulez garder ou adapter un ou plusieurs Routage. Dans cet exemple, on veut reconstruire les routages à partir de zéro et donc il faut d'abord supprimer tous les fichiers existants.

- Tapez sur « Delete » (14) (la première Destination est supprimée, Destination 2 passe à la première position)
- Appuyez plusieurs fois sur « Delete » (14) jusqu'à ce que toutes les destinations soient supprimées
- Répétez les 2 étapes pour la partie 2



- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Tourner **Super Knob** à fond à gauche (position zéro)
- Enregistrer la performance avec **STORE** et « Overwrite Perf actuel »

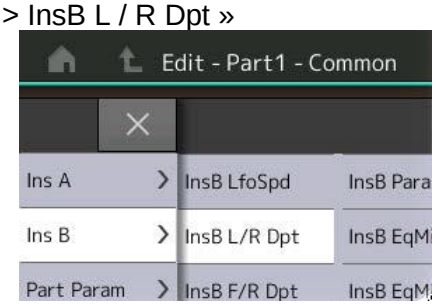
« Tutorial performance "Super K. Tutorial 2c" » correspond à ce statut.

4.8.2.2 Routage à partir de zéro

On veut utiliser les parties existantes jusqu'à la position centrale de **Super Knob**, la zone au-dessus étant réservée pour la partie Solo. Dans la position zéro du **Super Knob**, « FM Roads » permet d'obtenir plus d'effet. L'effet doit revenir à sa valeur d'origine à la position centrale.

Dans le même temps, la coupure de la partie 2 doit s'ouvrir, également seulement jusqu'à la position centrale. Le Controller Matrix le permet :

- Appuyez sur « EDIT » pour ouvrir « Edit - Common / Audio »
- Sélectionnez « partie 1 » pour ouvrir « Edit - Part 1 – Common »
- Appuyez sur « Mod / Control » dans le menu de gauche (colonne la gauche)
- Appuyez sur « Control Assign » dans le sous-menu (colonne droite)
- Tapez sur « Display filter » (2) (le menu de gauche s'ouvre)
- Sélectionnez « AsgnKnob 1 »
- Tapez dans la zone de sélection sous "Destination 1" (4)
- Sélectionnez « Ins B > InsB L / R Dpt »



- Confirmer la sélection avec ENTER
- Définissez les paramètres suivants :
  Type de courbe = Standard
  Polarité = Bi
  Ratio = -35
  Param 1 = 5

Tourner **Super Knob** entre sa position zéro et sa position centrale pour apprécier l'effet. Si nécessaire, coupez temporairement « partie 2 ».

- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Tourner **Super Knob** vers la gauche (position zéro)



- Enregistrer la performance avec **STORE** et « Overwrite Perf actuel. »

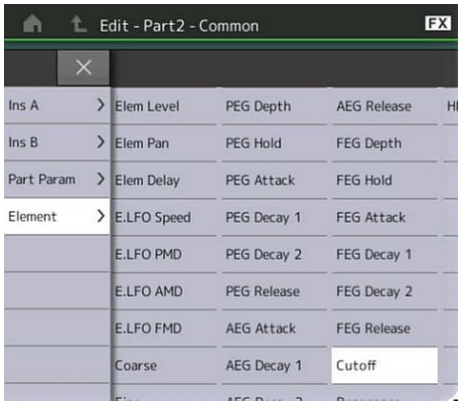
« Tutorial performance "Super K. Tutorial 2d" » correspond à cet état.

C'est l'inversion de la courbe bipolaire (-35) qui entraîne l'augmentation du paramètre « L / R Depth » dans l'insertion « Auto Pan » pour la position zéro de **Super Knob** - tout cela sans avoir à jouer avec les Paramètres d'effet eux-mêmes.

Maintenant pour destination « Cutoff » de « partie 2 » :

- Appuyez sur **EDIT** pour ouvrir « Edit - Common / Audio »
- Sélectionnez « partie 2 » pour ouvrir « Edit - Partie 2 – Common »
- Appuyez sur « Mod / Control » dans le menu de gauche (colonne à gauche)
- Appuyez sur « Control Assign » dans le sous-menu (colonne droite)
- Tapez sur « Display Filter » (2) (le menu de gauche s'ouvre)

- Sélectionnez « AsgnKnob 1 »
- Tapez dans la zone de sélection sous « Destination 1 » (4)
- Sélectionnez « Element > Cutoff »



- Confirmer la sélection avec ENTER
- Définissez les paramètres suivants :
  Type de courbe = Seuil
  Polarité = Uni
  Ratio = +7
  Param 1 = 2
  Param 2 = 3

Tourner **Super Knob** entre sa position zéro et sa position centrale pour apprécier l'effet. L'ouverture du filtre conduit à une augmentation non souhaitée du volume. Il faut contrecarrer

cela et en même temps, l'exemple montre comment il est utile de pouvoir contrôler plusieurs destinations depuis la même Source.



- Tapez sur « + » à droite de la « Destination 1 »
- Tapez sur le champ sous « Destination 2 »
- Dans le menu, choisissez « Élément » « Element Level »
- Confirmer la sélection avec ENTER
- Définissez les paramètres suivants :
  Type de courbe = Seuil
  Polarity = Uni
  Ratio = -5
  Param 1 = 0
  Param 2 = 4
- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Tourner **Super Knob** vers la gauche (position zéro)
- Enregistrer la performance avec **STORE** et « Overwrite Perf actuel »

« Tutorial Performance "Super K. Tutorial 2e" » correspond à cette étape.

On pourrait aussi bien avoir travaillé avec le paramètre « Part Volume », mais l'utilisation de « Level Elément » a permis d'une alternative. En outre, on peut commuter Allumé ou éteint sélectivement la capacité de contrôle des éléments.



4.8.2.3 Voix Solo (Part 3)

L'étape suivante consiste à ajouter une partie de Solo et faire les Control Assignment appropriées.

- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Tapez sur « + » dans « partie 3 »
- Sélectionnez la performance « FM Syn Lead 3 » par Category « Main » = SynLead, « Sub » = Numeric
- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**

Les étapes suivantes créent le « Split » :

- Dans la ligne « Rage », tapez sur le premier champ (Point de départ de « Key Range », partie 1)
- Appuyez sur le bouton Keyboard (vert = actif)
- Appuyez sur la touche appropriée du clavier (ici B2)
- Dans la ligne « Range », tapez sur Start Point de Key Range de « partie 2 »
- Appuyez sur la touche appropriée du clavier (ici B2)
- Dans la ligne « Rang », tapez End Point de Key Range de « partie 3 »
- Appuyez sur la touche appropriée du clavier (ici C3)
- Appuyez sur **PERFORMANCE** (HOME)

Afin de pouvoir jouer les parties dans une position confortable, un décalage de note de 12 demi-tons est requis :

- Appuyez sur **EDIT**
- Appuyez sur Keyboard **1** (« Partie 1 »)
- Sélectionnez « Part Settings » et « Pitch » (ou « Pitch / Filter » & « Pitch for the FM Parts »)
- Tapez sur « Note Shift »
- Changez la valeur à +12 avec **INC / YES**, la molette DATA ou le pavé numérique
- Répétez les étapes pour « partie 2 »
- Répétez les étapes pour la « Partie 3 », mais avec une valeur de -12
- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Enregistrer la performance avec **STORE** et « Overwrite Perf actuel »

« Tutorial Performance "Super K. Tutorial 2f" » correspond à cette étape.

Le Synth Lead contient déjà 6 destinations au Niveau des parties. Pour cet exemple, on adapte le routage existant de cette Partie à l'objectif.

- Appuyez sur **EDIT** pour ouvrir « Edit - Common / Audio »
- Sélectionnez « partie 3 » pour ouvrir « Edition - Part 3 – Common »
- Appuyez sur « Mod / Control » dans le menu de gauche (colonne la gauche)
- Tapez sur « Control Assign » dans le sous-menu (colonne la droite)
- Tapez sur Display Filter (2) (le menu à gauche s'ouvre)
- Tournez la molette DATA vers la droite jusqu'à ce que le filtre soit réglé sur "All"

À ce stade, on obtient la « partie 3 » dispose déjà d'un routage à partir de « Common » Assignable Knob vers « Part » Assignable Knob. Cela évite d'avoir à passer à la zone « common », ce qui évite de l'oublier.

Conformément à l'objectif, la valeur de **Super Knob** varie de 64 à 127 pour « Solo Part ». « Comme Assignable Knob 1 » est déjà affecté, seule « Curve Type » doit être ajusté.

- Tapez sur « Curve Type » sous « Destination 1 » (OP Level 3) (7)
- Définissez les paramètres suivants :
  Curve Type = Threshold
  Polarity = Uni
  Ratio = +12
  Param 1 = 10
  Param 2 = 4



- Tapez sur « Destination 2 » (OP Level 6) (5)
- Tapez sur « Source » (6) et modifiez le réglage sur « AsgnKnob 1 »
- Tapez sur « Curve Type » sous « Destination 2 » (7)
- Définissez les paramètres suivants :
  Curve Type = Threshold
  Polarity = Uni
  Ratio = +6
  Param 1 = 10
  Param 2 = 4
- Tapez sur « Destination 3 » (LFO2 PMD)
- Appuyez sur « Source » (6) et modifiez le réglage sur « AfterTouch »
- Laissez « Curve Type » réglé sur "Standard" (7)
- Définissez les paramètres suivants :
  Polarity = Uni
  Ratio = +7
  Param 1 = 5



- Tapez sur « Destination 4 » (Var Send)
- Tapez sur « Source » (6) et modifiez le réglage sur « AsgnKnob 1 »
- Définissez les paramètres suivants :
  Curve Type = Threshold
  Polarity = Uni
  Ratio = +4
  Param 1 = 10
  Param 2 = 4



- Appuyez sur **PERFORMANCE (HOME)**
- Enregistrer la performance avec **STORE** et « Overwrite Perf actuel ».

« Tutorial Performance « Super K. Tutorial 2g » correspond à cette étape.

4.8.2.4 Exercices

Toutes les valeurs et réglages sélectionnés sont bien sûr fonction de ses propres souhaits. Utiliser les exemples pour réaliser votre propre style.

Découvrez les destinations disponibles et de leur impact sur la partie concernée ou la performance globale.



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.8.3 Part 3

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2017_01_EN.pdf ».
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Cette 3ème partie sera plus courte et théorique, sans tutoriel contrairement aux précédentes. Car on est maintenant censé être en mesure d'analyser théoriquement une Performances sans se préoccuper du workflow.

4.8.3.1 Utilisation avancée du Super Knob 632
4.8.3.2 « Curvy » 633
4.8.3.3 Quick Change du Super Knob 635
4.8.3.4 Fin 636

4.8.3.1 Utilisation avancée du Super Knob

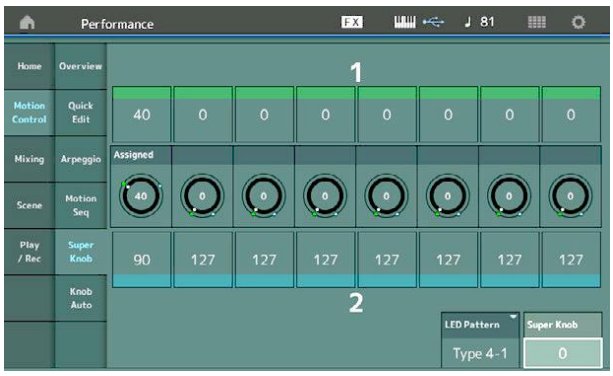
Un aspect a été délibérément laissé de côté jusqu'à maintenant. Les gammes de valeur des « Assignable Knobs » limitées (y compris de façon inversée. Cela se fait non pas en mode « Edit », mais dans l'écran d'accueil « Performances » (Home) :

- « Motion Control > Super Knob »



Dans les champs supérieurs (vert), on peut définir la valeur pour la Position la plus à gauche des potars (Knobs), et dans la rangée inférieure (bleu) la valeur pour la position la plus à droite. Cela défini l'échelle de variation du **Super Knob** par référence aux plages ainsi définies pour les « Assignable Knobs ».

Par exemple pour une plage de 40 ... 90, l'« Assignable Knob » est sur 40 quand le lorsque **Super Knob** est à sa position zéro. Et si le **Super Knob** est à sa valeur maximale de 127, l'« Assignable Knob » réglé sur 90. Cela permet à un tronçon de « Curbe Type » d'être contrôlé très finement.



Il est également possible d'inverser la direction d'action, pour régler un « Assignable Knob » (de 127 ... 0 – ou une gamme limitée) pour une action inversée.

Sur cet écran on peut également régler la valeur de départ et le Pattern de LED du **Super Knob**.

Certaines interrogations subsistent après la lecture des 2 premières parties de cet atelier. Par exemple :

- Quand utiliser un « Assignable Knob Common » et le router vers plusieurs « Assignable Knobs » en parallèle ?
- Quand établir un routage unique d'un « Assignable Knob Common » vers le « Part Assignble Knob » ?

Les réponses résident en partie dans l'introduction. De plus quelques explications peuvent être ajoutées sous forme d'exemple.

Jusqu'à présent, seuls les « Curve type » « Standard » et « Treshold » ont été utilisés, car ils répondaient au besoin. Mais il existe 18 types de courbes, dont certains dispose d'une pente et d'une direction d'action. Voici 2 exemples :


Tilt Sine


Bounce

Par exemple « Tilt Sine » : pour démarrer le paramètre avec une valeur élevée, puis le baisser, utiliser un « Assignable Knob » Common, inverser sa direction d'action, et le router uniquement à cette courbe.

4.8.3.2 « Curvy »

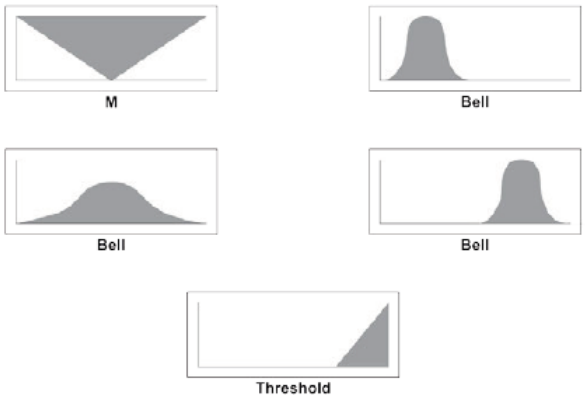
L'utilité de certaines courbes n'est pas apparent a priori.

Par exemple, une courbe de type « Sequence », perment la réalisation à elle seul d'une Mini « Motion Sequence ».


Sequence

La performance du didacticiel « Super K. Tutorial 3c » est déjà programmée pour cela. Cutoff et Resonances sont sélectionnées comme destinations. Tourner le **Super Knob** très lentement pour observer l'effet.

L'exemple suivant montre un fondu enchaîné transparent de 5 sons de Pad. Les types de courbe suivants sont utilisés :

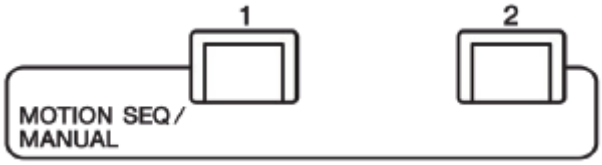


Schématiquement, leur effet combiné est approximativement le suivant :



(Le schéma n'est pas proportionné)

La Performance « Super K. Pad * SKT3d » est la version sans échantillon de la Performance du MONTAGE « Phat Analog II » de EASY SOUNDS. Cette performance interne, utilise les formes d'onde « User » du synthétiseur pour ce set de sons. Avec l'aimable autorisation de Peter Krischker, la version adaptée est fouurnie comme exemple dans les fichiers du didacticiel.

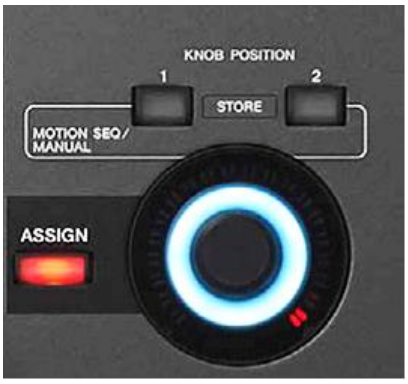


Pour le dernier exemple de la section « Curve Type », on va créer différents paramètres Drawbar d'une Performance d'orgue, avec le seul **Super Knob**. La base est la performance « Preset » « All 9 bars! », stockée sous le nom « * SKT.3a ». Les 3 types de courbes suivants sont utilisés : « Resonance », « Tilt Sine » et « Sequence », et acheminés uniquement vers les différents Volumes d'éléments de « partie 1 ».

On peut activer les différents réglages de Drawbars en tournant lentement le **Super Knob**. En outre certaines positions sont stockées dans les 8 « scènes », pour les rendre immédiatement accessibles.

Dans la variante « All 9 Bars! * SKT.3b », pour aller plus loin la vitesse de rotation des haut-parleurs rotatifs est réglée sur « Fast » à certaines positions du **Super Knob**, en utilisant le type de courbe « FM ». Les 8 « scènes » permettent d'accéder à différents paramètres de Drawbar et de modifier la vitesse de rotation.

4.8.3.3 Quick Change du Super Knob



Les boutons « KNOB POSITION » **1** et **2** au-dessus du **Super Knob** peuvent être utilisés comme un lien rapide pour limiter la portée d'action du **Super Knob**, sans passer par un menu ou un écran.

Comme la fonction n'est pas parlante a priori, suivre la procédure suivante :

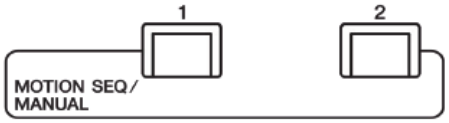
- Sélectionnez la performance de didacticiel « Super K. Pad * SKT3d »
- Tournez **Super Knob** de l'extrême gauche à l'extrême droite, en observant comment la valeur sous « Assign 1 » passe de 0 ... 127
- Réglez le **Super Knob** sur 30
- Appuyez sur **SHIFT** & « KNOB POSITION » **1**
- « Knob value stored » s'affiche brièvement à l'écran, aucun autre changement
- Tournez le **Super Knob** à fond à gauche - la valeur 30 reste
- Réglez le **Super Knob** sur une valeur de 110
- Appuyez sur **SHIFT** & « KNOB POSITION » **2**
- « Knob value stored » s'affiche brièvement à l'écran
- Tournez le **Super Knob** à fond à droite - la valeur 110 reste

Sur les 5 premières « parties » crossfadées avec le **Super Knob**, seules les 3 du milieu sont maintenant contrôlées.

Cette fonction peut être utilisée temporairement, mais les valeurs réglées peuvent également être enregistrées avec la Performance.

Comme autre exemple de ces options de personnalisation rapide, la Performance « All 9 Bars! * SKT.3b » est stockée avec une gamme de valeurs **Super Knob** réduite, tout comme « All 9 Bars! * SKT.3x ». Comparez les 2 variantes.

En appuyant simultanément sur les 2 boutons « KNOB POSITION » **1** et **2**, on active la fonction « MOTION SEQ / MANUAL », qui n'a pas de rapport avec le présent sujet.



Cependant, pour être exhaustif, en voici l'explication. Le **Super Knob** peut être automatisé avec une séquence de mouvement. Divers « Presets » de Performances en font usage, comme « FM Landscape ». En appuyajnt simultanément sur les boutons « KNOB POSITION » **1** et **2**, la séquence de mouvement est désactivée. Appuyer à nouveau pour la réactiver.

Ainsi, pour de telles Performances, c'est une possibilité de commande rapide du **Super Knob**. Cet état peut également être enregistré avec la Performance.

4.8.3.4 Fin

Les combinaisons et possibilités de programmation en relation avec le Super Knob et les types de courbe sont innombrables.

Le travail avec MONTAGE peut se résumer comme suit : La prise en main est évidente, et pour aller plus loin, mais sans effort, plonger simplement dans l'insrument.

Cette série de tutoriels est arrivé plus en profondeur, mais les possibilités maximales ne sont pas encore atteintes.



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.9 Tutoriel Firmware 1.5

4.9.1 NEW FEATURES 637
4.9.2 TUTORIEL FIRMWARE 1.5 : PART 1(TRADUCTION A ADAPTER) 637
4.9.3 TUTORIEL FIRMWARE 1.5 : PART 2 642

4.9.1 New Features

Librement traduit de : « MusicProductionGuide_2017_01_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

En partie équivalent au paragraphe 2.17 ci-dessus tiré de « Moesssieur ».

4.9.2 Tutoriel Firmware 1.5 : Part 1

Librement traduit par Loïc Duffar de : « MusicProductionGuide_2017_02_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Au moment du Winter NAMM 2017, Yamaha a publié l'OS Version 1.50 pour le MONTAGE.

Un aperçu des principales nouvelles fonctionnalités était déjà donné dans la précédente édition de musique Guide de production. Cette édition donne plus de détails.

4.9.2.1 Nouvelles performance 637
4.9.2.2 Super Knob 638
4.9.2.3 Conclusion 641

4.9.2.1 Nouvelles performance

La mise à jour comprend 52 nouvelles performances. En fonction des réglages de votre système, l'instrument commence en mode « Live Set » ou « Performance ». Pour trouver les nouvelles Performances, vous devrez savoir leur Noms en se référerant à la liste fournie dans le manuel complémentaire.

Mais pour faciliter les choses, Yamaha a ajouté de nouvelles pages de « Live Set ».

- ✓ 2 d'entre elles s'appellent « Best of V.1.5 »
- ✓ une troisième contient les Performances d'orgus.

Presque toutes les nouvelles Performances peuvent être trouvées dans ces 3 pages.



4.9.2.2 Super Knob

4.9.2.2.1 Généralités 638
4.9.2.2.2 Performance 1 639
4.9.2.2.3 Performance 2 640

4.9.2.2.1 Généralités

La mise à jour permet déconnecter les liens entre « Assignable Knobs » et **super Knob**, de façon à décider individuellement du contrôle par **Super Knob** de chaque « Assignable Knob ». Cette flexibilité apporte un énorme potentiel. Maintenant, chaque « Assignable Knob » peut avoir la même fonction que le **Super Knob**, sans aucune interférence des autres !

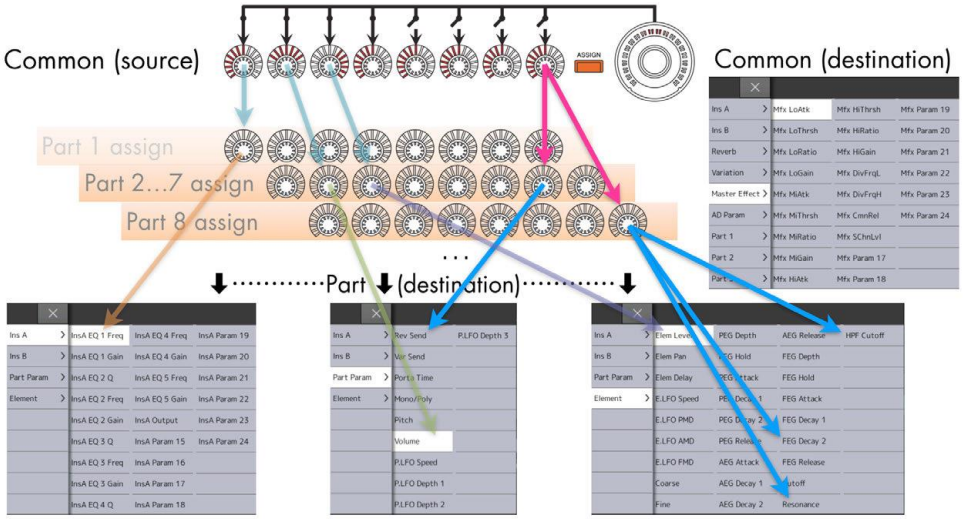
Pour déconnecter un « Assignable Knob » du **Super Knob** :

- Bouton **PERFORMANCE** (HOME)
- Sélectionnez «Motion Control» dans la colonne du menu de gauche
- Sélectionnez « Super Knob » dans la colonne du menu droit
- Activez les commutateurs sous « Super Knob Link » comme souhaité



Grâce à cette nouvelle fonctionnalité, on peut compléter la série d'ateliers sur « Controller Routing » et **Super Knob** des 3 précédentes éditions de MusicProduction Guide. Une figure a été modifiée comme suit, pour faire apparaître les nouvelles possibilités.

- Les anciens routages sont représentés avec une couleur plus claire.
- Les nouveaux routages sont : Common **Assignable Knob 8** assigné aux parties « Part 7 Assignable Knob 7 » et « Part 8 Assignable Knob 8 ». Cela signifie que les paramètres « Common » et « All Part » sont disponibles pour attribution et contrôle.



Les nouvelles possibilités en termes de programmation, sont liées aux paramètres contrôlables par le Foot Conntroller FC7

- ✓ Normalement, le FC7 contrôle le **Super Knob**.
- ✓ Ainsi tout ce qui NE DOIT PAS être contrôlé avec le **Super Knob** et le FC7 peut être affecté à un **Assignables Knob** « Un-link ». Dans les exemples suivants, on décrit différentes variantes de routage.

Rappel : la valeur de départ du **Super Knob** (Et avec cette mise à jour de n'importe quel **Assignables Knob**) peut être déterminé pour chaque performance. Il existe une relation avec le Type de courbe sélectionné du bouton.

Auparavant, rappelon les 3 scénarios suivants de valeur de départ du bouton, qui sont fondamentaux :

- 0 : Curve Type « Unipolar » ; la valeur change dans le sens positif
- 64 : Curve Type « Bipolar » ; la valeur change dans le sens positif ou négatif
- 127 : Curve Type « Unipolar » ; la valeur change dans le sens positif négatif

Bien sûr, on peut également inverser les directions et définir d'autres « Curve Types ».

4.9.2.2.2 Performance 1

Pour commencer les exemples se limitent aux scénarios de base ci-dessus. La capture d'écran suivante montre une performance en 2 parties.

- ✓ « partie 1 » : piano acoustique,
- ✓ « partie 2 » : Combinaison d'un pad et de Strings.



En utilisant une courbe bipolaire, le **Super Knob** (ou le FC7) contrôle le volume de Pad et Strings.

- En position centrale (64), seul le piano peut être entendu.
- En tournant le **Super Knob** vers la gauche (-) le Pad s'estompe
- En le tournant vers la droite (+) les cordes sont amplifiées.

Pour ce routage plutôt simple, un seul **Assignables Knob** (numéro 1) est nécessaire.



Il reste donc 7 **Assignables Knobs** disponible à d'autres fins, avec le Firmware 1.50.

Commençons par le **Assignable Knob 8** comme premier bouton pour des routages supplémentaires (bouton le plus proche du **Super Knob**). Cet encodeur le plus accessible est assigné à ASK 8, tandis que le 2ème est assigné à ASK 7 et ainsi de suite.

- ASK 8 contrôle le « Cutoff Frequency » du Pad avec une courbe Unipolar (valeur de départ = 0).
- ASK 7 contrôle le gain de plusieurs fréquences dans l'effet d'insertion de la « partie » (VCM EQ 501)
  La courbe bipolaire avec une valeur de départ de 64 permet d'adoucir ou améliorer subitement les fréquences élevées de piano.
- ASK 6 contrôle l'effet Send du piano (à l'aide d'une courbe bipolaire à nouveau). « Send Réverbération » et « Send Variation » sont simultanément diminués ou augmentés en fonction de la direction de rotation de ASK 6.



Voir une courte vidéo expliquant l'exemple au dessus: Https://youtu.be/NUMryFFHjVk

4.9.2.2.3 Performance 2

La performance suivante ne contient qu'une seule « partie » FM-X.



Le **Super Knob** commande ASK 1, qui à son tour contrôle les paramètres FM-X suivants pour certains opérateurs :

- ✓ Niveau de sortie de l'opérateur,
- ✓ EG Time 2
- ✓ Spectral Skirt.

ASK 8 contrôle les niveaux de « Send Level » du système et des « Insert Effects ». Les 2 routages utilisent une courbe bipolaire.

ASK 7 contrôle classiquement Cutoff (-), Resonance (+) et Volume (-), avec une courbe unipolaire (niveau de démarrage = 0), pour abaisser le volume lorsque la résonance est augmentée.

Courte vidéo expliquant l'exemple au dessus: Https://youtu.be/NUMryFFHjVk

4.9.2.3 Conclusion

Ces exemples donnent une bonne impression de l'augmentation immense de flexibilité procurée par cette option « Un-Link » des **Assignables Knobs**.

Voici quelques idées supplémentaires sur la façon d'utiliser librement les « **Assignables Knobs** » :

- Contrôle du volume relatif de plusieurs parties (ainsi que « Fade in » et « Fade Out » complets)
- Contrôle du volume de la partie lorsque les **curseurs** servent de « ELEMENT / OPERATOR »
- « Fade in ou out » des « ELEMENT / OPERATORS » spécifiques dans une ou plusieures « parties »
- Contrôle ciblé des paramètres d'une « partie »,

Et il existe des possibilités presque infinies de combiner ces fonctions.

Pour finir:
Cette extension rend encore plus nécessaire d'assigner un nom unique aux **Assignables Knobs**. C'était moins nécessaire quand tous les boutons étaient contrôlés ensemble avec le **Super Knob**.

Les valeurs de début des **Assignables Knobs** sont stockées avec la Performance. Donc, une performance vous amène toujours à modifier un certain paramètre de la même façon, vous pouvez enregistrer cette modification dans la Performance. C'est L'avantage des encodeurs rotatifs sans fin : le changement commence toujours à partir de la valeur programmée ou actuellement ajustée. C'est très pratique pour éviter de grands sauts de paramètres.



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.9.3 Tutoriel Firmware 1.5 : Part 2

Tiré du fichier : « MusicProductionGuide_2017_03_EN.pdf »
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

4.9.3.1 Les nouveaux effets 642
4.9.3.2 Améliorations du Workflow 646
4.9.3.3 Sauvegarde 648

4.9.3.1 Les nouveaux effets

L'offre d'effet déjà déjà riche, est augmentée par la mise à jour. Les nouveaux effets sont disponibles pour les « Insert Slots » des « parties » ainsi que pour l'effet Système « Variation ». Les effets suivants ont été ajoutés :

- ✓ Rotary Speaker 2
- ✓ Uni Compression Down
- ✓ Uni Compression Up
- ✓ Parallel Compression
- ✓ Presence

4.9.3.1.1 Ettet « Rotary Speaker 2 » 642
4.9.3.1.2 Effets de « Compression » 643
4.9.3.1.3 Effet « Presence » 645

4.9.3.1.1 Ettet « Rotary Speaker 2 »

Les différences les plus évidentes entre « Rotary Speaker » 1 et 2, concernent les paramètres de « Vitesse ».





Pour une meilleure compréhension, il est utile de connaître les modèles de simulations utilisés. Wikipedia fournit une excellente source: Https://en.wikipedia.org/wiki/Leslie_speaker

Le jeu d'orgue typique (rock, pop, jazz ...) implique des changements plus ou moins fréquents de la vitesse du rotor. Par conception, le bass-rotor et le Horn ont une différence d'inertie (donc une différence d'accélération), qui se manifeste pendant le changement de vitesse. Lorsque l'effet « Rotary Speaker 1 » est utilisé, le paramètre « Slow-fast Time » (séparé pour Rotor et Horn) permet d'influencer le changement Lent à rapide. Le « Rotary Speaker 2 » offre également des paramètres pour passer de rapide à lent.

Le concept du nouvel effet « Rotary Speaker 2 », diffère de « Rotary Speaker 1 » par d'autres points.

- ✓ « Rotary Speaker 1 » comporte les paramètres « Drive Rotor » et « Drive Horn ». L'intensité de la déviation du son virtuel était ajustée entre 0 et 127.
- ✓ « Rotary Speaker 2 » élimine ces paramètres.
- ✓ Le paramètre « Drive » ajoute maintenant un effet de distorsion. Cela peut empêcher d'utiliser un second Effet d'insertion. Pour l'égaliseur 2 bandes disponible dans la variante 1, Il existe maintenant un paramètre appelé « Tone » dans « Rotary Speaker » 2. L'intensité de l'effet rotatif peut être ajustée avec le paramètre correspondant des paramètres « Input Level » et « Output Level ».
- ✓ En outre, les unités « Speed » sont modifiées de « Hz » à « rpm ». La vitesse est modifiée par un facteur calculé (basé sur une valeur fixe).

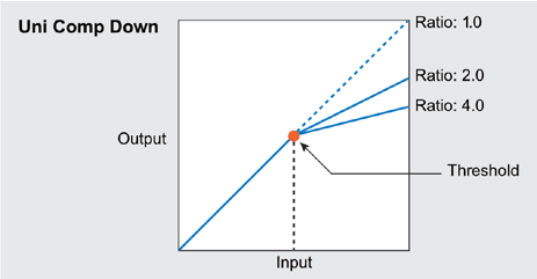
Pour finir, le nouvel effet « Rotary Speaker 2 » dispose d'une sonorité significativement différente et des options supplémentaires.

4.9.3.1.2 Effets de « Compression »

Dans le domaine des compresseurs, 3 nouvelles variantes dont les méthodes de compression, les paramètres et les effets produisent des différences substancielles.

« Uni Compression Down »

La variante « Uni Compression Down » correspond au principe de la méthode de compression « classique ».



Les niveaux au dessus du Seuil sont réduits en proportion (Ratio). Cela réduit le volume total du Signal, qui doit être compensé par une augmentation de niveau.

En dehors du compresseur « multibandes », nous avions le « VCM Compressor 376 » et « Classic Compressor ».

Les utilisateurs de studio apprécieront que « Uni Compresssion Down » permette d'accéder aux paramètres, supplémentaires « Treshold » et « Knee ».

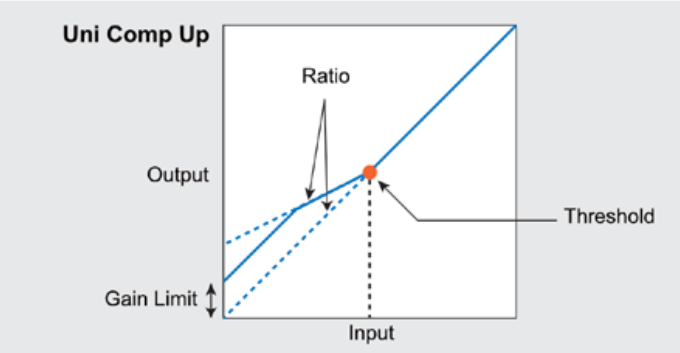
Même pour « Side Chain », un EQ est implémenté, ce qui permet une utilisation plus ciblée de cette application.



« Uni Compression Up »

« Uni Compression Up » est équipé du même ensemble de paramètres. Cependant, le processus est inversé.

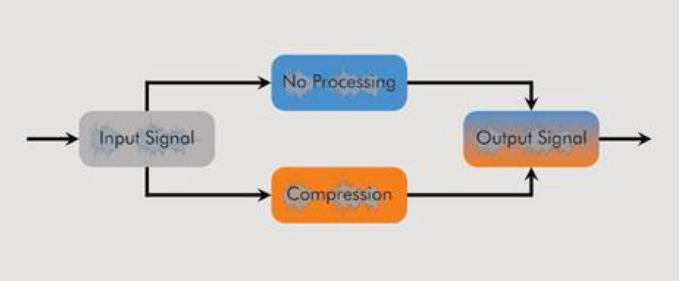
Les signaux situés sous le Seuil sont augmentés. En conséquence, l'ajustement de niveau éventuellement nécessaire, est significativement plus bas.





« Parallel Compression »

Il existe différents scénarios pour la compression parallèle. Dans le cas standard, des versions compressées et non compressée du signal sont fusionnées.



La compression parallèle est également utilisée comme compression de bus pour plusieurs canaux. Cela peut être un mélange de signaux secs et déjà compressés.

La performance « Solaris » est adaptée à l'expérimentation des différentes méthodes de compression. Elle contient 4 parties. Dans la partie 3 (Batteries), l'Insertion B n'est pas utilisée. Ainsi, ce chemin d'effet peut être utilisé pour des expériences sans modification de du preset original.

> Toutes les étapes ne sont pas décrites en détail, car les tutoriels précdents doivent avoir apporté une certaine autonomie de l'utilisateur.

Le choix de la « scène 3 » est recommandé avec le **Super Knob** en position médiane (64). Dans cette Scène, les Drums s'insèrent dans un son relativement dense, de sorte que les effets de la compression sont moins faciles à entendre :

- Enregistrez les performances en tant que performance utilisateur, avec les réglages de base recommandées
- Accédez à « Insert B » dans « partie 3 » et exécutez des arpèges sur le clavier
- sélectionnez « VCM Compressor 376 » de la Catégorie « Comp »
- Désactiver/Activez « insert B » pour voir l'effet sur la batterie
- sélectionnez « Uni Comp Down »
- Utilisez « Make Up Gain » pour ajuster la perte de niveau en désactivant/activant l'Insert
- Répétez les tests avec « Uni Comp Up » et « Parallel Compression »

Vous remarquerez les différences sur le signal des modes de compression. Pour certains, il y a plus de "punch" du BassDrum. Certains rehaussent Hi Hat et d'autres instruments dans les bandes de fréquence moyenne à supérieure ou affecte plutôt les intermédiaires.



L'effet système « Variation » étant inutilisé dans cette Performance, on peut par exemple, tester la « Compression parallèle » sur la somme de toutes les « parties ».

4.9.3.1.3 Effet « Presence »

Le nouvel effet « Presence » met au premier plan des harmonies « cachée ». Comme les Compresseurs, cet effet est adapté aussi bien aux « parties » individuelles, qu'à la finition globale d'une Performance.

4.9.3.2 Améliorations du Workflow

Voici le résumé des Innovations importantes qui améliorent la présentation et l'accessibilité des paramètres et des fonctions.

Dans l'écran Performance (Home), le bouton « View » a été ajouté à la gauche du nom de la performance (il en a déjà été fait mention dans la première partie au paragraphe 4.9.2 ci-dessus).

D'un point de vue pratique dans l'écran Performance (Accueil), appuyez sur la touche **PERFORMANCE** (HOME) puis sur « View » pour passer à un nouvel écran. Comme d'habitude, le premier écran se réfère au « Range » « common » de la Performance.



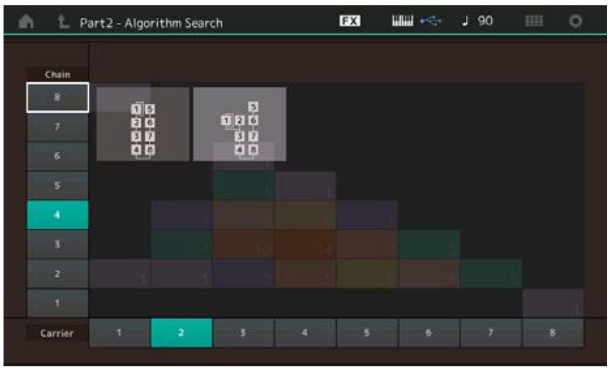
Alors que le « Range » tonal de l'écran « Home » divise le clavier, le « Velocity Range » du nouvel écran est située directement dessous.

En tapotant dans l'un des champs, 2 choses se produisent en même temps :

- Vous passez de la zone « commune » de la partie sélectionnée
- Le menu avec les entrées « Keyboard » et « Number » apparaît sur le côté gauche de l'écran. Ainsi, on peut maintenant au choix
  - saisir les valeurs limites de « Velocity Stacks » directement via le clavier
  - ou travailler plus précisément avec le champ « Number ».



En tapotant dans la zone supérieure de « partie » (Type / Name) les éléments / opérateurs et leurs **Faders** ainsi que l'algorithme et le niveau de Feedback pour FM-X-Parts sont affichés à droite du menu, à gauche de l'écran. Encore une fois, ce n'est pas un simple affichage. Tapoter sur le graphique de l'Algorithme conduit à « Algorithm-Search-Matrix ».

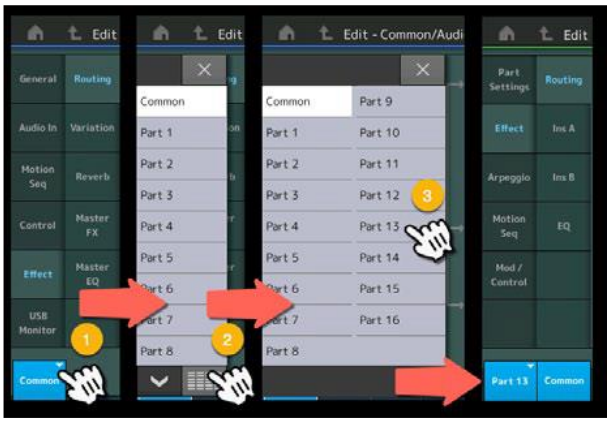


Si une sélection est faite pour « Algorithme » ou « Feedback », l'entrée de données est possible aussi bien via **DataWheel**, **INC / YES** & **DEC / NO** qu'à l'aide du champ « Number ».

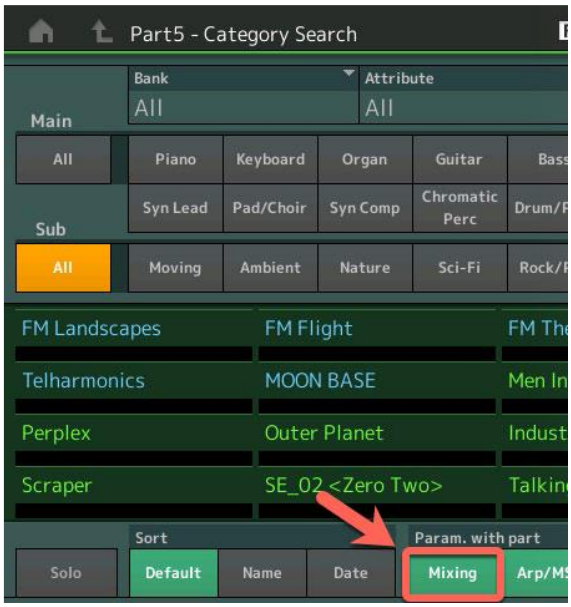
En combinaison avec les **curseurs** au-dessus des boutons de « scène » contrôlant le volume des opérateurs, le mode « FM-X-Quick Edit » a été considérablement amélioré.



Après avoir appuyé sur **EDIT**, il est maintenant possible de passer directement à une « Partie » depuis l'écran « common » (coin inférieur gauche). Cela n'était possible auparavant qu'avec **PART SELECT**.



Pour remplacer une partie déjà utilisée par une autre, vous pouvez maintenant sélectionner ou désélectionnez les paramètres de Mix pour la fonction de copie. Cela évite les modifications ultérieures.



Les paramètres de Mix sont:

- ✓ Volume,
- ✓ Pan,
- ✓ Reverb Send,
- ✓ Variation Send,
- ✓ Dry Level,
- ✓ Cutoff,
- ✓ Resonance,
- ✓ FEG Depth.

4.9.3.3 Sauvegarde

Il est recommandé d'effectuer régulièrement des sauvegardes.

Avec la mise à jour du firmware 1.50, la sauvegarde est encore facilitée. Lors de l'enregistrement d'un fichier BACKUP, la totalité du contenu de la mémoire est stockée dans un fichier, comme déjà décrit en détail dans le Guide de production musicale 2017-01.

Le fichier BACKUP enregistre également toutes les LIBRARIES installées actuellement dans l'instrument. Ce package permet de disposer dans une clé USB de tout le nécessaire pour jouer avec un MONTAGE quelconque.

> La totalité des LIBRARIES n'est nécessaire qu'en de studio (ce qui représente un fichier BACKUP de 2 GB long à charger), alors qu'on peut se contenter de moins pour le live avec un MONTAGE de location.
>
> Les performances d'une LIBRARY chargée ne peuvant pas être modifiées, il faut vider l'emplacement de la LIBRARY, avant de créer le fichier BACKUP qui ne contient que les données requises pour la situation particulière. Dans ce but, Il peut être utile de préparer un tableau comporant les données installées, en particulier les LIBRARIES, afin des les restaurer pour poursuivre le travail en studio.



Date	File Name	Library 1	2	3	4	5	6	7	8
28.01.17	[illegible]								
28.01.17	[illegible]								
28.01.17	[illegible]	x	x						



Hans-Peter Henkel

4.10 Tutoriel Firmware 1.60 (Traduction à adapter)

« MusicProductionGuide_2017_06_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Voir aussi l'article « Moessieurs » en français reproduit au § 2.17.2 ci-dessus.

Le numéro 1.60 de version du micrologiciel correspond presque au nombre d'années depuis la sortie du MONTAGE. Outre les petites corrections de bogues, la mise à jour apporte des améliorations significatives du flux de travail et 2 nouveaux effets.

Vous trouverez ici quelques détails et informations allant au-delà du manuel supplémentaire de cette version.

4.10.1 EFFECTS & PERFORMANCES 650
4.10.2 SHORTCUTS 651
4.10.3 SHORT DISTANCES 652

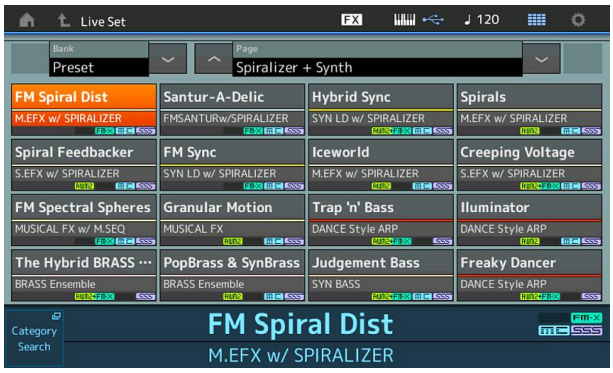
4.10.1 Effects & Performances

La mise à jour ajoute un nouvel effet à la catégorie « Tech », appelé « Spiralizer ». Globalement, il existe 4 variantes de ce nouvel effet disponibles, qui peuvent être utilisées en tant qu'effet d'insertion et de variation commune. Il est difficile de décrire cet effet avec des mots - le spiralisateur ajoute des fréquences sur la base d'un phaser (variante "P") ou d'un flanger (variante "F"), qui englobent le signal audio dans une spirale virtuelle sans fin.



Les 2 variantes sont également disponibles avec un LFO synchronisé. Le Spiralizer est définitivement créé pour des effets de synthétiseur exceptionnels. Grâce à son vaste ensemble de paramètres, les résultats peuvent varier du plus subtil au plus fou.

Le concept de mémoire de MONTAGE se révèle avantageux à ce stade, car il permet d'ajouter de nouvelles Performances au contenu «Usine» en utilisant les nouvelles fonctionnalités ajoutées par la mise à jour du micrologiciel. Donc - il y a 8 nouvelles performances qui démontrent grandement l'effet Spiralizer. Vous pouvez les trouver sur le nouveau Preset « Live Set » Page 3, appelé «Sprializer & Synth».



4.10.2 Shortcuts

Dans certaines pages d'affichage, il y avait (et il reste toujours) de la place pour des menus et des boutons supplémentaires. En fait, dans plusieurs forums Internet, j'ai lu diverses spéculations sur ce que l'espace libre pouvait utiliser pour quelle fonction. Avec cette mise à jour, certains de ces "postes vacants" ont été pourvus de raccourcis pratiques.

Il existe de nombreux paramètres pour le **Super Knob** qui peuvent être atteints directement à partir de l'écran d'accueil à l'aide de ce chemin: Motion Control> Super Knob



Dans ce cas, la version 1.50 du micrologiciel avait implémenté les boutons « Super Knob Link ».

Maintenant, avec la version 1.60, 2 nouveaux raccourcis ont été ajoutés à cet affichage. Le nouveau bouton « Edit Super Knob Motion Sequence » ouvre la page d'affichage correspondante. Il existe une séquence de mouvement séparée, connue pour être la seule qui fonctionne sur le **Super Knob**. Comme cela entraîne une automatisation, la page était auparavant accessible via l'onglet « Bouton automatique ». Cela est resté le même. À mon avis, le nouveau bouton avec le nom correspondant est plus en ligne avec l'objectif et aidera non seulement les nouveaux utilisateurs à trouver leur chemin mieux et / ou plus rapidement.

Avec « Edit Super Knob », vous accédez à la zone « Common / Audio », où les paramètres de contrôleur pour la performance sont définis au niveau « Common ». Ce niveau est en principe déjà disposé en dessous du **Super Knob**, car ici les **encodeurs assigables** communs sont affectés à leurs destinations. Cela vous permet d'entrer la matrice du contrôleur à partir de l'écran d'accueil Performance sur un chemin explicite, sans avoir à appuyer sur le bouton EDIT. Ainsi, la mise à jour vous guide pas à pas dans tous les réglages nécessaires pour une affectation rapide de **Super Knob**.

Bien que le paramètre « Cutoff » puisse sembler un peu trop utilisé par rapport aux tutoriels ici, il est toujours très approprié pour l'exemple suivant. Je commence par une performance en une partie qui n'inclut pas les routages **Super Knob**.

À partir de l'écran d'accueil Performance, les étapes suivantes sont nécessaires pour affecter la coupure au **Super Knob**:

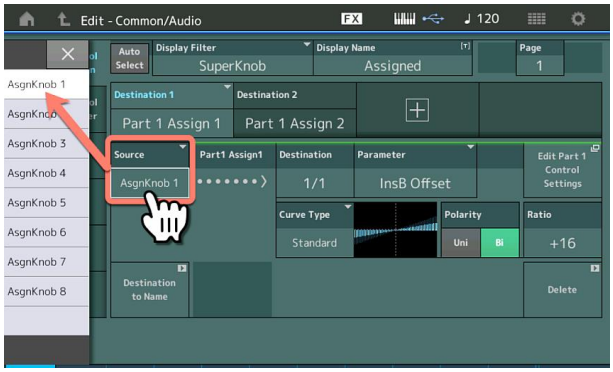
- ✓ Menu d'affichage «Motion Control»
- ✓ Menu d'affichage « Super Knob »
- ✓ Lien rapide « Edit Super Knob » - Filtre d'affichage = Super Knob
- ✓ Sélectionnez « + »
- ✓ Définissez « Destination 1» sur « Part 1> Assing 1
- ✓ Définissez « Parameter » sur « Element> Cutoff (Polarity = Bi, Ratio = ca. 15).

Avec ce nouveau guide d'utilisation, il n'est pas nécessaire de sélectionner les différents niveaux d'édition « Common » et « Part » via leurs boutons.

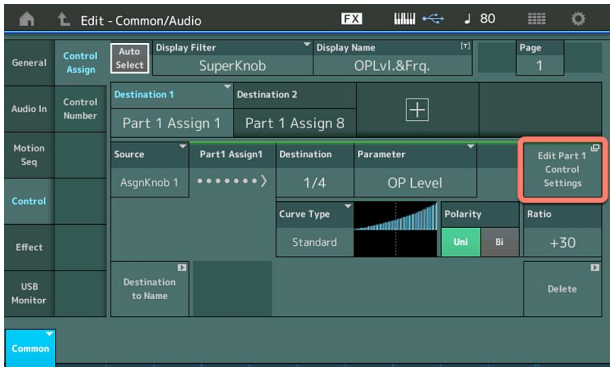
Parallèlement à cet article, une vidéo YouTube présentant les fonctionnalités décrites ci-dessus est disponible :

4.10.3 Short distances

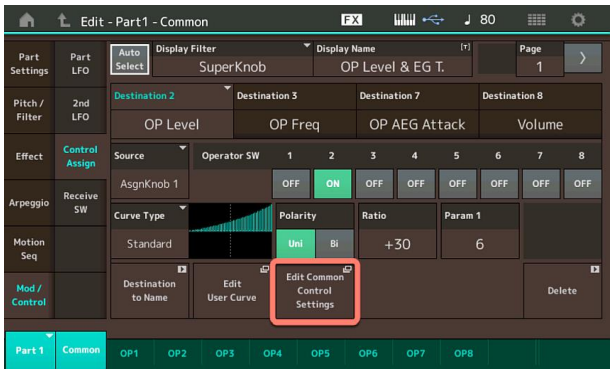
« Super Knob » a été ajouté à « Display Filter » dans toute la zone de routage du contrôleur. Le filtre d'affichage devrait vous aider à garder une trace de la possible "jungle de routage de contrôleur". Ici, vous pouvez définir une source (source du contrôleur) et afficher tous les routages affectés à cette source. Si le filtre est défini sur « All », toutes les connexions sont affichées, généralement réparties sur plusieurs écrans. La sélection effective d'une source de contrôleur n'est pas (ou pas exclusivement) effectué via « Display Filter », mais via le bouton « Source ». Bien que la sélection dans le filtre sélectionne et affiche une « source », il est possible de sélectionner ou de modifier une source directement et sans utiliser le filtre.



Si le **Super Knob** est maintenant actif dans le filtre d'affichage de la page « Commun / Audio> Contrôle> Control Assignment », une vue d'ensemble bien meilleure est immédiatement obtenue. Dans la zone des paramètres situés sous les destinations, seuls les paramètres des routages courants étaient affichés jusqu'à présent. Si la destination est un **encodeur assignable** de partie, avec la nouvelle version du micrologiciel, cette zone affiche également un extrait réduit des paramètres de partie, des modifications immédiates sont également possibles.



Même un saut à l'ensemble des paramètres de la Part Controller Le routage est possible directement à partir d'ici.
Ce nouveau guide d'utilisation est complété par le fait logique qu'il existe également un lien rapide vers les routages communs sur la page des paramètres détaillés du contrôleur de partie.



Comme déjà indiqué ci-dessus, veuillez regarder la vidéo sur YouTube: https://youtu.be/m5UD0770K4k



Hans-Peter Henkel

4.11 Tutoriel « Library Import »

Librement traduit du PDF « MusicProductionGuide_2017_04_EN.pdf ».
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Un grand nombre de bibliothèques de sons sont disponibles auprès de « EASY SOUNDS » et d'autres fournisseurs tiers. Il devient important de savoir comment efficacement gèrer les bibliothèques.

Ce sujet a déjà été abordé dans 2 articles :

- ✓ MONTAGE QUICK GUIDE - Partie 3 – Gestion de Fichier et de bibliothèque – Quick Guide (Pages 7-12, Guide de production musicale 2016-06) Traduit au § 4.4 ci-dessus
- ✓ Bibliothèques de sons optionnelle de EASY SOUNDS (pages 12 à 14, Guide de production musicale 2016-07) Traduit au § 7.2.4.2 ci-dessous

Lire ces articles pour les connaissances de base de Gestion de bibliothèque et de l'importation de bibliothèque.

NB : D'autres articles ultérieurs traitent également de ce sujet :

- ✓ Guide des Libraries et de « Waveform Editor » de John Melas Musique production Guide 2019-01 & 02 Traduit au § 4.24 ci-dessous
- ✓ « Waveform Editor » de John Melas Musique production Guide 2018-06 Traduit au § 4.26 ci-dessous

Dans cet article, nous discuterons d'une méthode spécifique de Gestion de Bibliothèque, que des forums ont déjà abordés : la combinaison de plusieurs bibliothèques de sons en une seule pour faire de la place pour d'autres bibliothèques.

Un exemple simple illustre l'intérêt de cette opération :
Les bibliothèques EASY SOUNDS MONTAGE actuellement disponibles (avril 2017) peuvent être chargées dans les 8 emplacements LIBRARY du MONTAGE. L'utilisation de la mémoire d'échantillons serait encore inférieure à 1 Go, ce qui laisse encore plus de 500 Mo disponible pour d'autres bibliothèques (le maximum possible pour est de 1,75 Go dans le Montage et 1 Go sur le MODX). Cependant, les 8 emplacements LIBRARY étant déjà occupées, il ne resterait plus que la mémoire USER pour charger un unique « Soundset ». Cette mémoire USER devant être réservée à des opérations temporaires ou des compilations individuelles, il est préférable de fusionner certaines bibliothèques, pour libérer des emplacements LIBRARY.

4.11.1 IMPORTATION DE BIBLIOTHEQUES COMPLETES 654
4.11.2 COMBINER PLUSIEURS BIBLIOTHEQUES 656

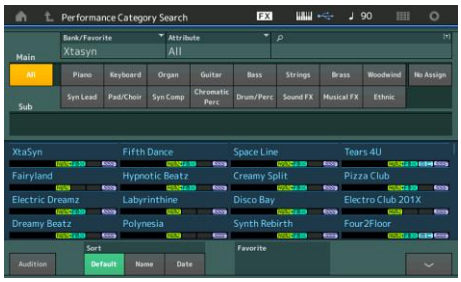
4.11.1 Importation de bibliothèques complètes

En sélectionnant TOUTES les « Performances » d'une bibliothèque par « Select All » (dans l'écran « Library Import »), leurs formes d'ondes et « User Arpeggios » sont copiées dans la banque USER. Par contre les « Live Sets » de la bibliothèque ne seront pas importés !

Ainsi, la bibliothèque complète peut être copiée dans la banque USER, puis stockée en tant que nouveau fichier USER et fichier LIBRARY. Cela permet de combiner plusieurs bibliothèques (« Soundsets ») en une nouvelle LIBRARY. La condition préalable est que les bibliothèques combinées ne contiennent pas plus de 256 « User Arpeggios » au et que la mémoire d'échantillons disponible soit suffisante (le maximum possible pour le Montage est de 1,75 Go dans le Montage et 1 Go sur le MODX).

Afin de s'assurer que l'ordre original des performances de la bibliothèque soit conservé, les étapes suivantes sont nécessaires, qui sont présentés ici comme exemples en utilisant la bibliothèque EASY SOUNDS « Xtasyn ».

- ➢ Chargez le fichier de bibliothèque « Xtasyn.X7L » dans MONTAGE.
  C'est l'ordre original des 16 premières « Performances » :



- Sélectionnez **UTILITY** > « Contents > Library Import ».
  Les Performances sont présentées dans l'ordre du nom :



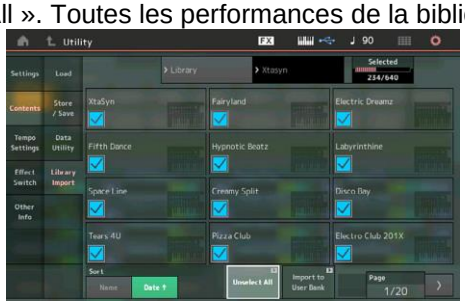
- Presser « Date » à droite de « Name ». L'ordre de tri est toujours selon le nom.



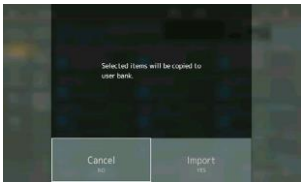
- Presser « Date » à nouveau pour modifier le tri dans l'ordre original de la bibliothèque.
  Attention, les Performances ne sont pas affichées en lignes, mais en colonnes.
  Les 4 premières Performances « XtaSyn », « Fith dance », « SpaceLine » et « Tears 4U » sont dans la première colonne, la 2ème colonne commence par « Fairyland ».



- Appuyez sur « Select All ». Toutes les performances de la bibliothèque sont cochées.

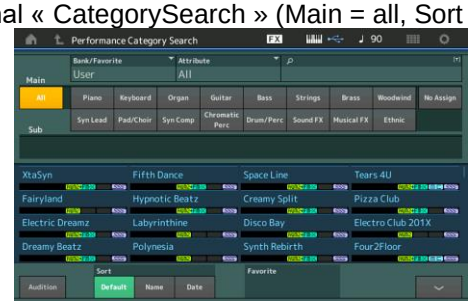


- Appuyez sur « Import to User Bank » et confirmez avec « Import – Yes ».



Le processus d'importation commence et prend quelques minutes à cause des échantillons contenus dans la Library.

Après avoir terminé l'importation de la bibliothèque, les Performances apparaissent dans la banque d'utilisateurs dans l'ordre original « CategorySearch » (Main = all, Sort = Default) :



L'exemple ci-dessus montre les étapes à suivre pour copier une bibliothèque complète dans la banque d'utilisateurs tout en maintinant l'ordre original des performances.

4.11.2 Combiner plusieurs bibliothèques

Après avoir compris la procédure d'importation d'une bibliothèque Complète, on peut à fusionner plusieurs bibliothèques en utilisant la fonction d'importation de bibliothèque. Cependant comme mentionné ci-dessus, il faut d'abord vérifier si le nombre maximum de « User Arpeggios » n'est pas dépassé. Toutes combinées, les bibliothèques ne doivent pas contenir plus de 256 Arpeggios utilisateurs.

Voici un aperçu des bibliothèques EASY SOUNDS actuelles (Avril 2020) et le nombre de « User Arpeggios » contenus dans celles-ci:

- ✓ Analog Xperience= 200 User Arpeggios
- ✓ Phat Analog = 0
- ✓ Phat Analog II = 48
- ✓ Dance Pro = 256
- ✓ Xtasyn = 182
- ✓ Nature of Chill = 0
- ✓ Live Instruments = 256
- ✓ Live Organ = 244
- ✓ Organ Session = 0

Par exemple,

- ✓ on pourra créer les combinaisons suivantes, de bibliothèque avec « User Arpeggios » et de bibliothèque SANS « User Arpeggios »:
  - Phat Analog + Phat Analog II = 48 User Arpeggios
  - Live Organ + Organ Session = 244
  - Live Instruments + Nature of Chill = 256
- ✓ ou combiner des bibliothèques contenant toutes les 2 des « User Arpeggios », à condiont que le nombre de 256 ne soit pas dépassé.
  - Xtasyn (182 Arpeggios utilisateur) + Phat Analog II (48 « User Arpeggios »)

D'autres bibliothèques sans « User Arpeggios » pourraient être ajoutées, mais en respectant la contrainte supplémentaire d'un maximum de 640 « performances » pour un seul fichier USER ou LIBRARY.

> Généralement, il est cependant préférable d'éviter de combiner trop de bibliothèques ensemble, pour la clarté du résultat.

Pour combiner 2 des Soundsets ci-dessus, effectuer uniquement l'importation de la bibliothèque pour l'un des 2 « Soundsets », car avec les bibliothèques EASY SOUNDS le premier fichier peut être chargé directement en tant que fichier USER.

Les étapes pour une combinaison de « Phat Analog » et « Phat Analog II » sont les suivantes :

- Charger le fichier « User » PhatAnalog.X7U
- Charger le fichier « Library » PhatAnalogII.X7L
- Effectuez l'importation de la bibliothèque complète « PhatAnalogII » en suivant les étapes décrites ci-dessus

Après cette procédure, qui est exécuté en quelques minutes, les 2 Soundsets sont stockés ensemble dans la Bank « User » et peuvent être enregistrés en tant que nouveaux fichiers USER et LIBRARY.

Pour cela, l'astuce suivante est importante : dans le cas de changements ultérieurs, vous devez toujours conserver le Fichier « User » correspondant, en plus des fichiers LIBRARY. Ainsi pour changer les Performances de la LIBRARY, charger d'abord le Fichier USER identique, effectuer les modifications et enregistrer le contenu en tant que Fichier USER et LIBRARY. Enfin, l'ancienne bibliothèque est supprimée et la bibliothèque modifiée est rechargée dans le MONTAGE.

Après l'importation de la bibliothèque, les Performances de « Phat Analog II » suivent celles de « Phat Analog » dans l'ordre d'origine. Comme pour toutes les bibliothèques EASY SOUNDS, les Performances « Multi Part » (bleues) sont stockées avant les « Single Part » (vertes). Donc, pour accéder à la première Performance de « Phat Analog II », il faut parcourir les pages de « Category Search » jusqu'à ce que la première « Performance multi part » de Phat Analog II (bleu) apparaisse.

Pour uniquement sélectionner les Performances « Multi Part » (bleu) des 2 « Soundsets », sélectionnez l'attribut « Multi » dans « Category Search ».

Après toutes ces étapes, utiliser la fonction « Backup File » (nouveau depuis Firmware 1.50) pour enregistrer toutes les bibliothèques ensemble dans un fichier (**UTILITY** > Content > Store / Save > « ContentType » « Backup File »).



Peter Krischker
(Traduction et mise en forme LD)

4.12 Tutoriel : Application iPad « SongBook+ », le couteau suisse

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2017_05_EN.pdf ».
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Voir la présentation générale de l'appli au paragraphe 6.2.2 ci-dessous.

Tout musicien ayant fait des tournées connaît les feuilles de partitions et de paroles, avec leurs inconvénients : papier déchiré, document jauni, traces de boissons, ainsi que le défi de l'organisation.

Depuis plusieurs années, de nombreux musiciens ont remplacé les stands à partition classiques par les tablettes et applications.

« SongBook+ » est l'une des applications pour gérer des partitions musicales ou des paroles sur une tablette informatique.

Cet atelier est rédigé en collaboratioçn avec le développeur, Matthias Bauer, et se limite aux caractéristiques essentielles importantes pour le MONTAGE (L'application offre un très bon manuel).

Toutes les marques et modèles de claviers qui utilisent des fichiers audios stockés en mémoire Flash peuvent également bénéficier des commandes MIDI de l'application.

4.12.1 BASICS 658
4.12.2 ADVANCED 662
4.12.3 CONCLUSION 664

4.12.1 Basics

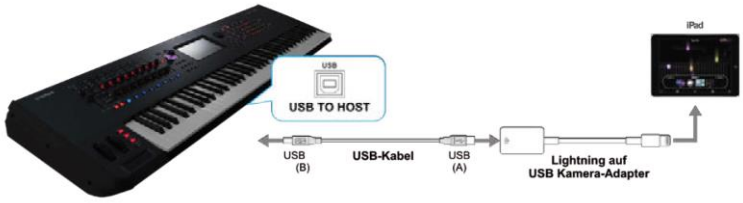
4.12.1.1 Commandes MIDI 658
4.12.1.2 Importation des fichiers 659
4.12.1.3 Fonction « Edit Song » 660
4.12.1.4 Numérotation des « Program Changes », de « Song Book+ » et des commandes MSB/LSB 661
4.12.1.5 Modes « Live Set » ou « Performance » 661
4.12.1.6 Modification d'une « Performance » en arrière plan 661

4.12.1.1 Commandes MIDI

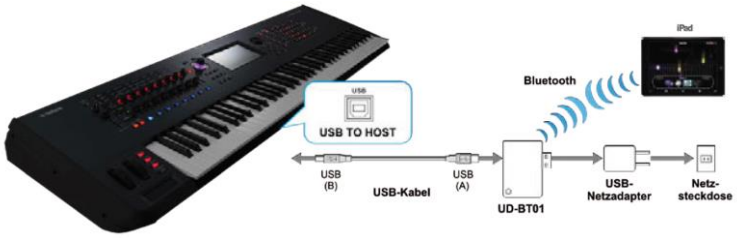
L'application « SongBook+ » facilite l'envoi au MONTAGE de commandes MIDI pour appeler un « Live Set » ou une « Performance » particulière, quand un morceau est sélectionné dans « SongBook+ ».

Pour cela il faut connexion MIDI entre l'iPad et le MONTAGE, câblée ou sans fil. Le manuel fournit un bon aperçu des types de connexion possibles. J'ai testé les suivantes :

- ✓ USB cable with Apple Lightning-to-USB Camera Adapter



✓ Yamaha UD-BT01



✓ Yamaha MD-BT01



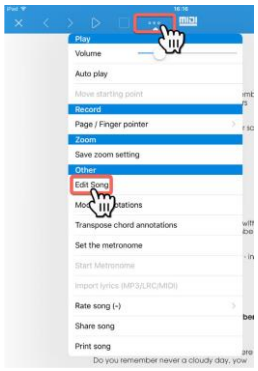
L’avantage de la connexion sans fil est la possibilité de laisser l'iPad en charge, ce qui n'est pas possible quand l'adaptateur Apple Lightning-to-USB2.0 est occupé par une connexion MIDI filaire.

4.12.1.2 Importation des fichiers

Pour travailler avec « SongBook+ », les fichiers doivent d'abord être importés. L'affichage de texte supporte tous les formats graphiques courants, texte pur (TXT) et PDF. Vous pouvez utiliser « iTunes » pour importer des fichiers, mais d'autres options d'importation habituelles sont également proposées, par exemple directement à partir d'un e-mail. Immédiatement après l'importation, les fichiers apparaissent comme des « unused file». Afin de pouvoir travailler avec eux dans l'application, ils doivent être transférés à la liste des chansons.

> Diverses informations supplémentaires peuvent être entrées pendant ce transfert. Dans le même temps, il y a la possibilité de travailler avec des commandes MIDI. Cela ne doit pas nécessairement être fait immédiatement, car la page peut également être appelée par la suite.

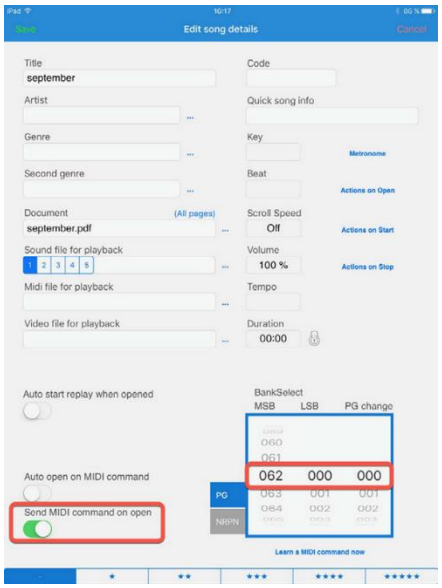
4.12.1.3 Fonction « Edit Song »



La fonction « Edit Song » est appelée via un menu.

La page correspondante s'ouvre, de même pour le transfert d'un fichier inutilisé dans la liste des morceaux.

- En bas à gauche se trouve le bouton « Send MIDI command on open ». Si la commande doit être envoyée lorsqu'un morceau est chargé, ce commutateur doit être activé.
- A droite, se trouve le champ de saisie pour les données. Les « Command changes » habituelles MSB / LSB / PRG sont utilisées.



Ces commandes permettent de sélectionner des « Live Sets » ainsi que des « Performances » du MONTAGE.

Pour « Live Sets », les 16 pages de « User Bank 1 » peuvent être sélectionnées via MIDI. Les commandes MIDI nécessaires peuvent être trouvées dans la liste de données. Grâce à la grande mémoire du MONTAGE attribués aux zones « Preset », « User » et « Library », les listes de données sont relativement vastes. Comme l'usage principal de l'application dans ce contexte est une « Performance multiparties », les exemples suivants traitent de cela.

Par exemple, pour sélectionner une chanson dans SongBook + dans l'emplacement « Live Set » # 3 de la page 1, la commande est la suivante :

- MSB = 062 | LSB = 000 | PRG = 002



Comme exposé dans les articles précédents sur le Montage de « Yamaha Production Guides », l'interface utilisateur du MONTAGE ne contiàent pas de notion de « Banque ». Cependant, en interne, les 640 Performances utilisateur sont divisés en 5 banques de 128 performances chacune.

Ainsi, vous pouvez sélectionner la « Performance » numéro 3 de User Bank 1 avec la commande suivante :

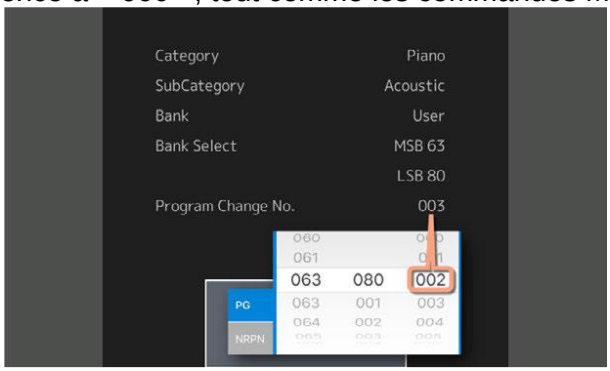
- MSB = 063 | LSB = 080 | PRG = 002

Pour connaître la commande dont vous avez besoin pour les « Performances », regardez la performance « Properties », comme suit :

- **PERFORMANCE** (HOME) > **ENTER** > « Properties » (via l'écran tactile)

4.12.1.4 Numérotation des « Program Changes », de « Song Book+ » et des commandes MSB/LSB

Le MONTAGE commence à « 001 » pour la première Performance d'une Banque, tandis que « SongBook + » commence à « 000 », tout comme les commandes MSB/LSB.



4.12.1.5 Modes « Live Set » ou « Performance »

Les commandes fonctionnent indépendamment du fait que vous êtes dans « Live Set » ou dans d'accueil « Performance » (HOME).

4.12.1.6 Modification d'une « Performance » en arrière plan

La modification d'une performance (appelée par « SongBook + ») fonctionne en arrière-plan pendant que le MONTAGE joue un fichier audio (Performance Play / Ecran Rec audio).

4.12.2 Advanced

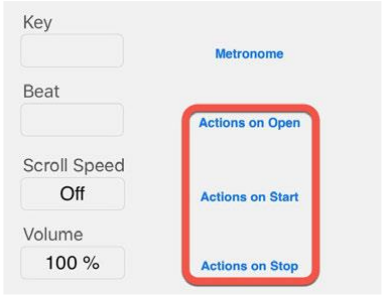
« SongBook + » offre une très large gamme de fonctions.

Il est possible d'envoyer des commandes « SysEx » ou même des fichiers MIDI.

Les fichiers audio et vidéo sont également pris en charge. Il est intéressant de notez qu'en raison de la norme iOS-Compliance du MONTAGE, tout en utilisant une connexion par câble le signal AUDIO du périphérique iOS est émis via la sortie principale de l'instrument.

4.12.2.1 « Actions » 662
4.12.2.2 Boutons définis par l'utilisateur 662

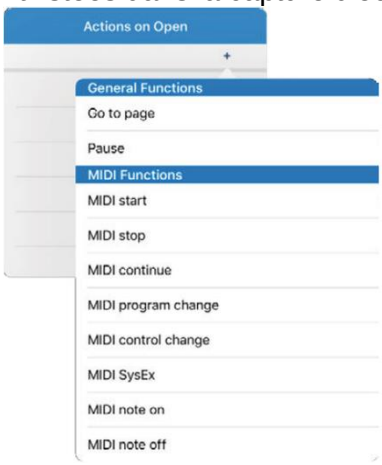
4.12.2.1 « Actions »



Les « Actions », sont réparties comme suit :

- ✓ Actions sur « Open »
- ✓ Actions sur « Start »
- ✓ Actions sur « Stop »

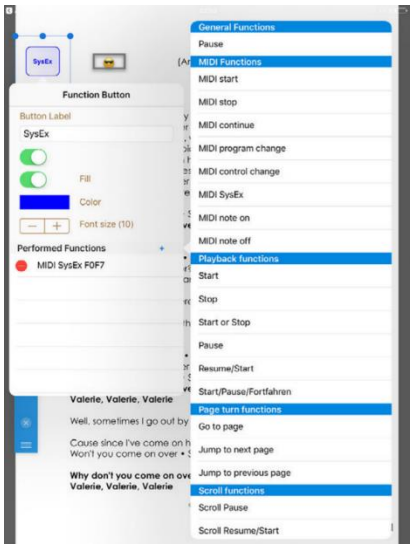
Les actions prises en charge sont listées dans la capture d'écran suivante.



4.12.2.2 Boutons définis par l'utilisateur

En outre, les « boutons définis par l'utilisateur » peuvent être insérés dans les « notes » qu'on peut ajouter à chaque texte. Ils offrent une plus grande gamme de fonctions, notamment les fonctions MIDI importantes. C'est ce qui transforme « SongBook + » en petit centre de contrôle MIDI puissant.

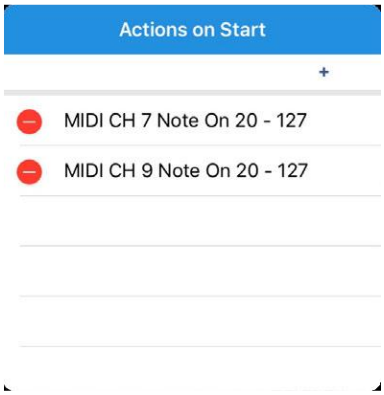
Des chaînes de commande peuvent également être créées.



Une application possible est, bien sûr, d'envoyer des commandes MIDI, telles que SysEx ou des données dédiées à un contrôleur.

Cela permet de remplacer des « Parties » d'une performance du MONTAGE. Par exemple,

- Remplaçons une partie sur le canal 3 d'une performance en utilisant la commande « Start ».
- Assignons 2 chaines de commande à la commande « Stop », qui remplacent les parties 1 et 2 simultanément.
- Si nécessaire, jusqu'à 3 variantes d'une « performance » peuvent être faites à la volée. La fonction « Seamless Sound Switching » (commutation sonore transparente) du MONTAGE est opérationnelle lors du changement de « Partie ».
- les « Split Points » sont également chargés avec la partie. Ils ne sont pas stockés dans les « Scènes ».



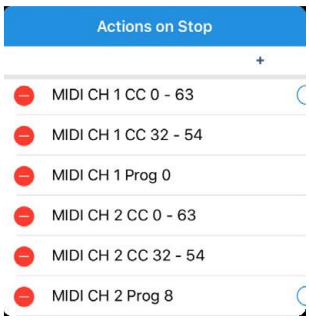
Toutes les marques et modèles de claviers qui utilisent des fichiers AUDIO stockés en mémoire Flash peuvent également bénéficier de ces « Actions ».

Les commandes « Note On / Off », par exemple, peuvent être utilisées pour démarrer et arrêter un ou plusieurs fichiers AUDIO ou « Loops ».

Une application possible serait de produire les Drums dans un « Audio-Click » via les « Assignables Out », tandis qu'un fichier AUDIO différent est démarré en synchronisation via les « Main Outs ». Les « Parties » utilisées pour cela peuvent être déconnectées du clavier par « Keyboard Control », en jouand sur « Split Point » et « Start Note » peuvent être définis en dehors de la région du clavier.

En alternative, on peut utiliser les « Parties » **9-16** à cette fin, lorsque vous pouvez « Seamless Sound Switching ».

Rappelons plusieurs « Performances » peuvent être utilisées dans le MONTAGE et plusieurs « Songs » dans « SongBook + » pour jouer les différentes parties d'une seule chanson. C'est juste une question de préparation.



4.12.3 Conclusion

Gérer un concert sans feuille de paroles ou de partition, c'est un grand avantage pour certains porteurs de lunette.

Plus généralement, un programme musicale vaste complique la recherche rapide de la performance adaptée au prochain morceau.

Enfin la création de « Performances » nommées par le nom de chaque morceau n'est pas toujours indispensable.

« SongBook + » peut donc faciliter l'organisation de vastes programmes musicaux.

La version gratuite de « SongBook + » possède beaucoup de fonctionnalités. La restriction ne concerne que le nombre de morceaux et « Books » (1 Book, 15 morceaux).

La version complète de « SongBook + » n'est pas bon marché, mais à mon avis vaut vraiment son prix.



Hans-Peter Henkel

Traduction et adaptation L Duffar

4.13 Tutoriel : Enregistrement de « Performance »

4.13.1 PART 1 665
4.13.2 PART 2 671

4.13.1 Part 1

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2017_05_EN.pdf ».
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

YOUTUBE
Hans-Peter Henkel a produit une vidéo pratique sur le sujet de l'enregistrement de performance, qui peut être trouvé sur la chaîne YouTube de Yamaha Music Europe:
https://youtu.be/ku39jiK7x8Y

Librement traduit du PDF « MusicProductionGuide_2017_05_EN.pdf ».
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

L'enregistrement Song a déjà été traité dans le tutoriel du paragraphe « Séquençage » 4.5.1 ci-dessus, et est traité en détail dans ce paragraphe.

Cette partie 1 couvre les fonctions de base du Séquenceur interne. La prochaine partie concernera certaines applications spéciales et comment faire fonctionner parfaitement le Montage avec des « Séquenceurs externes » (DAW).

4.13.1.1 Le concept « MIDI Sequencer » du Montage 665
4.13.1.2 Les boutons de transport du Sequencer 666
4.13.1.3 Enregistrement de séquence MIDI et Playback (Traduction à terminer) 666
4.13.1.4 Super Knob 667
4.13.1.5 Types d'enregistrement 667
4.13.1.6 Undo et redo 668
4.13.1.7 Configuration du metronome 668
4.13.1.8 Stockage de chansons 668
4.13.1.9 Gestion des « Songs » 669
4.13.1.10 Chargement de Songs 669
4.13.1.11 Sequencer & arpeggiator 669
4.13.1.12 Première conclusion 670

4.13.1.1 Le concept « MIDI Sequencer » du Montage

La fonction « PLAY/REC » du MONTAGE concerne à la fois le Sequencer MIDI et l'enregistreur AUDIO. On reviendra à l'Enregistreur audio à la fin de cet article.

Le « séquenceur MIDI » est en gros un enregistreur de performance qui est comparable à l'enregistrement « Performance directe » du MOTIF XF.

Les « performances » contiennent une plusieurs « Parties » contrôlées par le clavier ou par l'arpegiator. Si vous activez le MIDI Sequencer, les notes jouées sur le clavier et le les mouvements des contrôleurs pour chaque partie sont enregistrés comme Événements MIDI sur des pistes distinctes.

Si les « Parties » sont définies en « Layer », les mêmes événements MIDI sont enregistré pour chaque couche-partie sur sa propre piste. Pour les « Performances » avec « Split », les notes qui se jouent en dehors de l'ensemble Les limites de limites de note sont également enregistrées dans les pistes des parties correspondantes. Mais puisque les limites de note sont conservées pendant la lecture (aussi longtemps que les paramètres de la partie restent inchangés), la performance est toujours enregistrée.

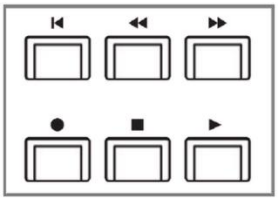
Pour les « parties Arpeggiator », les notes et les événements de contrôle générés par l'arpégiateur sont enregistrés en lieu et place de notes jouées au clavier. On en apprendra plus à propos plus tard.

Chaque piste du séquenceur est automatiquement affectée au Canal MIDI de la partie correspondante, p.ex. « Lane 1 » = partie 1, « Lane 2 » = Partie 2, « Lane 3 » = Partie 3, etc.

Le séquenceur du MONTAGE n'est pas conçu pour des enregistrements multi-pistes complexes, avec des pistes enregistrées une par une puis éditée. Pour ça l'utilisation d'un séquenceur externe (DAW) est obligatoire. Néanmoins, l'enregistrement de performance avec le Sequencer du Montage fournit une excellente base pour un travail ultérieur sur séquenceur logiciel, même pour des productions musicales complexes. Le grand avantage est de pouvoir enregistrer simultané plusieurs « parties », y compris la conversion automatique de notes jouées en « Événements d'arpèges ». On peut enregistrer 8 « parties » à la fois, et obtenir un enregistrement identique à la perforamcne live. Les pistes distinctes créées automatiquement pour chaque « partie », sont idéales pour un travail dans le logiciel DAW. Pour obtenir un tel résultat avec une DAW externe, il faudrait un effort de configuration (configuration MIDI, Sync, Arp MIDI Out), nécessitant un peu de savoir-faire.

Les morceaux issus de l'enregistrement de performances sur le MONTAGE peuvent être exportés en fichiers MIDI standard (voir ci-dessous) ou transférés dans un logiciel DAW via le logiciel « MONTAGE Connect » (voir la 2ème partie dans le prochain numéro pour « Montage Connect ».

4.13.1.2 Les boutons de transport du Sequencer



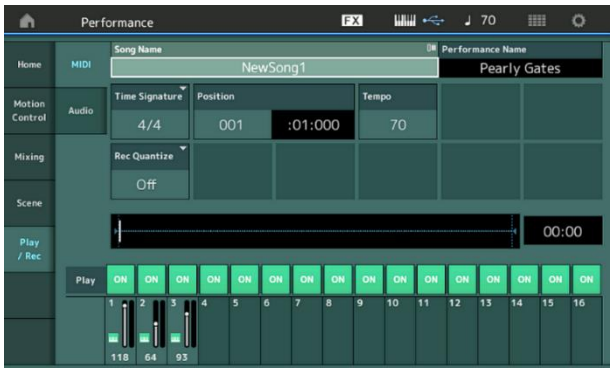
Les boutons « SEQ TRANSPORT » contrôlent l'enregistrement et la lecture du « Song Sequencer » :

- |◄ pour retour au début du morceau actuel (au premier beat de la première mesure)
- ◄◄ (Reverse) pour « Rembobiner » par incrément d'une mesure
- ►► (Forward) pour avancer rapidement par incrément d'une mesure.
- ● (Record) pour afficher l'écran de configuration de l'enregistrement (le bouton clignote)
- ■ (Stop) pour mettre en pause l'enegistrement ou la lecture
- ► (Play) pour lancer l'enregistrement ou la lecture

4.13.1.3 Enregistrement de séquence MIDI et Playback

- Sélectionnez une « Performance » et quittez l'écran « CATEGORY SEARCH » avec **EXIT**
- Appuyez sur **RECORD** pour afficher l'écran « Play / Rec ».
  Le séquenceur est maintenant en mode veille
- Appuyez sur **PLAY** pour lancer un précomptage d'une mesure marque par le clic de métronome
- Commencez à jouer au début de la mesure qui suit
- Appuyez sur **STOP** pour arrêter le processus d'enregistrement
- Cliquez sur le nom de morceau dans la partie supérieure de l'écran, puis à gauche sur « Rename » pour entrer un nom.
- Immédiatement après avoir arrêté l'enregistrement avec **STOP**, le La séquence peut être lue en appuyant sur **PLAY**.

- Le séquençage est automatiquement remonté à la première mesure. Le volume des parties peut être ajusté avec les **curseurs**



Si vous souhaitez enregistrer plusieurs morceaux l'un après l'autre avec différentes « Performances », le type de navigation vers le Sequencer (Play / Rec) est important.

- Si vous appuyez sur **RECORD** directement depuis l'écran « Home » comme décrit ci-dessus, un nouveau morceau sera créé.
- Si vous passez de l'affichage « Home » à « Play / Rec », le dernier morceau sélectionné apparaîtra.
- Ainsi, pour un nouvel enregistrement, la navigation vers le séquençage devrait toujours être fait directement en frappant le bouton **RECORD**.
- Si, d'autre part, vous souhaitez conserver un morceau existant sélectionné, basculer entre « Home » et « Play / Rec » à partir de et à la performance actuelle via le menu d'écran.

4.13.1.4 Super Knob

Si vous souhaitez enregistrer les mouvements du **Super Knob** dans un morceau, vous devez tourner le **Super Knob** sur la position de départ souhaitée au début de l'enregistrement, c'est-à-dire dans la première mesure enregistrée. Dans ce cas, il est conseillé d'attendre la 2ème mesure pour commencer à jouer. Cela garantit que le **Super Knob** démarre avec la valeur initiale correcte lors de la lecture.

4.13.1.5 Types d'enregistrement

Après le premier enregistrement d'un nouveau morceau, différents « Record types » sont disponibles pour d'autres enregistrements dans le même Chant.

- « Replace » les notes précédemment enregistrées sont complètement remplacées
- « Overdub » ajoute un nouvel enregistrement par dessus le précédent sans écraser les notes déjà présentes,
- « Punch » : vous enregistrez uniquement dans une plage réglable (Punch In to Punch Out). Les données précédemment enregistrées dans ce domaine sont complètement écrasées. Lecture de la La piste enregistrée est désactivée dans la zone « Punch »



4.13.1.6 Undo et Redo

UNDO peut être utilisé pour éliminer les modifications apportées par un enregistrement. L'état précédent est restauré.

UNDO n'est pas encore disponible après le premier enregistrement, mais seulement s'il a été écrasé ou modifié par un nouvel enregistrement avec le Record Type « Replace », « Overdub » ou « Punch ».

- Bien sûr, le résultat après le changement peut être audité avec **Play** avant que la fonction UNDO ne soit utilisée. UNDO n'est plus possible dès qu'on sort de l'écran « Play/Rec ».
- Si le premier enregistrement doit déjà être écrasé complètement, cela peut se faire avec un nouvel enregistrement avec le « Record Type » « Replace ».

REDO n'est disponible qu'après une opération UNDO. REDO peut être utilisé pour récupérer les modifications qui ont été rejetées par UNDO.

4.13.1.7 Configuration du metronome

- Le Click du Metronome du Sequencer peut être configuré dans « **UTILITY** > Tempo Settings – Click »
- Si vous souhaitez l'entendre uniquement dans le précompte, vous devez définir le volume de clic à une valeur faible (par exemple, 16) afin que vous ne puissiez l'entendre que dans le précompte mais pas dans l'enregistrement réel.
  Cela peut être utile pour l'arpège Performances avec des « parties de batterie » par exemple, car aucun clic n'est nécessaire pendant l'enregistrement.



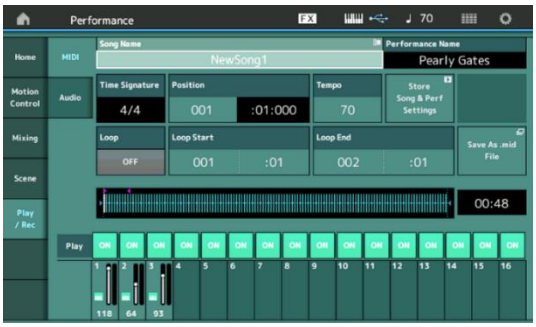
4.13.1.8 Sauvegarde du morceau

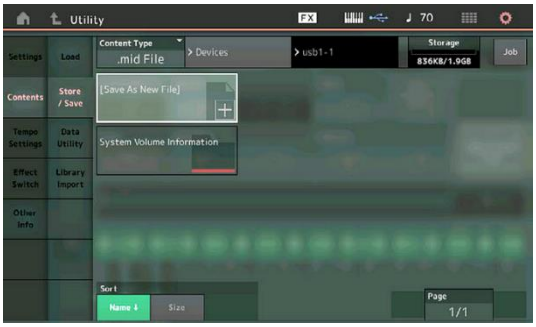
Un morceau enregistré est automatiquement stocké en interne dans MONTAGE

- Il peut être rechargé avec la fonction « Load ».

Cependant, les enregistrements importants devraient également être enregistrés en tant que fichier MIDI standard (SMF) par sécurité.

➢ C'est possible directement à partir de l'écran « Play/Rec » avec fonction la « Save As .mid File » qui affiche l'utilitaire « Content - Store / Save », où vous verrez « Save as New File » après avoir ouvert le Périphérique USB (« Usb1-1 »).
Cette fonction n'est disponible que lorsqu'un périphérique de stockage USB est connecté au port **USB TO DEVICE** du MONTAGE.





➢ Pour enregistrer un fichier MIDI SMF, tapez un nom incluant le nom de la « performance » pour faciliter le processus ultérieur d'importation. En effet le fichier MIDI enregistrée ne contient aucune information sur la Performance assignée.

Une sauvegarde externe de toutes les chansons au format MONTAGE est possible depuis OS 1.50 avec le type de fichier « Backup » qui contient toutes les données USER et LIBRARY ainsi que les morceaux enregistrés y compris les assignations de performance.

Pour enregistrer un fichier BACKUP :

- Bouton **UTILITY**
- Sélectionnez « Contents - Store / Save » sur le côté gauche de l'écran
- Définissez le type de contenu « Backup File » en haut de l'écran
- Ouvrez le périphérique USB : appuyez sur « Save as New File ... ».
  Si aucune opération de stockage ou de chargement n'a été exécutée auparavant, appuyer d'abord sur le périphérique USB (« Usb 1-1 »).

La sauvegarde des morceaux est également possible par transfert vers le PC / MAC en utilisant le Logiciel Yamaha « MONTAGE Connect ». Cette option sera décrite plus tard.

4.13.1.9 Gestion des morceaux

- Les morceaux enregistrés peuvent être géré dans **UTILITY** > « Contenu > Data Utility > Song ».
- Les morceaux peuvent être supprimés ou renommés après avoir appuyé sur leur nom.



Vous pouvez également supprimer tous lees morceaux en une seule fois.

- appuyer sur « Job » dans le coin en haut à droite.
- Sélectionner toutes les chansons avec « Select All » (en dessous),
- supprimer avec « Delete ».

4.13.1.10 Chargement de morceau

Les morceaux existants peuvent être choisis par

- **UTILITY** > « Contents > Data Utility > Load ».
- Sélectionnez le type de contenu « Song & Perf » (avec affectation de performance) ou « Song » (sans affectation de performance).

- Si, cependant, l'écran « Play / Rec » a déjà été sélectionné, vous peut également accéder directement à l'affichage « Load » en appuyant sur le Titre de morceau.

4.13.1.11 Sequencer & arpeggiator

La connexion entre le séquençage et le l'arpégiateur ne fonctionne que dans une seule direction, de l'Arpeggiator vers le Sequencer.

Lors de l'enregistrement, les événements générés par l'arpégiateur sont automatiquement enregistrés en mode « Arp Out », même s'il est non activé dans « UTILITY ».

Il n'y a pas de connexion avec l'arpégiateur pendant lecture. Il n'est donc pas utile de savoir si l'arpégiateur est activé ou désactivé pendant la lecture.

Les événements d'arpèges enregistrés sont rejoués comme pour une piste jouée manuellement sans nécessité l'activation de l'arpégiateur. Il n'est pas possible d'enregistrer une piste qui contrôle l'arpégiateur. Pour cela il faut utiliser un séquenceur externe (Cubase, Logic ...).

Comme il n'y a pas de connexion entre le séquencer et l'Arpeggiator, le paramètre « Arp Play Only », qui est souvent présent dans Drum Parts, devient inefficace. La partie Drum est également jouée lorsque l'arpégiateur est éteint.

La fonctionnalité décrite ici ne doit en aucun cas être considéré comme une restriction. Elle est nécessaire pour mettre en œuvre le principe « What you hear is what you get » sans restriction. Après un enregistrement avec plusieurs parties d'arpèges, la lecture peut être lancée immédiatement, sans devoir éteindre l'arpégiateur et modifiez le paramètre « Arp Play Only », qui serait un un obstacle majeur au flux de travail.

4.13.1.12 Première conclusion

À ce stade, la première partie de l'enregistrement de performance l'atelier se termine. J'espère avoir éveillé votre intérêt pour l'utilisation du séquenceur. La 2ème pazrtie dans le prochain numéro se concentrera sur l'interaction du Sequencer du MONTAGE avec un logiciel de séquenceur externe (DAW), ainsi que d'autres sujets tels que l'enregistrement Audio et lecture.



Peter Krischker

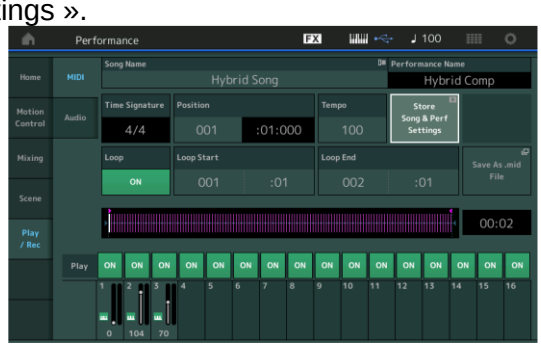
4.13.2 Part 2

PDF « MusicProductionGuide_2017_07_EN.pdf ».
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

La première partie de cet atelier traitait des fonctions de base du séquenceur interne de MONTAGE. Dans cette deuxième partie, je discuterai d'aspects plus spécifiques du séquenceur, ainsi que de l'interaction avec des ordinateurs et des séquenceurs externes (DAW).

Dans le précédent épisode de cet article, j'ai déjà mentionné le fait que les morceaux nouvellement enregistrés sont automatiquement sauvegardés en interne dans le MONTAGE. Cette sauvegarde automatique inclut également le tempo du morceau et l'affectation de la performance sélectionnée lors de l'enregistrement.

La fonction « Store Song & Performance Settings » ne doit normalement pas être exécutée. Cependant, si vous modifiez ultérieurement les performances d'un morceau ou si vous définissez des paramètres de morceau supplémentaires tels que Boucle, Début de boucle et Fin de boucle, ces paramètres peuvent être stockés dans le morceau existant avec « Store Song & Performance Settings ».



Lors du chargement d'un morceau (**UTILITY** - Contents - Load), vous pouvez choisir le type de contenu « Song & Perf » ou « Song ».

Avec le type de contenu « Song & Perf », la performance assignée d'origine est toujours chargée, même si vous n'avez pas encore exécuté la fonction « Store Song & Performance Settings » de ce morceau. Si vous avez enregistré les réglages de performance et / ou de morceau modifié avec « Store Song & Performance Settings », ils seront chargés à la place des réglages d'origine.

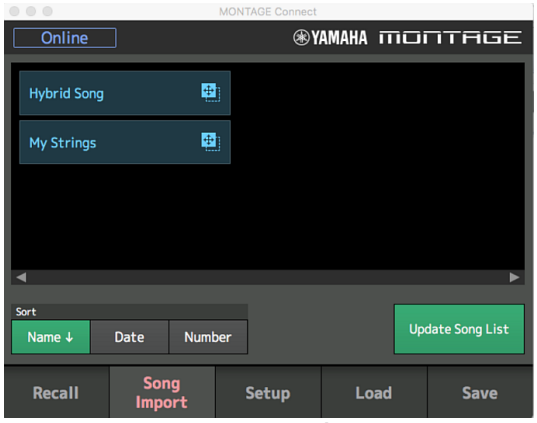
Lors du chargement avec le type de contenu « Song », la performance attribuée au morceau est ignorée. Cela signifie que la performance actuellement sélectionnée reste active.

4.13.2.1 Logiciel « Montage Connect » 671
4.13.2.2 Enregistrement « Track By Track » 672
4.13.2.3 Jouer des fichiers General MIDI 673
4.13.2.4 Enregistrement et Play Back Audio 674
4.13.2.5 Jouer des morceaux créés avec un séquenceur externe (DAW) 675
4.13.2.6 Utiliser dans un séquenceur externe (DAW) les morceaux enregistrés sur le Montage 676

4.13.2.1 Logiciel « Montage Connect »

En utilisant le logiciel gratuit « MONTAGE Connect », vous pouvez transférer des morceaux et des performances du MONTAGE vers votre ordinateur (PC / Mac) via une connexion USB.

Les morceaux sont transférés du MONTAGE à l'ordinateur à l'aide de la fonction « Song Import » de « MONTAGE Connect ».



Les morceaux reçus sur l'ordinateur sont enregistrés par « MONTAGE Connect » sous forme de fichier Standard MIDI (SMF) en faisant glisser l'icône du nom du morceau sur le bureau.

Si vous avez déjà enregistré plusieurs morceaux dans le MONTAGE, vous pouvez les transférer sur votre ordinateur en une fois et les sauvegarder rapidement au format SMF. Si vous souhaitez garder une trace de la performance utilisée, vous devez transférer simultanément les performances sur votre ordinateur avec « MONTAGE Connect » et les enregistrer avec **SAVE** en tant que nouveau fichier « .X7B » contenant uniquement la performance actuelle. Si nécessaire on peut la transférer au répertoire du MONTAGE avec **LOAD**.

Comme alternative au fonctionnement autonome, « MONTAGE Connect » peut également être utilisé en tant que plug-in VST ou unité audio (AU). Ceci est très pratique si vous souhaitez traiter des morceaux enregistrés dans le MONTAGE au sein d'un logiciel.

Dans ce cas, le morceau enregistré dans le MONTAGE et la performance correspondante peuvent être transférés l'un après l'autre directement vers le logiciel audio numérique en tant que partie intégrante du projet en cours.

Veuillez vous reporter à l'exemple d'application illustré dans le mode d'emploi de MONTAGE Connect (page 9).

4.13.2.2 Enregistrement « Track By Track »

Dans le dernier épisode, j'ai mentionné que le séquenceur du MONTAGE n'est pas conçu pour un enregistrement multipiste complexe. Cela devrait généralement être fait avec un séquenceur externe (DAW). Cependant, il peut y avoir des situations où un enregistrement multipiste simple et rapide est requis et où aucune station de travail audio numérique n'est disponible. Dans ce cas, le séquenceur MONTAGE peut également être utilisé comme enregistreur multipiste avec des limitations. Les pistes ne sont pas enregistrées ensemble, mais l'une après l'autre.

Les performances multi-parties prédéfinies ne conviennent guère à cet usage. Si vous souhaitez que la procédure reste simple, vous devez programmer une nouvelle performance à plusieurs parties composée exclusivement de performances à une seule partie. Cela se fait en un clin d'œil en ajoutant des parties après avoir appuyé sur le symbole « + » dans l'écran d'accueil. Limitez-vous aux parties dont vous avez réellement besoin pour l'enregistrement prévu.

L'astuce pour enregistrer des pistes individuelles consiste à désactiver le "Contrôle du clavier" (icône de clavier verte) pour toutes les parties qui ne doivent pas être enregistrées à l'étape suivante. Cela signifie que seule la partie correspondante reste active pour chaque enregistrement.



Important : après avoir enregistré une partie, vous passez probablement à l'écran d'accueil pour configurer le contrôle du clavier pour l'enregistrement suivant. N'utilisez pas le bouton **REC** pour revenir au séquenceur ! Au lieu de cela, vous devez naviguer vers le menu « Play / Rec » sur l'écran. Sinon, un nouveau morceau sera créé.

Et bien sûr, après le premier enregistrement, vous devez basculer le type d'enregistrement de « Replace » à « Overdub » et ramener le morceau à sa position de départ avant d'enregistrer la partie suivante.

Une variante très simple de l'enregistrement sur une piste consiste à enregistrer une performance partagée en 2 sessions d'enregistrement. Cela peut être très avantageux, par exemple, si vous voulez jouer un son lead avec des modulations expressives (molette de modulation, pitch bend, par exemple) dans la partie droite du clavier et que vous avez besoin des 2 mains pour le faire.

Dans ce cas, le paramètre de contrôle du clavier mentionné ci-dessus et donc également le passage provisoire à l'écran d'accueil ne sont pas nécessaires, car toutes les parties peuvent toujours être actives, même si une seule partie du clavier est utilisée par enregistrement.

4.13.2.3 Jouer des fichiers General MIDI

Les fichiers MIDI standard au format GM (GM Song) peuvent être chargés depuis un support de stockage USB dans le MONTAGE avec le type de contenu « .mid File », et lus avec la fonction **PLAY / REC** (séquenceur de morceaux).

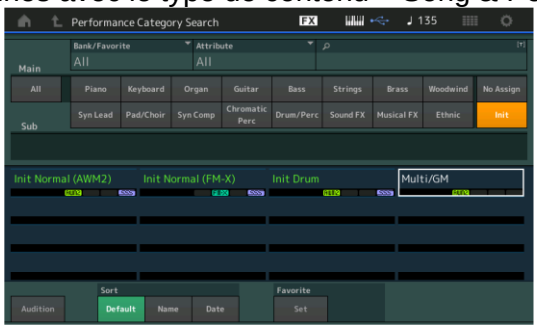
Si le morceau GM contient au début la commande habituelle Sys-Ex « GM-On », la performance prédéfinie « Multi / GM » est automatiquement sélectionnée. Si ce n'est pas le cas, cette performance peut être sélectionnée manuellement dans la catégorie « init ».

Les morceaux GM chargés en tant que fichiers MIDI sont automatiquement enregistrés en tant que morceaux dans le MONTAGE. Certaines des chansons GM apparaissent avec le nom « No SequenceName », elles peuvent être renommées dans l'écran « Play / Rec » après avoir tapé sur le nom.

Jusqu'à 64 morceaux GM peuvent être chargés consécutivement. Ils restent disponibles même après avoir éteint puis rallumé l'instrument.

Comme les autres morceaux, les morceaux GM sont sélectionnés dans **UTILITY** > « Content – Data Utility – Load ». Si l'écran « Play / Rec » est déjà sélectionné, vous pouvez cliquer sur le nom du morceau pour accéder directement à l'écran « Load ». Comme la commande « GM-

ON » sélectionne automatiquement la performance « Multi /GM », peu importe que les morceaux soient sélectionnés avec le type de contenu « Song & Perf » ou « Song ».



4.13.2.4 Enregistrement et Play Back Audio

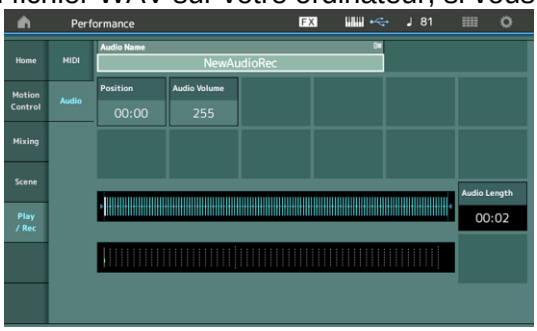
Par défaut, le séquenceur du MONTAGE (Play / Record) est configuré pour enregistrer en MIDI. Alternativement, on peut sélectionner « Audio » pour utiliser le séquenceur comme un simple enregistreur audio d'une capacité maximale de 74 minutes (format WAV, 44,1 kHz, 24 bits, stéréo).

Le signal de sortie stéréo du MONTAGE est enregistré, y compris les éventuels signaux d'entrée A / D.

Le fichier audio est enregistré sur un périphérique de stockage USB connecté à **USB TO DEVICE**.

Il est particulièrement intéressant d'enregistrer des performances complexes en plusieurs parties, qui peuvent ensuite être importées dans un DAW sous forme de fichier WAV pour une utilisation ultérieure. La procédure d'enregistrement est assez simple :

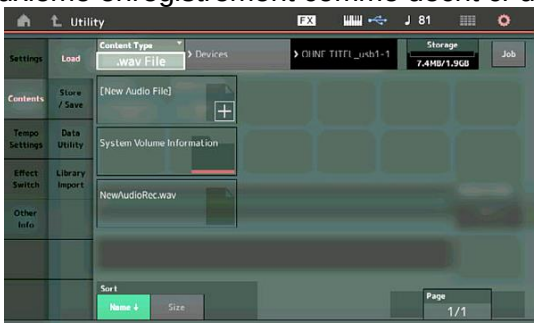
- Choisissez la performance souhaitée
- Appuyez sur le bouton **RECORD** pour accéder au séquenceur.
- Sélectionnez « Audio » au lieu de « MIDI »
- Appuyez à nouveau sur le bouton **RECORD** pour « Record Standby »
- Lancez l'enregistrement avec la touche **PLAY**
  ou bien réglez un niveau de déclenchement à l'écran
- Commencer à jouer
- Appuyez sur le bouton **STOP** pour arrêter l'enregistrement
  L'enregistrement est automatiquement enregistré sous forme de fichier WAV avec le nom "NewAudioRec" sur le support de stockage USB.
- Appuyez sur la touche **PLAY** pour lancer la lecture.
- Copiez le nouveau fichier WAV sur votre ordinateur, si vous le souhaitez.



Si vous avez l'intention d'enregistrer davantage d'audio immédiatement après le premier enregistrement, vous devez suivre l'étape intermédiaire suivante pour éviter que le premier enregistrement ne soit écrasé par inadvertance :

- Tapez sur le champ du nom dans l'écran « Play / Rec »
- Tapez sur « Load »
- Tapez sur « New Audio File + »

- Entrez un nom pour le prochain enregistrement si vous ne souhaitez pas utiliser le nom par défaut « NewAudioRec001 ».
- Confirmer avec « Done »
- Commencez le deuxième enregistrement comme décrit ci-dessus



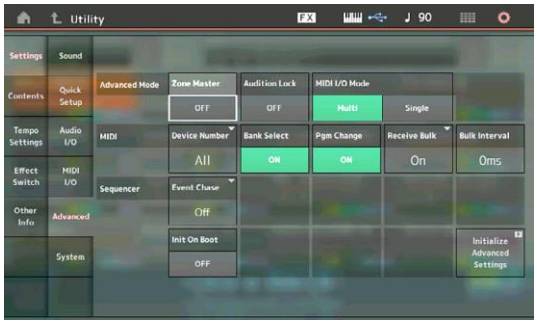
Bien entendu, il est également possible de lire des fichiers audios générés de manière externe au format WAV à partir du support de stockage USB connecté. Les fichiers sont sélectionnés dans **UTILITY** avec « Load » et le type de contenu « .wav-File ».

Après avoir sélectionné un fichier WAV, la lecture réelle a lieu dans l'affichage « Play / Rec » en appuyant sur **PLAY**.

En tapant sur les champs « Position » et « Volume », ces valeurs peuvent être modifiées avec la **molette DATA**. Pendant la lecture, l'affichage et diverses commandes sont verrouillés. Toutefois, la performance sélectionnée est active, ainsi que les **boutons « Scene »**, le **Super Knob** et d'autres **contrôleurs**.
Les performances peuvent être commutées pendant la lecture audio dans le «Live Set» avec la commutation du son en continu (SSS).
Les pages «Live Set» peuvent également être modifiées. Ce sont d'excellentes conditions préalables pour que les claviéristes utilisent des fichiers WAV comme pistes d'accompagnement.
Pour sélectionner des performances via la recherche par catégorie, le séquenceur doit d'abord être arrêté.

4.13.2.5 Jouer des morceaux créés avec un séquenceur externe (DAW)

J'ai déjà décrit comment lire des fichiers MIDI standard au format GM Standard avec le séquenceur MONTAGE.
Si vous voulez reproduire vos propres séquences externes avec MONTAGE, vous devez en tenir compte lors de l'enregistrement dans votre DAW. Le réglage « UTILITY » suivant est obligatoire avant d'enregistrer: « Settings - Advanced - Mode MIDI I / O = Multi »
Le réglage « Single » sélectionnable de manière alternative ne convient pas à cet effet, car le séquenceur MONTAGE interne utilise le mode « MIDI I / O Multi».

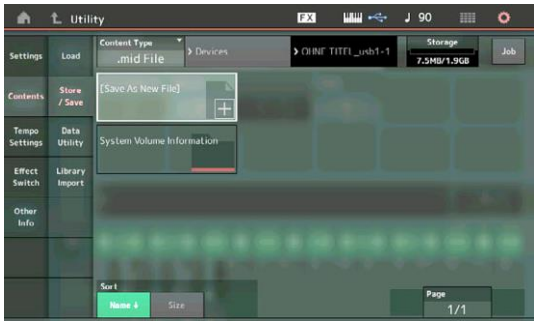


Si le mode « Single » est défini lors de l'enregistrement avec le logiciel DAW, une seule piste est créée pour toutes les parties. Le séquenceur MONTAGE nécessite une piste distincte pour chaque partie avec le canal MIDI correspondant.

Les fichiers MIDI standard créés avec le logiciel DAW peuvent être chargés depuis un support de stockage USB dans le MONTAGE avec le type de contenu « .mid File » et lus avec la fonction « PLAY / REC » (Séquenceur musical). Bien entendu, vous devez sélectionner la même performance que celle utilisée pour l'enregistrement DAW.

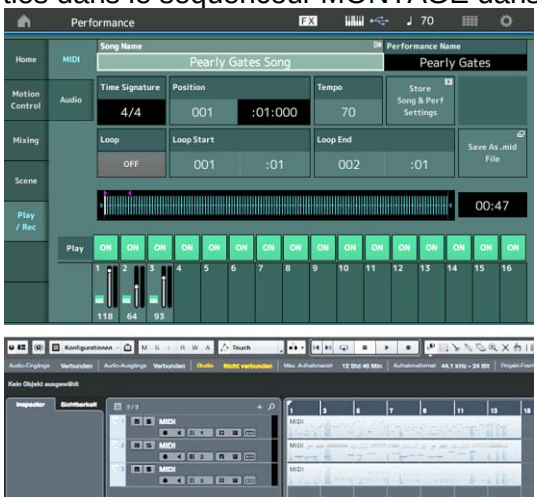
4.13.2.6 Utiliser dans un séquenceur externe (DAW) les morceaux enregistrés sur le Montage

Si vous souhaitez reproduire ou éditer des morceaux enregistrés dans MONTAGE dans des séquenceurs externes (DAW), le morceau courant du MONTAGE doit d'abord être exporté sous forme de fichier Standard MIDI (SMF) à l'aide de « **UTILITY** -Contents - Store / Save » avec le contenu Tapez « Fichier .mid ».
Vous pouvez également transmettre le morceau avec « MONTAGE Connect » comme décrit ci-dessus.

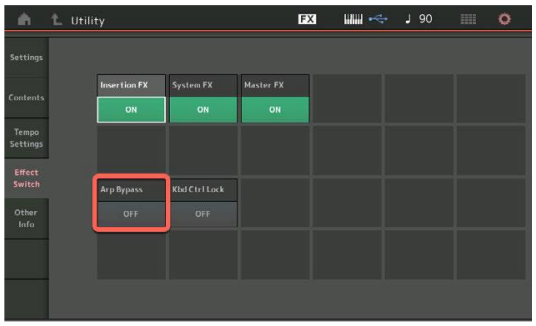


Le fichier MIDI standard doit ensuite être importé dans le logiciel DAW en tant que fichier MIDI.
Le mode MIDI I / O « Multi » continuera bien sûr d'être utilisé sur le MONTAGE lorsque vous souhaitez utiliser le morceau dans un logiciel DAW.

J'ai utilisé la Performance « Pearly Gates » comme exemple, voici comment se présente l'enregistrement des 3 parties dans le séquenceur MONTAGE dans le logiciel DAW Cubase :



Il y a 3 pistes correspondant aux parties 1 à 3 de la performance avec les canaux MIDI correspondants 1 à 3. Les pistes 1 et 3 contiennent les événements MIDI créés par l'arpégiateur, tandis que la piste 2 (synthé) contient les accords.
Dans la performance du MONTAGE, l'arpégiateur doit être désactivé avant que la station de travail audio ne reproduise les notes, car les notes de l'arpège sont déjà présentes en tant qu'événements. Si l'arpégiateur reste activé, les notes de l'arpège le déclenchent à nouveau, ce qui n'est guère intentionnel.
Dans le cas d'une performance unique, l'arpégiateur peut être éteint rapidement. Cependant, si vous souhaitez contrôler plusieurs performances à la suite, vous pouvez basculer la fonction « Arpeggio » de manière globale sur « Arp Bypass » dans « **UTILITY** - Effect Switch ».



C'est ici que s'achève la deuxième partie de l'atelier d'enregistrement de performance. J'espère que vous avez maintenant reçu toutes les informations importantes dont vous avez besoin pour utiliser le séquenceur MONTAGE de manière significative et pour tirer le meilleur parti d'une interaction avec un logiciel DAW externe.



Peter Krischker

YOUTUBE
Hans-Peter Henkel has created a hands-on-video covering the topic Performance Recording. You can find it on Yamaha Music Europe's YouTube channel :
https://youtu.be/x9kyWVo4UPM

4.14 Arpeggio

4.14.1 LES 4 PISTES D'APREGES 678
4.14.2 ENREGISTREMENT D'ARPEGE SUR UN DAW 681
4.14.3 ARPEGGIO MAKING 101 : PART 1 686
4.14.4 ARPEGGIO MAKING 101 : PART 2 693
4.14.5 OS V2.5: ARPEGGIO RECORD 697

4.14.1 Les 4 pistes d'Arpèges

https://yamahasynth.com/learn/montage/montage-the-4-track-arpeggio

« Les arpèges utilisateur peuvent être constitués de 4 pistes MIDI » - c'est souvent une déclaration mal comprise. Nous recevons de nombreuses questions sur la création de vos propres motifs d'arpèges. Dans cet article, nous allons vous éclairer sur la manière dont certains arpèges sont créés avec le MONTAGE.

Fondamentalement, les données de l'enregistreur MIDI peuvent être converties en phrases d'arpèges. Vous pouvez convertir les données de l'enregistreur interne à l'aide de la fonction « Put Track to Arpeggio » ajoutée à la version 1.20.x.

La règle de base de la création d'arpèges est la suivante : vous êtes limité à 16 notes pour créer les données de phrase.

Il existe 4 pistes pouvant être converties pour créer une phrase d'arpège unique. S'il vous plaît, ne vous méprenez pas sur le rôle de ces 4 pistes. Les 4 pistes forment une seule phrase d'arpège qui sera généralement jouée par une seule partie d'instrument. Ci-dessous, nous verrons comment les 4 pistes de la fonction « PUT TRACK TO ARPEGGIO » permettent de créer une phrase musicale d'une complexité supérieure à la moyenne. Nous y parviendrons en analysant la façon dont l'une des phrases de l'arpège utilise les 4 pistes réunies.

Chacune des 4 pistes peut fournir un rythme différent (contre-rythme) ou être responsable d'une ligne musicale totalement différente. Les 4 pistes peuvent être utilisées pour déclencher différents comportements dans une partie. Vous pouvez créer avec précision des événements « NOTE-ON » qui sont soit limités à une zone spécifique du clavier, soit limités à une limite de vélocité pour amener uniquement un élément spécifique à répondre. .

Examinons de près un arpège qui utilise clairement les 4 pistes de la fonction « PUT TRACK TO ARPEGGIO »;

- Rappelez le PERFORMANCE « Chill Comp 2 » par **CATEGORY SEARCH**> « BANK: Preset> ATTRIBUTE: Single> Main: "Syn Comp" »
- Déclenchez un accord Fminor7 en position de base en commençant par le "F" en dessous du "C" central.
  La phrase d'arpège résultante est visible dans la notation ci-dessous, décomposée par les 4 pistes de «séquenceur» qui l'ont créée.
- Depuis l'écran d'accueil, appuyer sur **EDIT**> [PART SELECT 1].
- Appuyez sur le bouton inférieur **COMMON**
- Touchez « Arpeggio> Common »
- Réglez la fonction « HOLD » sur « ON » pour verrouiller la phrase d'arpège afin d'éviter de maintenir les touches enfoncées.

Une autre méthode consisterait à verrouiller la phrase d'arpège avec la pédale de sustain. La pédale de Sustain tient lieu de touche enfoncée ... elle ne maintient pas le son (comme sur un piano acoustique), c'est un synthétiseur, n'oubliez pas. « HOLD » revient à placer les notes en mode « KEY ON ». La pédale de Sustain maintient le mode « KEY ON » actif. Nous en parlons parce que c'est une question fréquemment posée. Pourquoi le son ne se maintient pas quand un arpège est joué. C'est parce que c'est la phrase de l'arpégiateur qui "joue" la partie, pas vous. Vous fournissez les notes de

déclenchement, donc lorsque vous appuyez sur la pédale Sustain, vous prolongez les notes de déclenchement. Si vous souhaitez que le son de la partie arpégée soit maintenu, vous devez placer le message du contrôleur de pédale de sustain (cc064) dans les données d'arpège réelles.



Il y a une certaine astuce amusante avec les noires et l'effet d'insertion « Tempo Cross Delay », mais cela devra faire l'objet d'un autre article. Si vous souhaitez écouter uniquement ce qui a été joué et transféré à partir des données MIDI pour cette phrase d'arpège, vous voudrez désactiver l'effet [INSERTION EFFECT]. Vous pouvez le faire en touchant « FX » sur la ligne supérieure de l'écran et en désactivant le bloc Effets d'insertion.

C'est en fait une phrase d'une mesure. J'ai imprimé 2 mesures seulement pour faciliter la lecture. La notation présentée dans cet article a été réalisée à l'aide de la fonction « SCORE » intégrée de Cubase AI.

Le « KEY MODE » de cette partie est réglé sur « Sort » (voir ci-dessous) et « VELOCITY MODE = « Original » (sur l'écran « Advanced »).

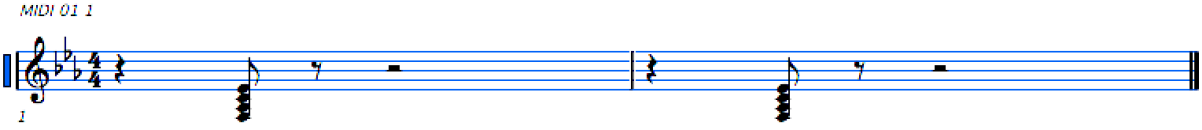


Traduction : ce que vous entendez est déclenché par les données de phrase de l'arpégiateur, et la vélocité est déterminée par ces données de phrase. Donc, peu importe la force avec laquelle vous déclenchez les notes, c'est l'arpégiateur qui joue la partie. C'est important à savoir quand vous déclenchez directement le son du Part et lorsque vous déclenchez l'arpégiateur, qui à son tour déclenche la Part.

L'élément qui sonne est prédéterminé par la phrase d'arpège.

En position **EDIT**, la rangée inférieure des boutons du panneau avant droit indique les éléments actifs

- Utilisez la fonction [MUTE] pour désactiver les éléments et les isoler à tour de rôle.
  Ou utilisez la fonction [SOLO].



L'élément 1 est une forme d'onde de piano électrique qui joue l'accord sur le deuxième temps. C'est la voix d'accords utilisée pour déclencher ce résultat. Fminor7 a joué comme fondamentale, y compris le "C" central. Vous déclenchez l'accord, mais l'élément 1 ne répond pas tant que la phrase d'arpège n'a pas déclenché cet élément sur la deuxième note (d'après le réglage TEMPO actuel).

EL1: répond aux vélocités: 1-70

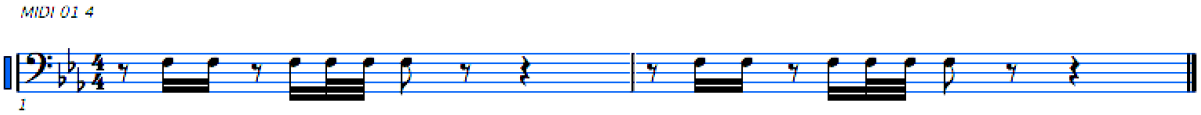


L'élément 2 est une forme d'onde P5 (Prophet V) qui joue une phrase staccato analogique « plucky » et audacieuse. Les notes triple croche mettent cette ligne en avant.

EL2: répond aux vélocités: 71-90



L'élément 3 est une deuxième forme d'onde (différente) de piano électrique jouant une ligne « counter ». C'est la seule note qui joue sur le premier temps fort. Même si vous pouvez appuyer sur 4 notes, une seule note répond initialement - cette note est générée par l'élément 3. La vélocité de la phrase de l'arpège est comprise entre 91 et 110.



L'élément 4 est une forme d'onde de basse de synthé faisant office de ligne de basse. Vélocité 111-127

La vue « All elements » de l'écran de l'oscillateur est affichée. Vous pouvez voir les réglages « VEL LIMIT LOW » et « VEL LIMIT HIGH » pour chacun des 4 premiers éléments. C'est ainsi que cette partie est zonée pour la réponse à la vélocité à partir d'événements de note envoyés par l'arpégiateur attribué. Les données de phrase sont éditées en fonction de la vélocité afin que les phrases musicales soient lues dans la plage de vélocité de l'élément cible.



Mettez la piste sur « Arp »:

Pour comprendre comment cet ARP a été créé, vous devez imaginer les 4 phrases enregistrées sur les 4 premières pistes de l'enregistreur. Les données peuvent être enregistrées dans votre DAW, modifiées pour respecter les limites de la plage de vélocité du son cible, puis exportées sous forme de fichier .mid et chargées dans la fonction « MIDI PLAY / REC ». Une fois chargé dans Montage, nous pouvons convertir les données en arpèges.

Enregistrez les 4 lignes ci-dessus sur une piste distincte de l'enregistreur, affectées chacune à la partie « Chill Comp 2 ».

Vous pouvez COPIER « Chill Comp 2 » vers les emplacements 2, 3 et 4. (Vous ne pouvez activer que l'élément cible unique).

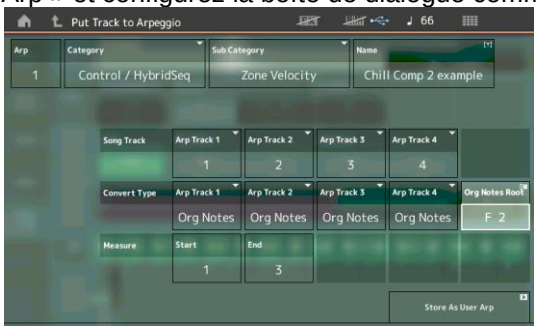
Sur l'écran d'accueil :

- Touchez la case « PART NAME » pour afficher la fenêtre d'option contextuelle.
- Sélectionnez « COPY »
- Configurez la boîte de dialogue qui apparaît pour « COPY PART 1 > PART 2 »
- Recommencez ...

Enregistrez 2 mesures de chaque ligne, comme indiqué ci-dessus, sur les pistes 1, 2, 3 et 4 de l'enregistreur.

Une fois terminé, appuyez sur la case « SONG NAME » en haut au centre de l'écran. Une fenêtre pop-in apparaît.

Sélectionnez l'option « User Arp » et configurez la boîte de dialogue comme indiqué.



« Start Measure 1 – End Measure 3 » est l'équivalent de 2 mesures complètes (le sommet de la mesure 1 au sommet de la mesure 3 correspond à 2 mesures complètes).

Le type de conversion « Original Notes » avec « Original Notes Root » = F2 sélectionné pour créer une phrase d'arpège d'accord intelligente, qui sonnera correctement lorsque F2 est la note la plus basse. Cela créera l'ARP PHRASE que vous entendez pour ARP TYPE # 9684 _ « MA_4Z_4Zone5A »

Découvrez une autre performance utilisant la même technique de zonage de vélocité à 4 pistes : « Mr. Wah! »

Vous voulez en savoir plus sur les arpèges avec MONTAGE? Découvrez les articles précédents de cette série :

- ✓ Arpège Making 101 pour MONTAGE § 4.14.3 ci-dessous
- ✓ Arpège Making 101 pour MONTAGE - Partie II § 4.14.4 ci-dessous

Vous souhaitez commenter ou poser une question sur cet article? Rejoignez la conversation sur le forum ici.

Et restez à l'écoute ! Plus à venir sur la fabrication d'arpèges avec MONTAGE de notre propre Bad Mister.

4.14.2 Enregistrement d'arpège sur un DAW (Poursuivre l'adaptation de la traduction)

https://www.yamahasynth.com/learn/montage/mastering-montage-arp-rec-on-daw

Notre mini-série sur MONTAGE avec Cubase se poursuit avec « Bad Mister » qui introduit un arpège dans votre enregistrement.

La vidéo ci-dessous est un excellent accompagnement à cet article:



Youtube

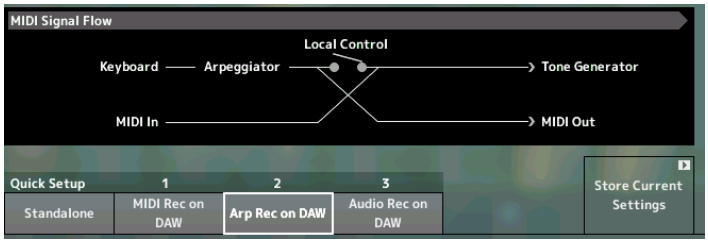
Dans la partie précédente, nous avons présenté la configuration de base pour l'enregistrement de pistes MIDI en cycle (boucle) sur Cubase à l'aide de QUICK SETUP = « MIDI REC on DAW ». Cette fois, nous allons commencer par superposer une partie contrôlée par un arpège ... Utilisation de QUICK SETUP = « ARP REC on DAW ».

Ce modèle de configuration place le bloc Arpeggiator avant la sortie USB-MIDI. Ainsi, les parties configurées pour utiliser un arpégiateur génèrent les données MIDI de l'arpège, par opposition aux notes que vous utilisez pour les déclencher directement. Une des choses importantes à prendre en compte lorsque vous déclenchez une phrase d'arpège, les notes que vous utilisez pour les déclencher ne correspond généralement pas à ce que vous voulez enregistrer sur votre piste MIDI, mais plutôt les données de phrase (les données de note) de l'arpège.

La sélection de ce modèle définira automatiquement la sortie MIDI OUT des arpégiateurs actifs afin que ses données soient envoyées au DAW pendant que les notes de déclenchement sont bloquées.

- Appuyez sur **UTILITY**
- Touchez "Paramètres"> "Configuration rapide".
- Touchez "ARP REC on DAW"

ArpRecDAW

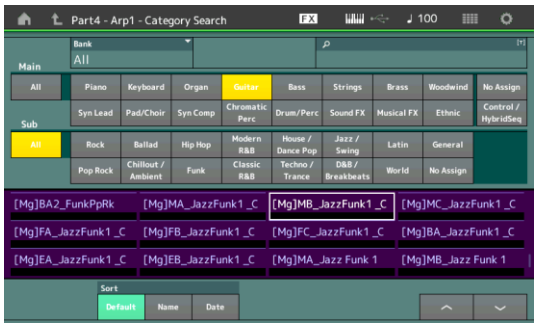


Dans l'article précédent, nous avions configuré l'enregistrement de Drums, Bass et Clavi à l'aide du modèle "MIDI REC on DAW", qui nous permet d'enregistrer notre clavier en jouant directement sous forme de données MIDI normales. Maintenant, configurons la guitare "Mega 60s Clean" de la partie 4 pour utiliser une phrase d'arpège appropriée.

Lorsque vous sélectionnez un arpégiateur pour une PART, le tempo sera automatiquement référencé comme étant actuellement défini pour PERFORMANCE ou pour le Montage dans son ensemble (si vous utilisez une horloge externe).

Voici notre configuration à ce jour:
Partie 1 - Batterie (enregistrée en MIDI)
Partie 2 - Basse (enregistrée en MIDI)
Partie 3 - Clavi (enregistré en MIDI)
Partie 4 - Guitare * w / Arp - que nous allons configurer et enregistrer en MIDI.

- Appuyez sur **EDIT**
- Appuyez sur [PART SELECT 4]
- Appuyez sur le bouton inférieur [COMMON] ou sur le point "Commun" dans le coin inférieur gauche de l'écran.
- Touchez "Arpège"> "Individuel"
- Appuyez sur le nom de l'ARP dans le premier emplacement pour activer la fonction ARP SEARCH SEARCH ... nous recherchons la phrase ARP suivante :



Vous pouvez taper "JazzFunk" dans la partie de l'écran avec la loupe pour lancer une recherche de texte ...
Nous voulons affecter l'arpège "[Mg] MB_JazzFunk1_C" à l'emplacement 1
Appuyez sur Entrée]



Dans la capture d'écran ci-dessus, vous pouvez voir les 8 emplacements ARP SELECT ... (seuls 5 sont actuellement remplis) ...
Comme tout au long de MONTAGE - les fonctions importantes auxquelles vous devez accéder sont répétées sur les écrans correspondants pour vous donner un accès pratique. Le PART PART ARP SWITCH "Arp Part" et le MASTER ARP SWITCH "Arp Master" apparaissent tous deux ici en haut de l'écran. Les deux doivent être activés. Le MASTER ARP SWITCH doit être activé pour que l'un quelconque des ARPEGGIATORS puisse fonctionner et chaque partie possède évidemment son propre commutateur, qui doit également être activé. Rappelez-vous qu'un ARP ne commence pas simplement en allumant le ARP SWITCH. Vous devez également respecter la configuration requise pour que cet ARP puisse être lu. Pour voir ces exigences :

Touchez «Common» dans la deuxième colonne pour voir la configuration requise et les paramètres qui définissent l'arpège.



Sur l'écran PART> "Argeggio"> "Common", vous pouvez voir comment cet arpège a été configuré pour répondre.
ARP SYNC QUANTIZE - Définit une valeur pour la précision de l'alimentation des informations intelligentes d'accord vers l'ARPEGGIATOR. Si elle est définie sur une valeur telle que 240 impulsions d'horloge (une croche, pour vous et pour moi), il vous suffit alors de vous situer dans une croche de la valeur basse pour que l'arpège soit correctement modifié en haut de la mesure suivante. Grâce à l'intelligence artificielle basée sur ordinateur / puce, vous pouvez être TOUT CE QUE VOUS ÊTES TARD. Il est préférable de transmettre les informations à la technologie avant le temps fort. Si vous êtes en retard (musicalement, en retard), vous entendrez l'erreur lorsque la technologie tentera de vous accommoder. Toutefois, si vous introduisez l'accord F7 n ° 9 dans une note de huit ou lorsque vous

souhaitez l'entendre, le réglage 240 vous donnera un son de grande qualité, immédiatement ! Il ne quantifie que le début de la phrase ARPEGGIO - il ne le fait pas, modifie le minutage de la phrase elle-même, juste le "START" de la phrase. Cela signifie que si vous êtes en retard d'une croche, la phrase restera décalée exactement 240 secondes derrière le temps !

- HOLD - détermine la façon dont il répond aux pressions sur les touches. ON signifie que vous n'avez pas besoin de maintenir les touches pour continuer. OFF signifie que vous devez maintenir les touches enfoncées pour continuer. SYNC-OFF signifie que vous n'avez pas à tenir les touches et que l'arp fonctionne librement en arrière-plan, en maintenant le tempo et la position dans son phrasé.
- KEY MODE - concerne la manière dont l'arpégiateur traite les données de phrase. Actuellement, vos pressions sur les touches sont triées en fonction de la phrase arp spécifique. Si réglé sur DIRECT, vos notes de déclenchement sont entendues.
- CHANGE TIMING - Réglez pour changer en haut de la mesure. Cela force la phrase Arp à toujours être correctement positionnée dans le compte de mesures.
  La vélocité, le temps de porte, la grille Arp / MS, la force de quantification, la multiplication d'unités et le swing font partie de l'effet de jeu d'arpèges et peuvent modifier le timing et la sensation de la phrase de l'arpège. (Plus dans un futur article)
- VELOCITY LIMIT / NOTE LIMIT (Limites de vélocité / limites de notes): définissent les TOUCHES de votre clavier qui contrôleront la phrase d'arpège de cette partie et la force de jeu requise pour la contrôler. Les phrases peuvent être configurées pour commencer en déclenchant des touches spécifiques à des vitesses spécifiques.
- OCTAVE SHIFT - augmentera ou diminuera l'octave de lecture de la phrase
- OCTAVE RANGE - permettra à chaque phrase successive de transposer vers le haut et l'octave. Première fois à travers Octave d'origine, la prochaine fois à travers Octave sera compensée par la valeur définie ici.

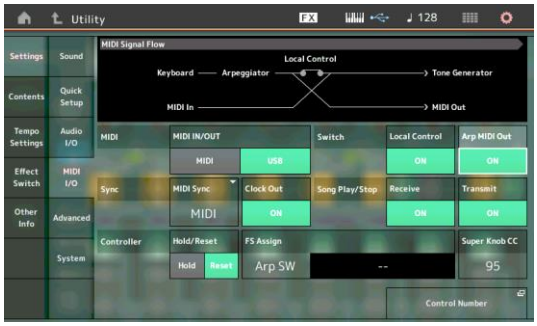
Dans Cubase, si vous avez des parties dissoutes, ou si vous choisissez de toujours enregistrer sur des pistes séparées, vous pouvez configurer pour enregistrer Guitar ARP sur sa propre piste MIDI. Mais il est tout à fait possible de continuer à utiliser une seule piste d'enregistrement MIDI dans Cubase (Channel = ANY), car MIDI permet aux données de rester discrètes par canal seul.

Si vous créez une piste MIDI distincte, réglez le canal sur "4" pour correspondre au canal du MONTAGE; La PARTIE 4 est configurée pour transmettre sur le canal MIDI 4.

Vous voudrez désactiver la fonction CYCLE RECORD. Lorsque vous enregistrez des arpèges, vous souhaitez enregistrer une fois, du début à la fin, pour éviter les doublages lors de la lecture en boucle. Si vous pensez que vous êtes assez rapide pour l'arrêter avant qu'il ne recommence, vous ne l'êtes pas !

Utilisez Cubase Click and Count-in, car votre tâche principale consiste à déclencher cet accord d'arpège sur le temps fort, de sorte que la phrase reste en phase avec la piste.

Après avoir enregistré les données ARPEGGIO sur une station de travail externe, vous devez vous assurer que vous ne déclenchez pas les ARPEGGIATORS lors de la lecture. Comprendre l'organigramme du signal MIDI vous aidera ici. Lorsque vous configurez pour "ARP REC on DAW", le routage place les arpégiateurs juste après le clavier et juste avant la sortie MIDI OUT (illustrée ci-dessous), de sorte qu'il puisse filtrer vos notes de contrôle et générer à la place les données de phrase d'arpège.
CLAVIER> ARPEGGIATOR> MIDI OUT



Lorsque les données retournent (échos en arrière) de la station de travail, elles arrivent via MIDI IN et déclenchent le générateur de tonalité.

Chaque fois que vous allez reproduire des données, afin que les données MIDI entrantes ne déclenchent pas le déclenchement de l'arpégiateur, celui-ci doit être dans l'état que vous voyez ci-dessus. Le MIDI In ne passe pas par l'arpégiateur. Si jamais vous lisez des données et que l'ARPS est réactivé, il se comportera étrangement - les données générées par l'arpège n'agissent pas pour redéclencher la phrase arp - ce n'est pas bon. Une fois que vous avez terminé l'enregistrement arp, vous devez vous assurer que le paramètre ARP MIDI OUT = ON est activé. Cela empêche l'ARPEGGIATOR de renvoyer des données MIDI IN.

Dans l'écran ci-dessus (Settings> MIDI I / O), activez ou désactivez le paramètre ARP MIDI OUT et observez le diagramme de flux de signaux MIDI. Ce commutateur ne fait que déplacer l'emplacement de l'ARPEGGIATOR. Tous les signaux vont de gauche à droite.

ARP MIDI OUT = ON: CLAVIER> ARPEGGIATOR> MIDI OUT> DAW (Cubase)> MIDI IN> GÉNÉRATEUR DE TONALITÉ
ARP MIDI OUT = OFF: CLAVIER> MIDI OUT> DAW (Cubase)> MIDI IN> ARPEGGIATOR> GÉNÉRATEUR DE TONALITÉ

Enregistrement « Multi part » avec plusieurs arpegiateurs

Chaque fois que vous avez plusieurs parties et plusieurs arpégiateurs, cela fonctionne de la même manière que d'en enregistrer un. Utilisez l'INSTALLATION RAPIDE # 2: ARP REC sur DAW. Ceci règle le paramètre ARP MIDI OUT sur ON et permet à ces PARTIES avec ARPEGGIOS d'être documentées en tant que données MIDI. Cependant, les PARTIES que vous jouez directement sont enregistrées normalement. Essayez une expérience rapide en utilisant la performance «Kreuzberg Funk». Ce 8 PART Performance comprend 7 Arp PARTS contrôlés dans une division à gauche, et possède un son de synthé lead C # 3 et supérieur.



Check List :

- _ MONTAGE est réglé sur le mode MIDI I / O = Multi - ce qui signifie que vous êtes configuré pour transmettre simultanément sur plusieurs canaux MIDI. UTILITY> "Paramètres"> "Avancé"> Mode E / S MIDI = Multi
- _ Créez une seule piste MIDI dans Cubase avec le canal MIDI OUT réglé sur "ANY" - pour que chaque canal enregistré soit répercuté sur le canal sur lequel il est enregistré - plus tard, "Dissolve Parts".
- _ Configurez Cubase pour qu'il transmette MIDI Clock Out au port MONTAGE 1. Sélectionnez TRANSPORT> CONFIGURATION DE SYNCHRONISATION DE PROJET> MIDI CLOCK OUT> DESTINATION> Montage Port 1.
- _ Utilisez le modèle "ARP REC on DAW" pour enregistrer et reproduire ce que vous avez enregistré. Ceci règle automatiquement MIDI SYNC = MIDI et ARP MIDI OUT = ON
- _ Les données MIDI enregistrées pouvant contenir un changement de SCENE, et donc des commandes ARP, assurez-vous que ARP MIDI OUT = ON est sélectionné lors de la lecture de vos données MIDI.
- _ **SHIFT** + **ARP ON / OFF** est le raccourci vers ARPEGGIO BYPASS. Cette fonction (ajoutée avec le firmware 1.20.x) fait clignoter la touche principale **ARP ON / OFF**, car elle contourne toutes les fonctions ARPEGGIO. Cela peut être utile lorsque vous souhaitez reproduire des données à partir d'un logiciel audionumérique sans que ces données ne déclenchent l'ARPEGGIOS interne ... le chaos suivra toujours si vous laissez les données MIDI reproduites

et déclenchez (à nouveau) l'arpégiateur. Vous devez désactiver l'entrée de l'arpégiateur pendant la lecture ! ARPEGGIO BYPASS accomplit ceci!

Rejoignez la conversation à propos de cet article sur notre forum ici.

Et consultez le prochain article de la mini-série: "GUIDE DE CONFIGURATION DE CUBASE: FLUX DE TRAVAIL 3: ENREGISTREMENT AUDIO sur DAW" - maintenant disponible ici - et apprenez à tirer le meilleur parti de votre MONTAGE!

4.14.3 Arpeggio making 101 : Part 1

https://www.yamahasynth.com/learn/montage/mastering-montage-arpeggio-making-101-part-i

Créer des arpèges à usage général est un art. Cette série d'articles vous préparera à créer vos propres données d'arpège avec MONTAGE. Connaître les règles vous permettra de les plier - les combattre ne fait que créer de la frustration. Créer vos propres arpèges peut être amusant et enrichissant. Commençons donc par l'Arpeggio Making 101. . .

Le facteur de fabrique de phrases
"En plus de son ensemble sonore frais et globalement imprégné, le Motif a présenté aux claviers des motifs d'arpégiateur qui ajoutaient du réalisme et de l'intérêt musical aux séquences et aux performances en direct." Arpégiateur "est un euphémisme, car le mot nous fait penser à la robotique En revanche, même le Motif original proposait une multitude de phrases musicales adaptées à la myriade de sons instrumentaux et rendait assez simple le déplacement de ces phrases dans une séquence ou une configuration de performance, ou bien dans l'autre sens, enregistrer votre propre voix. phrases dans le séquenceur, puis les déclencher à partir des touches en tant que motifs d'arpégiateur.

Yamaha a appelé cette approche "Phrase Factory", ce qui donnait au Motif un avantage sur les stations de travail dont les séquenceurs fonctionnaient de manière linéaire. Il offrait également une inspiration instantanée qui séduisit de nombreux musiciens. "--- Keyboard Magazine (A Decade of Motif)

---------- ---

MONTAGE est capable de charger des données d'arpège (.X3G) créées pour le Motif XF directement dans sa banque d'arpèges USER interne. La création de vos propres arpèges sur MONTAGE (ajoutés avec le microprogramme 1.20) est réalisée en convertissant les données que vous enregistrez (ou chargez) en un enregistreur interne, en tant que données MIDI. Une fois dans l'enregistreur interne, il peut être converti en un «arpège utilisateur». En général, vous pourrez convertir les données dans l'un des 3 types généraux suivants :

- ✓ Arpèges pour parties d'instruments de musique (note / accord intelligent)
- ✓ Arpèges pour parties de batterie / percussion (note fixe)
- ✓ Arpèges contenant des événements autres que des notes (données de contrôleur)

Ce qui est souvent difficile à comprendre à propos de la création d'arpèges est le suivant :
Toutes les données que vous pouvez jouer ne font pas un bon arpège ... toutes les données ne peuvent pas être transformées en arpèges. Les règles de création des arps exigent que vous compreniez le but de l'arpège et vous obligent à créer des données qui se prêtent à cet objectif. Dans la mesure où un arpège est interactif, il diffère des données simplement reproduites.

Les règles sont assez simples : Un maximum de 16 numéros de notes MIDI différents (uniques) peuvent occuper une phrase d'arpège. Le type de conversion dictera le comportement de la phrase d'arpège. Étant donné que les arpèges peuvent ajuster les notes de la phrase de manière dynamique en réponse aux touches que vous jouez, ces règles / exigences spécifiques limitent le nombre de numéros de note uniques.

- ✓ Les arpèges destinés aux parties d'instruments de musique s'ajusteront en fonction des notes qui les ont déclenchées (intelligence d'accord).

- ✓ Les arpèges destinés aux kits de batterie (note fixe) sont reproduits exactement de la même manière, sans aucun ajustement en fonction de la note ou des notes utilisées pour les déclencher (pas d'intelligence d'accord).
- ✓ Ces arpèges qui sont des données de contrôleur (qui ne sont pas du tout des notes) sont des données MIDI qui sont appliquées à la sortie de son Direct produite par les notes déclenchées. Au lieu de notes, vous entendez ces contrôleurs appliqués au son direct. Par exemple, si le contrôleur est Pitch Bend, les accords que vous maintenez seront pliés par les données de la phrase arp. Par conséquent, sans un son "direct" auquel les données sont appliquées, aucun son n'est généré par les données du contrôleur.

4.14.3.1 Définitions 687
4.14.3.2 Convert Types 687

4.14.3.1 Définitions

Les phrases d'arpèges sont le plus souvent des données Note, mais peuvent également être des mouvements de contrôleur, qui peuvent être déclenchés par le clavier pour être joués en boucle ou à la volée. Ils font référence au tempo de l'horloge MONTAGE et peuvent jouer à des multiples ou des sous-divisions de ce tempo. Ils peuvent se balancer et peuvent être ajustés en fonction du moment et de la durée, le cas échéant. Les contrôleurs nécessitent que le mode « KEY MODE » soit réglé sur celui qui permet de déclencher des notes "directes", de sorte que le mouvement du contrôleur puisse être appliqué au son. (« Direct », « Sort + Direct », « Thru + Direct »).

La phrase d'arpège est quelque peu différente d'une phrase de séquenceur typique, en particulier en ce qui concerne la façon dont vous la reproduisez. Lorsque vous enregistrez des notes sur un séquenceur, il vous suffit d'appuyer sur le bouton Play pour lire les notes que vous avez enregistrées. Le bouton ON d'un arpège ne provoque pas la "reproduction" des notes. Vous devez également appuyer sur une touche ou sur un arrangement de touches dans une plage spécifique du clavier pour déclencher le début de la lecture. Donc, ces conditions doivent exister pour que vous puissiez jouer de l'arpège. Il ne démarre pas simplement lorsque vous activez le bouton « ARP » **ON / OFF** ou que vous appuyez simplement sur un bouton - il nécessite une activation en temps réel et armé via le clavier du MONTAGE. Cette entrée peut être simplement de la démarrer et / ou de lui indiquer les hauteurs auxquelles accéder si l'arp est 'intelligent en accords', il est 'en vie' en ce sens qu'il peut réagir au changement. Une séquence vient d'être lue telle qu'enregistrée. Les arpèges peuvent réagir.

Nous apprendrons plus tard que vous pouvez même contrôler la dynamique (que ce soit fort ou faible) de la phrase arp. La phrase arp peut continuer automatiquement ou ne doit être lue que lorsque vous appuyez sur les touches. La phrase arp peut revenir au début et recommencer, ou être configurée pour continuer à fonctionner, de manière silencieuse lorsque vous vous levez les mains, envoyez à nouveau la phrase en place lorsque vous appuyez sur les touches.

- ✓ Ar _Les arps créés pour les parties d'instruments de musique répondent en fonction de votre voix sur le clavier. Ils modifient leur jeu en reconnaissant les qualités des accords, tels que les accords majeurs, mineurs, dominants, diminués et augmentés.
- ✓ Ar _Les arps destinés aux kits de batterie / percussion (générés par un type de conversion appelé "note fixe") ne changent généralement pas - vous contrôlez simplement quand la phrase commence et si la phrase continue.
- ✓ Les Controller Arps contiennent des événements autres que des notes qui influencent le son que vous jouez. Comme un arp de «pitch bend», le son que vous jouez varie, au lieu d'un motif de danse dansant.

4.14.3.2 Convert Types

Il existe 3 types de conversion: note originale, note fixe et normale. Avant de pouvoir commencer à créer vos propres phrases d'arpège, il est important de savoir ce que font ces types de conversion. Et comment la fonctionnalité de création USER ARP utilise ses 4 pistes pour créer une seule phrase arp.

- ✓ Normal : l'arpège est reproduit uniquement avec les notes jouées (avec les doigts) et ses notes d'octave.
- ✓ Fixe : la lecture de n'importe quelle note déclenchera la même séquence de données MIDI.

- ✓ Org Notes : (notes originales): Fondamentalement identique à "Fixé", à la différence près que les notes de reproduction d'arpèges diffèrent en fonction de l'accord ou de la note jouée.

L'expérience suivante vous aidera à comprendre / comprendre clairement les différences entre ces types de conversion, si vous êtes prêt à l'essayer :
Nous allons configurer le montage en mode multi-timbal à 16 parties. Nous enregistrerons ensuite une phrase musicale, la convertirons en données d'arpège et observerons comment les types de conversion fonctionnent.

Leçon 1: Comment ARP CONVERT TYPES traite les données NOTE - Phrases

À partir de l'écran PERFORMANCE (Accueil):

- ➢ Appuyez sur **CATEGORY SEARCH**
- ➢ Sélectionnez "Init"> "Multi / GM" et revenez à l'écran d'accueil.
- ➢ Appuyez sur le bouton PLAY pour accéder à l'écran PLAY / REC.
- ➢ Définir un TEMPO confortable
- ➢ Enregistrez les 4 premières mesures de la chanson " Mary Had a Little Lamb " de "C" Commençant par le "E" au-dessus de "C" central

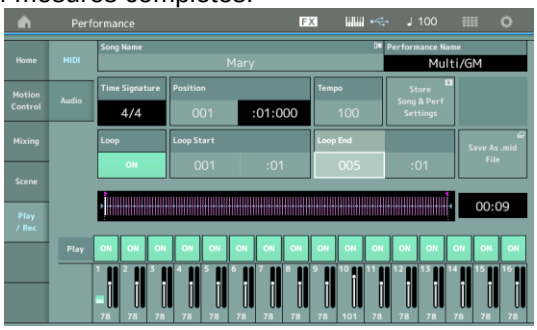
Quoi? Pourquoi? Eh bien, cela relève du domaine public et nous le savons tous - c'est ce qui lui arrivera qui rendra les types de conversions complètement clairs. Et vous l'obtiendrez tout de suite :

Mary had a little lamb, little lamb, little lamb,
Mary had a little lamb,
It's fleece was white as snow.

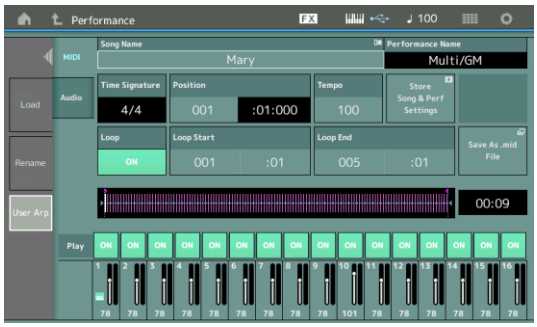
Si vous créez 3 arps, un de chaque type de conversion, en utilisant cet enregistrement, votre compréhension des types d'arps constituera un pas en avant important (jeu de mots voulu), car vous saurez à quoi vous attendre et pourrez immédiatement comprendre / comprendre pourquoi. Les résultats sont ce qu'ils sont.

Voici ce que nous allons faire :
- ✓ Utilisez le type de conversion « ORG NOTE » pour la première expérience. Créer ARP 1
- ✓ Utilisez « FIXED NOTE » pour notre deuxième expérience. Créer ARP 2
- ✓ Utilisez le type de conversion « NORMAL » pour notre troisième expérience. Créer ARP 3

Lorsque vous avez terminé l'enregistrement de la phrase :
- ➢ Vérifiez votre travail en définissant LOOP = ON et la région de mesure que vous souhaitez convertir
- ➢ assurez-vous qu'elle peut boucler correctement.
  Dans la capture d'écran ci-dessous, j'ai enregistré à 100 BPM et défini le début de boucle à Measure: 001 / Beat: 01 et la fin de boucle correspond à Measure: 005 / Beat: 01, ce qui vous permet de capturer 4 mesures complètes.



- ➢ Touchez la zone d'écran où le NOM apparaît.
  Une pop-in apparaîtra et vous permettra de convertir les données pour créer "User ARP".



- Touchez « USER ARP »
  Dans la boîte de dialogue « Put Track To Arpeggio » qui apparaît:



- Définir l'emplacement utilisateur USER (en haut à gauche) pour que l'ARPEGGIO commence par ARP "1"
  Vous pouvez définir une catégorie et une sous-catégorie pour les données ARP (cela vous aidera à les retrouver ultérieurement).
  Vous pouvez nommer l'ARP - appelez-le "ORG NOTE" (très important pour le trouver plus tard) ... nous l'appellerons ainsi parce que vous allez les ignorer - ceci est uniquement à des fins d'apprentissage.
- Définissez la plage de mesure :
  Début = 1
  Fin = 5

qui est: du haut de la mesure 1 au sommet de la mesure 5 (ou 4 mesures complètes).
Pour "ARP TRACK 1", définissez la piste de chanson utilisée pour enregistrer la phrase (nous avons utilisé la piste de morceau 1) et réglez le "Type de conversion" sur ORG. NOTES
(Il existe 4 pistes Arp - nous verrons l'utilisation de ces autres pistes dans un article ultérieur, pour l'instant, n'utilisons que la première boîte de conversion de piste ARP).

Lorsque vous définissez CONVERT TYPE = ORG NOTES, le paramètre « Original Notes Root » apparaît.
Placez le curseur sur et définissez les NOTES ORIGINALES ROOT = « C3 »
Ce paramètre définit la clé. Cela signifiera que lorsque nous toucherons « C3 », la phrase sera reproduite à son emplacement d'origine.

- Appuyez sur « Store as User Arp » pour exécuter (coin inférieur droit de l'écran)

Vous avez maintenant créé USER Arpeggio 1 qui sera intelligent en accords avec la possibilité de reconnaître la hauteur la plus basse en tant que ROOT ... et il jouera correctement s'il est alimenté avec la qualité d'accord appropriée.

Maintenant que vous avez créé votre phrase mélodique et que vous avez converti un arpège ORG NOTE - il peut être assigné pour être utilisé par n'importe quelle partie de n'importe quelle performance. Vous le faites en modifiant les paramètres COMMON de la partie.

- Allez à l'écran « HOME » et essayez-le en l'attribuant à PERFORMANCE PART 1:
- Appuyez sur **EDIT**
- Appuyez sur [PART SELECT 1]
- Touchez « COMMON » dans le coin inférieur gauche de l'écran ou appuyez sur la touche inférieure [**COMMON**] dédiée du panneau avant droit.

- Touchez « Arpège> Individuel »

Voici où vous pouvez sélectionner jusqu'à 8 phrases Arp pour cette partie.



- Touchez l'emplacement numéro 1 Zone de nom (en surbrillance ci-dessus) pour afficher le menu contextuel.
- Appuyez sur « Search> définissez l'option de recherche BANK sur « USER » et la catégorie principale sur « ALL ».
- Affectez votre ARP USER à cette partie



- Trouvez « Org Note »> mettez-le en surbrillance> **ENTER** pour effectuer l'affectation.

Dans la deuxième colonne, vous avez 2 autres pages de paramètres : « Common » et « Advanced »:
Touchez « Common »
Ici, vous pouvez définir les paramètres généraux des ARP pour cette partie.
Réglez « ARP PART » SWITCH = ON (vert)
Réglez HOLD = ON ou OFF comme vous le souhaitez. (SYNC-OFF est un cas particulier qui garde la synchronisation de l'arp en arrière-plan même lorsque vous ne déclenchez pas les touches)



- Activez le commutateur « ARP MASTER » (vert) ... vous pouvez également appuyer sur le commutateur principal ARP ON / OFF dédié situé au-dessus du MW sur le panneau avant gauche.

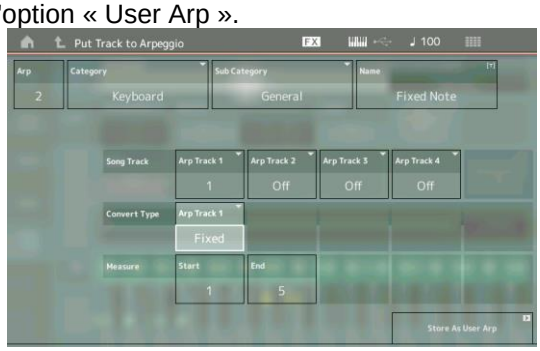
Sur cet écran, vous avez également les modes « Key Mode » et « Play Effects », ainsi que les zones « Velocity Limit » et « Note Limite » qui définissent le contrôle de ces arpèges. Nous aurons un article séparé qui approfondira ces paramètres et les paramètres "Avancés" ... pour l'instant, allez avec les valeurs par défaut.

- Entendre ce que fait le type ARP :
  Essayez ce qui suit, un par un, et observez les résultats :
  - ✓ Si vous jouez et maintenez juste un « C » il jouera la mélodie dans la clé de C
  - ✓ Si vous ne jouez qu'un « D », la mélodie sera transposée sur la touche de D
  - ✓ Si vous jouez un « mineur mineur », la mélodie sera jouée avec un 3ème plat.

- ✓ Si vous jouez en ré mineur, la mélodie en ré sera jouée avec un 3ème plat.
- ✓ Si vous jouez un « C-Eb » suffisant pour définir l'accord en do mineur
- ✓ Si vous jouez « C diminué », la mélodie sera jouée avec un 3ème plat et un 5ème plat.
- ✓ etc.

C'est aussi simple et complexe que cela.

- ➢ Essayez les différents réglages HOLD : On, Off, Sync-Off
- ➢ Rincez et répétez l'expérience de conversion, cette fois, affectez le "Type de conversion" à « FIXE ». Voici comment :
- ➢ Retournez à votre écran « PLAY / REC » (appuyez sur la touche **PLAY**) et configurez-le pour créer un autre « User Arp » à partir des mêmes données en touchant la case « SONG NAME ... » et en touchant l'option « User Arp ».



Avec la même source de mélodie (Arp Track 1) - cette fois en utilisant le type « FIXED » ... notez que la cible dans la boîte de dialogue passe automatiquement à ARP « 2 » (coin supérieur gauche). Nommez ce second ARP « Fixed Note »

« FIXED » est similaire à « ORG NOTE », en ce sens qu'il peut jouer une mélodie spécifique, sauf que : quelle que soit la touche utilisée pour déclencher la lecture, le résultat est « fixed » - il n'est pas transposé. Ce type de conversion est idéal, comme vous pouvez l'imaginer, pour les arps DRUM et PERCUSSION. (Les batteurs ne transposent pas et n'ajustent pas les notes sur la note que vous jouez). Le fait que « fixe » joue exactement ce que vous jouez peut être utilisé de la manière qui vous convient _ mais souvenez-vous de la règle des 16 numéros de note uniques.

Allez à l'écran « HOME » et assignez l'utilisateur Arp 2 afin que vous puissiez l'appliquer et l'entendre.

Finalement :
Avec la même mélodie de chanson source ... utilisez le type de conversion « Normal » - c'est ce que fait normalement un arpégiateur - il joue le rythme de vos données source et utilise les informations des notes actuellement tenues pour en faire son effet. Il ne sera probablement jamais joué la mélodie correctement par lui-même.



Rappelez-vous : Traditionnellement, Arps ne faisait pas de mélodies, ceci (ce que vous trouvez dans le Motif / MOXF et MONTAGE) est une réinvention de l'arpégiateur traditionnel. Les arpèges étaient traditionnellement mixés : haut, bas, haut / bas, haut / bas, aléatoire… etc. Plus tard, des choses rythmiques plus complexes, et enfin des arcs de mélodie basés sur des phrases, des arps de contre-mélodie et des accords de guitare intelligents les Yamaha XS / XF / MOXF / MONTAGE.



Il devrait être clair maintenant ce que les types de conversion sont conçus pour faire. Avec cette connaissance, vous pouvez commencer à utiliser les outils pour créer vos propres arpèges. Dans les prochains articles, nous examinerons de près certains arpèges plus détaillés, et comment ils ont été créés ... par exemple, ceux utilisés pour gratter des guitares, etc. Il existe quelque 256 emplacements d'arpèges utilisateur. Vous supprimez les arps indésirables en les écrasant ou vous pouvez les gérer en mode « UTILITY ». Ils seront stockés dans leur propre dossier interne. Allez à «**UTILITY**> Contents> Data Utility> trouvez le dossier « ARP » ... il contient votre USER ARPS. Accédez à la fonction « JOB » pour sélectionner / désélectionner les ARP.

Enregistrement de batterie

Il y aura une bonne quantité d'enregistrements de Drum Arpeggios. Comme vous le savez maintenant, la note fixe "Convert Type" est conçue pour reproduire les touches exactes que vous avez introduites. Et bien que cela soit idéal pour la batterie, cela signifie que vous pouvez également utiliser une phrase Arp pour jouer une phrase musicale exacte. Comment vous utilisez la fonctionnalité est à vous. Rappelez-vous la règle : 16 numéros de note uniques. Cela signifie que votre sélection de kit de batterie est limitée à un kit de batterie de 16 parties. Vous pouvez frapper chaque partition de batterie et chaque fois, mais vous êtes limité à 16 instruments de batterie différents.

Vous pouvez créer des pistes de batterie à l'aide de l'enregistreur intégré ou d'un logiciel d'enregistrement audio externe, comme Cubase. Créez votre batterie à l'aide de vos moyens favoris (Groove Agent est un puissant outil de plug-in Cubase pour la création de données de motifs de batterie ... Exportez votre création en tant que données MIDI et convertissez-la en phrases MONTAGE Arpeggio à l'aide de la fonction de conversion Arp de l'utilisateur.

Vous avez des questions / commentaires à propos de cette leçon ? Rejoignez la conversation sur cette leçon sur le forum ici.

Dans la prochaine leçon, nous verrons comment Convert Types traite les phrases d'accord. Prêt à commencer? Accédez au prochain versement ici.

4.14.4 Arpeggio making 101 : Part 2

https://hub.yamaha.com/keyboards/synthesizers/mastering-montage-arpeggio-making-101-part-ii/
Dans la première partie, nous avons examiné les types de conversion et leur traitement des phrases musicales. Cette fois, nous commencerons par un aperçu de la manière dont les types de conversion traitent les passages en accords.

Leçon 2: Comment ARP CONVERT TYPES traite les données NOTE - accords
Un problème très important, qui est presque toujours négligé avant de commencer à créer vos propres arpèges ... Pour qu'un arpège soit utile avec l'intelligence d'accord, vous devez vraiment y penser dans une seule touche musicale. Supposons que vous vouliez créer un arpège de guitare pour une "Bossa Nova" ... vous joueriez simplement d'un accord en rythme. (Par exemple, vous pouvez jouer un accord en do majeur 7: do-sol-sol)

Vous pouvez simplement jouer cet accord de manière rythmique dans une sensation de Bossa Nova.

Le rythme de l'accord est beaucoup plus important que les notes elles-mêmes. Après tout, lorsque vous interprétez une chanson du genre "Girl From Ipanema", vous ferez alors entendre un Fa Major7, puis un G7, puis un Sol mineur 7, puis C7, etc. Vous voudrez simplement de l'accord que vous jouez avec le doigt. jouer à Bossa Nova.

Vous n'auriez pas besoin d'exprimer ces accords dans les données de création d'arpège - vous joueriez seulement un simple accord de 4 notes dans une impulsion rythmique particulière qui donne l'impression de "Bossa Nova" - c'est tout ce dont vous avez besoin pour enregistrer sur la Piste ARP. . Lorsque vous utilisez réellement l'arpège, en l'affectant à une partie d'une PERFORMANCE, vous saisissez ensuite la progression des accords, comme requis. Outre la limite de 16 notes uniques, l'enregistrement de la progression d'accords réels en tant que matériau source devient également intenable.

L'arp n'a pas besoin d'être l'intégralité de la progression ... (En fait, il ne serait pas utile d'enregistrer toute une progression dans une phrase d'arpège à usage général). Rappelez-vous que la personne qui rappelle votre arp voudra définir les accords QU'elle joue - afin que vous ne puissiez pas mettre trop d'informations dans votre phrase d'arpège.

Vous devez seulement enregistrer le nombre correct de notes simultanées nécessaires pour devenir une guitare, et vous devez jouer cet accord au bon rythme.

4.14.4.1 Arpégiateur à 4 pistes 693
4.14.4.2 Voici comment les isoler: 696
4.14.4.3 Breaking Bad..... 696
4.14.4.4 Faire de grands arpèges pour un usage spécifique..... 696

4.14.4.1 Arpégiateur à 4 pistes

Les multiples pistes de la fonction CONVERT TYPE (et nous savons que cela est un peu difficile à saisir sans travailler avec l'instrument), les pistes supplémentaires sont destinées à l'ajout d'éléments rythmiques supplémentaires. Les 4 pistes s'adresseront à un seul son ... Chacune jouant un rôle rythmique distinct et utilisant éventuellement un type de conversion complètement différent. Par exemple, dans notre exemple de guitare Bossa Nova, nous pourrions vouloir ajouter un "effet sonore" pour guitare (coups sourds, coups sourds, coups frappés au doigt, etc.), qui ne se produisent qu'à l'occasion et peuvent avoir une impulsion rythmique totalement distincte de la normale. Notes de chaîne ... De plus, les effets sonores sont souvent rappelés par une touche particulière (fixe) dans la carte de forme d'onde de la guitare.

Si vous écoutez la performance suivante avec ses motifs d'arpèges, vous pouvez entendre ce que nous avons décrit :

Appelez le Performance Mega Nylon
Au départ, ARP 3 est sélectionné pour la lecture (la dernière rangée de boutons sur l'écran d'Accueil est Arp Select 1-8):

- Appuyez sur **EDIT**
- Appuyez sur [PART SELECT 1]
  Lorsque vous êtes dans « Part Edit », vous pouvez voir sur les voyants lumineux que cette PARTIE est composée de 7 éléments (la rangée inférieure de 8 boutons modifie désormais les rôles et représente les éléments actifs).
- Les Boutons de la troisième rangée [1] - [8] permettent de sélectionner un élément.
- Vous pouvez masquer des éléments en utilisant le bouton correspondant dans la rangée inférieure, juste en dessous des boutons de sélection.
- Vous pouvez également utiliser SOLO des éléments individuels à l'aide de la touche [SOLO] située à l'extrême droite.

L'élément 1 est le corps du son de la guitare. L'élément 4 est également déclenché par l'arpège, mais son rythme est différent de celui de l'élément 1.
L'élément 7 est également déclenché par l'arpège mais a son propre rythme séparé des éléments 1 et 4

Vous pouvez dire que pour créer cet Arp, plusieurs pistes de type CONVERT ont été utilisées. (En fait, 3 pistes ont été utilisées).

Le bruit de la chaîne muette et les effets sonores (éléments 4 et 7, respectivement) ont été enregistrés à l'aide d'une piste source séparée. Le corps de la guitare (les cordes jouant normalement) a été converti avec ORG NOTE, car il s'ajuste à la qualité des accords. Le bruit et les effets sonores accèdent aux mêmes notes malgré le changement d'accord, ils ont donc été créés sur une piste réglée sur FIXED.

Vous pouvez imaginer que le même son MEGA NYLON a été placé sur plusieurs pistes adjacentes et que chaque composant pour créer cet arp a été enregistré séparément.

- Retournez à l'écran [PERFORMANCE (Home)].
- Appuyez sur ARP 1 (rangée inférieure de 8 boutons ARP SELECT)
- Appuyez à nouveau sur **EDIT**> appuyez sur [PART SELECT 1] pour que nous puissions voir ce que fait la structure Element. Ici, vous pouvez isoler chaque élément et constater que les éléments 1, 4, 5 et 7 contribuent chacun à quelque chose - et qu'il s'agit là encore d'un rythme unique. Vous pouvez en déduire que 4 pistes CONVERT ont été utilisées.

Il s'agit d'une voix Mega Voice. Par conséquent, différentes articulations peuvent être déclenchées avec précision par des notes jouées à une vélocité donnée.

- Retournez à l'écran [PERFORMANCE (Accueil)].
- Appuyez sur ARP SELECT 4

Voici une guitare Bossa - ce qui était joué à l'origine était un accord en do majeur 7
Si vous voulez jouer une mélodie Bossa Nova avec cet ARP, il vous appartient de définir les changements d'accord. (Celui-ci sonne comme si cela avait été fait avec 3 pistes de conversion : une pour les accords, une pour la basse, la troisième pour les doigts - ils doivent avoir été enregistrés séparément ... le bruit de doigt est « note fixe »).

Ci-dessous figurent les 3 pistes qui, une fois combinées, forment cette phrase d'arpège.

Voici le résultat lorsque vous entrez C Major 7: La piste 1 était le corps principal de la guitare.



Piste 2
Voici le résultat de la ligne de basse jouée par la guitare à partir de la même entrée (clé de basse):



Dans la partie « Mega Nylon », les bruits, les coups, les éraflures, etc., sont cartographiés à l'extrême extrême de la plage de tonalité, au-dessus de la plage des tons de guitare normaux.

L'enregistrement de ces données sur l'enregistreur nécessiterait de placer la même partie « Mega Nylon » dans les parties 1, 2 et 3 d'une performance, ce qui est très important. Bien qu'une seule instance du « Mega Nylon » soit utilisée pour le reproduire en arpège, il faut 3 instances pour le créer !

Lors de la configuration pour transférer ces 3 pistes, vous pouvez imaginer que la configuration « Put Track to Arp » ressemble à ceci :



La partie performance « Mega Nylon » est un instrument de commutation de vitesse à 8 voies mappé sur la plage naturelle d'une guitare à cordes en nylon acoustique. Au-dessus de cette plage se trouvent des composants de bruit associés à la guitare. Il est composé des données suivantes :

- ✓ Ouvert soft 1-20
- ✓ Ouvert moyen 21-40
- ✓ ouvert dur 41-60
- ✓ Mort 61-75
- ✓ Muet 76-90
- ✓ Marteau 91-105
- ✓ Diapositive 106-120
- ✓ Harmoniques 121-127
- ✓ Bruitage 1-127 notes au-dessus de C6
- ✓ bruit de frette 1-127 notes au-dessus de C8

Les données MEGA ARP étant spécialement préparées pour déclencher des articulations spécifiques, vous pouvez créer vos propres arpèges Mega Voice à l'aide de cette feuille de route. Vous "préparez" les données afin qu'elles référencent l'articulation exacte au moment où vous en avez besoin. Oui, le montage fera partie de la préparation d'un Mega Arpeggio pour un son d'instrument MEGA.

Les sons "ouverts" sont les cordes et le son normal que vous attendez d'une guitare en nylon lorsqu'il est joué - et utiliseraient CONVERT TYPE = Note originale, vélocité inférieure à 60. Parce que les notes mortes, les notes muettes, une "note martelée", les diapositives et même les harmoniques nécessitent des hauteurs spécifiques, ils sont convertis à l'aide des notes originales. Les composants Strumming et Fret noise devront être placés et utiliser CONVERT TYPE = Fixed Note.

Dans le prochain article sur « L'arpège à 4 pistes », nous verrons comment utiliser 4 éléments différents, chacun mappé à des plages de vélocité spécifiques, pour voir comment la mélodie et les contre-mélodies peuvent s'interagir au sein d'un arpège. Zonage Vélocité.

Un autre exemple :
Rappelez-vous « Texas Chicken Pick » et écoutez un autre exemple des différentes pistes de conversion Arp. Ils sont utilisés pour assembler une phrase musicale multi rythmique. Activer le commutateur principal ARP ON / OFF. Ce riff de guitare dominant 7 familier est conçu pour jouer lorsque vous frappez une seule touche définissant la racine. Pouvez-vous entendre le nombre de pistes utilisées

ici? (Il est 3). Il y a les basses profondes qui chutent, puis il y a la montée à 5-6 dominantes7, et il y a ce bruit. Les phrases sont jouées de sorte qu'elles déclenchent spécifiquement l'articulation de la guitare pour exécuter la phrase.

Vous pouvez entendre comment l'utilisation de l'arpégiateur pour générer cette phrase de guitare réaliste peut être convaincante dans un mixage. Il a la sensation, qui est réglable, et il a l'attitude d'un riff de guitare. Ce sont les petits détails qui les rendent convaincants. La première fois qu'un ami vous demande : "Qui joue de la guitare ?" Vous comprendrez à quel point ces éléments peuvent être crédibles lorsqu'ils sont utilisés correctement dans une piste.

Les phrases à la guitare peuvent être très convaincantes lorsque vous les défiez avec vos progressions d'accords. Créer ce genre de phrases, bien que difficile, est faisable. Cela nécessite une compréhension de la manière dont l'arpégiateur "triera" les notes lorsqu'il sera alimenté par différentes qualités d'accord - se comportera-t-il lorsqu'il sera mis au défi avec différents accords vocaux en entrée ?

4.14.4.2 Voici comment les isoler:

Cette phrase utilise plusieurs articulations de guitare. Celles-ci sont accessibles en remplissant les conditions pour déclencher un élément spécifique. Dans la partie 1, ce sont les éléments 1 et 3 qui forment chacun une ligne distincte, et dans la partie 2, l'élément 2 qui articule une phrase fx distincte. La phrase d'arpège totale est construite à partir de 3 phrases distinctes, assemblées à partir de 3 pistes source distinctes au sein de la fonction Convertir en arpèges. Ici, les pistes arp sont utilisées pour cibler des parties spécifiques du même son cible.

Pour isoler les éléments :

- appuyez d'abord sur EDIT> appuyez sur [PART SELECT 1] rangée du haut
- Mute Part 2 deuxième rangée
- utilisez la sourdine d'élément (rangée du bas) pour entendre la contribution de chaque élément. Vous verrez une activité pour chaque élément qui sonne lorsqu'il se déclenche. Vous pouvez désactiver ou utiliser la fonction [SOLO] pour isoler chaque élément.
- répéter pour la partie 2
- Muet Partie 1
- Utilisez le mode Element Mutes ou Solo pour isoler et entendre la contribution.

Une fois que vous entendez les lignes séparément, vous pouvez toujours les entendre, mais ensemble, nous l'acceptons comme une phrase.

4.14.4.3 Breaking Bad

Cela dit, rien ne dit que vous devez suivre cette règle. Si vous ne commercialisez pas vos arps pour les autres, vous pouvez le faire faire ce que vous voulez ou ce que vous avez besoin - tant que vous respectez la règle ARPEGGIO: Vous ne pouvez utiliser que "16 notes uniques". Cela signifie que si vous enregistrez un arpège FIXED NOTE pour DRUMS, par exemple, vous ne pouvez utiliser que 16 sons de batterie différents. Si vous enregistrez un arpège musical, vous ne pouvez toujours utiliser que 16 notes différentes. Si "C3" est l'une de vos notes, vous pouvez la frapper autant de fois que nécessaire. Lorsque nous disons seulement 16 notes uniques, cela signifie que seuls 15 autres noms de notes peuvent être impliqués. En jouant les 4 premières mesures de "Mary Had a Little Lamb", il y a 26 notes au total, mais seulement 4 notes uniques : C3, D3, E3 et G3.

4.14.4.4 Faire de grands arpèges pour un usage spécifique

Rien ne dit que vous devez utiliser la fonction Arpeggio pour une utilisation "générale". Vous pouvez créer un arpège pour une utilisation "personnelle" très spécifique - les arpèges d'usine sont neutres (pour la plupart) lorsque vous les sélectionnez, ils se moulent aux accords que vous avez choisis pour les contrôler. Rien ne vous empêche d'utiliser le type de conversion "Note fixe" afin que, lorsque vous déclenchez votre arpège, celui-ci joue exactement ce que vous avez programmé - car c'est ce que vous voulez. Mais il est important de connaître les règles de l'arpège et de la fonction de conversion d'arpèges avant d'essayer de les enfreindre !

Vous pouvez, si vous préférez, utiliser l'arpège le type « FIXED NOTE Convert » pour créer un accompagnement musical de phrases très spécifiques. Utilisez les 8 boutons ARP SECTION pour créer différentes parties de vos pistes d'architecture pour une réorganisation en temps réel. Tant que vous restez dans les règles de base, vous pouvez les plier à votre guise. Chaque ARP SELECT 1-8 peut constituer un support complet pour une section d'une composition, tandis que vous jouez par dessus avec les parties que vous avez sélectionnées.

Vous voulez partager des idées et discuter de cette leçon? Rejoignez la conversation ici sur le forum.

4.14.5 OS v2.5: Arpeggio Record

https://www.yamahasynth.com/montage-category/montage-os-v2-5-arp-record

Dans l'OS v2.5 du MONTAGE, la possibilité de choisir d'enregistrer ou non les données générées par l'arpégiateur a été ajoutée. Il y a des avantages aux 2 approches - je traiterai de cela plus tard dans l'article - mais avant d'entrer dans la nouvelle fonctionnalité d'enregistrement d'Arppeggios de l'OS v2.5, quelques informations générales sur les arpèges peuvent être utiles: pourquoi sont-elles cool et des concepts de base vous pouvez les utiliser de manière créative.

L'une des fonctionnalités intéressantes de la série MOTIF a été l'inclusion d'une grande base de données d'arpèges, et chaque version de MOTIF (MOTIF, MOTIF ES, MOTIF XS, MOTIF XF) a ajouté davantage de contenu « Arp » au fil des ans. Avec le MONTAGE, les 7881 phrases d'Arpeggio du MOTIF XF sont incluses, ainsi que plus de 2000 autres. De plus, une performance de MONTAGE contenant 8 parties jouables directement (au lieu de 4 sur le MOTIF XF), 8 arpèges simultanés peuvent être joués simultanément.

Les arpèges sont d'excellents endroits pour commencer à composer des chansons, car vous pouvez obtenir de la musique immédiatement en jouant quelques accords : les arpèges font le reste! Le moteur d'arpèges et la base de données fournie avec MONTAGE sont très utiles. Il existe quelques articles sur « YamahaSynth » couvrant les Arpèges comme « Mastering MONTAGE »:

- ✓ The 4-Track Arpeggio : § 4.14.1 ci-dessus
- ✓ Arp Rec on DAW : § 4.14.2 ci-dessus
- ✓ Arpeggio Making 101, Part I : § 4.14.3 ci-dessus
- ✓ Arpeggio Making 101, Part II : § 4.14.4 ci-dessus

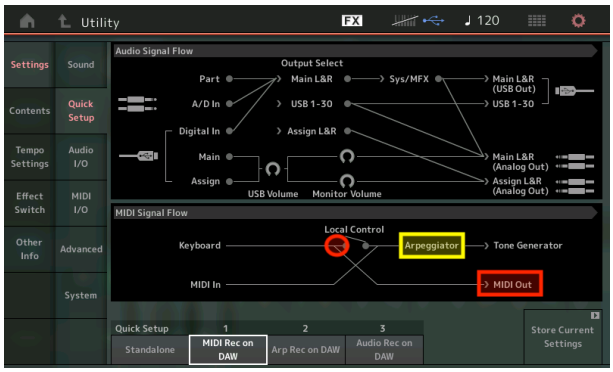
Avec les arpèges, je constate qu'il ya parfois une confusion avec ce qui est réellement enregistré par un séquenceur. Une question que j'ai souvent posée au fil des ans est la suivante : «J'ai enregistré cette superbe performance d'Arpège, mais lorsque je la reproduis sur mon séquenceur pour ordinateur, je n'obtiens que des accords simples. Comment puis-je enregistrer toutes ces notes ? » Tel est le propos de cet article: Comment enregistrer toutes ces notes, pourquoi cela peut être cool et pourquoi il peut être cool de ne PAS enregistrer toutes ces notes!

4.14.5.1 MIDI REC ON DAW/ARP REC ON DAW 697
4.14.5.2 RECORDING THE PERFORMANCE "FM&AN CLASSIC ARPS" WITH AND WITHOUT ARP 698
4.14.5.3 IMPORTING THE SONGS INTO THE DAW 699
4.14.5.4 TO ARP OR NOT TO ARP…THAT IS THE QUESTION 699

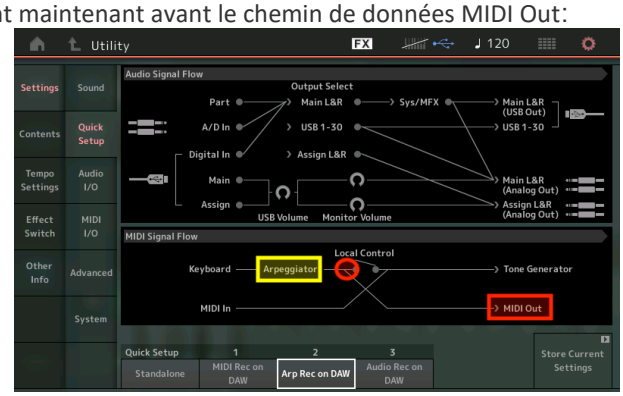
4.14.5.1 MIDI REC ON DAW/ARP REC ON DAW

MONTAGE a en fait un moyen visuel de vous montrer la différence entre les 2 façons dont les arps sont enregistrés sur un séquenceur.

- ➢ Appuyez sur **UTILITY**> « Settings >Quick Setup>MIDI Rec on DAW ».
  La chose importante à voir est que l'arpégiateur est assis après le chemin de données de sortie MIDI :



- Touchez maintenant « Arp Rec on DAW ».
  L'arpégiateur vient maintenant avant le chemin de données MIDI Out:



C'est pourquoi ce réglage s'appelle « Arp Rec on DAW »: les données de l'arpège arrivent avant la sortie MIDI et sont transmises à la DAW.

Ce choix correspond à ce que vous avez maintenant dans MONTAGE OS v2.5 lors de l'enregistrement sur l'enregistrement de morceau de performance intégré : Pour enregistrer les notes qui déclenchent l'arpégiateur, OU, pour enregistrer les notes générées par l'arpégiateur. Les 2 sont utiles pour différentes raisons.

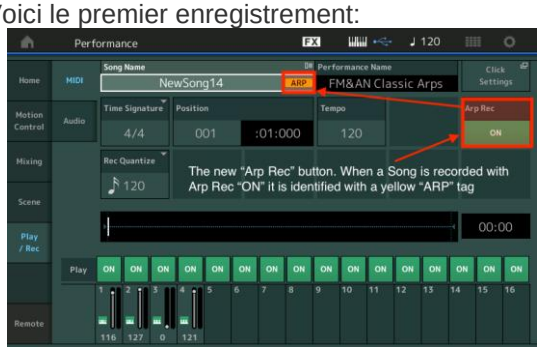
4.14.5.2 RECORDING THE PERFORMANCE "FM&AN CLASSIC ARPS" WITH AND WITHOUT ARP

Pour cet article, j'ai choisi l'une de mes performances d'arpège préférées, «Arp Classic Arps», une performance en 4 parties avec 1 partie FM et 3 parties AWM2. Les parties 1 à 3 ont des arpèges et la partie 4 un son de pad agréable :

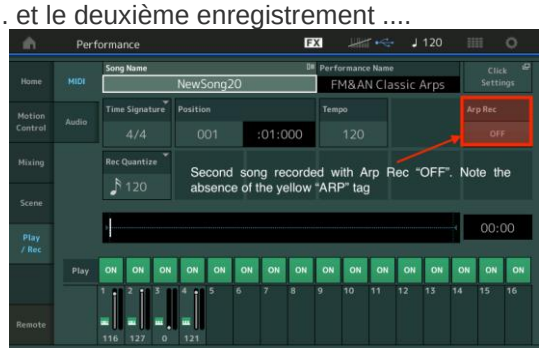


J'ai enregistré un passage d'accord de 8 mesures et créé 2 chansons distinctes. La première fois que j'ai enregistré avec « Arp Record » sur « ON ». J'ai ensuite créé une deuxième chanson avec exactement les mêmes accords, mais pour celle-là, j'ai enregistré avec « Arp Record » sur «OFF». Vérifiez ci-dessous.

Voici le premier enregistrement:



... et le deuxième enregistrement ....



Maintenant, j'ai mes 2 enregistrements Song. Dans la première version avec Arp Rec « ON », les données d'arpège étaient enregistrées en tant que données de note : l'arpégiateur est assis avant l'enregistreur de morceaux. Dans la deuxième version avec Arp Rec "OFF", seules les données d'accord ont été enregistrées sans données de note générées par un arpège. L'arpégiateur est assis après l'enregistreur de morceau.

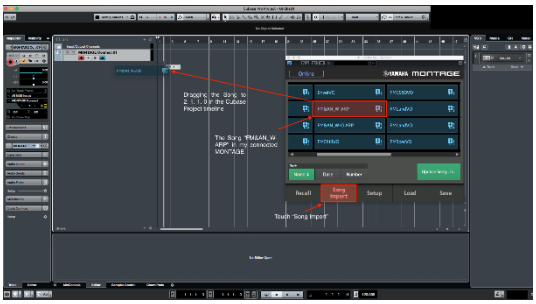
Une fois les morceaux créés, je les ai nommés « FM & AN_W-ARP » (avec ARP) et « FM & AN_W-O ARP » (sans ARP). Les voici dans mon MONTAGE (sous **UTILITY** / Content / Data Utility / Songs). Notez que la balise « Arp » apparaît dans le fichier actuel :



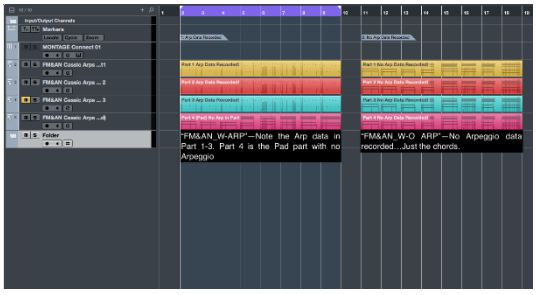
4.14.5.3 IMPORTING THE SONGS INTO THE DAW

Jetons un coup d'œil à eux dans Cubase. Pour les importer dans Cubase, j'aurais pu les exporter de MONTAGE sous forme de fichiers MIDI vers un lecteur flash, prendre le lecteur flash de MONTAGE, le placer dans l'ordinateur et le charger de cette façon… OU je pourrais simplement utiliser MONTAGE Connect et les faire glisser simplement Connectez-vous directement à Cubase. J'ai choisi « MONTAGE Connect » (évidemment).

Vérifiez ci-dessous :



J'ai fait glisser les 2 chansons, créé une piste de marqueur et nommé les pistes. Découvrez la différence entre les fichiers :



4.14.5.4 TO ARP OR NOT TO ARP…THAT IS THE QUESTION

Il existe différentes raisons pour lesquelles vous souhaitez enregistrer des morceaux avec Arp Rec ON ou Arp Rec OFF:

ARP REC ON:

Avec « Arp Rec ON », vous obtenez toutes les données de notes générées par l'arpégiateur. Ce que je trouve intéressant d'un point de vue créatif est de copier les pistes sur des instruments virtuels ou différents générateurs de sons externes pour obtenir différents sons.

Astuce : lorsque vous enregistrez une performance MONTAGE avec Arps dans une station de travail audio-vidéo et que vous souhaitez les reproduire correctement, vous DEVEZ tout d'abord désactiver tous les Arps! Pour ce faire, maintenez [**SHIFT**} enfoncé et touchez le bouton [**ARP ON / OFF**]. Cela active le contournement d'arpèges. Si vous ne le faites pas, les notes qui reviennent de la station de travail redéclencheront les arpèges de MONTAGE et le son ne sonnera pas comme prévu !

Dans l'exemple audio ci-dessous, j'ai utilisé la performance « FM & AN Classic Arps », copié les pistes Arp dans 3 différents instruments virtuels de Cubase (Retrologue, Spector et Dark Planet) et ajouté quelques boucles audios. J'ai uniquement utilisé les données Arp générées et tout simplement importé des pistes. Vérifiez ci-dessous :

> ArpRecOn
> 4 morceaux utilisant le même contenu d'arpège que le Yamaha MONTAGE. Le fichier ArpRecOn utilise MONTAGE Performance "FM & AN Classic Arp" avec une boucle de batterie et 3 instruments virtuels Cubase (Spector, Retrologue et Dark Planet). Les 3 autres (KookDisComp, Songwriter 2015 et Purple Stone) sont 3 performances de MONTAGE.

Avec un seul MONTAGE et une DAW, la quantité de musique que vous pouvez créer avec les Arps est vraiment incroyable!

ARP REC OFF:
Le principal avantage d'enregistrer uniquement les accords et non les données d'arpège générées est que vous pouvez essayer différentes performances avec différents arpèges en utilisant la même progression d'accords. Dans les exemples ci-dessous, j'ai sélectionné 3 performances très différentes avec Arps: «Purple Stone» (à l'origine, une performance MOTIF XF désormais incluse dans la mémoire de préréglage MONTAGE avec programmation Super Knob ajoutée), «Songwriter 2015» et «Cool Dis Comp».

Avec chacune de ces performances, j'ai touché «Play / Rec», puis «Nom de la chanson» et chargé ma chanson «FM & AN_W-O ARP». Je règle la boucle sur «ON» et appuie sur play. Parce que la reproduction du morceau déclenche les arps, car la reproduction du morceau se situe avant l'arpégiateur. Ce qui est cool, c'est tout mouvement **Super Knob**, changement de scène ou mouvement de codeur rotatif tel que balayage de filtre, changement d'ADSR ou changement de contrôle Arp tel que «Gate Time» ou «Velocity» - tout peut être utilisé en temps réel pendant la lecture. Vous pouvez faire beaucoup de kilométrage avec une simple progression d'accords, ce qui est idéal pour une expérimentation créative. Découvrez les chansons ci-dessous en utilisant ces 3 performances contrastées:

PurpleStone
KoolDisComp
Songwriter2015

Essayez certaines des approches avec votre système. Il y a BEAUCOUP de façons créatives d'utiliser le contenu d'un arpège !

4.15 Insert, System, & Master Effects

« MusicProductionGuide_2017_08_EN.pdf ».
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Depuis plus d'un an maintenant, je suis sur la route pour assurer la formation au MONTAGE.

Et il va sans dire que nous nous concentrons sur les nouvelles fonctionnalités du MONTAGE. Dans les séances de questions et réponses obligatoires à la fin ou pendant les pauses, on aborde souvent le sujet des effets et la manière de les utiliser de manière significative. Même des participants ayant une connaissance de base de la série MOTIF peuvent être perplexes sur ce sujet. Pour cette raison, le sujet est abordé ici et j'essaierai de mettre un peu d'ordre dans la confusion des câbles vituels, qui peuvent relier jusqu'à 37 périphériques virtuels d'effets dans une performance.

L'incertitude peut déjà commencer par le nombre d'effets (jusqu'à 37) mentionné ci-dessus. Ce nombre comprend :

- ✓ 2 effets d'insert par partie x 16 parties
- ✓ 2 effets d'insertion pour entrée A / N
- ✓ 2 effets système (Reverb, Variation)
- ✓ Un effet de maître

Afin de mieux comprendre les différentes Unités d'effet et de pouvoir les utiliser de manière significative, je vais essayer de faire une leçon d'histoire dans la section suivante, sans prétendre être complet, mais dans le contexte qui nous occupe.

4.15.1 EFFECTIVE 701
4.15.2 EQUALIZER 703
4.15.3 INSERT, SYSTEM, MASTER? 704
4.15.4 LA BONNE MESURE 705

4.15.1 Effective

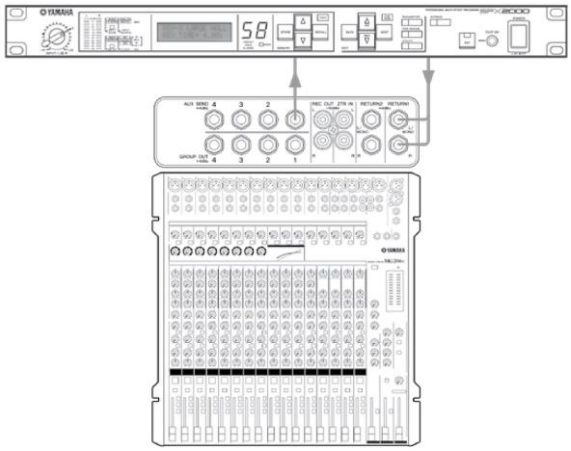
À l'ère de la puissance DSP quasi illimitée, il est difficile d'imaginer qu'il était un temps où ni les instruments de musique électroniques ni les consoles de mixage analogiques n'étaient équipées de d'effets intégrés. Dans les années 80, ceux qui voulaient un Chorus pour leur DX7-E-Piano devaient connecter un périphérique externe.

Si vous souhaitez ajouter un effet aux voix ou aux instruments pour un mix en direct, vous devez connecter au moins un autre dispositif d'effet à la console de mixage séparément. J'aimerais commencer par cette console de mixage « nue » avant d'entrer dans les détails. Bien que les égaliseurs ne fassent pas partie de la catégorie des effets, je les inclurai.

Imaginons maintenant qu'entre le générateur de sons du MONTAGE - qui se déroule dans une partie - et les sorties analogiques du synthétiseur, se trouve une console de mixage virtuelle, qui fournit divers égaliseurs et dispositifs d'effets.

L'unité centrale de l'exemple suivant est une console de mixage qui ne propose aucun effet intégré. Pour utiliser un effet tel que la réverbération pour les voix, une telle configuration de base nécessite au moins un dispositif d'effet externe.

Il est généralement connecté via un chemin Aux. Un câble relie « Aux Send » de la console de mixage à l'entrée du dispositif d'effets. S'il s'agit d'un dispositif d'effets stéréo, 2 câbles sont renvoyés de sa sortie à l'entrée « Aux Return » du mixeur (stéréo).

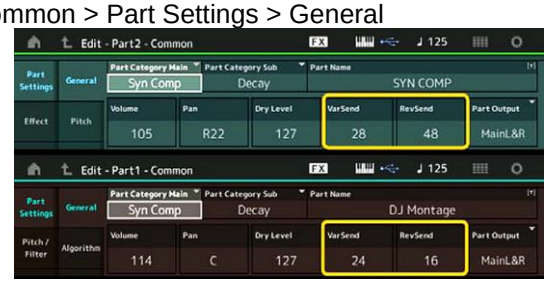


Cet effet est maintenant disponible pour chaque canal de mixage. Une commande pour le chemin Aux correspondant détermine la quantité de signal du canal atteignant le chemin Aux et donc l'unité d'effets connectée. Cette situation de connexion - un effet de réverbération pour tous les canaux - est représentée dans MONTAGE en tant qu'« effet système » de « Reverb ».

Avec un second dispositif d'effet connecté de la même manière, un Chorus pourrait par exemple être intégré sur un second chemin Aux, qui est alors également disponible pour tous les canaux. La contrepartie dans le MONTAGE est également un « effet système », dans ce cas « Variation ».

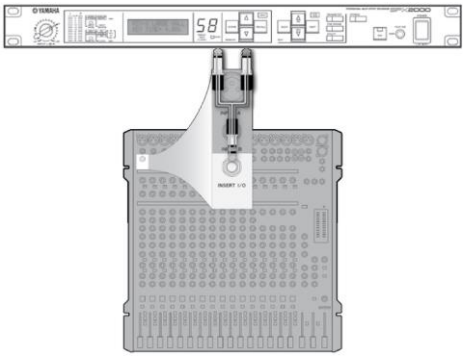
Dans le MONTAGE, les paramètres « RevSend » (Reverb Send) et « VarSend » (Variation Send) correspondent aux contrôleurs des chemins auxiliaires de la console de mixage. Ces paramètres sont disponibles dans toutes les parties, y compris l'entrée A / D.

- **EDIT** > Part … - Common > Part Settings > General



Retour à notre console de mixage rétro. Si vous voulez ajouter un effet à un seul canal, de sorte qu'il ne soit pas utilisé par un autre signal, on parle d'« insérer un effet ».

À cette fin, la console de mixage fournit un connecteur « Insert » pour chaque canal. Cet « insert » est équipé d'un connecteur jack stéréo. Cependant, il n'était pas utilisé pour les signaux stéréo, mais pour l'envoi et le retour du signal. En utilisant un câble en Y (une prise jack stéréo à 2 fiches mono), il était possible de connecter un dispositif d'effet directement à un canal.



Le circuit et l'intensité de l'effet d'insertion étaient contrôlés directement dans le dispositif d'effets externe. Dans ce cas, nous avons des noms identiques, dans le MONTAGE, nous parlons également d'« effets d'insertion ». Deux « effets d'insertion » sont disponibles pour chaque partie, y compris

l'entrée A / D. Et ici aussi, l'intensité de l'effet d'insertion est déterminée dans l'effet par un contrôle dit « Dry / Wet ».

- **EDIT** > Part … - Common > Effect > InsA/B > Dry/Wet

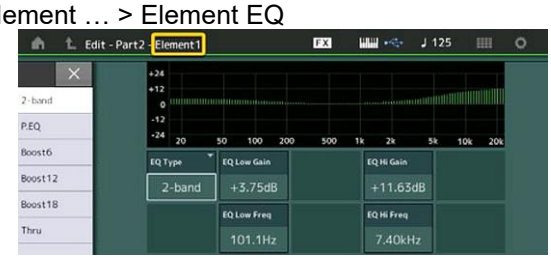


4.15.2 Equalizer

Quiconque souhaite se renseigner sur le sujet trouvera certainement beaucoup de matériel sur Internet. On se contente donc d'indiquer à quels endroits l'égaliseur peut être trouvé dans les divers pages de paramétrage.

Dans le moteur de son « AWM2 » basé sur les Samples, chaque partie peut comprendre jusqu'à 8 éléments. Chacun de ces éléments possède son propre égaliseur, qui peut être configuré indépendamment.

- **EDIT** > Part … > Element … > Element EQ



Un "étage" plus haut, 2 autres égaliseurs sont disponibles pour chaque partie. Un « égaliseur 3 bandes » avec des médiums paramétriques est placé avant l'« effet d'insertion » et un « égaliseur 2 bandes » paramétrique derrière l'« effet d'insertion ». De plus, du côté de l'égaliseur à 2 bandes, il est également possible d'augmenter ou de diminuer le gain jusqu'à +/- 12,0 dB.

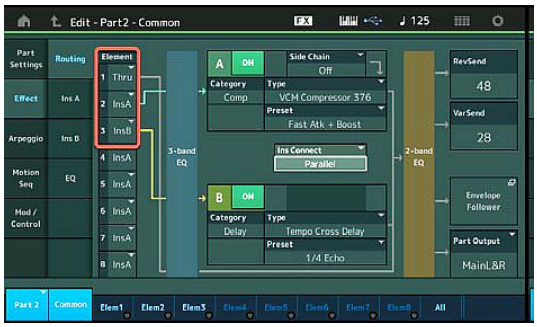
- **EDIT** > Part … - Common > Effect > EQ



Dans le flux de signaux, l'égaliseur de partie est situé derrière l'« effet d'insertion ».

Enfin, un égaliseur principal est disponible **pour toute la performance**. Il offre cinq bandes et divers paramètres.

- **EDIT** > Common/Audio > Effect > Master EQ



4.15.3 Insert, System, Master?

Dans l'avant-dernier numéro du Guide de la production musicale, nous avons présenté la mise à jour du micrologiciel vers la version 1.60 et les nouveaux effets disponibles.

La mise à jour du fichier « dataliste » affiche toutes les catégories et tous les effets. J'évite donc délibérément de répéter cette liste ici.

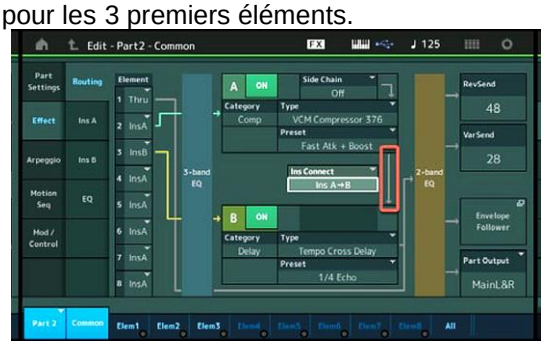
Fondamentalement, il serait possible d'utiliser chaque effet dans le chemin principal, système ou d'insertion. Cependant, étant donné que certains effets sont moins utiles dans certaines positions du flux de signal, il existe certaines préconfigurations.

Les « effets d'insertion » classiques sont adaptés au signal - ou à l'instrument - émis par la partie. Le « Rotary Speaker » (simulation de Leslie) en est un exemple typique. Les effets d'orgue sont principalement utilisés pour cet effet, mais cet effet est également utilisé pour les guitares électriques. Parmi les autres exemples, citons « Distortion », « Amp Simulations » et leurs proches. Ici c'est exactement le contraire. L'utilisation principale est la guitare, mais de tels effets sont très appropriés pour les orgues rock. On pourrait multiplier les exemples mais je préfère expliquer la distinction avec l'« effet système ».

Étant donné que chaque partie dispose de 2 « effets d'insertion » (insertion A / insertion B), la question de les lier les uns aux autres se pose. Il y a ici une distinction entre AWM2-Parts et FM-X-Parts. Dans la partie AWM2, jusqu'à 8 éléments peuvent être actifs, pouvant contenir des «formes d'onde» d'instruments complètement différents. Cela signifie que vous pouvez d'abord sélectionner, pour chaque élément, le ou les 2 effets d'insertion vers lesquels vous souhaitez router l'élément. Un autre paramètre détermine si les « effets d'insertion » sont connectés en parallèle ou en série. De plus, le flux de signal « A> B » ou « B> A » peut être sélectionné pour une connexion en série. Bien sûr, avec le réglage « Thru », il existe également un contournement des « effets d'insertion » disponibles.

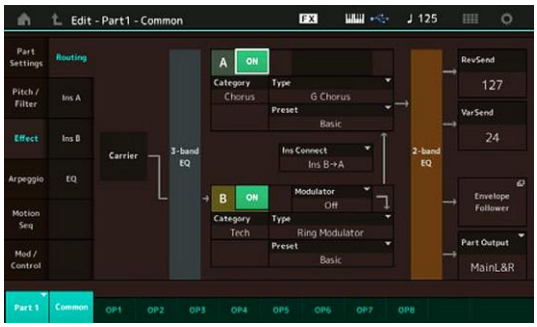
Le graphique suivant montre les connexions possibles pour les 3 premiers éléments.





Dans une partie FM-X, le signal somme de tous les opérateurs est envoyé via les « effets d'insertion ». En conséquence, il n'y a pas de connexion parallèle. Un signal unique « A> B » ou « B> A » peut être sélectionné.

Si les 2 « effets d'insertion » sont inactifs, cela correspond au paramètre « Thru » de l'élément AWM2.



Pour la « Reverb », il n'est pas nécessaire de donner plus d'instructions sur son utilisation. Étant donné que la réverbération est certainement l'un des effets offrant le plus grand nombre d'applications, on lui a attribué une place fixe dans les « effets système ». En fait, il n'y a que différentes versions de Reverb ici. La réverbération sélectionnée définit toute la performance en scène. Comme déjà décrit, la valeur d'envoi de 0 à 127 peut être définie pour chaque partie.

Avec l'effet « Variation », par contre, le nom est le « programme ». En gros, toutes les catégories d'effets disponibles dans MONTAGE sont représentées ici, ainsi que divers types de reverb. À ce stade, il est logique de considérer où un certain effet est utilisé en tant qu'« insert » ou en tant que « variation ». La réponse est relativement simple, mais je trouve toujours que les participants de mes ateliers sont incertains.

La question importante à ce stade est la suivante : plusieurs « parties » de la « performance » doivent-elles avoir le même effet ?

En supposant qu'il y ait 2 « parties » dans une « performance » avec une sonorité de guitare électrique rock chacune. Si le but de la « performance » est de simuler un groupe live, il est rare que 2 guitaristes jouent sur le même amplificateur ou le même appareil à effets dans la vie réelle. La distorsion, la simulation d'amplis, etc. seraient ainsi rangés dans le chemin d'insertion respectif.

Si j'ai plusieurs parties de synthétiseur dans une « performance », un délai synchronisé au tempo dans l'effet de variation peut être suffisant et les inserts sont disponibles pour d'autres effets tels que « Compressor » ou des effets de la catégorie « Tech ». Il peut également y avoir des situations où la hiérarchisation nécessite 2 effets système distincts, y compris 2 variantes de réverbération. Cela signifie que toutes les « parties » moins importantes doivent se débrouiller avec leurs inserts uniquement - ce qui ne pose aucun problème, car il existe 2 « effets d'insertion » disponibles pour chaque « partie » du MONTAGE.

L'effet principal est le dernier maillon de la chaîne d'effets et le flux de signal se situe juste avant les sorties analogiques.

La dernière instance de traitement du signal dans MONTAGE est le « Master-EQ ». La section « Master Effect » comprend une sélection plus petite de différents effets tels que « Delay »,

La « Compression » et certains effets des catégories « Tech » et « Lo-Fi ». Selon le type de « performance », vous pouvez réellement "maîtriser" la « performance », qui sera l'utilisation principale du compresseur de l' « effet Master ». Avec les autres effets, toute une « performance » peut être "colorée" stylistiquement. Ceci est en fait comparable au traitement d'image, dans lequel un effet sépia est utilisé, par exemple, pour donner à l'image un aspect nostalgique.

4.15.4 La bonne mesure

Il faut être modéré pour pouvoir utiliser les effets. Vous pouvez aliéner chaque signal presque au-delà de la reconnaissance par les effets de « modulation » et de « réverbération » qui persistent jusqu'au lendemain matin. Si l'aliénation est un objectif déclaré, cela peut être parfaitement justifié. Toutefois, si le son - par exemple celui d'un orgue d'église - doit rester reconnaissable et laisser assez de place à l'interprétation musicale, un envoi de réverbération à la limite maximale n'est certainement pas le bon choix.

Dans la programmation sonore notamment, je commence souvent à travailler sans aucun effet. Certaines subtilités - par exemple une enveloppe - ne peuvent pas être entendues en détail avec les effets activés. Si un élément, une partie ou une pile d'opérateur du moteur FM-X Engine sonne bien sans aucun effet, les effets appliqués discrètement peuvent être la cerise sur le gâteau. Inversement, un mauvais signal de base n'est généralement pas récupérable, même avec autant d'effets qu'il en a. Le superbe album "Kamakiriad" de Donald Fagen est vivement recommandé à ceux qui veulent entendre un exemple révélant à quel point une excellente production peut sonner avec très peu d'effets.

J'espère que mes explications vous seront utiles dans vos travaux futurs. Pour l'instant, soyez "efficace" avec votre MONTAGE.



Hans-Peter Henkel

4.16 Remote Control of Cubase VST Quick Controls (A traduire)

« MusicProductionGuide_2017_08_EN.pdf ».
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

4.17 Ableton Live & MONTAGE (Adaptation traduction à faire)

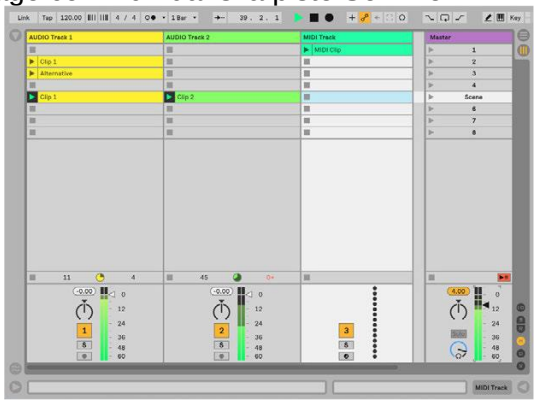
« MusicProductionGuide_2017_09_EN.pdf ».
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm



Depuis son lancement en 2001, Ableton Live a révolutionné le marché des séquenceurs avec un nouveau concept. L'environnement de composition pour Windows et MacOS étend le principe d'arrangement bien connu sur un plan de montage linéaire, utilisé par presque tous les enregistreurs DAW actuels. Live va un pas en avant et un pas en arrière ...
Le séquenceur Audio / MIDI, qui entrera bientôt dans sa dixième version, offre 2 espaces de travail qui interagissent : l'affichage de la timeline classique, l'Arrangeur et la soi-disant Session. Ce dernier ressemble à une combinaison d'une table de mixage et d'une feuille de calcul Excel et présente plusieurs caractéristiques spéciales : au lieu d'organiser des éléments audio et MIDI sur une timeline, vous pouvez les démarrer à tout moment à l'aide de leurs propres boutons et les laisser fonctionner en boucle. Pour toute durée : ce sont les soi-disant Clips.

Trois règles de base déterminent le travail d'une session :

- ✓ Dans une "Colonne" (Piste), un seul signal sonore est autorisé à la fois. Différents clips alternent donc les uns avec les autres lorsque vous cliquez dessus
- ✓ Les clips de plusieurs pistes peuvent être écoutés en même temps, comme avec une console de mixage
- ✓ Les clips dans une "ligne" sont appelés des scènes et peuvent être démarrés via un bouton de démarrage commun dans la piste Somme.



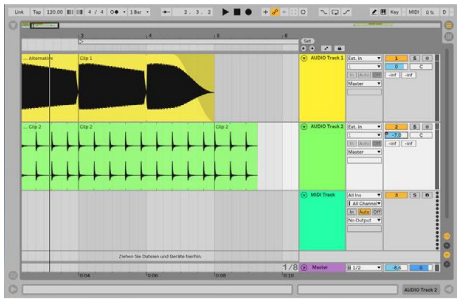
En pratique, vous pouvez cliquer sur n'importe quel clip et le combiner librement. Une fonction d'étirement temporel intégrée garantit que les fichiers audios sont automatiquement forcés au tempo du morceau, le cas échéant. Les clips qui appartiennent ensemble peuvent être organisés en scènes pouvant être décrites en tant que patterns audio / MIDI multipistes avec une durée et des longueurs de boucle individuelles. Il n'y a pas de séquence automatique, car (en boucle), chaque clip et chaque scène s'exécutent aussi longtemps que l'utilisateur le décide. Dans le même temps, vous pouvez également sortir à tout moment d'un motif en cours d'exécution et remplacer des clips individuels par d'autres. En fait, on pourrait parler de jam session. En tant que musicien ou DJ, dans la session en direct, vous pouvez réagir à tout moment aux autres musiciens et au public.

Comme mentionné ci-dessus, « Live » propose également un affichage de la timeline. Dans cet arrangeur, vous pouvez travailler comme dans n'importe quel autre logiciel. Néanmoins, il existe une particularité, car Session et Arranger sont connectés l'un à l'autre. La piste 1 de la session correspond au chemin du signal de la piste 1 de l'arrangeur ... Par exemple, vous pouvez accompagner une piste vocale de la piste 1 de l'arrangeur avec des boucles variables sur les autres pistes de la session.

Mais cela s'améliore encore : en appuyant sur le bouton d'enregistrement global dans Live, vous pouvez simplement "enregistrer" les lectures de clips de la session et créer un arrangement en temps réel. Cet enregistrement peut ensuite être édité dans la vue Arranger. De cette manière, une jam session devient un arrangement fini.

En avance rapide : Grâce à la possibilité d'improvisation dans la vue Session, Live offre un moyen de trouver des idées, ce qui en principe précède l'arrangement proprement dit. Live vous permet de lire des fichiers audio et MIDI de toute durée, indépendamment de la chronologie. Ici, les structures fixes sont brisées et une voie est créée dans l'improvisation et sur la scène, qui suit souvent des arrangements rigides.

Vous pouvez même sélectionner des parties d'un arrangement et les réutiliser en tant que clips dans la session.



4.17.1 MONTAGE AND ABLETON LIVE 708
4.17.2 EFFECTS 709
4.17.3 MULTITIMBRAL USE 709
4.17.4 CHANGING PERFORMANCES 710
4.17.5 REMOTE CONTROL AND AUTOMATION 710
4.17.6 CONTROLLERS 712
4.17.7 AUDIO RECORDING 712
4.17.8 SELECTION OF INPUTS IN LIVE 713

4.17.1 Montage And Ableton Live

La Yamaha MONTAGE est un partenaire puissant d'Ableton Live à bien des égards. Tout d'abord, avec son clavier de haute qualité, c'est un frontal idéal pour enregistrer toute partie

MIDI. Il est judicieux d'utiliser l'interface USB-2.0 intégrée à cet effet, qui offre une compatibilité étendue avec plusieurs systèmes informatiques. Le pilote correspondant pour Windows et MacOS est disponible dans la zone de téléchargement du site Web MONTAGE. Après l'installation, il suffit d'enregistrer le pilote dans les Préférences Live de la zone Link / MIDI. Pour ce faire, activez le port MIDI 1 du MONTAGE en tant qu'entrée et sortie et activez toutes les fonctions (Track, Sync et Remote).



Selon le scénario, il est judicieux de passer de MONTAGE à « Local Off » (à partir de son menu Utilitaire).

Cela évite que les notes ne soient déclenchées 2 fois par le clavier et le séquenceur. Il est également souvent utile d'activer Arpeggiator Send dans le même menu. Cela vous permet d'enregistrer immédiatement les notes correspondantes dans Ableton Live.

4.17.2 Effects

Live propose une gamme d'effets MIDI qui vous permettent de manipuler des notes jouées ou déjà enregistrées. Ces effets peuvent être glissés et déposés depuis le navigateur situé à gauche de Live dans la piste MIDI appropriée. En plus des outils pour la hauteur, la dynamique et la longueur des notes, vous pouvez également sélectionner un arpégiateur, un générateur d'accords et aléatoire ainsi qu'une fonction qui force les notes dans une échelle définie.

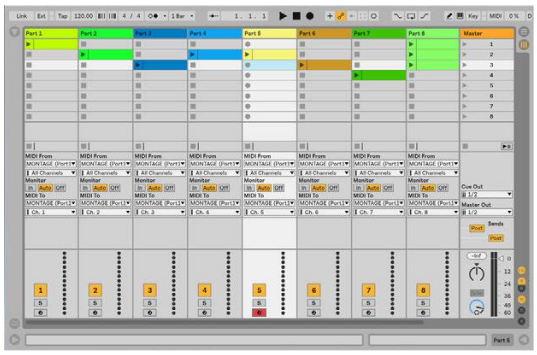
Vous pouvez modifier ici de manière ludique des notes existantes de différentes manières, mais vous pouvez également transposer des arpèges du MONTAGE dans n'importe quelle touche.



4.17.3 Multitimbral Use

Le MONTAGE permet l'utilisation multitimbrale de son générateur de sons sur 16 canaux maximum. Cela permet à MONTAGE de créer des arrangements complets de manière autonome et sans aucune charge informatique. Bien entendu, vous pouvez contrôler cette fonctionnalité à partir de Live en contrôlant les différentes parties d'une performance sur des canaux MIDI dédiés. Ces canaux peuvent être facilement sélectionnés dans chaque piste.

La piste sur laquelle vous souhaitez enregistrer passe en mode Prêt à enregistrer en bas de la colonne.

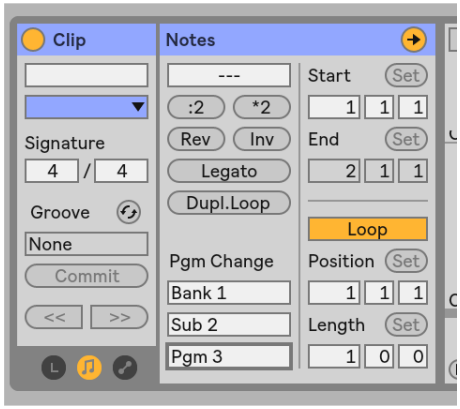


4.17.4 Changing Performances

En raison de la quantité de performances, MONTAGE a besoin de plus que de simples commandes de changement de programme pour adresser des sons spécifiques via MIDI. Au lieu de cela, les sons sont sélectionnés par une combinaison de commandes MSB / LSB et de changement de programme. Dans MONTAGE, vous pouvez trouver les valeurs correspondantes en appuyant sur le bouton Entrée dans la vue Performances, puis en naviguant jusqu'à l'entrée "Propriété" à l'écran.

Dans Live, vous pouvez stocker les valeurs correspondantes pour chaque clip MIDI dans la zone Notes. Attention : Ajoutez 1 aux valeurs MSB et LSB.

N'oubliez pas que le MONTAGE doit être en mode Multi pour accepter les commandes de changement de programme sur des parties individuelles. Vous pouvez sélectionner le mode « **UTILITY** > Advanced > MIDI I/O » sur le MONTAGE. Assurez-vous également que le paramètre « Bank Select » est activé dans la zone « Advanced ».



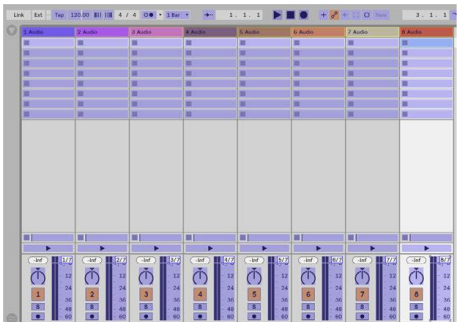
4.17.5 Remote Control And Automation

« Live » fournit un moyen pratique de contrôler à distance les paramètres de l'interface utilisateur via des commandes MIDI. Tout ce que vous avez à faire est d'appuyer sur le bouton MIDI situé à côté de l'indicateur de charge du processeur dans le coin supérieur droit. Sélectionnez maintenant l'élément à contrôler et laissez une commande MIDI suivre. L'affectation est terminée. Par exemple, utilisez des notes pour activer ou désactiver le bouton de dérivation des effets MIDI ou la molette de modulation pour modifier un paramètre d'effet dans Live.

Les **curseurs**, les **encodeurs assigables** et les boutons de scène du MONTAGE peuvent également être utilisés pour le contrôle à distance.

Notez que la fonctionnalité des **curseurs** et des **encodeurs assigables** change en fonction du mode MIDI (Single / Multi), de la performance sélectionnée et du mode de fonctionnement du MONTAGE (performance / partie).

Par exemple, il serait judicieux d'utiliser les **curseurs** pour contrôler le volume des pistes audio en direct : réglez MONTAGE sur « Multi » (**UTILITY** > Advanced > MIDI I/O) et appuyez sur le bouton Part Control. Les **curseurs** envoient maintenant les données du contrôleur, que vous pouvez affecter à Live comme décrit ci-dessus.



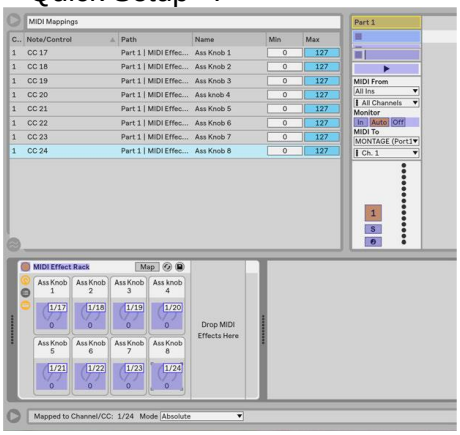
En raison de la masse considérable de paramètres internes dans MONTAGE, les **encodeurs assigables** (ou le **Super Knob**) n'envoient que les événements du contrôleur en mode « Single » (**Utility** / Advanced / MIDI I / O). Vous pouvez les définir pour chaque performance dans le menu suivant : Édition / Commun / Contrôle / Numéro de contrôle.

Vous pouvez également utiliser cette capacité dans « Live ».

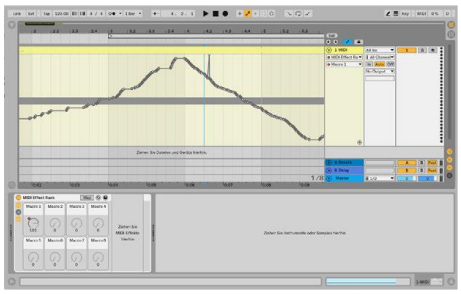
Pour automatiser les **encodeurs assigables**, vous devez d'abord les assigner dans Live. Pour ce faire, insérez un rack MIDI du navigateur dans la catégorie Effets MIDI dans la piste MIDI souhaitée. Maintenant, sur le commutateur MONTAGE, positionnez-vous sur la partie de la performance souhaitée et réglez Live sur le mode d'apprentissage MIDI.

Vous pouvez maintenant affecter les 8 macro contrôleurs du rack MIDI les uns après les autres. Puis passez à la partie suivante et répétez le processus - les contrôleurs sont transmis via d'autres canaux MIDI.

Astuce : si vous ne pouvez pas l'attribuer immédiatement, réglez MONTAGE to MIDI Rec sur le mode DAW via « **UTILITY** > Quick Setup ».



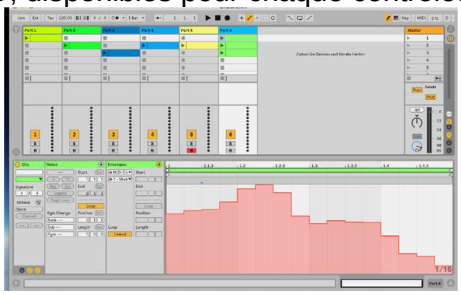
En passant, il n'est pas possible de dessiner des courbes de contrôleur directement dans la vue Arranger de Live. En utilisant le détour des macro-commandes, vous pouvez maintenant enregistrer l'automatisation correspondante des paramètres du son pendant la performance, ainsi que l'utilisation de courbes d'automation dessinées de manière appropriée pour contrôler avec précision les modifications du son du MONTAGE.



4.17.6 Controllers

Une autre façon de contrôler le son d'Ableton Live est directement issue des clips MIDI de la session. Ici, ce que l'on appelle les enveloppes est disponible et peut transmettre n'importe quel contrôleur, tel que la molette de modulation ou le pitch bend.

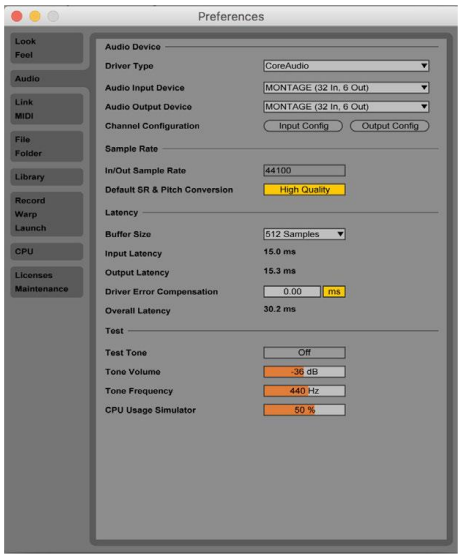
Ces courbes sont stockées directement dans le clip et sont exécutées parallèlement aux notes du clip, en boucle ou avec une longueur indépendante. Ces enveloppes peuvent donc être considérées comme des LFO, disponibles pour chaque contrôleur.



4.17.7 Audio Recording

L'interface audio USB intégrée de MONTAGE offre la possibilité d'envoyer simultanément jusqu'à 32 canaux audio numériques de la meilleure qualité à Ableton, sous Windows et MacOS. De plus, il y a jusqu'à 6 sorties utilisables.

Pour utiliser l'interface audio pour la sortie audio dans Live, vous devez sélectionner MONTAGE comme périphérique d'entrée et de sortie audio dans les préférences audio de Live.



4.17.8 Selection Of Inputs In Live

Tout d'abord, assurez-vous que Live affiche les entrées et les sorties (entrée / sortie) via l'élément de menu Affichage.

Pour chaque canal audio, vous pouvez maintenant sélectionner l'entrée souhaitée via 2 fenêtres contextuelles dans la zone « Audio From ». Dans la fenêtre contextuelle supérieure, sélectionnez « Ext In » et sous la sortie souhaitée du MONTAGE. Attention : Les entrées doivent d'abord être activées dans les préférences (configuration audio / entrée) de Live.



Vous déterminez la surveillance via 3 boutons. Dans le réglage "Auto", vous devez régler la tranche de console en mode enregistrement pour entendre un signal de contrôle. Notez que vous pouvez également désactiver la surveillance directe dans MONTAGE sous **UTILITY** > Audio I/O.

Grâce au routage flexible de Live, vous pouvez également ajouter des plug-ins d'effets audio ou VST2 / AU à chaque sortie du MONTAGE. Faites glisser ces effets du navigateur Live vers la piste appropriée pour créer une chaîne série d'effets d'insertion. En outre, Live propose également des effets d'envoi remplis de la même manière.



Si vous ne connaissez pas Live, vous pouvez tester le logiciel en version démo de 30 jours à tout moment: www.ableton.com



Ulf Kaiser

4.18 Synthèse « FM-X »

4.18.1 « SMART EDIT » PART 1 714
4.18.2 « SMART EDIT » PART 2 724

4.18.1 « Smart Edit » Part 1

« MusicProductionGuide_2017_09_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Le concept de « Easy Edit » pour Performances FM-X est une caractéristique importante de la library « FM-Xperience » par Easy SOUNDS (présenté dans ce numéro dans un autre article ; Cf. § 7.2.4.2 ci-dessous).

Le produit « FM-Xperience » introduit le nouveau terme « Smart Edit », qui permet la conception intuitive de sons de Performance FM-X pré-programmées par les **encodeurs assignables** et les **curseurs**. Avec quelques mouvements d'**encodeurs assignables** ou de **Sliders** vous pouvez modifier une performance et l'enregistrer en tant que nouvelle performance.

Les **encodeurs assignables** et **Sliders** peuvent toujours être utilisés pour le contrôle en temps réel de la performance, mais en plus ils peuvent être envoyés via MIDI en tant que données de contrôle ou SYSEX, par exemple pour un enregsitrement dans un DAW externe.

Dans cette partie, je vais décrire les principales caractéristiques du concept « Smart Edit », ainsi que des nouvelles fonctionnalités correspondantes du Montage, ajoutés progressivement avec les mises à jour du micrologiciel.

Je vais donc utiliser des exemples pour illustrer comment « Smart Edit » peut fonctionner dans la pratique. Les exemples seront poursuivis dans la deuxième partie dans le prochain numéro.

4.18.1.1 Mises à jour firmware 714
4.18.1.2 Encodeurs Assignables et Control Assign 716
4.18.1.3 Contrôle de la fréquence 717
4.18.1.4 Contrôle **Slider** 718
4.18.1.5 Exemple de Performance de « FM-X Smart Edit » 719
4.18.1.6 Videos sur « FM-X Smart Edit » 722

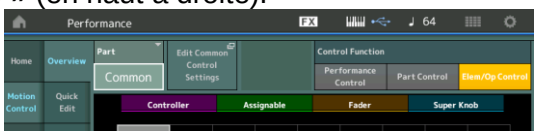
4.18.1.1 Mises à jour firmware

Le concept de « FM-X Smart Edit » introduit par « FM- Xperience » ne pouvait être mis en œuvre qu'avec l'aide des nouvelles fonctionnalités des mises à jour de la version 1.20 du micrologiciel:

Avec la version 1.20, les 8 **Sliders** peuvent être utilisé pour contrôler les niveaux de l'opérateur en mode « PLAY » avec « Element / Operator Control » activé. Cela n'était possible auparavant qu'en mode « EDIT ».

L'activation de « Element/Operator Control » est signalée par la LED clignotante « PART CONTROL ».
« Element/Operator Control » est déjà activé pour certains des performances « FM-Xperience ».

- Appuyez sur la touche **PART CONTROL** pour désactiver « Element/Operator Control » et basculer sur « Part Control », afin que les **Sliders** contrôlent les niveaux des parties.
- Appuyez sur **SHIFT** + **PART CONTROL** pour réactiver à « Element/Operator Control ».
- Le basculement entre « Element/Operator Control », « Part Control », et « Performances Control » peut également être fait à partir de l'écran d'accueil « Motion Control - Overview » (en haut à droite).



Avec l'arrivée de VIEW dans la version 1.50 du firmware, les **Sliders** et leurs valeurs actuelles peuvent être affichés lorsque « Element/Operator Control » est activé. Les changements de valeur effectués avec les **Sliders** physiques peuvent être lus immédiatement avec les valeurs numériques.

- Dans « FM-Xperience », le concept « Smart Edit » permet de basculer avec VIEW entre l'affichage des **encodeurs** et des **curseurs**.



La version du micrologiciel 1.50 comprend la fonction « Super Knob Link », qui permet d'utiliser les **encodeurs assignables** en mode « Common » indépendamment du **Super Knob**. Le lien des **encodeurs assignables** « Common » peut donc être désactivé pour chaque encodeur individuellement. Dans les Performances « FM Xperience » jusqu'à 7 **encodeurs assignables** sont utilisés indépendamment du **Super Knob** pour d'autres paramètres.



Grâce à la fonction « Super Knob Link », il n'est pas nécessaire de choisir les parties pour contrôler les paramètres qui ne sont pas affectés au **Super Knob** individuellement avec les **encodeurs assignables**. De plus, les **encodeurs assignables** « Commons » peuvent être utilisés pour contrôler plusieurs paramètres des différentes parties en même temps.

La fonction « Super Knob Link » peut également être utilisé pour changer rapidement et facilement l'affectation **Super Knob** en réglant les boutons désirés sur ON. Le résultat peut être appelé immédiatement - et sans aucune modification des assignations de contrôle.

La version actuelle du firmware 1.60 ajoute les effets « Spiralizer », ce qui peut également être utilisé en synchronisation avec le tempo.



Les effets « Spiralizer » adaptés aux parties FM-X, ont ainsi été utilisés dans de nombreuses performances « FM Xperience » et intégrés dans le concept « Smart Edit » en attribuant des paramètres individuels d'effet aux **encodeurs assignables**.



4.18.1.2 Encodeurs Assignables et Control Assign

Dans les performances « FM-Xperience », les 8 **encodeurs assignables** « Commons » sont affectés aux paramètres FM ou effet, avec des assignations souvent similaires, de sorte que les encodeurs peuvent être utilisés de façon intuitive.

Pour une meilleure vue d'ensemble, les **encodeurs assignables** sont configurés de telle sorte que les **encodeurs assignables** « Commons » contrôlent les **encodeurs assignables** « Parts » de même numéro.

La configuration standard est la suivante :

Performance « Single Part »

Destination	Common	Part 1
1	Assignable Knob 1	Assignable Knob 1
2	Assignable Knob 2	Assignable Knob 2
3	Assignable Knob 3	Assignable Knob 3
4	Assignable Knob 4	Assignable Knob 4
5	Assignable Knob 5	Assignable Knob 5
6	Assignable Knob 6	Assignable Knob 6
7	Assignable Knob 7	Assignable Knob 7
8	Assignable Knob 8	Assignable Knob 8

Performance « Stereo »

Destination	Common	Part 1
1	Assignable Knob 1	Assignable Knob 1
2	Assignable Knob 2	Assignable Knob 2
3	Assignable Knob 3	Assignable Knob 3
4	Assignable Knob 4	Assignable Knob 4
5	Assignable Knob 5	Assignable Knob 5
6	Assignable Knob 6	Assignable Knob 6
7	Assignable Knob 7	Assignable Knob 7
8	Assignable Knob 8	Assignable Knob 8
Destination	**Common**	**Part 2**
9	Assignable Knob 1	Assignable Knob 1
10	Assignable Knob 2	Assignable Knob 2
11	Assignable Knob 3	Assignable Knob 3
12	Assignable Knob 4	Assignable Knob 4
13	Assignable Knob 5	Assignable Knob 5
14	Assignable Knob 6	Assignable Knob 6
15	Assignable Knob 7	Assignable Knob 7
16	Assignable Knob 8	Assignable Knob 8

Ces tableaux montrent que dans Performances stéréo FM-X, les **encodeurs assignables** des parties 1 et 2 sont commandés par un **encodeur assignable** « Common ».

- Les **encodeurs assignables** « Parts » sont affectés aux **encodeurs assignables** « Commons » par **Edit** > « Common > Control Assign ».

Ici, vous pouvez voir quels **encodeurs assignables** « Commons » contrôle quels **encodeurs assignables** « Parts ». De plus les paramètres et les autres réglages assignés aux **encodeurs assignables** « Parts » peuvent également être lues et modifiées



Dans les Performances « Multi Part », les assignations respectives des **encodeurs assignables** « Common » et « Parts » diffèrent inévitablement du schéma ci-dessus, étant donné que les assignations ne se limitent pas deux premières parties. Les assignations les plus importantes des **encodeurs assignables** « Parts » sont résumées.

Le sujet peut sembler complexe, mais il est nécessaire de comprendre les connexions décrites ici pour l'utilisation de « Smart Edit FM-X ». Cependant par simplicité vous pouvez éviter de modifier les assignations de contrôle utilisées dans les performances.

4.18.1.3 Contrôle de la fréquence

Il est important de souligner que seules certaines positions d'**encodeurs** génèrent des rapports de rapports de fréquences harmonieuses. De plus les résultats s'appliquent plus ou moins à l'objectif musical.

Pour la plupart des performances, les bons rapports de fréquences harmoniques sont obtneus en positions gauche (valeur 0), centrale (valeur 64), et droite (valeur 127) de l'**encodeur** correspondant. De plus c'est souvent aussi le cas, pour les positions quart gauche (valeur 32) et quart droit (valeur 96). Toutes les autres valeurs intermédiaires produisent des rapports de fréquence discordants.

Voici un aperçu des rapports de fréquence harmoniques générés par une configuration standard utilisée dans de nombreuses performances. Comme le montre le tableau, les résultats dépendent de la valeur du ratio défini pour l'opérateur concerné.

Ratio Value	**1.00**	**2.00**	**4.00**
Full Left (Knob Value 0)	0.25	0.50	1.00
Quarter Left (Knob Value 32)	0.50	1.00	2.00
Center (Knob Value 64)	1.00	2.00	4.00
Quarter Right (Knob Value 96)	2.00	4.00	8.00
Full Right (Knob Value 127)	4.00	8.00	16.00

Si, en tant que débutant en FM, les rapports de fréquence vous sont étrangers, vous pouvez toujours utiliser avec un certains succès les **encodeurs assignables** avec l'affectation « Freq » (= fréquence de l'opérateur), si vous vous rendez compte que les positions des **encodeurs** ci-dessus mentionnés (valeurs 0, 32, 64 et 127) produisent des résultats fondamentalement différents avec les positions intermédiaires. Vous remarquerez immédiatement cela dans les performances.

Les Modulations qui apparaissent et disparaissent à certains rapports de fréquence harmonique en passant par des rapports de fréquence discordants, peuvent être extrêmement

attrayant et musicalement intéressant. Citons par exemple, les mouvements d'encodeur du centre à l'extrême droite (ou vice versa) ou de l'extrême gauche à l'extrême droite.

Voici une liste de quelques performances avec lesquelles essayer le contrôle de fréquence et en particulier les positions mentionnées ci-dessus de bouton. La liste est triée par ordre alphabétique. Si vous sélectionnez « FM-Xperience » comme la bibliothèque dans CATEGORY SEARCH, sélectionnez « All » et sélectionnez « Name » comme réglage « Tri », vous pouvez trouver rapidement les performances suivantes dans l'appareil :

AN<>FM Morph Arp1	Fairy Dance	Hard Boogie	Reso Morph
AN<>FM Morph Arp2	FM-X Early Arp	Jazzy FM-Stereo	Retro Story
AN<>FM Morph Arp3	FM-X Earth Lead	Lazy Pick	Salino X
Bedtime Phrazed	FM-X Edger	Moving Square	Saturn's Sofa
Broken Spirals	FM-X Melancholy	Needles in a Haystac	Sensitive Comp
Colored Ring	FM-X Punchy Arp	Noble Bell Chorus	Square Comp
Dub Chill X	FM-X Square Attack	Noble Comp	Sweet Chords
EDM Knob Lead 1	Full Tine Chorus	Noble E-Piano Stereo	The Awaking
EDM Knob Lead 2	Girl on the Stairs	Operator Keys	Wooden Bells

*4.18.1.4 Contrôle **Slider***

La fonction de contrôle « Elem/Op Control », disponible depuis la version du micrologiciel 1.20, est activée pour toutes les Performances « Single Part », ce qui permet aux niveaux de l'opérateur d'être commandés par les 8 **curseurs** sans avoir à passer en mode « Edit ». Lorsque vous passez à l'affichage VIEW (En haut à gauche du nom de Performance) les niveaux de l'opérateur peuvent même être lus à l'écran. L'algorithme de la partie FM-X est également mappé ici. Il y a une distinction évidente entre les Transporteurs (niveau le plus bas) et les Modulateurs (niveaux plus élevés).



Pour une utilisation ciblée des **Sliders** pour contrôler les niveaux d'opérateur, il est utile de se familiariser avec certains concepts de base de la synthèse FM-X.

La synthèse FM-X utilise 8 opérateurs avec des formes spectrales sélectionnables. Les opérateurs peuvent être configurés de différentes manières dans les algorithmes. La fréquence et l'amplitude (niveau de sortie) des opérateurs sont définies différemment afin de produire des changements sonores.

Dans un algorithme, l'opérateur supérieur module l'opérateur inférieur. Le résultat est un son avec une plus grande complexité harmonique. Cet « empilement » des opérateurs est appelé modulation de fréquence (FM).

Dans la synthèse FM, chaque opérateur fonctionne soit en tant que Transporteur ou Modulateur. Un opérateur qui génère le signal audio est appelée Transporteur. Un opérateur qui module les autres opérateurs est appelé Modulator. Un signal audio est produit par une partie FM-X si au moins un Transporteur est fixé à une valeur supérieure à 0.

Si plus de deux opérateurs se superposent dans un algorithme et forment ainsi une pile d'opérateur, seul l'opérateur le plus bas est le transporteur. Les opérateurs au-dessus sont Modulateurs. Il en résulte un son avec une structure diphonique complexe.

Si vous souhaitez en savoir plus sur la synthèse FM-X, s'il vous plaît lire la série « Guide FM-MONTAGE X », qui a été publié dans le Guide Music Production 2016-03 (Cf. § 4.3 ci-dessus) et les paragraphes qui suivent.

4.18.1.5 Exemple de Performance de « FM-X Smart Edit »

Les exemples de performances suivants sont basées sur la librarie Easy Sounds « FM-Xperience », mais ont été modifiés pour illustrer le concept « Smart Edit ». Vous pouvez télécharger gratuitement les performances comme indiqué à la fin de cet article.

En outre, les performances décrites ici sont présentées dans la vidéo « FM-X MONTAGE Smart Edit » (voir le lien à la fin de cet article).

4.18.1.5.1 Performance « FM-X Edger Multi » (Adaptation traduction à poursuivre) 719
4.18.1.5.2 Performance « Spheric Pad Stereo » 720
4.18.1.5.3 Performance « AN <> FM Morph Arp » 721
4.18.1.5.4 Performance « FM-X Melanchoy Arp » 722

4.18.1.5.1 Performance « FM-X Edger Multi »



Cet exemple est une performance « Multi Part » avec 8 parties et 8 scènes. « Smart Edit » utilise uniquement la partie 1, ce qui correspond à la Performance « Single Part » « FM-X Edger » de la librarie « FM-Xperience ».

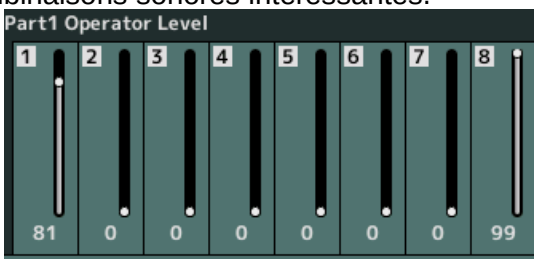
Tous les **encodeurs assignables** « Commons » sont donc liés à l'**encodeur assignable** « Part 1 ». Les Parties 2 - 8 ne sont utilisées que pour mettre la partie 1 dans le cadre d'une performance « Multi Part » avec basse, batterie et plaquettes.

Pour cette performance, en plus des **encodeurs assigables** utilisé dans tous les exemples suivants, les « Smart Edit » **Sliders** sont également utilisés.

L'algorithme 68 utilisé dans la partie 1 utilise un seul transporteur et 7 Modulateurs.



Les **Sliders** peuvent être utilisés pour contrôler le niveau des opérateurs 1 à 7 (modulateurs) rapidement et de manière intuitive. Dans le réglage de base, l'opérateur 1 (Modulator) et l'opérateur 8 (transporteur) sont actifs. Tous les autres opérateurs sont mis à la valeur 0 et donc inactifs, mais contiennent des paramètres pré-programmés, qui mélangés par les **Sliders** peuvent produire des combinaisons sonores intéressantes.



Lorsque vous passez à l'affichage VIEW, les changements des niveaux d'opérateur générés par le **Sliders** sont visibles à l'écran. Même si seuls les **encodeurs assigables** ou les **Sliders** sont indiqués sur l'écran, les **encodeurs** et **Sliders** physiques peuvent bien sûr être utilisés.

Avec la **molette de modulation**, un synthpad stéréo (Partie 3 + 4) peut être fondu dans cette performance. La **molette de modulation** augmente également la fréquence de coupure, ce qui rend son, d'abord très sombre, de plus en plus lumineux.

Avec les scènes 2 - 6 le synthpad est également modulé par la Drum Bass via sidechain, qui se traduit par « l'effet de pompage » qui est populaire dans les styles de musique de danse.

4.18.1.5.2 Performance « Spheric Pad Stereo »



La performance « Spheric Pad Stereo » peut être en toute transparence transformée en son de cloche de synthé dans le style du légendaire Roland D-50. Alors que les quatre premiers opérateurs sont utilisés pour le son de la zone atmosphérique, les opérateurs créent les éléments 5 - 8 en forme de cloche. Un mélange entre le pad et la cloche se fait avec les **encodeurs** 3 et 4.



Voici un éventuel réglage d'**encodeurs** pour créer un son de cloche à partir du Pad atmosphérique :

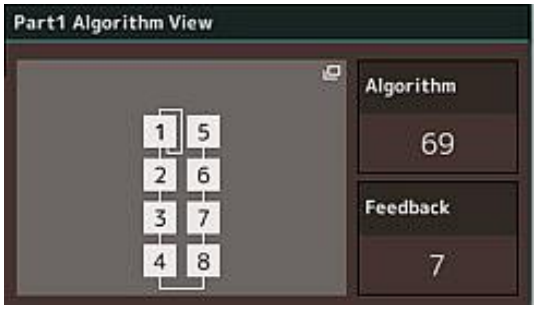


4.18.1.5.3 Performance « AN <> FM Morph Arp »



Cette performance complexe d'Arpegges se compose de deux piles des opérateurs, chacun avec quatre opérateurs, et est idéale pour des sons EDM utilisable de différentes façons.

- Les opérateurs 1 - 4 génèrent un son FM typique, dans lequel les **encodeurs assigables** 4 - 8 peuvent être utilisés pour générer des changements drastiques.
- Les opérateurs 6 - 8 sont utilisés pour reproduire un son analogique de percussion (en dents de scie). Opérateur 5 n'est pas utilisé.
- L'encodeur 2 morphes entre les deux piles opérateur "AN" (opérateurs 6 - 8) et "FM" (opérateurs 1 - 4).



- Les **encodeurs** 1 (cutoff) et 3 (Decay) affectent le son d'ensemble.
- L'**encodeur** 4 est divisé : jusqu'à la position centrale, il contrôle le niveau de sortie de l'opérateur 2. Au dessus du centre il contrôler la fréquence de l'opérateur 2, qui est réglé sur fixe.
- L'**encodeur** 5 contrôle le niveau de sortie de l'opérateur 3.
- Les **encodeurs** 5 à 8 sont utilisés exclusivement pour ces paramètres de l'opérateur 3: Niveau de sortie, forme spectrale, jupe et résonance.

Pour utiliser les **encodeurs assigables** de manière ciblée, il est important de connaître leurs interactions :

- ✓ Les mouvements des **encodeurs** 4 - 8 ne sont effectifs que si l'**encodeur** 2 est monté suffisamement pour que la pile d'opérateurs FM (1 - 4) soit audible
- ✓ Les mouvements de l'**encodeur** 4 ne sont effiectifs que si le niveau de sortie de l'opérateur 3 (contrôlé avec le bouton 5) n'est pas trop faible
- ✓ Les mouvements de l'**encodeur** 8 ne sont effecitifs que si l'**encodeur** 6 est fixé à l'une des ondes spectrales « Reso 1 » ou « 2 Reso ». Tel est le cas des valeurs de 95 et supérieures

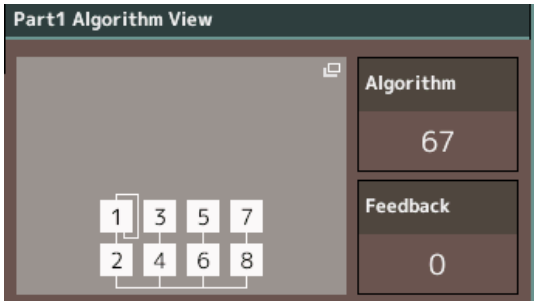
Voici les réglages d'**encodeurs** pour l'une des nombreuses variations sonores possibles :



4.18.1.5.4 Performance « FM-X Melancholy Arp »

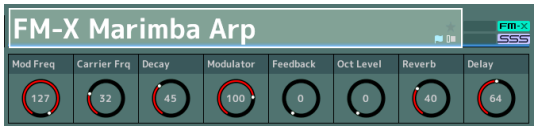


« FM-X Mélancholy Arp » est une performance Arpeggio « Single Part » utilisant seulement quatre opérateurs. Les opérateurs 2 et 4 sont transporteurs, les opérateurs 1 et 3 sont Modulateurs.



- La pile de l'opérateur 4/3 est jouée une octave plus bas que la pile de l'opérateur 2/1 et peut être fondue et avec l'**encodeur** 6.
- La fréquence des modulateurs et des transporteurs peut être commandée séparément avec les **encodeurs** 1 et 2.
- Le temps de Decay et le niveau de sortie des Modulateurs est réglé avec les **encodeurs** 3 et 4.
- Le Feedback (Operator 1) est commandé par l'**encodeur** 5. Les **encodeurs** 7 et 8 sont affectés à l'effet Send.

Avec les **encodeurs**, vous pouvez créer des sons très différents en un rien de temps, par exemple la performance « FM- X Marimba », qui ne diffère que de « FM-X Mélancholy » par d'autres paramètres d'encodeur. En particulier, les différences de réglages de fréquence (**encodeurs** 1 + 2) contribuent de manière significative aux modificaitons du caractère sonore.



A ce stade, j'interrompre la présentation des exemples FM-X « Smart Edit », en attendant ceux de la deuxième partie.

Pour l'instant, regarder nos vidéos sur ce sujet et télécharger le fichier gratuitement avec un total de 18 Performances.

4.18.1.6 Videos sur « FM-X Smart Edit »

Montage fm-x smart edit

Cette vidéo présente les performances décrites ici. https://youtu.be/b7V6OCu_wwQ

Exploring FM-Xperience YAMAHA MONTAGE

Matthias Sauer joue des performances FM-X en direct. https://youtu.be/GTChDxFigEM
http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_EasyEdit.mp3

Live stream soundmit 2017

Live show par Hans-Peter Henkel, où il présente une partie de ses performances FM-Xperience.
https://www.yamahasynth.com/blog/synthbits-hans-peter-henkel-video-on-fm-synthesis-from-soundmit-2017

FM-X Smart Edit Performance example

Les performances gratuites « FM-X Smart Edit » peuvent être commandés en écrivant un e-mail avec le mot-clé « MOUNTAGE Free » à: montage@easysounds.de
Dans le dossier de téléchargement, vous trouverez d'autres fichiers des ateliers MONTAGE précédents du Guide de la production musicale.



Peter Krischker

4.18.2 « Smart Edit » Part 2

« MusicProductionGuide_2018_01_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Dans le dernier numéro (§ 7.2.4.2 ci-dessous), j'avais déjà décrit en détail le concept «Smart Edit» de la synthèse FM-X et décrit quelques exemples.
La bibliothèque de sons MONTAGE « FM-Xperience » de EASY SOUNDS, également présentée dans le dernier numéro, est le premier produit dans lequel « Smart Edit » peut être utilisé pour toutes les performances.

« Smart Edit » désigne une conception sonore intuitive basée sur des performances FM-X préprogrammées à l'aide des **boutons** et **curseurs assignables**. En quelques mouvements de ces contrôleurs, les performances peuvent être modifiées puis sauvegardées en tant que nouvelles performances. Comme d'habitude, les contrôleurs peuvent également être utilisés pour le contrôle en temps réel.

Dans cette seconde partie, vous trouverez d'autres exemples, qui sont également visibles dans la vidéo de YouTube « MONTAGE FM-X Smart Edit ». De plus, les exemples de performances peuvent être téléchargés gratuitement en tant que fichier MONTAGE (voir les liens à la fin de cet article).

4.18.2.1 Example Performance « Fat Analog Stereo » 724
4.18.2.2 Example Performance « Fat Analog Pad » 725
4.18.2.3 Example Performance « Noble E-Piano Stereo » 726
4.18.2.4 Example Performance « Baroque Stereo Mw » (Adaptation traduction à faire) 726
4.18.2.5 Example Performance « Dynamic Stereo Keys » 727
4.18.2.6 Example Performance « Dark Journey Mseq » 727
4.18.2.7 Videos sur « Smart Edit » pour Fm-X 728

4.18.2.1 Example Performance « Fat Analog Stereo »

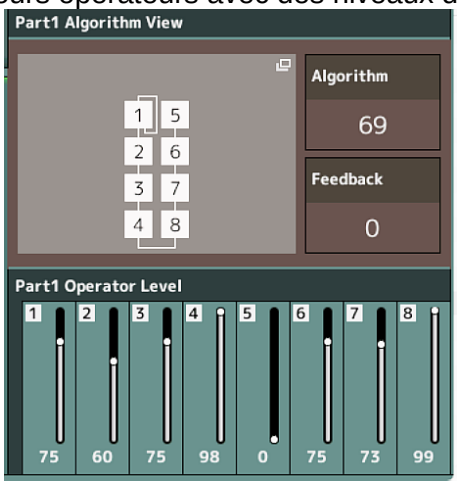
Même si ce n'est pas la spécificité de la synthèse FM-X, les nouvelles fonctionnalités « Formes spectrales » et « Skirt », permettent de programmer d'impressionnants sons analogiques sur le Montage.

Les formes spectrales peuvent être utilisées pour sélectionner d'autres «formes d'onde» pour les opérateurs en plus des « formes d'onde » sinusoïdales. Avec « Skirt », il est possible d'étendre le spectre de fréquences, ce qui a un effet similaire à celui du « Feedback » classique, qui ne peut être réglé que pour un opérateur. « Skirt » est toutefois disponible pour chacun des opérateurs.

La Performance « Fat Analog Stereo » offre un son analogique en dents de scie large, utilisant 2 parties légèrement désaccordées réparties en stéréo. Les 2 parties - à l'exception de Pan et Part Detune - sont identiques et peuvent être contrôlées ensemble par les **encodeurs assigables** « Commons ».



Les 2 parties FM-X consistent chacune en 2 piles de 4 opérateurs chacune, utilisant la forme spectrale « Sine » ou « All » (=Sawtooth). Les réglages spéciaux pour « Detune » et « Level Scaling » créent un son analogique modulé très bien équilibré qui émule à la fois un son en dents de scie (pile 1, opérateurs 1 à 4) et un son PWM (modulation de largeur d'impulsion). Lorsque vous utilisez un seul opérateur, un son en dents de scie créé avec la forme spectrale « All1 » montrent des faiblesses dans la zone inférieure du clavier. Ceux-ci peuvent être compensés en utilisant plusieurs opérateurs avec des niveaux différents.

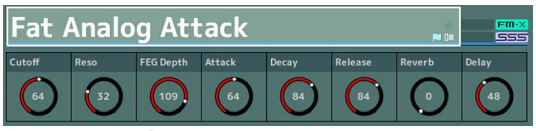


Étant donné que les paramètres FM-X seuls produisent un excellent son de base analogique, les cinq premiers **encodeurs assignables** sont utilisés exclusivement pour le filtre dans cette performance. Les **encodeurs** 6 à 8 contrôlent le Release de l'AEG et les effets Send.

Il est étonnant de constater à quel point les différents réglages des 8 **encodeurs assignables** permettent de créer une grande diversité de sons.

Essayez les réglages d'**encodeurs** suivants - en commençant par les réglages de la performance « Fat Analog Stereo » indiquée ci-dessus. Les performances « Fat Analog Decay » et « Fat Analog Attack » sont des variantes de « Fat Analog Stereo », créées précisément par ces réglages.



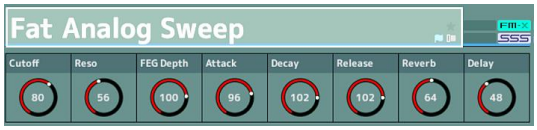


À partir de la performance « Fat Analog Stereo », la vidéo ci-dessus montre les transitions entre les performances « Fat Analog Decay » et « Fat Analog Attack ».

4.18.2.2 Example Performance « Fat Analog Pad »



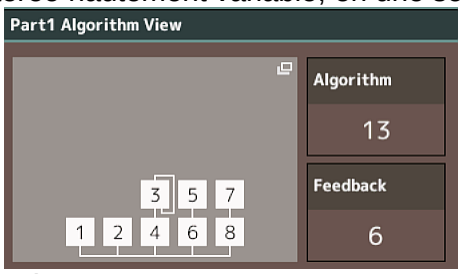
« Fat Analog Pad » est une autre variante de « Fat Analog Stereo ».
Cette performance, conçue comme un son de pad atmosphérique, peut être transformée en continue en un balayage de filtre avec les **encodeurs**.



4.18.2.3 Example Performance « Noble E-Piano Stereo »



Les **encodeurs assignables** peuvent être utilisés pour transformer en un rien de temps cet élégant piano électronique stéréo hautement variable, en une sonorité de cloche spacieuse.



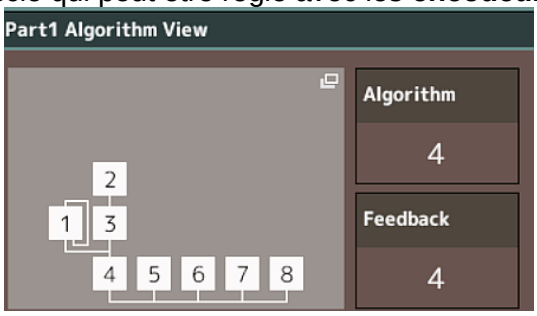
Les opérateurs 3 à 8 sont utilisés ici dans un algorithme classique de piano électronique DX. Seuls les réglages des **encodeurs 3** (Body Freq), **5** (Bell Env), **6** (Feedback), **7** (Reverb) et **8** (Chorus) doivent être modifiés pour créer ce son FM en forme de cloche :



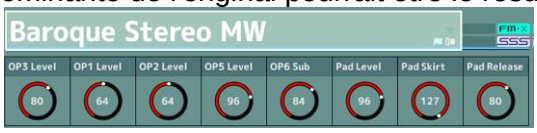
4.18.2.4 Example Performance « Baroque Stereo Mw » (Adaptation traduction à faire)



Cette performance stéréo est idéale pour un remix personnalisé des opérateurs.
Les 4 premiers opérateurs forment une pile, dont les modulateurs peuvent être modifiés à l'aide des **encodeurs 1**,**2** et **3**. Suivez ensuite l'opérateur 5 (**encodeur** 4) avec la forme spectrale « Reso » et l'opérateur 6 (**encodeur 5**) en tant qu'oscillateur secondaire (Sine) accordé une octave plus basse. Opérateurs 7 et 8 avec la forme spectrale « All1 » sont utilisés pour un pad en dents de scie qui peut être réglé avec les **encodeurs 6 - 8**.



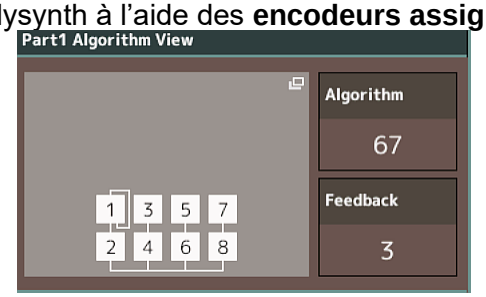
Réglez d'abord les **encodeurs 1** à **7** sur « 0 », puis commencez votre propre mixage d'opérateurs en augmentant le niveau des **encodeurs** selon vos goûts. Par exemple, cette version légèrement plus dominante de l'original pourrait être le résultat suivant :



4.18.2.5 Example Performance « Dynamic Stereo Keys »



Ce piano électronique FM stéréo tire pleinement parti des caractéristiques du FM-X avec 2 fois 8 opérateurs. En raison de la forme spectrale « All1 » utilisée par certains opérateurs, il est possible d'ajouter un polysynth à l'aide des **encodeurs assignables**.



En quelques mouvements de bouton, le piano électronique "Dynamic Stereo Keys" se transforme en un son combiné piano électronique / polysynth :



4.18.2.6 Example Performance « Dark Journey Mseq »



Avec cette performance, des modulations spectaculaires peuvent être générées en temps réel. Une utilisation musicale comme un pad atmosphérique avec des mouvements subtils est également possible. Le son riche en mouvements est fourni par les séquences de mouvements utilisées dans la performance, qui peuvent être mises en œuvre avec les scènes 1 à 8.
Une combinaison des **encodeurs assignables** 1 (Modulator) et 2 (OP Freq) seuls est suffisante pour des changements sonores drastiques.

Si, après une introduction avec des modulations drastiques, un accompagnement plus discret est souhaité, les 3 premiers boutons doivent être réglés sur "64" après avoir sélectionné la scène 6. L'utilisation du phaseur avec le bouton 6 convient parfaitement.

Le résultat est la performance "Dark Journey Pad".



4.18.2.7 Videos sur « Smart Edit » pour Fm-X

Video: MONTAGE FM-X Smart Edit
This video introduces the Performances discussed here:
https://youtu.be/b7V6OCu_wwQ

Video: Exploring FM-Xperience for Yamaha MONTAGE
Matthias Sauer plays some FM-X Performances:
https://youtu.be/GTChDxFigEM
http://www.easysounds.eu/MP3/FM-X_EasyEdit.mp3

Video: Livestream Soundmit 2017
Live show by Hans-Peter Henkel, where he presents a part of his FM-Xperience Performances.
https://www.yamahasynth.com/blog/synthbits-hanspeter-henkel-video-on-fm-synthesis-from-soundmit-2017

FM-X SMART EDIT EXAMPLE PERFORMANCES
The free FM-X Smart Edit Performances can be ordered by writing an e-mail with the keyword "MONTAGE Free" to:
montage@easysounds.de
Immédiatement après une inscription réussie, EASY SOUNDS vous enverra un e-mail avec le lien de téléchargement pour activer le contenu.
Dans le dossier de téléchargement, vous trouverez d'autres fichiers MONTAGE d'ateliers précédents dans le Guide de production musicale.



Peter Krischker

4.19 « Montage Performance Editor » de John Melas Software (Adaptation traduction à terminer)

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2018_01_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Avec son grand écran tactile et ses encodeurs supplémentaires, MONTAGE est l'un des meilleurs synthétiseurs d'échantillons jamais réalisés.

Il n'y a guère de synthétiseur FM matériel capable de contenir une bougie. Cependant, le nombre de paramètres de cet instrument est extrêmement élevé. Ainsi, un écran d'ordinateur large et un logiciel d'édition complet peuvent être très utiles.

Un tel logiciel d'édition est maintenant disponible auprès de John Melas - un nom que certains utilisateurs du MOTIF pourraient connaître grâce à ses produits correspondants pour la génération précédente de synthétiseurs Yamaha. Melas, basée à Athènes, a créé un environnement de contrôle complet pour MONTAGE avec son « Performance Editor » autonome.
Avec un prix d'achat de **70 euros**, le logiciel en vaut la peine dans le vrai sens du terme. Il est bien entretenu et comprend actuellement les éditeurs suivants :

- ✓ Performance Editor
- ✓ AWM2 Editor
- ✓ FM-X Editor
- ✓ Drum Kit Editor

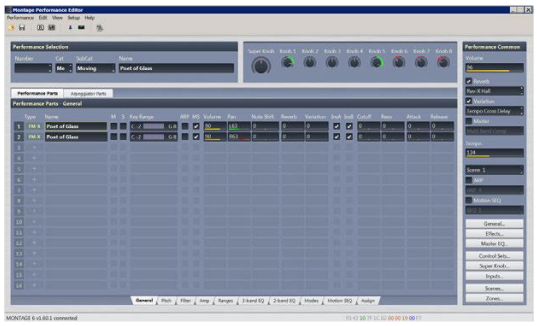
4.19.1 INSTALLATION 729
4.19.2 SCAN CONTENTS 730
4.19.3 OVERVIEW 730
4.19.4 SEEK AND YE SHALL FIND… 731
4.19.5 INTEGRATED KEYBOARD 731
4.19.6 PART EDIT 731
4.19.7 FM-X EDITOR 732
4.19.8 DRUM KIT EDITOR 732
4.19.9 CONCLUSION 733

4.19.1 Installation

Afin de connecter votre MONTAGE à votre ordinateur, vous devez avoir installé le dernier pilote pour votre plate-forme informatique en plus du micrologiciel MONTAGE actuel.
Vous pouvez trouver les 2 dans la zone de téléchargement du site Web Yamaha.

- ➢ Connectez votre MONTAGE via USB à votre ordinateur puis
- ➢ lancer l'éditeur de performances.
- ➢ Sélectionnez l'entrée «Connexion automatique» dans le menu « Configuration ». Cela devrait être suffisant pour une connexion stable du synthétiseur et du logiciel.
- ➢ Vous devriez également voir la performance MONTAGE actuellement sélectionnée sur l'écran.

Si vous le modifiez, l'éditeur nécessite une courte mise à jour des données, que vous déclenchez en appuyant sur F5 sur l'ordinateur.



4.19.2 Scan contents

De plus, vous devez également utiliser l'option « Configurer / Synchroniser / Noms de performances » pour importer tous les noms de performances dans le logiciel. Vous devez prévoir du temps pour cette procédure. Une fois terminé, l'éditeur de performances connaît tous les noms de performance, même ceux de différentes bibliothèques. Vous pouvez les récupérer dans l'éditeur de performances d'un simple clic de souris, après quoi MONTAGE charge les données correspondantes. Cette information est également extrêmement utile en combinaison avec la fonction de recherche décrite plus loin. Si des banques individuelles dans MONTAGE changent ultérieurement, par exemple dans la zone Utilisateur, vous pouvez les mettre à jour ultérieurement.



4.19.3 Overview

L'éditeur de performances vous donne accès aux paramètres communs, aux parties, mais aussi aux arpèges et aux séquences de mouvement associés. L'emplacement de ces données dans les zones de clavier et les plages dynamiques, ainsi que dans le volume de la partie, le panoramique, les envois d'effet et les filtres, sont tous accessibles en permanence. Vous pouvez également régler les affectations des boutons, du **Super Knob**, des scènes et des séquences de mouvement. L'interface utilisateur vous permet d'accéder rapidement aux zones correspondantes via des boutons dédiés dans la partie inférieure droite de la fenêtre. Les paramètres communs tels que le volume et les effets globaux sont toujours visibles et ajustables dans la fenêtre principale.



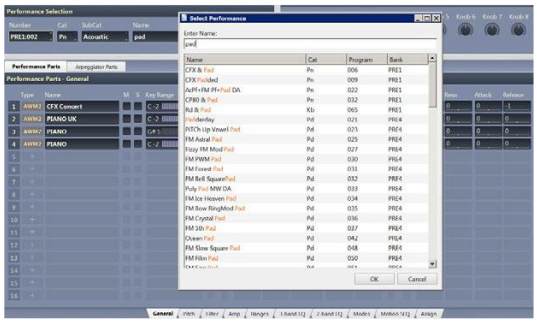
L'un des avantages les plus importants d'un logiciel d'édition est bien sûr la possibilité de changer rapidement de nom. Pour changer le nom d'une performance, cliquez simplement dans le champ correspondant, modifiez le nom et confirmez le changement avec Retour.



L'administration de sons et d'autres fichiers directement sur l'ordinateur peut également constituer un avantage tangible. Dans l'éditeur de performances, par exemple, vous pouvez enregistrer des performances individuelles sur le disque dur et, si nécessaire, les stocker dans le dossier de projet DAW pour les archiver.

4.19.4 Seek and ye shall find…

La recherche de certains sons est ingénieuse. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit de la souris sur Performance Editor et sélectionnez Performance Selection. Une fenêtre de navigateur s'ouvrira, qui vous permettra de rechercher certaines combinaisons de lettres telles que «Pad». Vous pouvez également entrer directement dans la catégorie et la séparer par 2 points. Ainsi «dr: snare» liste toutes les Performances de la catégorie Batteries, nommées «Snare» dans le titre.



4.19.5 Integrated keyboard

Le clavier virtuel intégré est extrêmement pratique, que vous pouvez appeler via le menu Affichage. Cela vous permet non seulement de lire rapidement des notes de test, mais aussi d'enregistrer directement une phrase à l'aide d'une fonction d'enregistrement. Bien sûr, vous pouvez aussi utiliser le clavier MONTAGE ainsi que les raccourcis «*» (enregistrement) et la barre d'espace (lecture).



4.19.6 Part edit

Si vous voulez aller plus loin dans les parties, vous pouvez le faire avec les 3 éditeurs pour AWM2, FM-X et les kits de batterie. Pour ce faire, cliquez simplement sur l'icône correspondante à gauche de la partie correspondante. Cela vous amènera directement à sa zone commune. En un rien de temps, vous pouvez modifier les formes d'onde des éléments ainsi que leur clavier et leur plage dynamique pour une partie AWM. D'autres champs appellent des zones d'édition de hauteur, de filtres, d'égaliseurs et de modulations possibles de LFO. Ici vous trouverez également un contrôle graphique de l'enveloppe.



Une fonctionnalité utile est la possibilité de mettre en sourdine ou de mettre en solo certains éléments directement. Vous trouverez également une fonction de recherche pour les formes d'onde et l'enregistreur de phrases mentionné ci-dessus.

Les fonctions avec lesquelles vous pouvez simplement copier et coller des Parties, des éléments, mais aussi des enveloppes, en cliquant avec le bouton droit de la souris et en les collant ailleurs, sont tout aussi utiles. Vous pouvez même échanger les zones correspondantes de cette manière.



4.19.7 FM-X editor

Une bénédiction pour les concepteurs de sons est l'éditeur complet pour la zone FM-X. Ici, vous pouvez approfondir la synthèse FM:
Chaque paramètre des 8 opérateurs et la mise en forme soustractive du son sont accessibles. Par rapport au travail sur le MONTAGE, le jeu de paramètres des 8 opérateurs est encore plus facile à consulter. Dans l'éditeur, vous utilisez des menus locaux pour sélectionner les formes d'onde des différents opérateurs, définir les enveloppes et définir les effets et les filtres. La plupart des modifications de paramètres sont directement audibles.

Une fois encore, les parties FM individuelles peuvent être enregistrées et chargées, de même que les opérateurs et les enveloppes modifiables graphiquement peuvent être copiées et échangées. En un rien de temps, vous pouvez créer des doublons, qui peuvent facilement être réglés ou décalés. Un conseil pour les connaisseurs : la présentation pratique des différentes parties permet de créer les sons de pile légendaires de plusieurs parties FM, avec lesquels le TX816 a fait son entrée dans les charts en 1984. Grâce à une polyphonie de 128 fois, MONTAGE peut absolument garder dans la gamme FM!

Les paramètres individuels peuvent être ajustés avec la souris, comme dans la zone AWM2, mais aussi par saisie numérique via le clavier de l'ordinateur.
En parlant de cela : Quiconque peut gérer les données exclusives du système et veut contrôler son MONTAGE via des contrôleurs supplémentaires obtiendra les données appropriées dans la barre d'état inférieure de l'Éditeur de performances à chaque modification de paramètre..



4.19.8 DRUM KIT editor

Enfin, l'éditeur de kit de batterie facilite également l'édition et la configuration des kits de batterie. Une fois que vous avez ouvert un kit correspondant, appuyez sur la touche correspondante du clavier réel ou virtuel pour accéder directement à ses paramètres, où vous pouvez régler la forme d'onde, ainsi que la hauteur, le filtre et les effets. Les sorties peuvent également être spécifiées ici, ainsi que les groupes de déclencheurs (par exemple pour les charlestons) et le comportement polyphonique des sons individuels, par ex. pour les sons de cymbale.



4.19.9 Conclusion

Si vous programmez régulièrement votre MONTAGE, nous vous recommandons le Performance Editor de John Melas. Il offre une perspective différente sur l'appareil et fournit une vue d'ensemble améliorée dans plusieurs domaines (y compris la gestion des données).

JOHN MELAS SOFTWARE

MONTAGE Performance Editor for macOS and Windows
http://www.jmelas.gr

4.20 « Total Librarian for Montage » de John Melas Software (Traduction à terminer)

Librement traduit par Loïc Duffar de ?

John Melas est entièrement spécialisé dans les synthétiseurs MONTAGE et MOTIF avec ses produits logiciels multi-plateformes. Dans l'édition 1/18 de MPG, nous avons déjà approché le Performance Editor, qui permet une configuration confortable du MONTAGE depuis Mac et PC. Avec Total Librarian, il apporte désormais un complément pratique à la gestion centralisée des performances de cet instrument.

Pendant ce temps, le développeur de logiciels basé à Athènes a quelque peu restructuré sa gamme de produits : Vous pouvez acheter « Total Librarian » en tant que produit unique pour 30 EUR sur le webshop du fabricant ou dans le soi-disant « Complete Pack » pour MONTAGE, qui contient aide « Performance Editor », « AWM2 Editor », « éditeur FM-X » et « Drum Kit » Editor pour 75 EUR. Vous pouvez également acheter le nouvel éditeur de forme d'onde pour un prix total de 115 EUR, qui sera présenté dans l'un des prochains numéros du Guide de production musicale.

Le « Total Librarian » permet la gestion de la bibliothèque de MONTAGE. Il est dédié au type de programme Performances et devrait être particulièrement utile pour les bibliothèques de sons complètes et les compositions sonores changeant régulièrement dans l'instrument. Maintenant, vous pourriez dire que ces opérations sont également possibles sur le MONTAGE lui-même, ainsi que les sauvegardes via un support de stockage USB. C'est correct, mais d'un autre côté, le MONTAGE est déjà connecté à l'ordinateur DAW via USB dans de nombreux cas. Avec son grand écran, son clavier alphanumérique et sa souris, il dispose certainement d'arguments convaincants, par exemple pour une meilleure vue d'ensemble ou un changement de nom rapide des fichiers.

4.20.1 INSTALLER 734
4.20.2 PLUS OU MOINS 734
4.20.3 POURSUITE DE LA PRESENTATION 736
4.20.4 HORS LIGNE OU A LA DEMANDE 737
4.20.5 FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES 737
4.20.6 PLONGEZ PLUS PROFOND 737
4.20.7 CONCLUSION 738

4.20.1 Installer

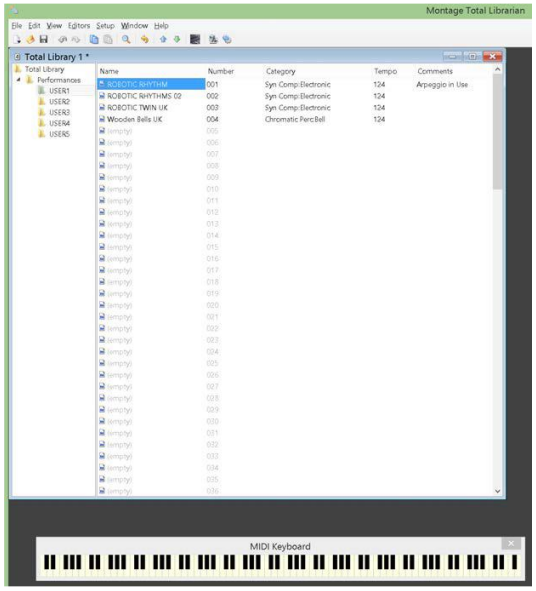
Le bibliothécaire Total nécessite les versions 2.00.3 ou supérieures du micrologiciel. Pour que le synthétiseur soit reconnu via USB, vous devez avoir installé le pilote actuel pour votre plate-forme informatique. Vous pouvez le trouver dans la zone de téléchargement spécifique à Yamaha: https://goo.gl/UjzUfv

Vous devez également vous assurer que l'interface USB est activée sous « **UTILITY** /Setttings/MIDI I/O » sur votre MONTAGE. Démarrez « Total Librarian » sur votre ordinateur et sélectionnez «Connexion automatique» dans le menu « Setup ». Le MONTAGE doit être trouvé automatiquement. Vous pouvez accéder au bien préparé Documentation en anglais à tout moment via le menu « Help ».

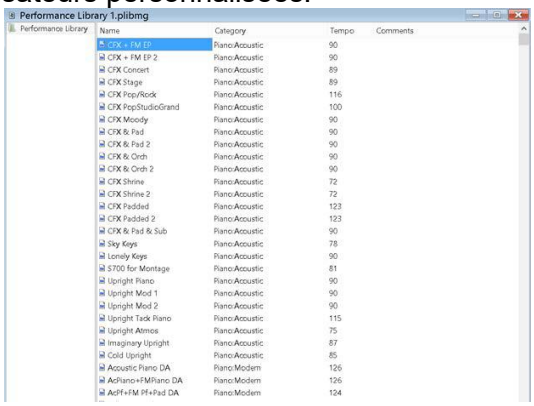
4.20.2 Plus ou moins

Fondamentalement, 2 formats de fichiers peuvent être utilisés :

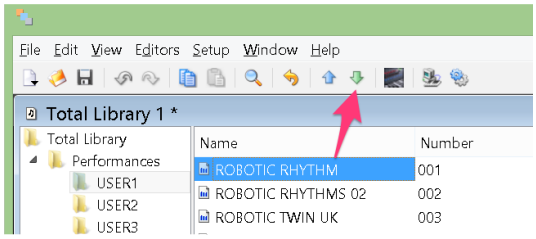
- ✓ Les fichiers « Total Library » contiennent les 5 banques utilisateur de performances MONTAGE. Ici, vous pouvez rapidement gérer les sons utilisateur spécialement programmés de votre instrument, les archiver sur l'ordinateur et reconfigurer rapidement le MONTAGE pour son application à venir - que ce soit pour le prochain concert ou comme fichier auxiliaire que vous stockez avec votre projet DAW reconstruire l'état actuel de votre instrument.



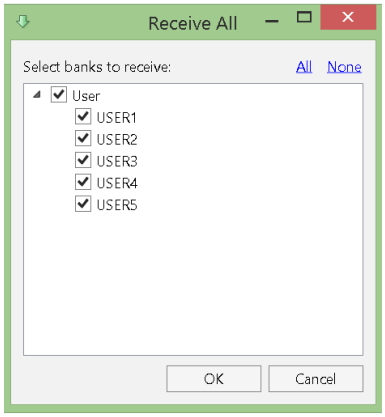
- ✓ En revanche, « Performance Library » est conçu pour fonctionner comme un pool de sons complet et illimité, ainsi que pour stocker et gérer toutes les performances. Vous pouvez y ajouter de nouveaux sons à votre guise et importer toutes les performances prédéfinies du matériel. À partir de cette collection complète, vous pouvez ensuite créer vos banques d'utilisateurs personnalisées.



Mais d'abord, les performances doivent entrer dans le logiciel. Pour ce faire, appuyez sur la flèche verte dans la barre de menus. Les performances sont maintenant transférées à l'éditeur. Au fait: la flèche bleue voisine fait exactement l'inverse et transfère le contenu de l'ordinateur en une seule fois au MONTAGE.



Il est judicieux de limiter les importations et les exportations vers certaines banques.



4.20.3 Poursuite de la présentation

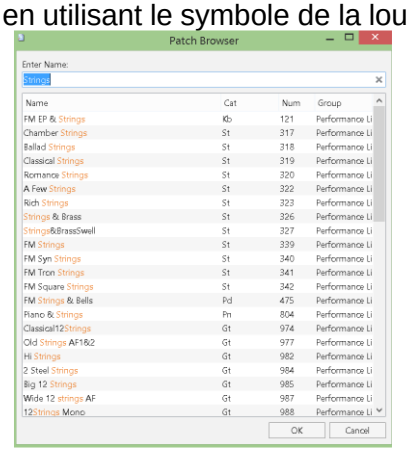
L'interface utilisateur répertorie désormais les performances dans les colonnes indiquant la zone de stockage, le nom, l'espace de stockage, la catégorie, le tempo et un commentaire possible à la manière d'un navigateur de fichiers.

En cliquant sur la légende de la colonne, vous pouvez facilement réorganiser les entrées, comme dans un programme de messagerie. Vous pouvez également utiliser le menu Edition pour inverser une sélection existante ou éliminer les doublons dans votre collection de sons.

Dans cette liste, vous pouvez maintenant renommer les Performances par un double-clic (lent), les déplacer vers d'autres positions par glisser-déposer, ou les reclasser complètement et les copier avec couper, copier, coller. Bien entendu, cela est également possible avec plusieurs entrées simultanément et entre différentes banques. En cliquant avec le bouton droit de la souris sur les performances respectives, vous pouvez également voir d'autres commandes, telles que l'échange de 2 positions et la possibilité de déclencher ces fonctions à l'aide de raccourcis claviers spécifiques.

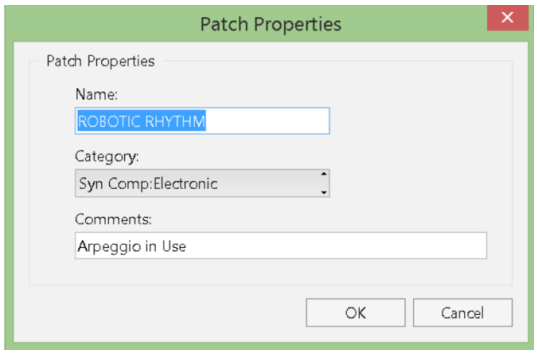
Vous pouvez également transférer des performances individuelles à MONTAGE en un instant après un changement ou simplement envoyer la commande correspondante de changement de programme à l'instrument.

Enfin, dans les grandes collections de sons, la fonction de recherche devrait également être utile, que vous pouvez appeler en utilisant le symbole de la loupe ou la touche de fonction F3.



Le changement rapide de la catégorie et la possibilité de saisir des commentaires sont tout aussi pratiques.

- Pour ce faire, cliquez simplement sur l'entrée dans la colonne correspondante ou double-cliquez pour la fonction de commentaire.
  Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur la performance requise et sélectionner Propriétés.



4.20.4 Hors ligne ou à la demande

En principe, vous pouvez également effectuer la plupart des travaux en mode hors connexion. Pour cela, il vous suffit de lancer Total Librarian et de charger le fichier de bibliothèque correspondant. De cette façon, vous pouvez apporter vos sons dans l'ordre souhaité pendant que vous êtes sur le chemin du prochain concert. Une fois votre tri et votre changement de nom terminés, vous pouvez transférer le fichier sur votre MONTAGE en une seule fois.

Cependant, le contrôle du son est souvent souhaitable. Pour ce faire, appuyez simplement sur le bouton Entrée lorsque le synthétiseur est connecté. La performance actuellement sélectionnée est transférée directement dans le tampon d'édition de MONTAGE et peut être jouée - un double clic suffit également.

4.20.5 Fonctions supplémentaires

Pour une intégration plus poussée dans les DAW « Cubase », « Sonar » et « Digital Performer », « Total Librarian » permet d'exporter les noms de performance dans un format de fichier correspondant via le menu « File ». Ainsi, vous ne travaillez plus avec des numéros de programmes anonymes dans votre séquenceur. Une idée similaire est l'exportation possible vers un fichier texte.

En un rien de temps, vous gagnez ici la possibilité de porter votre compilation Performance actuelle en un clin d'œil à votre concert.

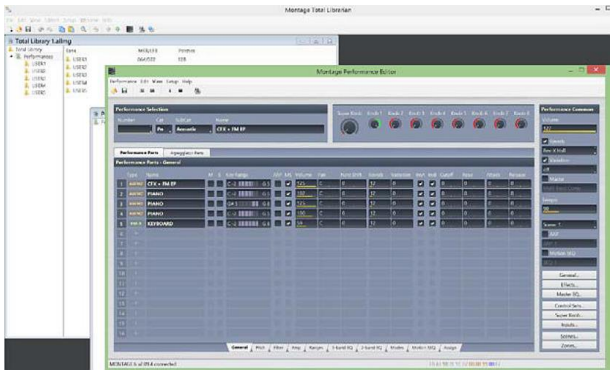
USER1

001	Sc:ROBOTIC RHYTHM	Arpeggio in Use
002	Sc:ROBOTIC RHYTHMS 02	
003	Sc:ROBOTIC TWIN	
004	Cp:Wooden Bells UK	
005	Cp:Wooden Bells UK	

USER2

4.20.6 Plongez plus profond

Enfin, vous pouvez passer de la performance sélectionnée dans « Total Librarian » à « Performances Editor », à condition qu'il soit installé. Vous pouvez trouver cette option pratique dans le menu principal, mais vous pouvez également utiliser le raccourci **CTRL-E** / CMD-E pour cela. Grâce à la communication interne du programme, le logiciel correspondant s'ouvre automatiquement et permet une édition immédiate et approfondie de la performance concernée.



4.20.7 Conclusion

« Total Librarian » est un spécialiste, ce qui est particulièrement utile pour le traitement régulier des performances avec un MONTAGE. Il peut accélérer considérablement la compilation des banques d'utilisateurs personnalisées, la disposition des performances sur l'appareil et leur dénomination. Le prix est tout à fait raisonnable pour ce confort. Toutefois, il est plus judicieux pour l'utilisateur final d'acheter Total Librarian dans le cadre du Complete Pack, idéalement même avec Waveform Editor, car cela permet un contrôle complet et mature du MONTAGE à partir de l'ordinateur.

On peut s'attendre au développement ultérieur de « Total Librarian », en particulier parce que chez John Melas software, le propriétaire du logiciel correspondant peut bénéficier des avantages des innovations sans frais de mise à jour.
www.jmelas.gr



Ulf Kaiser

4.21 Firmware Update OS v2.0

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2018_02_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

4.21.1 PART 1 739
4.21.2 PART 2 : SPECIAL FEATURE GUIDE (TRADUCTION A TERMINER) 746
4.21.3 PART 3 : PERFORMANCE IMPORT (TRADUCTION A TERMINER) 754

4.21.1 Part 1 (Traduction à terminer)

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2018_01_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Pour MONTAGE, Winter NAMM tombe cette année sous le signe du 2 : après 2 ans de MONTAGE, le firmware avec un 2 avant le point est disponible.

Et en effet, il y a 2 caractéristiques principales dans la mise à jour qui correspondent parfaitement et valent les 2 avant le point. Les nouvelles fonctionnalités ajoutées montrent également que Yamaha est ouvert aux suggestions de la communauté MONTAGE. Mais maintenant, je ne veux plus vous mettre dans le rack, passons aux choses sérieuses.

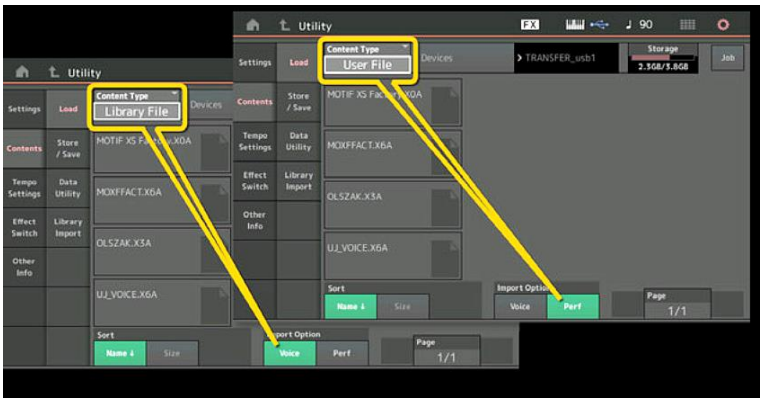
4.21.1.1 Legacy 739
4.21.1.2 Super knob easy ! 740
4.21.1.3 « Dichotomy » 741
4.21.1.4 Consistency 741
4.21.1.5 Nouvelles « Performances » 742
4.21.1.6 User audition phrases 742
4.21.1.7 Start condition 743
4.21.1.8 Reading help 743
4.21.1.9 Divers 743
4.21.1.10 Download 745

4.21.1.1 Legacy

Avec le MONTAGE, Yamaha a inauguré une nouvelle ère et a clairement mis l'accent sur les synthétiseurs. Cela se reflète également dans le contenu prédéfini. En particulier, les musiciens issus des séries MOTIF ou MOXF ont parfois manqué les «Performances du lecteur» typiques des Presets de ces instruments. La mise à jour de la version 2.0 du micrologiciel permet désormais d'importer des performances du Yamaha MOTIF XS, du MOTIF XF et du MOXF!

Cela fonctionne tout simplement. Un fichier « ALL » de Motif XS, XF, MOXF (. X0A, X3A, X6A) sur un périphérique de stockage USB connecté peut être trouvé sous « **UTILITY >**Content » dans la sélection de fichier.

Avant d'importer, 2 décisions doivent être prises : le choix du contenu (Voix ou Performances) et la zone de stockage (Mémoire USER ou Library).



Ici aussi, nous vous recommandons d'importer d'abord dans une bibliothèque. Cela présente 2 avantages principaux : d'une part, la mémoire utilisateur reste intacte et d'autre part, vous pouvez utiliser la bibliothèque importes pour y sélectionner les sons à conserver. Bien entendu, cela pourrait également être intégré immédiatement dans un fichier USER existant. Mais en raison des différentes structures de mémoire des instruments de la série MOTIF et MONTAGE, il est utile de prendre quelques précautions avant d'importer des fichiers existants. Cependant, cela irait trop loin dans le cadre de cet atelier. C'est pourquoi nous avons décidé d'écrire un atelier séparé pour le prochain Guide de production musicale.

4.21.1.2 Super knob easy !

Le mot-clé d'introduction pour cette section est en fait assez simple, car il ne s'agit pas uniquement du **Super Knob**.
Avec les dernières mises à jour, Yamaha a déjà simplifié le flux de travail dans le routage du contrôleur, étape par étape. De nouveaux liens rapides sont disponibles en tant que boutons supplémentaires sur de nombreux écrans et facilitent l'attribution de paramètres aux contrôleurs.
Encore une fois, la mise à jour vers MONTAGE OS v2.0 a été considérablement optimisée dans ce domaine. Par exemple, une affectation **Super Knob** nécessite uniquement les étapes suivantes :

- Sélectionnez les paramètres cibles souhaités sur l'écran (« Common » ou « Part »)
- Appuyez sur **CONTROL ASSIGN**
- déplacer **Super Knob**
- Ajuster les paramètres du contrôleur (type de courbe, polarité, ...)



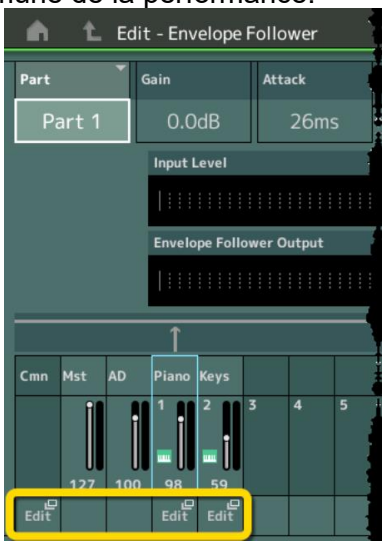
J'ai publié une première vidéo concernant la mise à jour du micrologiciel. Dans l'intro, il y a une courte séquence dans laquelle je fais l'assignation du **Super Knob** « à la volée ». La scène n'est ni coupée ni accélérée artificiellement, mais enregistrée en temps réel.
https://youtu.be/SfDC8oH6hLo

De nouveaux raccourcis ont également été ajoutés au chemin entre une source et une destination de contrôleur, ce qui accélère énormément le flux de travail. Par exemple, vous pouvez affecter un paramètre de partie directement de la zone «Edit - Common / Audio» à un

Assignable Knob non lié. Jusqu'à la version 2.0, il fallait aller dans la zone «Edit - Part ...». Cela suffit souvent pour des tâches simples. Ce n'est que si vous souhaitez approfondir et ajuster les paramètres des courbes, par exemple, que vous devez passer à la page de détail des affectations de contrôleur de Parties.



« Envelope Follower » a également reçu de nouveaux raccourcis. Cela vous permet de passer directement de la page des paramètres des suiveurs d'enveloppe à l'attribution du contrôleur d'une partie ou de la zone commune de la performance.



4.21.1.3 « Dichotomy »

Pourquoi ces 2 nouvelles fonctionnalités et améliorations vont-elles si bien ensemble ? La réponse est évidente. Aucune des voix ou performances du nouveau contenu importable ne possède une assignation de contrôleur de type MONTAGE ! Cela signifie que vous pouvez compléter une performance importée en quelques étapes simples. Que ce soit la partie Volume pour la balance entre 2 parties ou le filtre EG sur une partie arpège de synthétiseur. Nous allons également décrire cela plus en détail dans un atelier séparé dans l'un des prochains numéros.

4.21.1.4 Consistency

Il est maintenant clair pour chaque utilisateur expérimenté de MONTAGE qu'il est facile de créer une nouvelle performance de fractionnement à partir de quelques performances à une seule partie, par exemple. Souvent, le paramètre « Note Shift » doit être ajusté pour toutes les parties. Tant que vous vous êtes déplacé uniquement dans les composants AWM2, le système a repris la dernière page appelée de Part en Part. De cette façon, il était vraiment possible de définir les paramètres pour toutes les parties en quelques secondes.

Cependant, s'il y avait une partie FM-X entre les 2, elle affichait au début sa page «Général» et vous deviez à nouveau passer à « Pitch ». Sans jamais en parler, j'avais aimé voir une amélioration de cette situation pendant un certain temps. Surtout dans mes ateliers avec de nouveaux participants, il était parfois difficile d'expliquer pourquoi vous vous êtes soudainement retrouvé sur une page de paramètres complètement différente - qui était également affichée dans une couleur différente. Ainsi, dans la pratique quotidienne, il s'agit d'une amélioration minime mais très utile.

4.21.1.5 Nouvelles « Performances »

La mise à jour vers la version 2.0 comprend 99 nouvelles performances. De plus, les pages « Live Set » du Preset ont été ajustées. Les nouvelles performances peuvent être trouvées dans la liste de données mise à jour, où elles sont marquées d'un «* 1» comme d'habitude.

Les nouvelles performances proviennent de presque toutes les catégories. De nouvelles variantes ont été ajoutées aux pianos, par exemple, qui nécessitent moins de Parties. Dans l'ensemble, il y a pas mal de Performances car la version « 2 » programmée sous le terme générique «less is more», mais à mon avis avec une qualité illimitée.

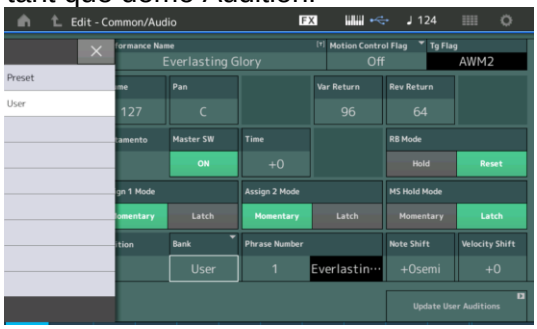
Une partie des nouvelles performances souligne encore une fois le terme «synthétiseur de musique». Il y a quelques exemples de maîtres d'école où un regard «sous le capot» vaut vraiment la peine. Pour tous ceux qui s'intéressent à l'apprentissage, je ne peux que recommander l'analyse à plusieurs reprises des performances que vous aimez le plus. Il n'y a pas de secrets!



4.21.1.6 User audition phrases

Avec le micrologiciel actuel, il est désormais possible de stocker des démos Audition pour vos propres créations Performance.

Celles-ci peuvent être enregistrées dans l'enregistrement de performance directe, par exemple. Il est également possible de transférer un morceau créé en important un fichier MIDI dans une performance en tant que démo Audition.



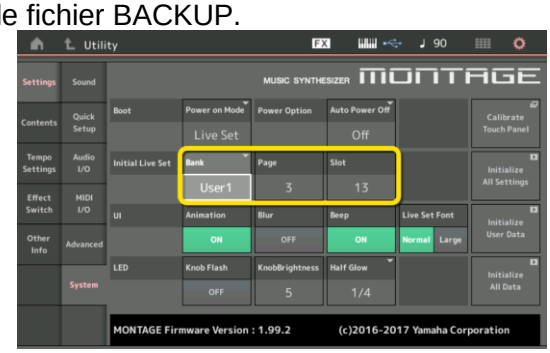
L'approche détaillée du traitement des démonstrations d'audition sera également le sujet de l'un des prochains numéros.

4.21.1.7 Start condition

Avec la mise à jour, il est maintenant possible d'utiliser ...

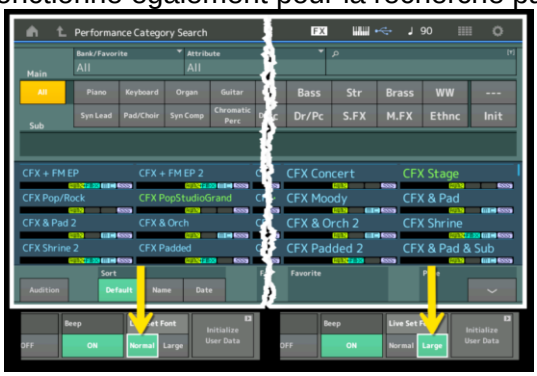
- **UTILITY**> Paramètres> Système » pour définir un emplacement « Live Set » à charger à l'allumage

Les claviéristes en Live apprécieront particulièrement cette fonctionnalité. De cette façon, vous pouvez directement définir une performance fréquemment utilisée ou même la première requise pour vos spectacles. Un petit conseil : les paramètres du système sont enregistrés avec le fichier USER ou le fichier BACKUP.



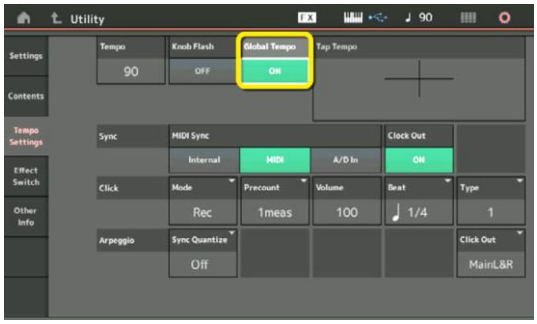
4.21.1.8 Reading help

La possibilité de définir une taille de police plus grande n'a jusqu'à présent affecté que le « Live Set ». Le grossissement fonctionne également pour la recherche par catégorie.



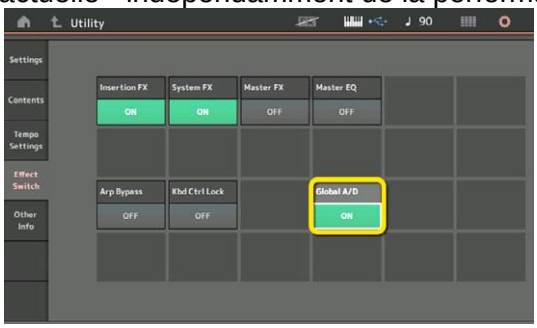
4.21.1.9 Divers

Sur 2 points importants du système d'exploitation, il était possible de définir certains paramètres globalement. L'une concerne le tempo. Cela peut maintenant être défini sur une valeur fixe à l'échelle du système qui écrase temporairement la valeur programmée des performances individuelles. Cela vous permet de travailler avec différentes performances successives sans modifier le tempo ou sans avoir à ajuster la valeur de chacune des performances que vous utilisez.



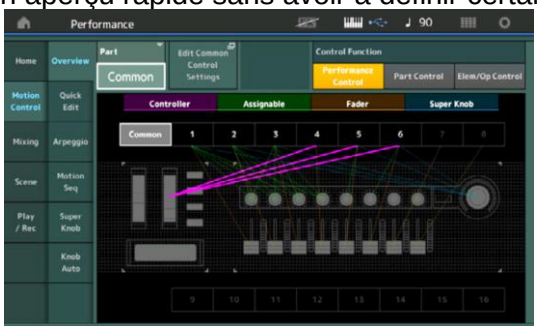
De plus, les paramètres de l'entrée A / N peuvent également être définis globalement. Ceci est très utile si, par exemple, un instrument ou un microphone y est connecté. Les paramètres pertinents - y compris les 2 effets d'insertion ! - pour les entrées A / N sont normalement stockées avec chaque performance individuelle.

Donc, si vous souhaitez utiliser un microphone avec les mêmes paramètres, il doit être stocké séparément dans chaque performance que vous souhaitez utiliser. La fonction «Global A / D» conserve la configuration actuelle - indépendamment de la performance sélectionnée.



Ceux qui se sentent «chez eux» dans Controller Routing apprécieront la fonction «Auto Select», avec laquelle un contrôleur physique peut être sélectionné immédiatement comme source pour un routage. Cette «Sélection automatique» est désormais implémentée dans la page Performances> Contrôle de mouvement> Aperçu.

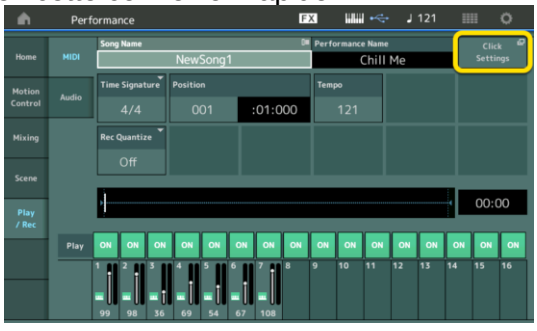
Si vous déplacez l'un des contrôleurs, par exemple la **molette de modulation**, un routage existant est mis en évidence pendant un moment. Tous les autres routages sont affichés brièvement avec une très faible opacité et réapparaissent après quelques secondes.
Cela aide vraiment pour un aperçu rapide sans avoir à définir certains filtres sur la page.



Tous les « Direct Performance Recorders » passionnés seront ravis que le nombre maximum de morceaux à enregistrer soit passé de 64 à 128.

Il y a aussi une petite amélioration dans l'enregistrement de morceau. Vous pouvez maintenant passer directement de l'écran Enregistrement à la page> Utilitaire> Paramètres du tempo via le raccourci «Cliquez sur Paramètres». Appuyez sur **EXIT** pour revenir rapidement.

Par exemple, si vous êtes habitué au décompte de 2 mesures depuis des années de travail avec Cubase, vous aimerez cette connexion rapide.



4.21.1.10 Download

La mise à jour et les instructions d'installation détaillées sont disponibles sur la page de téléchargement MONTAGE.
https://europe.yamaha.com/en/products/music_production/synthesizers/montage/downloads.html#product-tabs

Notre recommandation urgente est également obligatoire: Veuillez effectuer une sauvegarde de vos données AVANT l'installation.

- **UTILITY** > Contents> Store / Save> Save As New File»

PERSPECTIVE
Comme nous l'avons déjà mentionné, nous reviendrons plus en détail sur certaines fonctionnalités des numéros suivants. Pour l'instant je voudrais fermer cet aperçu. Amusez-vous lors de votre premier «tour d'exploration».

Hans-Peter Henkel

4.21.2 Part 2 : Special feature guide (Traduction à terminer)

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2018_02_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Dans le précédent numéro de notre guide de production musicale, nous avions déjà présenté les principales innovations de la mise à jour du micrologiciel récemment publiée. Aujourd'hui, j'aimerais souligner 2 améliorations majeures du système d'exploitation et entrer dans les détails.

Entre autres choses, la mise à jour apporte des simplifications considérables dans le flux de travail grâce à des raccourcis intelligemment disposés sur plusieurs pages d'affichage MONTAGE. Le travail dans la matrice de contrôleur étendue a donc été considérablement accéléré. « Affectation directe » à l'aide du bouton **CONTROL ASSIGN** aide également à une affectation intuitive du **Super Knob** ou des **encodeurs assignables**.

4.21.2.1	Everything under control	746
4.21.2.2	Hands on	746
4.21.2.3	Intermediate result	749
4.21.2.4	Play me my song...	750
4.21.2.5	Requirements	750
4.21.2.6	Just start	750
4.21.2.7	Banking operations	751
4.21.2.8	Plan B	752

4.21.2.1 Everything under control

Je voudrais commencer par un exemple simple mais efficace. Avec cette mise à jour, l'importation des performances des instruments de la série MOTIF-XS / XF et MOXF a été rendue possible. C'est certainement une raison pour que de nombreux anciens utilisateurs de ces instruments aient leurs propres performances à un niveau MONTAGE. Par exemple, la tâche pourrait être de contrôler le volume de certaines parties d'une performance de couche via le **Super Knob** - et donc le FC7. Et pas seulement unidimensionnel, comme cela serait possible avec une affectation directe au FC7.

J'ai choisi un exemple du contenu d'usine du MOTIF XS, que je trouve très approprié. La performance s'appelle «Abysses de la mer». Il se compose de 4 parties avec les voix MOTIF XS suivantes :

- ✓ Partie 1: Pad d'attaque lente, catégorie: Pads; Brite
- ✓ Partie 2: Métamorphose, Catégorie: S.EFX; Bouge toi
- ✓ Partie 3: Radio Statique, Catégorie: S.EFX; SciFi
- ✓ Partie 4: Bleu Elec, catégorie: M.EFX; Bouge toi

Je veux contrôler le volume partiel avec le FC7 en faisant tourner le **Super Knob** pour 2 parties en même temps, en commençant par les rapports de volume originaux. A partir du milieu à gauche, le volume de la partie 2 doit être augmenté et le volume de la partie 4 doit être abaissé. À droite, je veux inverser ce comportement.

4.21.2.2 Hands on

Je voudrais vous inviter à suivre la petite expérience en parallèle. Je suis convaincu que cette action spontanée est utile et permet de profiter des avantages des nouvelles possibilités.

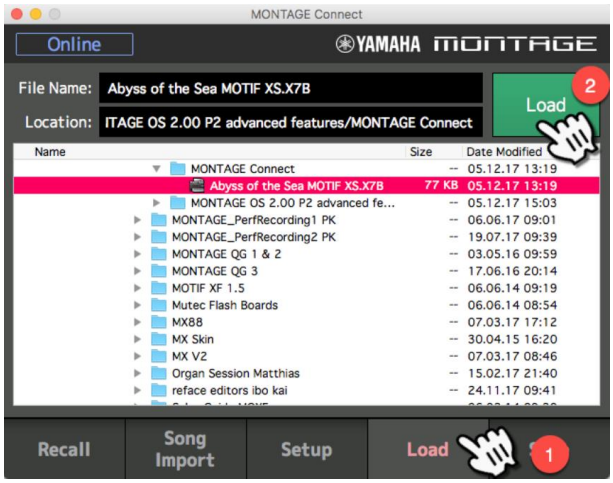
Par conséquent, j'ai enregistré la performance dans le format de fichier «.X7B» pour MONTAGE Connect. Pour garder les distances aussi courtes que possible, vous pouvez trouver la performance dans sa version originale en utilisant le lien suivant :
Dropbox-Link: https://goo.gl/AWq9Xr
Nom: ABYSS DE LA MER MOTIF XS.X7B

Si l'outil gratuit « MONTAGE Connect » vous manque toujours, vous pouvez le trouver ici:
https://goo.gl/Rfqg2R

Si nécessaire, vous pouvez également lire « à propos de MONTAGE Connect » dans notre numéro 07-2016 § :
https://goo.gl/tVjoaj

Si vous démarrez « MONTAGE Connect » en tant qu'application autonome, vous pouvez charger les fichiers «.X7B» et les transférer sur l'instrument.

Le nom de la performance non éditée dans le fichier ZIP est: «Abyss of the Sea MOTIF XS». Je voudrais commencer par celui-ci Veuillez charger la performance dans « MONTAGE Connect ».



Après avoir transféré la performance via le vidage en masse, vous devriez vous familiariser avec elle pendant une courte période, par ex. écoutez les parties individuellement ou ce que vous voulez.

Pour démarrer l'assignation du **Super Knob**, il faut toutefois le recharger dans son état d'origine. Vous pouvez déclencher le vidage en masse de « MONTAGE Connect » à tout moment.

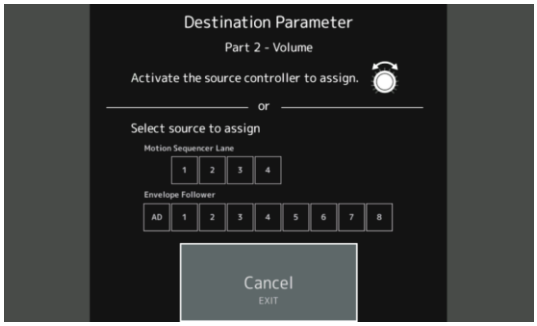


Avant de commencer la programmation, veuillez activer le bouton **ASSIGN** à gauche du **Super Knob**.



Suivez maintenant les étapes pour pouvoir contrôler le volume de la partie 2 comme vous le souhaitez :

- Appuyez sur **EDIT**
- Sélectionnez la partie 2 (PART SEECT) - Affichage « Edit - Part 2 –Common »
- Vous êtes sur la page « Part Parameters > General »
- Appuyez sur «Volume» - le bouton **CONTROL ASSIGN** s'allume
- Appuyez sur le bouton **CONTROL ASSIGN** - les informations suivantes sont affichées:



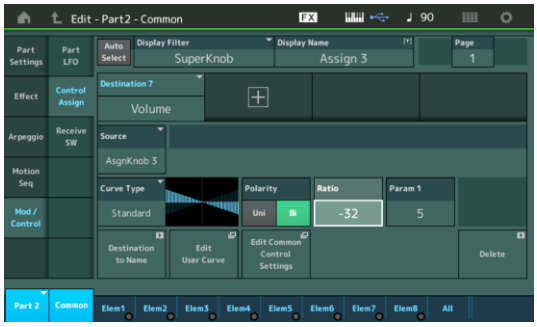


- Tournez le **Super Knob**

Vous accédez automatiquement à la page « Mod / Control> Assign Control ». Le texte d'information suivant est brièvement affiché en haut de l'écran :

Dans le même temps - également entièrement automatique - les connexions suivantes ont été établies dans l'assignation de commande :

> « Super Knob> Common Assignable Knob 1> Part 2 Assignable Knob 3> Volume partiel »
Changez maintenant la polarité sur «Bi» et le rapport sur «-32», car le volume de la partie 2 doit être augmenté lorsque le **Super Knob** est tourné vers la gauche. Si vous le souhaitez, vous pouvez immédiatement tourner le **Super Knob**, vérifier le volume et ajuster le ratio si nécessaire.



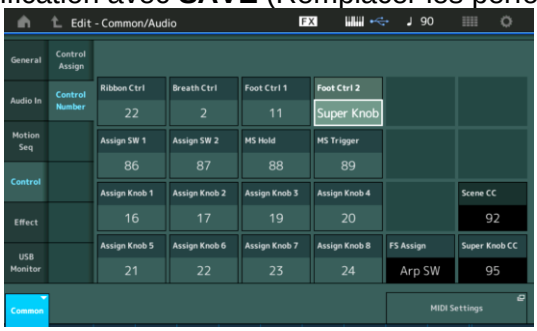
- Sélectionnez maintenant la partie 4 (PART SEECT) - Affichage « Edit - Part 4 – Common »
- Sélectionnez « Réglages de la partie> General »
- Appuyez sur « Volume ». Le bouton **CONTROL ASSIGN** s'allume
- Appuyez sur le bouton **CONTROL ASSIGN**
- Tournez le **Super Knob**
- Modifiez la polarité sur « Bi ».
- tester le comportement
- Si nécessaire, ajustez le ratio à votre propre goût.

Si vous le souhaitez, vous pouvez maintenant passer à l'écran d'accueil « Performance » (HOME) et enregistrer les performances. Vous pouvez également demander une nouvelle variante à l'aide de «Recall» dans « MONTAGE Connect » via « bulk-dump », puis la stocker sous forme de fichier «.X7B».

Pour pouvoir contrôler le **Super Knob** avec le FC7, un réglage final doit être effectué, car cette fonction n'existait pas dans les instruments des séries MOTIF XS / XF et MOXF.

L'affectation du FC7 (Foot Controller 2) peut être effectuée comme suit (à partir de l'écran Performance Home):

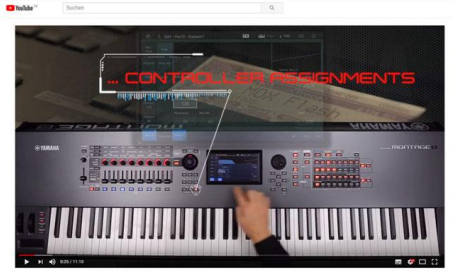
- Appuyez sur **EDIT**
- Sélectionnez « Modifier - Commun / Audio> Contrôle> Numéro de contrôle »
- Modifiez le paramètre « Foot Ctrl2 sur> Super Knob »
- Enregistrer la modification avec **SAVE** (Remplacer les performances actuelles)



4.21.2.3 Intermediate result

La description dans le texte, y compris les instructions étape par étape, nécessite une étendue qui ne correspond en rien aux simplifications de l'attribution de contrôle. Cela ne prend vraiment que quelques étapes, comme vous pouvez le voir dans l'intro de cette vidéo: https://youtu.be/FmmSq18Lsyc
Les développeurs ont vraiment fait un excellent travail.

Tout ce qui se passe sur la nouvelle « Fast Track » dans « Controller Routing » se produit « aucun destructeur ». Cela signifie que les routages existants restent intacts. Le «bon vieux» Performance du MOTIF XS en est également un excellent exemple. Parce qu'il y avait déjà 2 **Assignables Knobs** dans la série MOTIF XS. Leur affectation est bien entendu conservée après l'importation. C'est la raison pour laquelle la routine intelligente utilise automatiquement Assignable Knob **3** dans chaque partie.



4.21.2.4 Play me my song...

Avec cette mise à jour du micrologiciel, le nombre de performances prédéfinies dépasse maintenant 2 000. Non seulement le nombre mais aussi la gamme stylistique des performances justifient clairement la fonction Audition. Étant donné que bon nombre des paramètres prédéfinis vont au-delà des catégories du pain et du beurre, il est souvent utile de connaître l'intention du programmeur. Les différentes démos d'Audition vous donneront toujours une idée. Une caractéristique très demandée était de rendre les démonstrations Audition disponibles pour la mémoire utilisateur également. Chaque propriétaire de MONTAGE est maintenant capable de créer sa propre démo Audition pour ses propres créations. Bien entendu, les fournisseurs tiers peuvent également intégrer des démos dans leur contenu. Dans ce qui suit, je voudrais vous informer de la gestion générale des nouvelles auditions d'utilisateur, mais je voudrais aussi regarder au-delà de l'horizon.

4.21.2.5 Requirements

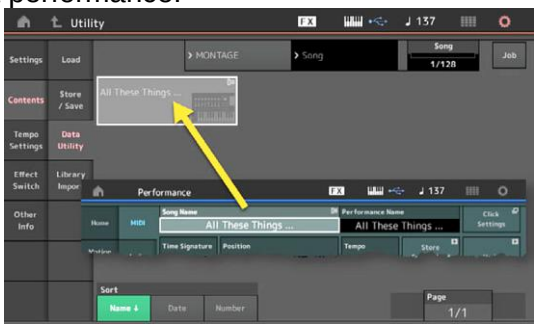
Pour préparer une démonstration d'audition, au moins un morceau doit être présent dans la mémoire de votre montage. Cela peut être enregistré directement sur l'instrument ou importé en tant que fichier MIDI. Il n'y a pas de relation entre les morceaux enregistrés et les fichiers USER ou LIBRARY. Les morceaux sont enregistrés avec un fichier BACKUP et restaurés si nécessaire. Cependant, si vous affectez une démonstration d'audition à une performance, celle-ci fera bien sûr partie du fichier correspondant.

4.21.2.6 Just start

Supposons que vous ayez programmé ou adapté une performance utilisateur et que vous souhaitiez enregistrer une idée musicale pour celle-ci. Le moyen le plus rapide et le plus simple consiste à utiliser la fonction MONTAGE « Performance Recorder ». D'abord, vous enregistrez simplement votre idée. Le morceau résultant est automatiquement enregistré.



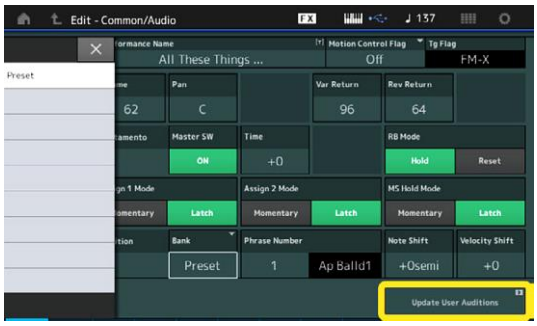
À ce stade, il est utile de donner un nom approprié au morceau immédiatement. Si une démo d'audition est adaptée exactement à une performance, il est logique d'adopter au moins partiellement le nom de la performance.



Si la séquence de démonstration pouvait être utilisée plusieurs fois pour une catégorie de performance, une convention de dénomination correspondante conviendrait mieux.

Dans l'exemple, j'ai enregistré une séquence de démonstration spéciale pour la performance. Le lien est créé dans Affichage MONTAGE> Edit - Common / Audio> General ». L'écran ci-dessous montre la sélection de la «Audition Bank». Si vous tapez immédiatement pour faire un choix, seule la banque préréglée apparaît.

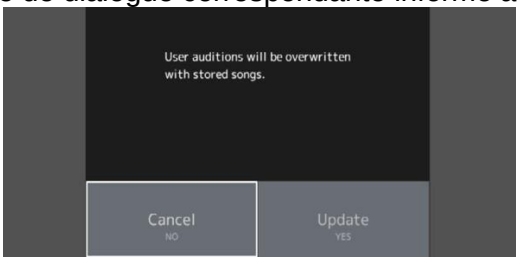
Pour créer une banque d'utilisateurs Audition, vous devez d'abord appuyer sur le bouton « Update User Auditions ».



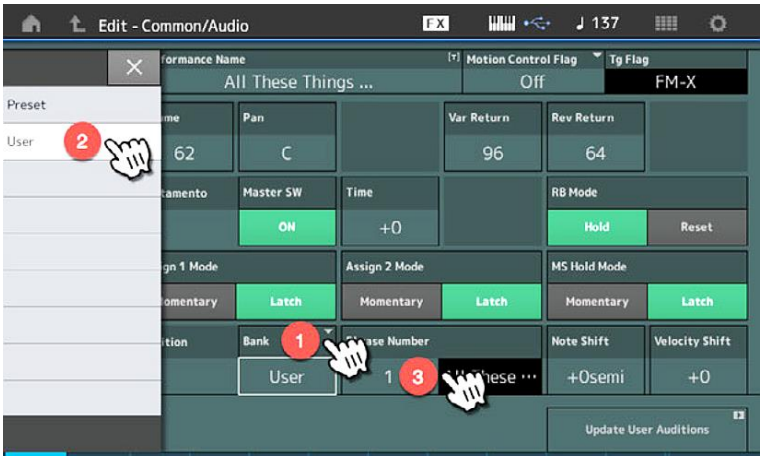
Mais avant de continuer ici, des explications supplémentaires sont nécessaires.

4.21.2.7 Banking operations

Le contenu entier de la banque d'utilisateurs Audition est remplacé par le bouton « Update User Auditions ». Une boîte de dialogue correspondante informe à ce sujet.



Supposons que vous ayez un fichier USER auquel vous souhaitez ajouter des démos d'audition. S'il y a déjà des morceaux dans la mémoire MONTAGE qui ne doivent pas être utilisés pour les auditions, ils doivent être supprimés dans un premier temps. Sinon, ils seraient là après la mise à jour de la banque « Audition », mais sans utilisation. Vous pouvez ensuite créer jusqu'à 128 morceaux en enregistrant ou en important des fichiers MIDI. Une fois le contenu souhaité terminé, les morceaux doivent être transférés à la banque « Audition ». Cela peut être fait avec la première performance à modifier. En appuyant sur le bouton «Update User Auditions » (Edit - Common / Audio> General), tous les morceaux seront importés pour être utilisés dans les Performances utilisateur. Dans la performance actuellement active, la séquence correspondante peut être sélectionnée immédiatement et la performance peut être stockée en confirmant **STORE** « Overwrite Current Performance »



Vous pouvez ensuite accéder à toutes les démos Audition existantes à partir de toute performance supplémentaire sans avoir à redémarrer le processus de mise à jour.

Enfin, le fichier USER contenant les performances, y compris leurs démonstrations d'audition, peut être enregistré.

Si vous avez commis une erreur ou souhaitez effacer complètement la mémoire Audition pour une raison quelconque, cela fonctionne de la même manière. Si tous les morceaux sont supprimés de la mémoire de morceau MONTAGE (utilitaire de données) et que la commande «Update User Auditions» (Edit - Common / Audio> General) est à nouveau exécutée, la mémoire User Audition est également vidée et la banque est désactivée.
Plus accessible.

IMPORTANT: avant toute modification, il est recommandé de sauvegarder un fichier BACKUP en parallèle. Comme vous le savez, il contient les morceaux utilisés comme source pour les démos d'audition. S'il y avait un besoin de modifications ultérieures - que ce soit un échange ou l'ajout d'une ou plusieurs démos - le fichier BACKUP est la seule base possible. Un nom significatif pour les fichiers est bien sûr utile pour pouvoir restaurer les connexions même après une longue période de temps.

Bien entendu, les démos Audition sont également incluses dans un fichier de bibliothèque lors de l'enregistrement. Cela ouvre de nouvelles possibilités et me conduit directement au point suivant.

4.21.2.8 Plan B

Que sont les démos Audition à nouveau? Correct: fichiers MIDI ou chansons MONTAGE. Alors, que diriez-vous de sauvegarder un morceau complet - par exemple en tant que piste d'accompagnement pour une performance live - avec une performance en tant que démo Audition?

En écrivant ici, un fichier GM-MIDI importé d'une bibliothèque est en cours d'exécution en arrière-plan! Bien sûr, nous ne parlons pas d'un lecteur de fichiers MIDI confortable. Mais reste. Si j'ai besoin d'une piste MIDI pour certaines performances et qu'il me suffit de la démarrer une fois, rien ne s'oppose à ce genre d'utilisation à mon avis. Normalement, les démos sont bouclées et s'arrêtent manuellement en appuyant à nouveau sur le bouton [AUDITION].

L'arrêt automatique n'est pas possible. Ici, vous pouvez vous aider avec l'extension artificielle de la piste et appuyez sur le bouton **AUDITION** dans le temps supplémentaire.

En outre, il y a quelques avantages charmants. La mémoire de morceau actuellement agrandie contient désormais 128 morceaux. Cependant, les démos d'audition ne comptent pas car elles sont stockées dans une zone de mémoire distincte. Cela devient intéressant lorsque la mémoire utilisateur actuelle est exportée dans un fichier de bibliothèque. Lorsqu'une telle bibliothèque est chargée, les démos ou séquences MIDI sont disponibles dans la bibliothèque et n'occupent donc plus d'espace dans la mémoire utilisateur. Mais ce n'est pas tout. Les démos Audition de « User Memory » et toutes les bibliothèques chargées sont disponibles pour toutes les performances à modifier!



Donc, si vous pouvez gérer les possibilités décrites de ces démos Audition peu connues et que vous avez besoin d'un plus grand nombre de séquences MIDI, vous pouvez les «stocker» dans plusieurs bibliothèques et les attribuer individuellement.

«VERSIONED» WORK ...
Je vous souhaite tout le meilleur et j'espère que je pourrais vous donner des conseils utiles et de la matière à réflexion.

Hans-Peter Henkel

4.21.3 Part 3 : Performance import (Traduction à terminer)

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2018_02_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Comme indiqué dans le numéro précédent, la mise à jour MONTAGE de la version 2.0 du micrologiciel permet d'importer des performances de la famille de synthétiseurs MOTIF.

Plus précisément, il est désormais possible d'importer des performances à partir d'un fichier All au format MOTIF XF (.X3A), MOXF (.X6A) et MOTIF XS (.X0A).

Parallèlement à la sortie du micrologiciel 2.0, Yamaha a mis au point la LIBRARY de performances MOTIF XF avec 512 performances disponibles au téléchargement.
https://goo.gl/bWSWzQ

Ainsi, si vous souhaitez uniquement utiliser les performances d'usine de la série MOTIF, vous n'avez plus à effectuer la procédure d'importation et vous pouvez simplement charger le fichier USER ou LIBRARY fourni.

Si, par contre, vous souhaitez importer vos propres interprétations ou des ensembles de sons complets provenant de tiers, vous devez procéder avec prudence et attention. Les informations contenues dans cet article peuvent être très utiles ici.

Autre remarque : lorsque «MOTIF» est mentionné dans le texte suivant, il se réfère toujours au MOTIF XF, MOXF et MOTIF XS.

4.21.3.1 Loading motif performances into montage 754
4.21.3.2 Avoiding duplicates 755
4.21.3.3 Performance management with « montage connect » 756
4.21.3.4 Editing imported performances 759
4.21.3.5 Editing performances with john melas tools 761
4.21.3.6 « Montage legacy series » by easy sounds 761

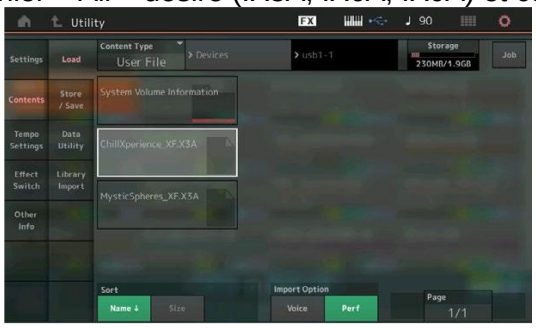
4.21.3.1 Loading motif performances into montage

Tout d'abord, il est important de savoir que les voix et les performances d'un fichier MOTIF doivent être chargées séparément dans le MONTAGE. Ce n'est pas une autre option car un format All File au format MOTIF contient un total de 8 banques (4 banques de voix et 4 banques de performance). Une LIBRARY MONTAGE contient cependant, un maximum de 512 performances (NDT : 640 performances dans la banque USER).

Il est donc inévitable de séparer les voix MOTIF chargées en performances « Single Part » et les performances du MOTIF chargées en performances « Multi Parts ».
L'importation de voix étant déjà possible avant la mise à jour actuelle du micrologiciel, j'ai d'abord importé l'importation des performances. Plus tard, cependant, je discuterai également de la manière dont les voix et performances du MOTIF importées peuvent être combinées dans une LIBRARY.
L'importation des performances du MOTIF a déjà été brièvement décrite dans la dernière édition. Voici encore les étapes :

- Copier un fichier « All » existant au format MOTIF sur un périphérique de stockage USB
- Connectez le périphérique de stockage USB à l'emplacement USB-Device du MONTAGE

- **UTILITY** – Content > Load
- Sélectionnez soit « Library File » ou « User » comme type de contenu
- Définissez l'option d'importation sur « Perf »
- Sélectionnez le fichier « All » désiré (.X3A, .X6A, .X0A) et confirmez avec « Load »



Que vous chargiez le fichier All en tant que LIBRARY ou en tant qu'USER est une question de procédure individuelle.

- ✓ Le charger en tant que fichier LIBRARY présente 2 avantages majeurs. D'une part, la mémoire USER reste intacte et, d'autre part, vous pouvez sélectionner spécifiquement les performances que vous souhaitez adopter pour une sélection individuelle. Cette sélection pourrait être immédiatement intégrée dans un fichier USER existant.

- ✓ Le chargement en tant que fichier USER est particulièrement utile si vous souhaitez modifier les performances avant de les utiliser en tant que LIBRARY ou si vous prévoyez d'organiser et d'administrer les performances avec « MONTAGE CONNECT ». J'y reviendrai plus tard.

4.21.3.2 Avoiding duplicates

Lors de l'importation de performances MOTIF, vous devez connaître les différences entre MOTIF et MONTAGE. Jusqu'à la MOTIF XF, il y avait une zone de mémoire utilisateur chacune pour les voix et les performances. Je laisse délibérément de côté les mixages de motifs et de morceaux pour ce contexte.

Il est essentiel que les performances du MOTIF avec chacune de ses 4 parties établissent simplement un lien vers la voix correspondante dans la mémoire utilisateur. Dans une performance MONTAGE, la partie contient la programmation de la génération de sons (anciennement Voice) en tant que partie intégrante de la performance.

Qu'est-ce que cela signifie en pratique ? Lors de l'importation de voix et de performances à partir d'un fichier « ALL » dans 2 opérations distinctes, les doublons sont inévitables. Chaque voix importée est stockée en mémoire en tant que performance « Single Part ». Si une ou plusieurs de ces voix ont été utilisées dans les performances, elles existent également en tant que parties dans les performances importées. Cela a souvent du sens et est intentionnel. Cependant, si cela se produit inconsciemment, les 640 Performances d'une banque USER MONTAGE peuvent ne pas être utilisées de manière optimale.

Enfin, il est possible d'utiliser chaque partie individuelle à partir d'une performance multi-parties existante pour créer ou adapter une nouvelle performance.

Je recommande donc la procédure suivante :

- Charger les voix d'un fichier « ALL » dans une première LIBRARY
- Chargez les performances du fichier « ALL » dans une seconde LIBRARY
- Sélectionner et importer en LIBRARY les performances multi-parties souhaitées (= performances du MOTIF importées) de la 2ème LIBRARY

- Sélectionnez et importez les performances à une seule partie de la première LIBRARY (= voix MOTIF importées), qui sont requises séparément ou ne sont pas incluses dans les performances importées.

Lors de l'importation de la LIBRARY, il faut garder à l'esprit que, dans tous les cas, 512 performances ou 512 voix sont importées du fichier MOTIF, qui sont souvent des doublons de Presets.

Vous pouvez les omettre lors de votre sélection.

En outre, les voix et les performances importées - si disponibles - utilisent les mêmes formes d'onde utilisateur et les mêmes « User Arpeggios ». Cela entraîne inévitablement des doublons lors de l'importation à partir des 2 LIBRARY s (voix et performances).

Une procédure alternative peut être pratiquée avec le logiciel « MONTAGE Connect », comme décrit dans la section suivante.

4.21.3.3 Performance management with « montage connect »

« MONTAGE Connect » est disponible en tant qu'outil gratuit pour PC et Mac dans la zone de téléchargement du site Web de Yamaha : https://goo.gl/ETTSX2

Pour une utilisation avec MONTAGE avec le nouveau firmware version 2.0, la version « MONTAGE Connect » version 10.3 ou supérieure est requise.

Dans ma description ci-dessous, « MONTAGE Connect » permet de stocker une sélection individuelle de performances utilisateur en externe par des vidages individuels et de les vider individuellement après la suppression de toutes les performances utilisateur dans MONTAGE.

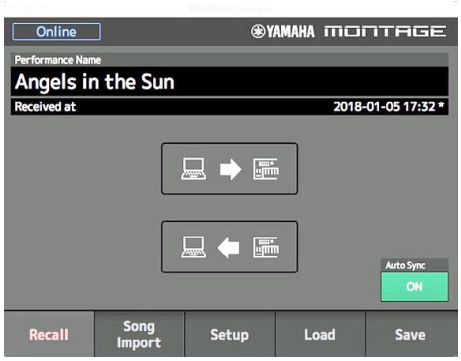
- ✓ Les doublons des formes d'onde utilisateur et des « User Arpeggios » sont évités.
- ✓ Les copies inutiles de paramètres prédéfinis sont également supprimées.

S'il ne s'agit que d'une petite sélection de performances, une importation de LIBRARY ultérieure peut également être effectuée pour nettoyer les formes d'onde utilisateur et les « User Arpeggios » non utilisés.

Voici les étapes de cette procédure, qui offre une gestion des performances confortable avec le résultat d'une LIBRARY parfaitement compilée sans doublons. La dépense de temps est loin d'être aussi grande qu'on pourrait le penser.

- Chargez les performances du fichier MOTIF « All » dans la banque USER de MONTAGE. Sélectionnez «fichier USER » comme type de contenu et définissez l'option « Perf »
- Les performances du MOTIF importées apparaissent dans MONTAGE en tant que performances « multi-parties ». Sélectionnez une performance que vous souhaitez conserver et transférez-la dans « MONTAGE Connect » en cliquant sur l'icône en bas de la fenêtre du logiciel avec la connexion USB présente.

Cela déclenche le transfert de la performance sélectionnée du MONTAGE à l'ordinateur • Après avoir reçu une performance dans « MONTAGE Connect », cliquez d'abord sur « SAVE » en bas à droite et après avoir sélectionné un dossier en haut à droite (vert) pour enregistrer les performances individuellement sur le PC ou Mac après avoir entré un nom de fichier



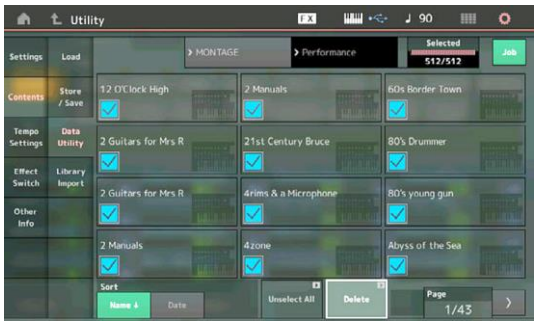
- Cliquez sur « Recall ».
- Sur ASSEMBLY, sélectionnez la prochaine performance à transmettre et cliquez à nouveau sur l'icône ci-dessous dans la fenêtre du logiciel.
- Enregistrez la prochaine performance après avoir entré un nouveau nom (nom de fichier) dans le même dossier qu'auparavant.
- Sélectionnez d'autres performances et répétez les procédures de transfert et de sauvegarde décrites dans un dossier sur l'ordinateur.

Gardez à l'esprit que les performances importées d'un fichier MOTIF « ALL » sont souvent principalement du contenu d'usine. Quelle performance appartient en réalité à la LIBRARY de sons importée, vous devez prendre de la documentation de la LIBRARY de sons ou de vos propres notes. Un examen de la liste des données du synthétiseur MOTIF correspondant peut également aider à reconnaître le contenu d'usine. Si les performances du MOTIF vous intéressent, la LIBRARY complète de performances MOTIF XF mentionnée ci-dessus convient mieux à cette fin.

Une fois que toutes les performances multi-parties souhaitées ont été transférées et enregistrées sur l'ordinateur, la même procédure est répétée pour les voix MOTIF. Chargez les voix du fichier MOTIF « All » dans MONTAGE et sélectionnez «fichier USER» comme type de contenu. Cette fois, toutefois, définissez l'option « Voice ». Les étapes suivantes correspondent à la procédure déjà décrite pour les performances multi-parties. La référence au contenu d'usine inévitablement co-importé s'applique également aux voix, car dans la plupart des cas, une seule banque de voix utilisateur d'une LIBRARY de sons est occupée par de nouvelles voix, tandis que les autres sont des doublons de voix prédéfinies. Ceux-ci sont disponibles en tant que Presets dans MONTAGE de toute façon.

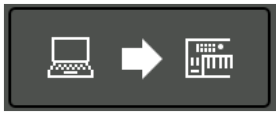
Enfin, une fois que toutes les performances multi parties et parties individuelles ont été transférées vers MONTAGE Connect et enregistrées sur l'ordinateur, vous devez d'abord suivre ces étapes pour supprimer toutes les performances utilisateur de MONTAGE afin d'effacer la banque USER pour votre propre compilation :

- Sélectionnez **UTILITY** > « Contents > Data Utility > Performance ». Toutes les performances disponibles dans la banque banque USER sont répertoriées dans plusieurs pages.
- Sélectionnez « Job - Sélectionner tout et supprimer » et confirmez avec «Supprimer OUI ».
  Toutes les performances utilisateur sont supprimées et la page Utilitaire de données est vide. Si les « User Waveforms » et / ou les « User Arpeggios » étaient contenus dans le fichier MOTIF importé, ils sont conservés



Vous pouvez ensuite utiliser « MONTAGE Connect » pour vider individuellement les performances sauvegardées en externe dans MONTAGE et les enregistrer avec STORE. Avec la séquence de transmission, le tri des performances dans le MONTAGE peut être déterminé en même temps. Voici les étapes du transfert :

- Charger des performances individuelles avec « Load » dans « MONTAGE Connect ». Le nom de la performance est affiché ci-dessus
- Cliquez sur l'icône supérieure dans la fenêtre du logiciel. Cela déclenche le transfert de la performance chargée de l'ordinateur vers le MONTAGE



- Enregistrez la performance transférée sur MONTAGE avec STORE (Store as New Performance). Un nouveau nom ne doit pas être spécifié
- Répétez ces étapes pour toutes les performances précédemment enregistrées dans le dossier correspondant

Votre nouvelle compilation de performance est maintenant dans MONTAGE.

Enfin, vous devez les enregistrer en tant que fichier USER et, si vous le souhaitez, en tant que fichier LIBRARY. Pour ce faire, sélectionnez « **UTILITY >** Contents > Store / Save > Content Type » et choisissez entre « User File» ou «Library File».

Selon l'étendue de la sélection de performance individuelle, il peut être judicieux de supprimer les formes d'onde utilisateur et les « User Arpeggios » inutilisés de la LIBRARY. Pour ce faire, il est nécessaire de charger la compilation en tant que fichier de LIBRARY, puis d'effectuer une importation de LIBRARY où toutes les performances sont sélectionnées. Voici les étapes :

- Enregistrez votre compilation de performances en tant que fichier de LIBRARY, comme décrit ci-dessus.
- Supprimer le contenu de la banque d'utilisateurs (**UTILITY** > Settings > System > Initialize User Data)
- Charger le fichier de LIBRARY (**UTILITY** > Contents > Load, Type de contenu «1 Fichier de LIBRARY»)
- Sélectionnez « **UTILITY** > Contents - Library Import » et la LIBRARY correspondante.
- Cliquez sur « Select All » puis double-cliquez sur « Date » en bas à gauche de l'écran. De cette façon, votre ordre de tri d'origine au lieu de l'ordre de tri alphabétique est maintenu
- Cliquez sur « Import in User Bank »
  Les performances sélectionnées sont ensuite copiées dans la banque USER, y compris les formes d'onde utilisateur et les « User Arpeggios » qui y sont utilisés.

Cette nouvelle compilation ne contient pas de doublons ni de formes d'onde utilisateur et d'« User Arpeggios » inutilisés. Elle convient donc parfaitement aux combinaisons avec d'autres LIBRARIES de sons.

Cela peut être fait en important à nouveau la LIBRARY.

Pour éviter les malentendus, une remarque importante : La gestion des performances décrite dans cette section exige que seules les formes d'onde utilisateur et les « User Arpeggios » d'une certaine LIBRARY soient utilisés et restent dans la banque USER du MONTAGE jusqu'à une importation ultérieure. Les performances stockées en externe avec « MONTAGE Connect » sont toujours liées aux formes d'onde utilisateur et aux « User Arpeggios » de la banque USER. Les formes d'onde utilisateur et les « User Arpeggios » ne sont pas transférés à « MONTAGE Connect » !

La combinaison de différentes LIBRARIES de sons avec des formes d'onde utilisateur et des « User Arpeggios » n'est donc possible que via l'importation de LIBRARY.

4.21.3.4 Editing imported performances

Les performances importées du MOTIF peuvent être utilisées immédiatement dans MONTAGE. Quelques ajustements mineurs aux possibilités étendues de MONTAGE peuvent améliorer considérablement les performances et rendre leur utilisation future plus pratique.

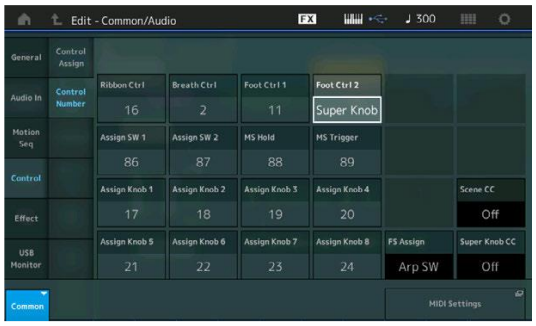
L'ajustement le plus évident consiste à attribuer un ou plusieurs paramètres au **Super Knob**. Heureusement, cette procédure a été simplifiée grâce à la dernière mise à jour du micrologiciel. Lisez l'article «MONTAGE Firmware Update OS 2.0» (section « Super Knob EASY ») de Hans-Peter Henkel dans le précédent numéro du Guide de production musicale.

Une caractéristique particulière des performances du MOTIF importées est que le rapport doit être défini à la fin de l'affectation du **Super Knob** si la valeur est «0». Seulement si les 6 boîtes de contrôle ont été utilisées dans la performance du MOTIF, une valeur de rapport de «+32» et «Uni» (unipolaire) est automatiquement définie comme polarité pour le paramètre assigné. Un réglage individuel en fonction du paramètre utilisé a tout de même un sens. Pour la modulation double face (+ et -), la polarité «Bi» (bipolaire) doit être sélectionnée.

Vous devriez également jeter un coup d'œil à « Element Sw » dans l'Affichage d'affectation des commandes. Il est possible que certains éléments soient désactivés pour le boîtier de commande dans la performance du MOTIF, ce qui explique pourquoi l'affectation du **Super Knob** ne fonctionnera pas.



Si vous souhaitez également contrôler le **Super Knob** avec le **Foot-Controller 2**, le paramètre « Foot Ctrl 2 = Super Knob » doit être défini dans « Edit - Common / Audio / Control Number », car il est réglé sur «04» lorsque importer un fichier MOTIF.



Voici les étapes pour le post-traitement de la performance importée « Citrus & Cinnamon » de la bibliothèque de sons « Chill Xperience »:
La performance contient 4 parties, dont les parties 2 à 4 doivent recevoir une affectation **Super Knob**. La partie 1 contient une boucle de batterie et doit être exclue de l'affectation.



- Sélectionnez **EDIT** et PART 2.
- Sélectionnez l'élément 1 et l'affichage «Filtre / Type».
- Cliquez sur la valeur de coupure «145»
  La touche **CONTROL ASSIGN** s'allume en grisé



- Appuyez sur le bouton **CONTROL ASSIGN**, qui s'allume plus fortement
  Dans le même temps, un affichage apparaît avec le «Paramètre de destination» assigné



- Déplacez le **Super Knob**
  L'écran « Part Control Assign » apparaît et affiche l'affectation automatique du **Super Knob**: Destination 7 = Cutoff, Polarity «Uni», Ratio «+32»



- Pour la modulation recto-verso de Cutoff, il est recommandé de régler la polarité sur «Bi» et le rapport sur «+16»
- Enfin, ramenez le **Super Knob** en position centrale
- Enregistrer les performances modifiées avec **STORE** (Remplacer les performances actuelles)

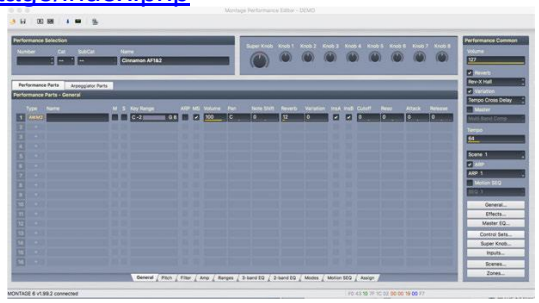
Les autres étapes d'un premier post-traitement peuvent être le réglage de la catégorie de partie respective (paramètres de la Partie - General) et le changement du numéro de contrôle FC2 décrit ci-dessus de «04» à «Super Knob» (la dernière valeur sélectionnable).
MONTAGE offre un large éventail d'options pour les utilisateurs qui souhaitent s'impliquer davantage dans l'édition afin d'optimiser les performances importées :

- ✓ L'utilisation des parties supplémentaires 5 - 8
- ✓ L'utilisation de scènes supplémentaires 6 - 8
- ✓ Utilisation des nouveaux effets MONTAGE
- ✓ L'utilisation du nouveau type d'arpège de MONTAGE
- ✓ L'application de fonctions spéciales telles que FM-X, séquences de mouvement, suiveur d'enveloppe, compression latérale

Cependant, il serait hors de la portée de cet article de décrire en détail ces étapes de traitement exigeantes.

4.21.3.5 Editing performances with john melas tools

Un post-traitement confortable des performances du MOTIF importé est possible avec John Melas Performance Editor.
http://www.jmelas.gr/montage/index.php



Avec l'éditeur, les performances individuelles peuvent être reçues directement de MONTAGE puis éditées. Il est également possible de charger des fichiers « MONTAGE Connect » existants directement dans l'éditeur.

4.21.3.6 « Montage legacy series » by easy sounds

Si vous ne souhaitez pas effectuer les modifications décrites dans cet article, vous pouvez utiliser les bibliothèques EASY SOUNDS existantes, dont la plupart sont déjà disponibles au format MONTAGE.

La série Premium contient des bibliothèques de sons MOTIF optimisées qui utilisent de nombreuses fonctions MONTAGE telles que 8 parties / 8 scènes, une séquence de mouvement, FM-X, de nouveaux effets, de nouveaux arpèges et de nouvelles formes d'onde prédéfinies.

La nouvelle série « Legacy » est en grande partie identique aux bibliothèques d'origine du « MOTIF Sound », ce qui se reflète également dans le même prix. Comme pour les performances du MOTIF, un maximum de 4 parties et 5 scènes (variations d'arpège) sont utilisées.

Les fonctions MONTAGE supplémentaires ne sont pas utilisées, sauf pour une affectation **Super Knob**.

Néanmoins, la série Legacy offre à l'utilisateur des avantages qu'il n'aurait pu obtenir lui-même qu'avec des efforts considérables :

- ✓ Les voix MOTIF importées (performances à une seule partie) et les performances (performances à plusieurs parties) sont déjà combinées dans une bibliothèque. Il n'y a pas de doublons de formes d'onde utilisateur ou de « User Arpeggios »
- ✓ Aucune copie des voix et des performances prédéfinies du MOTIF ne rend une bibliothèque déroutante. Cela peut être très gênant, en particulier lors de la compilation de nouvelles bibliothèques avec l'importation de la bibliothèque.
- ✓ Les paramètres de catégorie des performances ont été définis pour toutes les Parties.
- ✓ FC2 est réglé sur « Super Knob » dans toutes les performances
- ✓ Une affectation **Super Knob** est programmée pour toutes les performances. En règle générale, «Cutoff Frequency / Biploar» est utilisé comme attribution par défaut. Cela conduit à des résultats impressionnants, en particulier avec les performances multi-parties, puisque le **Super Knob** (bipolaire) module dans les 2 sens contrairement à la **molette de modulation**. Le contrôle simultané de plusieurs parties donne souvent l'impression de morphings complexes. Les séries « MONTAGE Legacy » de EASY SOUNDS seront présentées en détail par *Matthias Sauer* dans le prochain numéro du Guide de production musicale. Cf. § 7.2.3 ci-dessous



Peter Krischker

4.22 Firmware update OS v2.5 (Traduction à terminer)

Librement traduit par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2018_04_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

C'est la saison des vacances d'été, ici et là, on peut parler d'un marasme d'été. Pas cependant pour les utilisateurs de MONTAGE. Avec la série de synthétiseurs actuelle, lancée en janvier 2016 avec MONTAGE, la fréquence et la qualité de la mise à jour ont été considérablement augmentées par rapport à la pré-série.

Dans ce contexte, le terme « Firmware » n'est plus adapté. Avec une conscience claire, nous pouvons parler d'une mise à jour du système d'exploitation qui contient non seulement des corrections de bogues et de petites améliorations, mais également de nouveaux contenus et de nouvelles fonctionnalités. Alors je veux commencer par les principales caractéristiques de cette mise à jour.

Vidéo Montage: OS 2.50 : quoi de neuf/what's new: https://youtu.be/oNvSx68WwMc

4.22.1 512 NOUVELLES PERFORMANCES 763
4.22.2 DAW REMOTE 764
4.22.3 PREFERENCES DAW 764
4.22.4 CONTROLE DAW DE L'INTERFACE UTILISATEUR MONTAGE 764
4.22.5 AUTRES DAWS ... 765
4.22.6 PLUS... 766
4.22.7 PLAY / REC 766
4.22.8 IMPORTATION DE WAVEFORM OPTIMISEE 767
4.22.9 ASSIGNATION INDIVIDUELLE « COMMON » 767

4.22.1 512 nouvelles Performances

Vidéo Yamaha Montage v2.5 - Checking out the Motif XF Performances Added

Depuis le lancement sur le marché de MONTAGE, la question des performances de la série MOTIF XF a été soulevée assez souvent dans les forums et groupes MONTAGE. Ces performances à prédominance d'arpèges étaient absentes du nouveau contenu. La dernière mise à jour de l'OS vers la version 2.0 comportait la possibilité d'importer des performances à partir du MOTIF-XS / XF et du MOXF. Celles-ci étaient jouables comme sur les instruments d'origine, mais pas encore adaptées au MONTAGE et aux possibilités de son moteur Motion Control Synthesis.

Avec cette mise à jour, les 512 performances du MOTIF XF ont été ajoutées aux Presets dans une version «MONTAGE-ified». Dans ce cas, ils n'ont pas été intégrés dans le tri existant, mais ajoutés à la fin des Presets existants. La commande connue du MOTIF XF a également été maintenue. En tant que connaisseur de la série MOTIF XF, vous vous sentez immédiatement chez vous. 384 Les performances ont été tirées de la série MOTIF XS, cet instrument est donc entièrement couvert.

Il est formidable que ce contenu inspirant soit maintenant disponible en tant que Presets. De plus, les performances sont parfaitement adaptées pour être étendues par 4 parties et 3 scènes supplémentaires.

Cela peut également vous éviter de devoir conserver une LIBRARY avec une compilation de vos favoris de ces performances. La fonction « Favoris » intégrée vous permet de filtrer rapidement ces performances en fonction de vos propres préférences.

4.22.2 DAW Remote

La possibilité de contrôler une DAW à distance depuis MONTAGE était relativement élevée sur la liste de souhaits pour une mise à jour du système d'exploitation pendant un certain temps. Maintenant, c'est possible et directement accessible depuis l'écran d'accueil « Performance » (HOME).

Une pression sur « Remote » mène à la page d'accueil du « Control Center ».

4.22.3 Préférences DAW

Un bon point de départ pour un test initial est « Cubase AI » de Steinberg, car le logiciel est inclus dans le package MONTAGE. Chaque DAW doit être préconfiguré pour permettre le contrôle à distance. J'utilise « Cubase AI » version 9.5.30. Parmi les modèles de projet, vous pouvez trouver le projet « Enregistrement multi-canaux Yamaha MONTAGE », parfait pour la première tentative.

Après avoir chargé le modèle, sélectionnez « Studio Setup ... » dans le menu «Studio».

- Dans la fenêtre qui s'ouvre, sélectionnez « Paramètres du port MIDI »
  Dans la colonne « Toutes les entrées MIDI », le port MONTAGE 2 doit être désactivé.
- Le signe plus dans le coin supérieur gauche de la fenêtre ouvre un menu avec des dispositifs de contrôle possibles à partir desquels l'entrée « Mackie Control » doit être sélectionnée.
  Cette action crée une nouvelle entrée sous les périphériques de contrôle à distance et offre les options de configuration correspondantes sur le côté droit de la boîte de dialogue.
  Le port 2, précédemment désactivé dans les paramètres généraux du port MIDI, doit maintenant être activé pour cette fonction de contrôle à distance. Il est sélectionné pour l'entrée et la sortie MIDI.

En option, toutes les fonctions de « Cubase AI » peuvent être affectées aux boutons de fonction F1 ... F8.

- Pour ce faire, sélectionnez d'abord une entrée dans la colonne du milieu « Category », puis une fonction peut être sélectionnée sur la droite.

Comme Cubase est présélectionné dans les paramètres système de MONTAGE après la mise à jour, la télécommande est immédiatement prête à être utilisée après ces quelques étapes.

4.22.4 Contrôle daw de l'interface utilisateur Montage

« Remote » est activé directement à partir de l'écran d'accueil Performance via le nouvel élément de menu en bas à gauche. En utilisant le troisième onglet «Paramètres» en haut de l'écran de la télécommande, la DAW et le canal MIDI souhaités doivent être sélectionnés en premier.

Après une configuration réussie, les fonctions essentielles de Cubase sont accessibles directement à l'aide des **curseurs**, des **encodeurs** et des **boutons** de l'interface MONTAGE.

Cubase est avant tout contrôlé en mode Remote avec les boutons de transport MONTAGE. Les fonctions de transport obligatoires ne nécessitent certainement aucune description supplémentaire.

- Le bouton **CONTROL ASSIGN** est utilisé pour activer/désactiver la fonction « Cycle » dans Cubase.

Les **boutons** et les **curseurs** sur la gauche sont affectés aux pistes de Cubase actuellement actives et contrôlent le volume (**curseurs**) et le panoramique (**boutons**). Les boutons de scène fonctionnent comme les boutons de fonction **F1** ... **F8** et peuvent être assignés à presque toutes les fonctions de Cubase, comme décrit brièvement ci-dessus.

La matrice de boutons MONTAGE située sur le côté droit de l'interface utilisateur a une disposition vraiment intelligente. La première ligne sous « PART SELECT » fonctionne comme une sélection de piste. Sur la 2ème ligne, l'impression « PART MUTE » - c'est-à-dire la mise en sourdine - s'applique également à la piste correspondante. Les boutons de la troisième rangée solo de la piste et ceux de la dernière rangée activent ou désactivent la veille d'enregistrement.

Les boutons (disposés par paires) à droite de la matrice jouent un rôle particulier. Avec la paire inférieure [PAGE ˇ], vous pouvez définir une piste comme début d'une plage de sélection de piste. La piste activée devient alors le numéro 1 sous « PART SELECT », donnant ainsi accès aux 8 pistes suivantes.
Avec la paire [BANK ˇ], vous pouvez passer à la plage suivante en blocs de 8.

Avec un tri approprié des pistes, vous pouvez naviguer rapidement dans votre projet en utilisant ce système.

4.22.5 Autres daws ...

La configuration des autres DAW est fondamentalement similaire. Dans ce qui suit, j'ai noté les étapes les plus importantes sous forme abrégée.

LOGIC PRO

Après avoir ouvert un nouveau projet, vous pouvez créer un nouveau projet avec « 16 pistes MIDI externes » via le menu « File > New ». Dans le menu « Détails », sélectionnez «Utiliser le plug-in d'instrument externe» et définissez « MONTAGE Port 1 – All » comme sortie.

S'il n'est pas pré-réglé automatiquement, les outils avancés doivent être affichés.
Menu : Logic Pro X> Preferences> Advanced> coche [Afficher les outils avancés]

Ouvrez ensuite la configuration de l'interface utilisateur.
Chemin du menu : Logic Pro X> Interfaces utilisateur> Configuration ...> Nouveau> Installer ...> sélectionnez « Mackie Control » dans « Mackie Designs »

Le port d'entrée et de sortie doit être réglé sur MONTAGE Port 2 comme ci-dessus. Sélectionnez ensuite «Logic Pro» sous «Paramètres» dans MONTAGE et tout fonctionne comme prévu.

ABLETON LIVE 10

Je viens de charger le projet de démonstration dans Ableton Live 10. Les paramètres par défaut se trouvent sur le chemin suivant :
Chemin du menu : [Live]> [Preferences ...]

Ici aussi, « MackieControl » est utilisé comme un Preset à distance ; MONTAGE Le port 2 est obligatoire.

Protools

Dans « Pro Tools », les paramètres sont définis sous «Périphériques» sous l'onglet «Contrôleurs MIDI».

Il n'y a pas de protocole Mackie ici, mais - comme indiqué dans le manuel supplémentaire - « HUI » est utilisé.

« Pro Tools » est maintenant également prêt pour le contrôle à distance de MONTAGE.

L'affectation des **boutons**, **encodeurs** et **curseurs** décrits dans la première section en association avec Cubase fonctionne de manière analogue dans tous les programmes.

4.22.6 Plus…

Les options au bas de l'écran « Remote » sont décrites dans le manuel comlémentaire. L'explication de tous les détails dépasserait le cadre de cet article. Cependant, j'aimerais ajouter quelques petites notes.

«Transport» en bas de l'écran réduit la fonctionnalité Remote exclusivement aux fonctions de transport de la DAW. Cela signifie qu'une performance sélectionnée peut être contrôlée en MONTAGE avec le **Super Knob**, les **Assignables Knobs**, les **curseurs** et la matrice de boutons à droite, comme d'habitude. Ce mode est utile si, par exemple, un flux de lecture doit être lancé par la DAW pour une performance MONTAGE jouée en direct.

- Le mode « Remote » peut être ajusté en appuyant sur le bouton **EDIT** (également accessible via l'écran tactile en haut à droite)
  Ici, vous pouvez définir des numéros de contrôleur pour les **encodeurs** et les **curseurs** afin de les adapter à une fonction donnée en mode Track ou Plug-in. Bien entendu, ces paramètres doivent être configurés dans le logiciel DAW correspondant.

4.22.7 PLAY / REC

Une innovation majeure concerne l'enregistreur de performance MONTAGE. Jusqu'à présent, il était obligatoire d'enregistrer les données d'arpège des parties respectives lors de l'enregistrement de performances prises en charge par l'arpège sur l'instrument. Cela signifie que les notes ou les accords enregistrés ont été directement convertis en données d'arpège et n'étaient plus disponibles dans leur version enregistrée à l'origine sur ces parties / pistes après la fin de l'enregistrement. Il y a des situations dans lesquelles cela ne serait pas désiré. Il y a maintenant un choix.

- En démarrant un enregistrement avec le bouton **RECORD**, vous accédez directement à l'écran Play / Rec-Screen. De là, l'enregistrement peut commencer immédiatement. L'option «Arp Rec» en haut à droite est nouvelle.

- Le bouton **ON / OFF** détermine si les données d'arpège sont enregistrées ou non. En outre, il existe une entrée marquée en jaune «ARP» dans le nom du morceau, qui affiche directement le contenu de ces données dans le morceau. Le marquage reste visible dans le système de fichiers, vous avez donc toujours une bonne vue d'ensemble.

Le réglage s'applique à un enregistrement entier et ne peut pas être modifié après l'enregistrement. Cela s'applique également aux enregistrements multi-pistes. Seul un réenregistrement démarré via « Remplacer » permet de modifier le réglage au préalable.

4.22.8 Importation de WAVEFORM optimisée

Pour l'intégration des échantillons chargés directement à partir d'une clé USB dans l'instrument, l'option permettant de déterminer directement la «note centrale» a été ajoutée. Avec le réglage grossier («Tune Coarse») dans la plage comprise entre -64 et +64 demi-tons, le travail est considérablement plus flexible lors de la distribution des échantillons sur le clavier.

Lorsque vous chargez un échantillon via **UTILITY**, vous pouvez choisir si l'échantillon doit être disponible sur l'ensemble du clavier ou seulement sur une touche avant le chargement. Cela peut être déterminé directement à l'aide d'une touche sur le clavier.

Une vue ultérieure de l'écran « Waveform Edit » affiche les valeurs acceptées.

4.22.9 Assignation individuelle « common »

L'optimisation décrite ci-dessous était sur ma liste de souhaits personnelle. Depuis la mise à jour de MONTAGE OS v2.0, l'attribution d'un paramètre au **Super Knob** a été beaucoup plus facile que dans les versions précédentes. Comme les **encodeurs assignables** communs fonctionnent également indépendamment du **Super Knob** via « Unlink », ils peuvent également être assignés individuellement à plusieurs paramètres en tant que « Super Knobs » supplémentaires. Seule la tâche n'était pas aussi facile qu'avec le **Super Knob**.

Comme vous le savez, chaque partie a ses propres **Assignables Knobs**. Donc, si j'attribue un ou plusieurs paramètres à un Assignable Knob dans la partie, cela ne fonctionne que dans la partie. Cela signifie que dès que j'appuie sur le Assignable Knob commun sur l'écran d'accueil des performances, rien ne se passe au début. La connexion entre le **Assignable Knob** de partie et le Assignable Knob Common est simplement manquant. Pour rappel, voici le graphique que j'ai utilisé encore et encore dans ce contexte.

Jusqu'à présent, la connexion en cercle rouge devait être «réajustée» manuellement dans la zone commune d'une performance. Cela fonctionne désormais automatiquement si vous appuyez sur le bouton **PART COMMON** et maintenez-le enfoncé avant d'appuyer sur le bouton correspondant.

De cette façon, le routage du contrôleur en liaison avec des affectations de bouton indépendantes a été grandement facilité.

Je voudrais terminer sur ceci pour aujourd'hui et souhaiter à tous un bon été et / ou de bonnes vacances.
Attendez-vous au prochain numéro. Ce sera passionnant, promis !



Hans-Peter Henkel

4.23 Drum Sound Design (Traduction à adapter)

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2018_04_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

La programmation de Performances MONTAGE fondamentalement nouvelles est probablement réservée à un cercle exclusif de spécialistes. L'édition beaucoup moins élaborée des sons existants, par contre, est très courante. De cette manière, on peut obtenir des résultats qui diffèrent sensiblement de l'original et correspondent aux goûts individuels ou aux exigences des performances ou des productions musicales.

Surtout avec les kits de batterie, vous pouvez avoir un sentiment de réussite avec seulement quelques réglages. C'est ce dont parle cet article.

En fait, la programmation des kits de batterie est l'un des domaines les plus exigeants de la conception sonore. Pour un son de batterie qui diffère sensiblement de l'original, il suffit de ne changer que les instruments de batterie les plus fréquemment utilisés. Ceux-ci incluent des tambours de basse, des caisses claires, des bonnets, des toms et des cymbales.

4.23.1 OU SONT LES DRUM KITS DU MONTAGE ? 768
4.23.2 DRUM PART EDIT 769
4.23.3 AUTRES MODIFICATIONS DU SON 772
4.23.4 SCENES ET TYPES D'ARPEGGIO 772
4.23.5 UTILISER DES ECHANTILLONS DE BATTERIE PERSONNELS 773
4.23.6 GROOVE DE SEQUENCE DE MOUVEMENT 773
4.23.7 TELECHARGEMENTS GRATUITS 775

4.23.1 Où sont les Drum kits du Montage ?

Bien qu'il existe une zone de mémoire distincte pour les « kits de batterie » de la série MOTIF, les « kits de batterie » de MONTAGE se trouvent dans la catégorie de performance « Drum / Perc ».
Les 48 premières performances de cette catégorie (Firmware 2.0) sont des performances à un seul composant ne contenant que un kit de batterie (partie 1). Vous pouvez également reconnaître ces Drum Performances par la couleur de police verte. Ces 48 « kits de batterie » ont été reprogrammés pour MONTAGE et sont principalement basé sur des formes d'onde prédéfinies qui n'étaient pas encore disponibles dans MOTIF.

Ces « kits de batterie » sont documentés dans « Affectation de clé de batterie Liste » (pages 32 - 38) dans la liste des données (Firmware 2.0).



Ils sont suivis par des performances en plusieurs parties dans dont la première partie contient un « kit de batterie » et les « Drums 8Z» déjà connu du MOTIF (que je n'entrerai pas dans plus détail ici).

A partir de la performance « PowerStandardKit1 », les voix de batterie adoptées du MOTIF XF suivent, qui apparaissent en Parties uniques (vert) dans MONTAGE. Celles-ci Les « kits de batterie » sont documentés dans la «Liste d'affectation des « Drum Keys » de la liste de données (firmware 2.0) aux pages 43 - 61.

Si vous avez étudié attentivement la liste de données, vous aurez remarqué que certains des kits de batterie documentés dans le « Drum Key Assign List » ne sont pas inclus dans le « Drum / Catégorie Perc ». Ce sont des parties de batterie de « Performances Multi Part » d'autres catégories. Le premier Drum inscrit Le kit « Schlager Weapon 1 », par exemple, fait partie de la Performance du même nom dans la catégorie « Piano ».

4.23.2 Drum Part Edit

Les opérations de base pour éditer les performances de batterie sont décrit en détail dans la section « Modification de partie de batterie » du Manuel de référence (pages 119-130). Voici juste un bref aperçu.

Chaque partie de batterie peut contenir jusqu'à 73 « notes » avec des instruments de batterie. Ceux-ci sont distribués sur le clavier sur la gamme de C0 à C6.

Il existe 2 types d'affichage pour l'édition de parties de batterie :

- ✓ L'affichage de modification de note commune pour modifier les paramètres qui s'appliquent à toutes les notes de batterie de la « partie ». Cet affichage contient les pages « Part Settings, « Effect », « Arpeggio », « Motion Seq » et « Mod / Control »
- ✓ L'écran d'édition de note pour l'édition individuelle des notes de batterie.

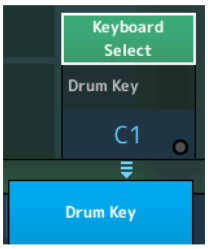


Pour chacune des 73 notes de batterie d'un « kit de batterie », il y a un jeu de paramètres séparé défini dans les 4 affichages pages « Osc / Tune », « Filter », « Level / Pan » et « Element EQ ».



Il y a 3 façons de sélectionner les « Drum Keys » à éditer :

- ✓ Les instruments de batterie les plus importants (BD, SD .....) peuvent être sélectionnés directement en bas de l'écran
- ✓ une touche spécifique peut être sélectionnée dans le Champ « Drum Key »
- ✓ La note de batterie peut être choisie au claiver quand « Keyboard Select » est activé



L'exemple suivant utilise une performance prédéfinie pour décrire comment le son de base d'un « kit de batterie » peut être changé de manière significative avec seulement quelques paramètres.

Il peut être utile de sélectionner l'une des scènes 2 à 8 du Performances pour exécuter l'édition pendant que l'arpégiateur est en cours d'exécution. Dans la scène prédéfinie 1, l'arpégiateur est éteint.

Exemple : Kit Real Drums

Le «Real Drums Kit» est la première performance listée dans le Catégorie «Drums / Perc».

- ➢ Sélectionnez l'une des scènes 2 à 8 et la partie 1 de cette Performance et activer VIEW (en haut à gauche du Nom de performance).
- ➢ Après vous avez la possibilité pour créer un mixage individuel avec les 8 **curseurs**. C'est le moyen le plus rapide et le plus évident de personnaliser une Performance de Batterie





- ➢ Appuyez sur le bouton **EDIT** pour accéder à l'édition des « Drum Keys ».

Dans cet exemple, nous allons d'abord nous limiter au tambour instruments, qui peuvent être appelés directement dans la partie bassse de l'écran. Celles-ci correspondent aux 8 instruments Drums, dont les niveaux peuvent être contrôlés avec les 8 Les **curseurs** sur la page « VIEW » comme mentionné ci-dessus :

- ✓ BD (grosse caisse), touche C1
- ✓ SD (caisse claire), clé D1
- ✓ HHC (Hi-Hat Close), clé F # 1
- ✓ HHP (pédale de charleston), clé G # 1
- ✓ HHO (Hi-Hat Open), clé A # 1
- ✓ LT (Low Tom), touche A1
- ✓ HT (High Tom), touche D2
- ✓ CC (crash), clé C # 2

La sélection directe de ces tambours les plus importants les instruments ne mènera pas aux changements souhaités pour chaque « Drum Arpeggio », car différentes clés sont parfois utilisées pour batterie basse et batterie claire. Cependant, avec un spécial Réglage de l'arpège, vous pouvez généralement rediriger la note basse de batterie et de caisse claire utilisées dans un arpège à la Clés standard C1 et D1. Ce réglage est fait dans « Display Edit

- Part 1 - Common - Arpeggio – Avanced » (bas à droite) avec le paramétrage « Fixed SD / BD = ON » et s'applique à tous les types d'arpèges utilisés dans une partie.

Cependant, cette redirection ne fonctionne pas pour tous les « Drum Arpèges » Si la grosse caisse ou la caisse claire est plutôt sur touche atypique (par exemple dans la cinquième octave), elle n'est pas déviée.



- Sélectionnez «BD» en bas de l'écran. C1 est affiché comme « Drum Key ». La forme d'onde prédéfinie « 4553 GT Kick 2 Swy » est affecté



- Marquer le champ avec les informations de forme d'onde (Bank - Numéro .....) en haut de l'écran
- Si vous le souhaitez, utilisez la molette de données ou les boutons **DEC / INC** pour sélectionner une forme d'onde de grosse caisse différente, pour exemple «4550 - Bd Std Kick» alors que l'arpégiateur est fonctionnement. Après avoir cliqué sur le champ avec la forme d'onde informations, la sélection peut également être faite via la recherche par catégorie ou en entrant un numéro. Un aperçu de toutes les batteries de basse disponibles dans MONTAGE can se trouve dans la liste de données, pages 75 - 76
- Utilisez le curseur 1 pour définir le niveau souhaité du « Kick » assigné
- Sélectionnez « SD » en bas de l'écran
- D1 est affiché comme « Drum Key» . La forme d'onde prédéfinie «5221 DG Snare2 Sw» est affecté ici



- Sélectionnez une autre forme d'onde de la caisse claire, par exemple «5222 - TM Snare Sw «. Un aperçu de toutes les caisses claires disponible dans MONTAGE peut être trouvé dans la liste de données, pages 76 - 79
- Utilisez le curseur 2 pour définir le niveau souhaité de la nouvelle caisse claire assignée
- Utilisez le même principe pour sélectionner d'autres « Hi Hats », car exemple les « HH NJz» -hi-chapeaux avec la forme d'onde numéros 5714, 5734, 5738

Cet exemple a montré comment un son de base différent d'un « kit de batterie » peut être créé en réaffectant le plus clés de batterie importantes. C'est l'une des nombreuses façons de personnalisez les kits de batterie - mais peut-être le plus important !

Vous pouvez télécharger ceci et un certain nombre d'autres documentés des exemples de conception de son de batterie en tant qu'utilisateur MONTAGE ou Fichier de LIBRARY (voir le lien à la fin de cet article).

4.23.3 Autres modifications du son

Voici quelques suggestions pour d'autres modifications sonores:

- Utilisez le « Drum Key Switch » (ON-OFF, en haut à gauche de l'écran pour éteindre certaines « Drum Keys ». Cela peut être utile si vous trouvez que certains arpèges de batterie sont surchargés ou un certain instrument de batterie agaçant
- Accordez la basse ou la caisse claire plus haut ou plus bas en utilisant « Coarse » (Display Osc / Tune) paramètre, qui a une forte influence sur le son
- Utilisez le « Element EQ » pour l'égalisation individuelle de chaque « Drum Key »
- Modifier l'enveloppe d'amplitude de chaque « Drum Key » l'affichage « Level / Pan »
- Sélectionnez d'autres types d'effets pour le « kit de batterie » dans le menu « Edit - Common – Effect » affichage
- Modifier les paramètres d'effet individuellement pour chaque « Drum Key ». Dans l'écran « Osc / Tune », vous pouvez router un tambour instrument à « InsA » ou « InsB » en utilisant le paramètre « Connect ». Avec le paramètre « InsA », les 2 effets d'insertion sont utilisés s'ils sont connectés en série (Ins A> B).

En outre, vous pouvez définir des niveaux d'envoi individuels pour les effets système (Reverb et Variation) en utilisant le Paramètres «KeyRev» et «KeyVar». Cependant, ces seuls prendre effet si un niveau suffisant est défini dans « Edit - Common - Effet « pour » RevSend « ou » VarSend ».

4.23.4 Scènes et Types d'arpeggio

- Dans « Edit - Common - Arpeggio – Individual », sélectionnez « autre Types d'arpèges » pour Arp 1 - Arp 8.



Les arpèges des performances de batterie prédéfinies peuvent généralement être commuté avec les boutons « SCENE » **2 - 8**.
Dans Scène 1 l'Arpégiateur est désactivé.
L'affichage « Performance – Scene » (Mode de lecture) affiche affectation des numéros « Arp Select » aux scènes. Souvent les numéros de scène correspondent à l'arp correspondant Sélectionnez les numéros.

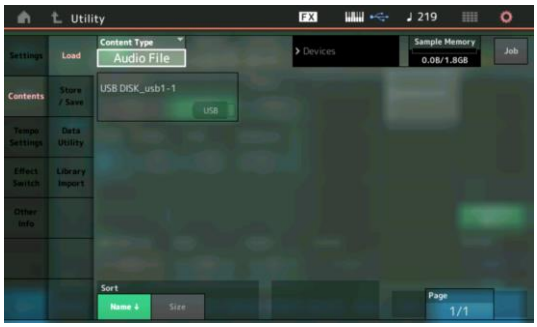


4.23.5 Utiliser des échantillons de batterie personnels

Avec une procédure très simple et rapide, vous pouvez charger vos propres échantillons au format WAV ou AIFF directement sur la clé de batterie définie. La forme d'onde prédéfinie précédemment attribuée est remplacée. Voici les étapes :

- Sélectionnez la « Drum Key » à laquelle vous souhaitez charger un échantillon
- Cliquez sur « Nouvelle forme d'onde » dans l'écran « Osc / Tune ».

L'affichage «**UTILITY** - Contents – Load » s'ouvre, dans lequel « Audio File » est déjà prédéfini en tant que « Content Type »



- Sélectionnez la clef USB connectée et cliquez sur le fichier audio souhaité (WAV ou AIFF)

L'échantillon chargé apparaît en haut de l'écran en tant que forme d'onde utilisateur et peut être lu sur la clé de batterie.

Les fichiers audios importés sont stockés sous forme de formes d'onde utilisateur avec toutes les autres données USER en tant que fichiers USER.

Ce n'est certainement pas une mauvaise idée de stocker une collection de vos échantillons préférés sur une clé USB et de les charger rapidement dans un kit de batterie existant si nécessaire !

4.23.6 Groove de séquence de mouvement

Une modulation impressionnante des arpèges de batterie peut être créée avec des séquences de mouvement. Une boucle de batterie plutôt statique devient un groove dynamique en un rien de temps !

Une description complète de la programmation de la performance du tambour, dans laquelle les arpèges de batterie et les séquences de mouvements sont coordonnés, dépasserait le cadre de cet article.

Il est donc recommandé d'utiliser les performances de séquence de mouvements prédéfinies du fichier de téléchargement comme point de départ pour créer vos propres séquences de mouvements.

Pour comprendre une telle performance, cependant, il peut être avantageux de connaître ses paramètres les plus importants. Les adaptations individuelles sont également plus faciles à gérer.

PART VOLUME

Le volume de la partie doit être réglé sur la valeur « 0 », car ce paramètre est contrôlé par la séquence de mouvement avec la polarité « Unipolaire ». Le volume de la partie peut être ajusté plus tard dans « Edit Sequence » avec le paramètre « Amplitude ».



PART CONTROLE SETTINGS

« Volume » (Destination) est acheminé vers « MS Lane 1 » (Source).



MOTION SEQUENCE SETTINGS

Ces paramètres sont requis dans l'affichage « Motion Seq / Lane »:

- ✓ MOTION SEQ ON
- ✓ Lane 1 = LaneSw = ON
- ✓ Sync = Arp

EDIT MOTION SEQUENCE

Vous pouvez en fait éditer la séquence de mouvements en appuyant sur « Edit Sequence » dans la page « Lane ».



Vous pouvez y définir une valeur pour chaque étape et sélectionner l'une des 2 courbes (impulsion A ou impulsion B).

Différentes courbes peuvent être sélectionnées globalement pour la voie respective pour l'impulsion A et l'impulsion B. De plus, la direction de lecture peut être réglée sur «Avance» ou «Inversion».

La combinaison de 2 courbes sélectionnables avec des valeurs et des directions différentes ouvre des possibilités immenses pour changer les sillons de tambour.

SEPARATE KICK PART

Avec les grooves de batterie, on souhaite souvent que la grosse caisse continue à être jouée «directement», c'est-à-dire sans être influencée par la séquence de mouvement, malgré une modulation intensive.

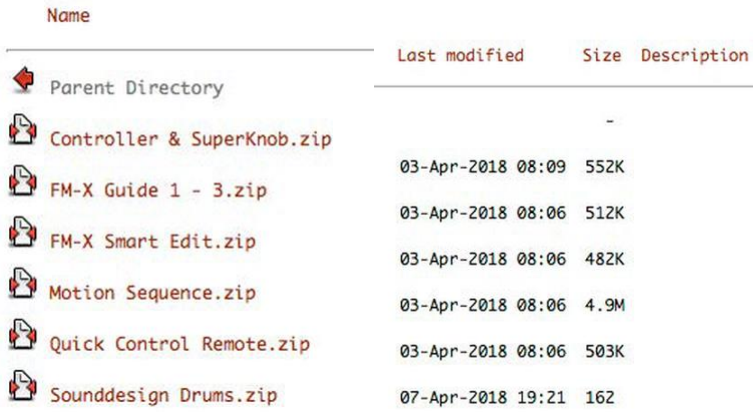
Par conséquent, une partie distincte pour la grosse caisse sans séquence de mouvement a été ajoutée aux échantillons correspondants.

Dans ce cas, la grosse caisse est mise en sourdine dans le kit de batterie de la partie modulée.

4.23.7 Téléchargements Gratuits

Le fichier de tutoriel gratuit pour cet article «SounddesignDrums. X7U» peut être commandé par e-mail avec le mot-clé «MONTAGE Free» ici:
montage@easysounds.de

Immédiatement après votre inscription, vous recevrez un e-mail de EASY SOUNDS avec accès au dossier de téléchargement «Montage_Free».



Ouvrez le répertoire «MONTAGE Tutorial Files», qui contient plusieurs fichiers de didacticiel pour les articles du Guide de production musicale Yamaha.
Téléchargez le fichier « Sounddesign Drums.zip ».

Chargez le fichier USER décompressé «SounddesignDrums.X7U» dans votre MONTAGE.

Vous pouvez également utiliser le fichier de LIBRARY «SounddesignDrums X7L» si vous ne souhaitez pas écraser votre mémoire USER.

Reportez-vous également à la documentation PDF fournie avec les modifications de la performance du tambour.

*Peter Krischker*

4.24 Guide des Librairies du Montage/Modx et de « Waveform Editor » de John Melas

Librement traduit de plusieurs éditions de « Yamaha Music Production Guide »

Un grand nombre ressources sonores supplémentaires sont déjà disponibles pour Montage/MODX chez Yamaha ou des éditeurs tiers, dont la plupart sont basés sur des échantillons (c'est à dire des « User Waveforms »). Plus les ressources sont nombreuses, et plus la gestion efficace LIBRARIES devient cruciale, notamment en fusionnant plusieurs LIBRARIES pour ne pas dépasser les 8 emplacements LIBRARY du Montage. De plus, les « User Waveforms » et les « User Arpeggios » contenus dans les LIBRARies constituent un facteur limitant à la fusion de LIBRARIES (le maximum possible dans le Montage est de 1.5 Go).

Achetés ou créées par l'utilisateur, les bibliothèques de son peut être chargé dans le MONTAGE / MODX comme LIBRARY 1-8 une après l'autre. En fonction du volume de « User Waveforms » inclus dans les bibliothèques, la mémoire d'échantillons peut être suffisante ou non (1,75 Gigabyte pour le Montage ou 1 gigaoctet pour le MODX). Dans les 2 cas, une gestion de la LIBRARY est utile - soit pour créer un espace libre pour d'autres bibliothèques, soit en fusionnant certaines bibliothèques pour supprimer des « Performances » non requis par les procédures de sélection et ainsi libérer de la mémoire d'échantillons.

Dans la 1ère partie de cette série en 3 parties, je vais d'abord expliquer les termes de base indispensables à la gestion de la LIBRARY et décrire en détail, également à l'aide d'exemples pratiques, comment les « performances » des différents fichiers peuvent être compilées en une unique sélection via la fonction « Library Import », sans nécessiter le logiciel commercial « Waveform Editor ».

Dans la 2ème partie, on explique comment gérer efficacement une bibliothèque avec « Waveform Editor » de John Melas disponible pour MacOS et Windows. C'est le moyen idéal, surtout en cas de multiples « Performances » et LIBRARIES. Le nom « Waveform Editor » est un euphémisme, car l'éditeur permet de plus la gestion de LIBRARIES complètes, incluant les « User Waveforms », « User Arpeggios » etc. !

La 3ème partie est consacrée à l'importation de voix et « performances » des MOTIF XF, MOTIF XS et MOXF. « Waveform Editor » jouera également un rôle important, car il vous permet de fusionner dans une seule LIBRARY les voix et banques de performance importés séparément dans votre ou MODX en MONTAGE. Cela présente 2 avantages décisifs : Tout d'abord, un seul emplacement de LIBRARY est nécessaire au lieu de 2, et d'autre part, la mémoire échantillon est significativement allégée car les doublons de « Waveforms » invévitables lors de l'importation séparée des voix et performances, sont alors évités.

Les sujets de Gestion de bibliothèque et d'Importation de bibliothèque ont déjà été abordés dans les éditions précédentes du Yamaha Music Productions Guide, mais le présent article fera certains rappels.

- ✓ Music Production Guide 06/16 : Guide rapide MONTAGE Partie 3 - Gestion des Fichier et bibliothèques — traduit au § 4.4 ci-dessus
- ✓ Music Production Guide 04/17 : Importation de Bibliothèque complètes & Combinaison de bibliothèques — traduit au § 4.11 ci-dessus.
- ✓ Bibliothèques de sons optionnelle de EASY SOUNDS (pages 12 à 14, Guide de production musicale 2016-07) — Traduit au § 7.2.4.2 ci-dessous
- ✓ « Waveform Editor » de John Melas Musique production Guide 2018-06 — Traduit au § 4.26 ci-dessous

4.24.1 Partie 1: Bases sur l'importation de fichier LIBRARY

Traduction/Adaptation par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2019_01_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

4.24.1.1 « Samples », « User Waveforms » & « Keybanks » (Adaptation traduction à terminer) 777
4.24.1.2 Banques User & et LIBRARY 778
4.24.1.3 Importation de Library 780
4.24.1.4 Exemple Pratique: Sélection des bibliothèques « Analog Phat » 782
4.24.1.5 Sélection personnelle des 3 bibliothèques « Phat Analog » 783
4.24.1.6 Sélection complète de « Phat Analog » 784

4.24.1.1 « Samples », « User Waveforms » & « Keybanks » (Adaptation traduction à terminer)

Dans le Montage/ModX, les échantillons sont toujours intégrés dans des « Waveforms ». Une forme d'onde est un groupe de « Keybanks ». Une forme d'onde contient au moins 1 « Keybanks » et 128 au maximum.

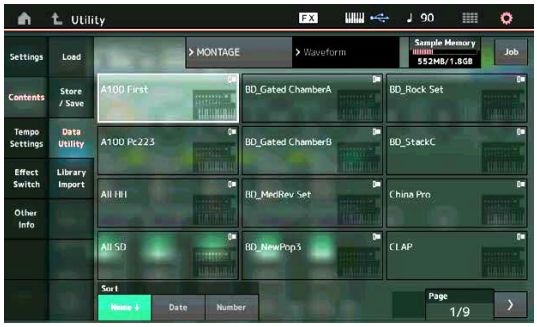
Un « Keybank » est une zone de clavier et la vélocité à laquelle un L'échantillon est assigné. Le résultat est ce qui est communément appelé « Multisample ».

Cependant, cela ne devrait servir que des informations d'arrière-plan. Dans ce qui suit, je vais parler des « Waveforms » USER en liaison avec les « Samples ».

Le Montage offre un total de 1,75 Go de mémoire USER (Mémoire d'échantillonnage) pour vos propres échantillons. MODX dispose d'1 Go de mémoire d'échantillon.

Une liste des « User Waveforms » disponibles dans la banque USER se trouve dans **UTILITY** > « Content> Data Utility> Waveform ».

Dans le même écran, vous pouvez également voir le déjà occupé Mémoire échantillon sous la rubrique « Sample Memory ».

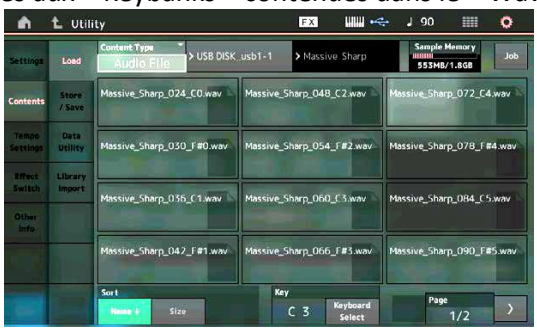


Si vous voulez aller plus en détail, vous pouvez appeler le menu « Edit Waveform » en mode « Performance Edit » pour une performance basée sur échantillon :

EDIT > « [PART SELECT 1]> Elem1> Waveform Edit »



Là, vous avez également accès aux « Keybanks » contenues dans le « Waveform » USER sélectionné.



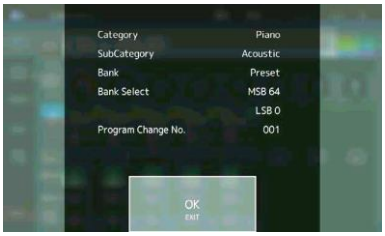
Si aucune forme d'onde USER n'est utilisée dans un élément, « New Waveform » apparaît au lieu de « Edit Waveform ». De là, un échantillon peut être chargé à partir d'un périphérique USB en utilisant « Load - Type de contenu fichier audio », qui est immédiatement disponible sous « User Waveform ».

Depuis « Edit Waveform » vous pouvez ajouter des échantillons à la nouvelle forme d'onde avec « Add Keybank ». Le « Center Note » et les « note Limites » peuvent être définies pour chaque « Keybank ». Cela vous permet de créer votre propre Multisamples rapidement et facilement !

Cependant, ce sont des procédures plus avancées dont vous n'avez pas besoin si vous voulez juste gérer des Performances à base d'échantillons et des LIBRARY où les « Waveforms » sont déjà prêt à l'emploi.

4.24.1.2 Banques User & et LIBRARY

Le terme « Banque » est utilisé dans Montage / MODX dans un autre sens que dans les précédents synthétiseurs Yamaha, où une banque habituellement composée de 128 sons. Le nombre de performances de PRESET Bank du du montage / MODX est pas fixe, car il est constamment prolongé par les mises à jour du micrologiciel. Les Banques (USER et LIBRARY) contiennent au maximum 640 Performances par Banque. Toutes les banques du Montage / MODX sont divisées en banques MIDI avec « Program/Bank Change » (MSB-LSB- PGM) en arrière-plan. Les valeurs MSB-LSB-PGM respectives peuvent être consultées dans l'écran de propriété après avoir cliqué sur le nom de la performance.



Banque USER

Une banque USER peut comprendre les éléments suivants :

- ✓ User performances max. 640
- ✓ User Waveforms max. 2.048
- ✓ User Arpeggios max. 256
- ✓ User Motion Sequences max. 256
- ✓ User Curves max. 32
- ✓ User Live Sets max. 2.048 (répartis en 8 Lives Sest 1 à 8)
- ✓ micro Tunings max. 8

Les données USER complètes peuvent être enregistrées dans un fichier USER (extension « .X7U ») sur un dispositif de mémoire flash USB.

Banque LIBRARY

En plus des banques de performance PRESET et USER, le montage / MODX peut contenir 8 banques LIBRARY chargées à partir de fichiers d'extension « .X7L ». Un fichier de LIBRARY est une copie de la mémoire USER (à une différence près). Cela permet de « geler » les banques USER entières et d'y accéder comme si elles étaient des banques PRESET d'usine. La différence est qu'un fichier LIBRARY peut contenir une seule Banque « Live Set » de 256 emplacements (Par conséquent seul le 1er des 8 « Live Set » de la mémoire USER est contenu dans une banque LIBRARY). Les 8 emplacements LIBRARY peuvent contenir un total de 2.048 « Live Sets » (soit l'équivalent du total de la banque USER). Une fois chargée en mémoire les performances des banques LIBRARY ne peuvent pas être modifiées, à la différence des Banques USER.

Une performance LIBRARY modifiée peut être enregistrée en tant que nouvelle performance USER, cependant l'intérêt est limité par le fait que la performance USER enregistrée reposerait toujours sur le contenu de la LIBRARY pour ce qui est des « Waveforms », « Arpèges ». C'est donc une raison supplémentaire (en plus du fait qu'une LIBRARY n'est pas modificable directement) pour prévoir une copie des données de la LIBRARY sous forme de fichier USER , ainsi charger provisoirement une bibliothèque destinée à être modifiée puis resauvegarder dans en fichier USER et LIBRARY (en réalité les fichier X7U et X7L sont exactement identiques et il suffit de changer l'extension !).

Vous pouvez également charger une banque USER les « Performances » LIBRARY en utilisant la fonction Utility « Library Import » et ainsi les éditer.

- ✓ Les « Waveforms » et « arpèges » de la LIBRARY sont également chargés et apparaissent comme nouvelles « User Waveforms » et « User arpeggios » dans la banque USER.
- ✓ Par contre les « Live Sets » de la LIBRARY ne sont jamais chargées en banque USER !

Résumé :

- ✓ Un fichier LIBRARY est créé en enregistrant le contenu de la mémoire USER
  NB : Cependant seul le 1er des 8 « Live Set » de la mémoire USER est sauvegardé !
- ✓ Les emplacements LIBRARY sont occupés dans l'ordre de chargement et identifiés par les noms des fichiers.
- ✓ Le fichier LIBRARY peut ensuite être chargé et ses performances peuvent être rappelées aussi facilement qu'une performance USER, mais ne peuvent pas être modifiées
  L'enregistrement direct d'une Performance LIBRARY en mémoire USER n'est pas conseillé car les évenuels « waveforms » afférantes resteront dans la LIBRARY !
- ✓ Par conséquent pour charger des Performance d'une LIBRARY dans la banque USER (et ainsi pouvoir les modifier) il vaut mieux passer par « Library Import », ce qui importera également « Waveformes » et « Arpeggios »
  NB : Par contre aucun « Live Set » de la LIBRARY n'est chargé dans la mémoire USER !

Enregistrer comme LIBRARY le contenu de la mémoire USER

- ➢ Appuyez sur **UTILITY**
- ➢ Sélectionnez « Content > Store / Save » dans le menu
- ➢ Sélectionnez le type de contenu « Library Files » en haut de l'écran
- ➢ Tapez sur le champ « nom-de-votre-USB-stick » _usb1 (cette étape est seulement nécessaire à la première connexion de votre Support de stockage)
- ➢ Tapez sur le champ « Save as New File »
- ➢ Entrez un nom et confirmez par « Done »

Charger le fichier LIBRARY enregistré

- ➢ Appuyez sur **UTILITY**
- ➢ Sélectionnez « Content > Load » dans le menu

- Sélectionnez le type de contenu « Library File » en haut de l'écran
- Tapez sur le champ « nom-de-votre-USB-Stick » _usb1
- Sélectionnez le fichier LIBRARY précédemment enregistré (extension « .X7L »)

4.24.1.3 Importation de fichier LIBRARY

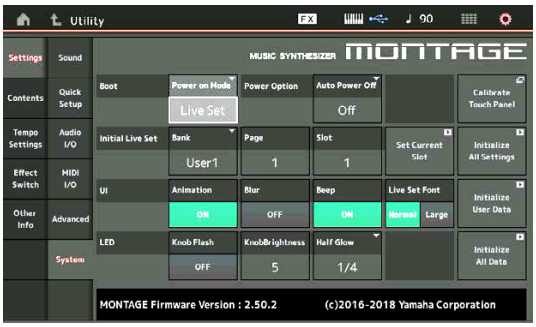
Evitons tout malentendu : « Library Import » ne consiste pas à importer dans un empalcement LIBRARY du Montage, mais d'importer un fichier LIBRARY dans la mémoire USER. On peut importer une ou plusieurs performances y compris les « Waveforms »/ « Arpèges » qu'elles utilisent.

Cette opération permettra (sans logiciel externe !) de sélectionner les performances d'une ou plusieurs fichiers LIBRARY chargés en mémoire USER, dans le but d'en faire un nouveau fichier LIBRARY personnalisée. De plus, afin d'économiser le nombre de LIBRARY à importer (car le nombre d'emplacements LIBRARY est limité à 8), il est donc possible de fusionner plusieurs LIBRARIES (partiellement ou en totalité), à condition cependant que le nombre total d' « Arpeggios » ne dépasse pas le maximum de 256 par LIBRARY (ce qui constitue souvent un facteur limitant à la fusion de plusieurs LIBRARIES).

4.24.1.3.1 Importation d'une LIBRARY en mémoire USER 780
4.24.1.3.2 Sauvegarder le mémoire USER en tant que fichier USER et/ou LIBRARY 781
4.24.1.3.3 Facteur limitants pour la fusion de LIBRARIES 781

4.24.1.3.1 Importation d'une LIBRARY en mémoire USER

- Vous devez d'abord initialiser la mémoire USER par « **UTILITY** > Parameters > System > Initialize User Data ».
  Attention : Cette procédure efface toutess les données USER ! Par conséquent savegarder auparavant les données USER dans un fichier USER avec **UTILITIES** « Content > Store / Save ».
  Sélectionnez le type de contenu « User File»



- Sélectionnez **UTILITY**> « Content> Library Import » pour afficher les performances triées par nom
- Vous pouvez si besoin trier les performances de la LIBRARY dans l'ordre d'origine dans la liste de sélection en touchant « Date↓ » à la droite de « Nom » puis « Date↑ ».
  Attention, les performances ne sont pas affichées en lignes, mais en colonnes
- Sélectionnez les performances destinées à votre LIBRARY en cochant leur nom.
  Le marquage est affiché sur fond bleu



- En alternative à la sélection de performances individuelles, vous pouvez également les sélectionner toutes en appuyant sur « Select All ».
  Toutes les « Performance » de la bibliothèque apparaissent alors marquées par une coche
- ➢ Après la sélection, appuyez sur « Import to User Bank » et confirmer l'invite de sécurité avec « Import – Yes » pour lancer l'importation qui peut prendre plusieurs minutes, notamment si des « User Waveforms » sont inclus dans la bibliothèque.
  Evitez d'effectuez cette étape avant que d'avoir sélectionné toutes les performances voulues. Dans le cas contraire (en exécutant « Import to User Bank » successivement pour plusieurs sélections), des doublons d'échantillons occupant beaucoup de place inutile peuvent exister

Dès l'importation terminée, les performances copiées, y compris les « User Waveforms » et « arpèges » peuvent être sélectionnées dans la catégorie USER. Mais on peut aller plus loin en constituant sa LIBRARY personnalisée à partir du contenu de la mémoire USER (ce qui est quant même l'objectif initial puisque la mémoire USER contient alors UNIQUEMENT la LIBRARY importée !).

4.24.1.3.2 Sauvegarder le mémoire USER en tant que fichiers USER et LIBRARY

- ➢ Taper **UTILITY**> « Content > Store / Save »
- ➢ Sélectionnez « User File » comme type de contenu, puis appuyez sur « Save as New File »
- ➢ Entrez un nom de fichier et confirmez avec « Done » pour générer un fichier USER
- ➢ Pour enregistrer si besoin la compilation dans un fichier LIBRARY, sélectionner « Library File » comme type de contenu, puis appuyez sur « Save as New File »
  Il est conseillé de donner au fichier « .X7L » le même nom que le fichier « .X7U » qui contient exactement les mêmes informations (il suffit même de changer l'extension du fichier !).

4.24.1.3.3 Facteurs limitants pour la fusion de LIBRARIES

Si une LIBRARY est importée en choisissant « Select All », la mémoire USER contiendra non seulement toutes les « performances », mais également TOUS les « User Waveforms », et « User Arpeggios ». Or si l'objectif final est de générer un fichier LIBRARY en plus du fichier USER (ce qui et le cas le plus souvent afin obtenir une fusion de plusieurs LIBRARIES), le nombre de « User Arpeggios » ne doit pas dépasser le maximum admissible de 256 dans une LIBRARY ! De plus, en vue de l'importation de plusieurs LIBRARIES ainsi personnalisées, on doit également vérifier également que la taille de mémoire d'échantillon ne dépasse pas le maximum disponible dans le Montage ! (le maximum possible pour est de 1,75 Go dans le Montage et 1 Go sur le MODX).

Voici un aperçu des LIBRARIES disponibles commercialement chez « Easy Sounds » et de celles en téléchargement gratuit sur « Yamaha MusicSoft » avec leur mémoire d'échantillon requis pour les « User Waveforms » (Mo) et le nombre de « User Arpeggios » qu'ils contiennent :

Library Name	Editor	Mb	Arps
Evolving Soundscapes	Easy Sounds	139	200
FM-Xperience	Easy Sounds	0	0

Library Name	Editor	Mb	Arps
PhatAnalog	Easy Sounds	122	0
Phat Analog II	Easy Sounds	128	48
PhatAnalog III	Easy Sounds	126	48
Dance Pro	Easy Sounds	153	256
Xtasyn Easy	Easy Sounds	120	194
Nature of Chili	Easy Sounds	0	0
Live Instruments	Easy Sounds	128	256
Live Organ	Easy Sounds	128	244
Organ Session	Easy Sounds	150	0
Energy Easy	Easy Sounds	131	256
Stage & Studio	Easy Sounds	0	0
Synth Xtreme	Easy Sounds	124	256
Dance Xpanded	Easy Sounds	64	256
Magical Pads	Easy Sounds	130	0
Mystic Spheres	Easy Sounds	73	0
Chili Xperience	Easy Sounds	157	92
Dream Vox	Easy Sounds	162	256
Melodic Techno	Easy Sounds	92	256
CS80 • MONTAGE	Yamaha MusicSoft	470	0
Chick's Mark V	Yamaha MusicSoft	399	0
MONTAGE Expanded	Yamaha MusicSoft	169	30
Bësendorfer Piano	Yamaha MusicSoft	403	0

NB : Chacun des couples suivants utilise la même banque « User Arpeggio » : « Analog Phat II / Analog Phat III », « Synth Xtreme / Dance Xpanded » et « Dream Vox / Melodic Techno ».

Avec l'aide de ce tableau, vous pouvez calculer la consommation de mémoire des combinaisons possibles de banques de sons ainsi que l'estimation quelles combinaisons sont impossibles en raison du nombre élevé de « User Arpeggios ». La combinaison d'une LIBRARY contenant des « User Arpeggios » avec une ou plusieurs LIBRARIES n'en contenant pas fonctionne généralement bien.

Voici quelques possibilités de combinaisons de LIBRARIES ainsi que leur occupation de mémoire d'échantillon :

- ✓ Evolving Soundscapes, Nature of Chill, Mystic Spheres (212 MB)
- ✓ Phat Analog I, III et III : (376 Mo)
- ✓ Synth Xtreme, Magical Pads : (254 MB)
- ✓ FM-Xperience, MONTAGE Xpanded : (169 Mo)
- ✓ Live Instruments, Stage and Studio, Organ Session : (278 Mo)

4.24.1.4 Exemple Pratique : Sélection des LIBRARIES « Analog Phat »

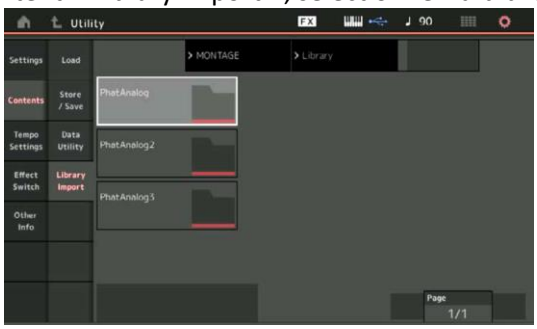
A partir des banques de sons « Phat analog », « Phat Analog II » et « Phat Analog III » je voudrais montrer la façon de combiner leurs performances au moyen de la fonction « Library Import ».

D'abord, je vais décrire une sélection pour le live de 24 Performances. Ensuite, je vais montrer la combinaison complète de toutes les performances des 3 bibliothèques. Les étapes individuelles de travail ne sont pas détaillées ici à nouveau. Reportez vous aux instructions déjà décrites ci-dessus.

4.24.4.1 Phat Analog Live Selection 783
4.24.4.2 Phat Analog Complete Selection 784

4.24.1.5 Sélection personnelle des 3 bibliothèques « Phat Analog »

- Initialiser la banque USER par « Initialize User Data ».
  Avertissement : Cette procédure supprime toutes les données USER !
- Charger les fichiers « Phat Analog », « Phat Analog II » et « Analog Phat III » dans 3 emplacements LIBRARY
  C'est une façon de charger tous les sons pour pouvoir les écouter et les choisir, avant de les charger à nouveau, mais cette fois dans la mémoire USER pour composer sa sélection
- Ecrivez dans une liste les noms des « performances » souhaitées des 3 bibliothèques
  NB : Vous pouvez copier dans un fichier les noms de « performance » du PDF fourni avec la bibliothèque
- Dans « **UTILITY** > Content > Library Import », sélectionnez la bibliothèque « Phat Analog »



- Sélectionnez les performances souhaitées et exécutez « Library Import » comme décrit ci-dessus
  Pour cet exemple, les 8 « Performance » ci-dessous de la bibliothèque « Phat Analog » ont été sélectionnées et copiées sur les 8 premiers emplacements Mémoires USER via « Library Import »

Performances Phat Analog	Performances Phat Analog II	Perfonnances Phat Analog III
USER1 :001 Ld:Mini Glide	USER1 :009 Br:Fanfare ukm	USER1:017 Pd:Brigh.t Poly
USER1 :002 Ld:Mini FreakAF1&2	USER1 :010 Br:0Bie1 AF1(stereo)ukm	USER1 :018 Br:Top Brass
USER1 :003 Ld:Miami Feel	USER1 :011 IBr:Saw Mod Brass	USER1:019 Sc:Open Up
USER1 :004 Ld:SessiOn 4U	USER1 :012 Sc:Perc Synth Comp ukm	USER1 :020 St:Maximun Brite
USER1 :005 Ld:Mr.Vintage	USER1:013 Ld:OBie Heaveni AF1	USER1 :021 Ld:Brite PWM Lead
USER1 :006 Ld:Phat Saw	USER1 :014 Br:0Bie1 Pure AF1=mono	USER1 :022 Ld:Sawtooth Lead
USER1 :007 St:JP Sawmod1	USER1:015 Br:Classic Synbrass ukm	USER1 :023 Ld:AII Waves ThreeOct
USER1 :008 Pd:Dark Chorus	USER1 :016 Br:P5 Homs Octave	USER1 :024 Pd:Sunday Pad

- Sélectionnez la bibliothèque « Phat Analog II » en haut de l'écran
- Sélectionnez les performances souhaitées et exécuter « Library Import »
  Pour cet exemple, les 8 « Performances » ci-dessus de la bibliothèque « Phat Analog II » ont été sélectionnées et copiées dans la mémoire emplacements 9 - 16 USER via « Library Import »:
- Maintenant, sélectionnez la bibliothèque « Phat Analog III » en haut de l'écran
- Sélectionnez les performances souhaitées et exécuter « Library Import »
  Pour cet exemple, les 8 « Performancec » ci-dessus de la bibliothèque « Phat Analog III » ont été sélectionnées et copiées dans la mémoire emplacements 17 - 24 de la banque USER par « Library Import »:
  La compilation « Phat Analog Selection Live » est maintenant terminée.
- Sauvegardez le contenu USER en tant que fichier USER et fichier LIBRARY !

Voici un aperçu des « User Waveforms » qui ont été copiés automatiquement en banque USER dans le cadre des Performances utilisateurs au cours de l'importation :

Phat Analog Combination-User Waveforms	Phat Analog Combination-User Waveforms
0001 JP Saw1Osc	0004 MixOctave
0002 Saw_16_4	0005 PulseSmall
0003 JP SyncSqL	0006 PulseMix 2

Phat Analog Combination-User Waveforms
0007 Square Det
0008 Mini 2Osc
0009 JP Saw Mod
0010 P5 Homs
0011 Fanfare
0012 OBie1
0013 Saw Mod
0014 OBie Homs
0015 JPLiteDetL

Phat Analog Combination-User Waveforms
0016 JPLiteDetR
0017 OBie Synth Brass
0018 J60 MaximumJuno
0019 J60 DarkBrass
0020 J60_ClassicPoly
0021 J60_BrightPWM
0022 J60_Sawtooth
0023 J60_AllWaveChorus

L'utilisation de la mémoire pour cette compilation est de 125 Mo (« mémoire d'échantillon »). Cette valeur peut sembler élevée compte tenu du petit nombre de « performances ». Cependant dans cet exemple que l'économie de mémoire est remarquablement élevée, car ces quelques performances contiennent des Multisamples élaborés qui sont utilisés plusieurs fois dans les bibliothèques sonores.

Par rapport à la taille totale des 3 Bibliothèques de 376 Mo, il y a une économie de 251 MB. La limitation à une sélection est justifiée tant que certaines performances ne sont pas nécessaires.

Mais si vous préférez garder les 3 bibliothèques complètes, tout en continuant d'économiser 2 emplacements LIBRARY, suivez les instructions du paragraphe suivant.

4.24.1.6 Sélection complète de « Phat Analog »

- Initialiser la Banque USER par « Initialize User data ».
  Avertissement : Cette procédure supprime complètement toutes les données USER !
- Charger les fichiers « Phat Analog », « Phat Analog II » et « Phat Analog III » dans 3 emplacements LIBRARY, si cela n'a pas déjà été fait pour le paragraphe ci-dessus
- Sélectionnez « **UTILITY** > Content > Library Import » et appuyez sur « Phat Analog ».
  Les performances y sont triées par nom.
- Pour que la sélection de performances apparaisse dans l'ordre d'origine pressez « Date↓ « à droite de « Name » (Le tri par nom persiste pour le moment), puis pressez « Date ↑» (l'ordre correspond alors à l'ordre original de la bibliothèque)
- Tapez sur « Sélect All ». Toutes les « Performance » de la bibliothèque apparaissent ensuite marquées par une coche
- Tapez sur « Import to User Bank » et confirmer l'invite par « Import - Yes » pour lancer le processus d'importation qui prend quelques minutes.
  Ce processus copie la Bibliothèque complète en mémoire USER, avec les « performances », les « User Waveforms » et « User Arpeggios »
- Maintenant, sélectionnez la bibliothèque « Phat Analog II » en haut de l'écran
- Triez les performances dans l'ordre initial de la bibliothèque comme décrit ci-dessus
- Sélectionnez « Select All » et lancez l'importation Bibliothèque par « Import to User Bank » et puis « Import - Yes »
- Suivez les mêmes étapes pour la Bibliothèque « Phat Analog III »
  Une fois les 3 bibliothèques importées, leurs performances sont sélectionnables dans la catégorie USER, mais il reste à générer les fichiers « X7U" et « X7L »
- Sauvegardez le résultat de l'importation par « **UTILITY**> Content > Store / Save »
- Sélectionnez « User File » comme type de contenu, puis appuyez sur « Save as New File »
- Entrez un nom de fichier et confirmez avec « Done »
- Si la nouvelle compilation doit pouvoir être chargée dans un emplacement LIBRARY, il reste à l'enregistrer également comme fichier LIBRARY.

- Avant de charger la bibliothèque fusionnée comme LIBRARY, il faudra évidement effacer les 3 emplacements LIBRARY occupés par les 3 LIBRARIES qui y figurent séparément par **UTILITY** > « Content > Data Utility > Delete »
- Initialisez également la Banque USER par « Initialize User data ».

Le « Phat analog Complet Selection » contient maintenant un total de 512 performances. La mémoire échantillon utilisée est de 380 Mo.

Utilisez « Category Search » pour obtenir une meilleure vue d'ensemble. Les performances les plus utilisées peuvent également être compilées dans un « Live Set » ou marqués comme Favoris.

De plus, les « Performances Muti Part » complexes qui sont présents dans tous les produits de la série « Premium », peuvent également est recherchés. Alors qu'ells se trouvent dans les premiers emplacements de la Banque originale, il est nécessaire de sélectionner l'attribut « Multi » dans « Category Search » pour y accéder rapidement dans la bibliothèque fusionnée.

CONCLUSION

La première partie du Guide de la bibliothèque est maintenant terminée pour vous aider à faire vos premiers pas dans la gestion des banques de sons à base d'échantillons.

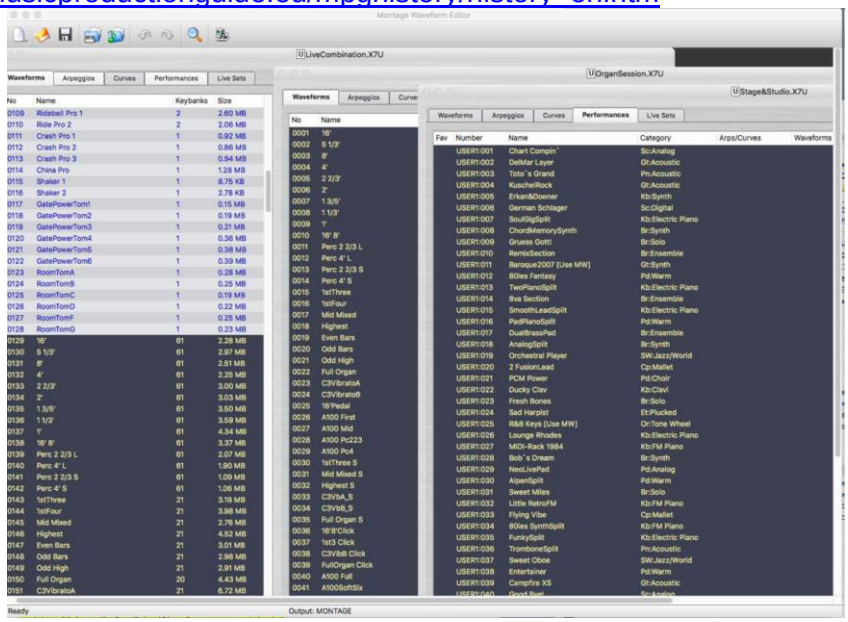
Dans le prochain numéro suivra la deuxième partie « Gestion de bibliothèque avec 'John Melas Waveform Editor' ».



Peter Krischker

4.24.2 Partie 2: Gestion des LIBRARIES avec « Waveform Editor » de John Melas

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2019_02_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm



« Waveform Editor » pour et MODX et MONTAGE déjà été décrite en détail des numéros précédents de « « Yamaha Music production Guide » 06/2018 : « Waveform Editor pour MONTAGE et MODX » traduit au § 4.26 ci-dessous.

Cet article traite de la gestion efficace de la bibliothèque avec « WaveformEditor » disponible pour MacOS et Windows.

Comme son nom ne l'indique pas, « Waveform Editor » ne gère pas seulement les « Waveforms » et échantillons, mais également les « Performances », « User Arpeggios », « user Curves », et « Live Sets ». En effet « Waveform Editor » peut être utilisé comme un bibliothécaire de « performance » / « Live Set » avec les opérations suivantes qui vont plus loin que le couple « Performance Editor » et « Live Set Editor » :

- ✓ Ouvrir, modifier, enregistrer et sauvegarder les fichiers (X7A), les fichiers LIBRARY (Fichiers X7L), et les fichiers USER (X7U)
- ✓ Afficher la liste les formes d'ondes, « arpèges », courbes, « Performances » et « Live Sets » contenus dans les fichiers « X7A », « X7L » et « X7U » grâce aux onglets ci-dessous



- ✓ Copie automatique des dépendances (« User Waveforms » / Arpèges / courbes) lors de la copie des « Live Sets » ou « performances » d'un fichier (« X7A » / « X7U ») à un autre. De plus, les doublons seront détectés !
  NB : Par contre les « Live Sets » doivent être copiés manuellement en plus des « Performances » qu'ils utilisent
- ✓ Elimination des « Waveforms » inutilisées et en double (codées par couleur) à l'aide du menu d'édition pour économiser la mémoire

- ✓ Mise à jour automatique des performances à chaque réorganisation des « Waveforms » / « arpèges » / « courbes » dans un fichier « X7A » et « X7U »,
- ✓ Mis à jour automatiqe des « Live Sets » à chaque réorganisation / déplacement dans un fichier « X7A », « X7L » et « X7U » des « Performances » dont elles dépendent
- ✓ Conversion des fichiers USER en fichiers LIBRARY et inversement
- ✓ Information sur les dependances entre « performance » et « Waveform » / « Arpeggio » : Le survol de la souris sur une « waveform » ou un « arpège » affiche une boîte de dialogue lisant les « performances » qui l'utilise.

Synthèse

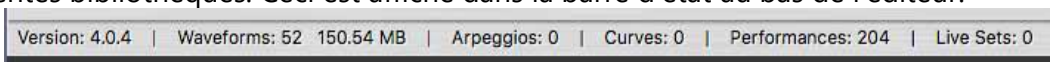
Hormis l'avantage de gérer les « waveforme »/« Arpeggios »/« Curves » des « performances »/ « LiveSet », ce que le couple « Performance Editor » + « LiveSet Editor » ne fait pas, la particularité de « waveform Editor » est de travailler sur des fichiers (et non en synchronisation avec le Montage), ce qui évite d'avoir à charger de trop nombreuses bibliothèques dans le Montage. Les autres 3 logiciels John Melas restent probablement utiles, et même très utiles puisque le pack total revient au double de « waveform editor » seul, mais l'intérêt reste à préciser.

On précise que « waveform Editor » peut ouvrir et générer des fichiers de tous types (Backup, User, Library).

4.24.2.1 Version de fichier 787
4.24.2.2 Copie entre fichiers (Adaptation traduction à terminer) 788
4.24.2.3 Alternative: Enlever Performances et « Waveforms » 790
4.24.2.4 Exemple pratique: combiner premium bibliothèques 791
4.24.2.5 « Live Sets » 796
4.24.2.6 Conclusion 796

4.24.2.1 « Version de fichier » : exemple des bibliothèques Yamaha et Easy Sound

Lors de l'utilisation de fichiers du montage / MODX dans « Waveform Editor », il est nécessaire que les fichiers USER aient la même « version de fichier » pour copier les « performances » des différentes bibliothèques. Ceci est affiché dans la barre d'état au bas de l'éditeur.



Depuis le Firmware version 2.0 du Montage, la « version de fichier » 4.0.4 est utilisée ; depuis que le MODX est commercialisé, il utilise la « version de fichier » 5.0.0.

Pour le Montage, si une « version de fichier » antérieure à 4.0.4 est affichée après le chargement d'un fichier dans « Waveform Editor », vous devez d'abord charger le fichier dans le Montage et l'enregistrer comme nouveau fichier USER. A cet effet, le Firmware installée sur le Montage doit être de version 2.0 au minimum.

Bibliothèques Easy Sound

Depuis Août 2018, toutes les Bibliothèques EASY-Sounds ont été conçues avec la « version de fichier » 4.0.4 (Montage) ou 5.0.0 (MODX).

Si vous avez acheté des bibliothèques de MONTAGE plus tôt, il se peut que le fichier USER doive d'abord être chargé dans l'instrument et enregistré à nouveau pour pouvoir être utilisé avec « Waveform Editor » (afin qu'il soit disponible en version 4.0.4 de fichier).

Cette procédure est aussi parfois nécessaire pour les produits en téléchargement gratuit pour MONTAGE disponibles sur « Yamaha MusicSoft » :

CS80 - MONTAGE

Cette bibliothèque sonore est fournie exclusivement pour le Montage dans la version de fichier 4.0.4, cependant on peut l'utiliser dans le MODX. Pour cela, le fichier, qui est uniquement disponible en format séquentiel, doit d'abord être chargé dans MODX et enregistré à nouveau sous en fichiers USER sous « version de fichier » 5.0.0.

CHICK'S MARKV - MONTAGE

Cette bibliothèque sonore est fournie exclusivement pour le Montage comme fichier de LIBRARY dans la « version de fichier » 4.0.2. Pour une utilisation avec « Waveform Editor », le fichier LIBRARY doit d'abord être chargé dans le MONTAGE ou le MODX.
Avec la fonction « Library Import » (décrit dans la première partie § 4.24 ci-dessus), les « performances » peuvent être copiées partiellement ou en totalité dans la banque USER, puis enregistrées en tant que fichiers USER sous la « version de fichier » 4.0.4 ou 5.0.0.
NB : Avec cette bibliothèque, il n'est pas utile de sélectionner uniquement certaines Performances pour économiser la mémoire d'échantillons, car toutes les performances utilisent les mêmes formes d'ondes. Même si une seule performance est sélectionnée, la quantité de mémoire requise est 399 Mo.

MONTAGE EXPANDED

Cette bibliothèque sonore pour le MONTAGE était fournie dans la « version de fichier » par « Yamaha MusicSoft », et doit donc être rechargée et sauvegardée sous la « version de fichier » 4.0.4 pour être utilisé avec « Waveform Editor ».
La bibliothèque en « version de fichier » 4.0.4 peut également être obtenue en envoyant un e-mail à montagegoodies@easysounds.de. Cette version peut aussi être utilisée pour MODX.

MONTAGE BÖSENDORFER PIANO

Cette bibliothèque du MONTAGE est disponible gratuitement auprès de « Yamaha MusicSoft » avec le code promo « bose17 » et exclusivement sous la version de fichier 4.0.1 du MONTAGE. Le fichier doit être rechargé et sauvegardé sous la « version de fichier » 4.0.4 pour être utilisé avec « Waveform Editor ».
Comme avec la bibliothèque « Mark V Chick », il n'est pas utile de sélectionner les « performances » individuellement pour économiser la mémoire d'échantillonage, car toutes les performances utilisent les mêmes formes d'ondes.

4.24.2.2 Copie entre fichiers (Adaptation traduction à terminer)

La compilation des performances individuelles d'une ou plusieurs Bibliothèques ou la fusion complète des bibliothèques se fait dans « Waveform Editor » par copie entre plusieurs fichiers ouverts. Toutes les options communes sont disponibles :

Drag & Drop

Avec la fonction glisser-déposer, vous pouvez cliquer sur le contenu (Performances, « Waveforms », Arpèges, courbes) et les déplacer tout en maintenant le bouton de la souris. Cela est également possible avec une sélection précédente de plusieurs ou de tous les contenus d'une section d'onglet.

Copy / Paste

Copie du contenu est également possible avec ces raccourcis bien connus pour copier / coller :

- MacOS= ⌘ + C / ⌘ + V
- Windows= Ctrl + C / Ctrl + V

Les mêmes fonctions de copier / coller sont également disponibles en cliquant sur le bouton droit de la souris.

Menu Edit

Copier-coller est également disponible dans le menu « Edit ».

D'abord, vous devez sélectionner la zone respective (Waveform, Keybank, arpèges, Courbe, Performance, Live-Set).

Pour copier-coller des Performance, la séquence des étapes serait la suivante :

- Edition> Performance> Copier
- Edition> Performance> Coller

En principe, les 2 premières méthodes de copier / coller devraient être préférés. Cependant, vous devez toujours vous assurer que la même section Les onglets sont sélectionnés lors de copier-coller entre différentes bibliothèques !

Logiquement, les performances ne peuvent être copiées que dans une section « performance » et les « Waveforms » dans une section « Waveform ».

Lors de la copie de performances individuelles, incluant les « waveforms », « arpèges » et « courbes » qu'elles contiennent, les copier-coller entre les onglets de « performance » sont suffisants, étant donné que les autres contenus sont automatiquement copiés.

Pour des bibliothèques, c'est théoriquement la même chose, cependant, les « Waveforms », « arpèges » et les « courbes » n'apparaîtront plus dans l'ordre original dans la bibliothèque cible. Si vous voulez obtenir une meilleure vue d'ensemble, vous devez procéder comme suit :

- Tout d'abord, sélectionnez toutes les formes d'ondes de la Bibliothèque Source et les copier à l'onglet « Waveform » de la bibliothèque cible.
- Faites la même chose avec les arpèges et les courbes (le cas échéant).
- Seulement à la fin copier toutes les performances de la Bibliothèque Source auBibliothèque cible.

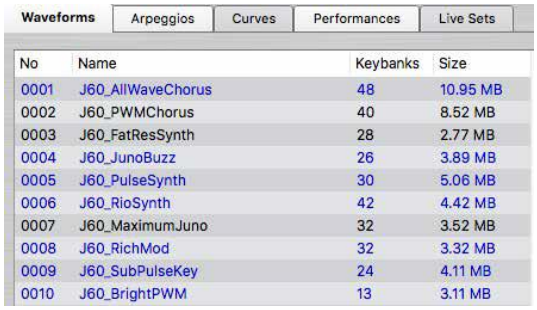
Cette procédure préserve également les références entre les performances et les formes d'ondes, arpèges et courbes. Cependant, « Waveforms » et arpèges qui ne sont pasutilisés dans les performances sont également copiés. Si vous ne le souhaitez, pour des raisons d'économie de mémoire, la première méthode doit être préférée, à savoir copier / coller uniquement entre les performances des onglets.

4.24.2.3 Alternative : Enlever Performances et « Waveforms »

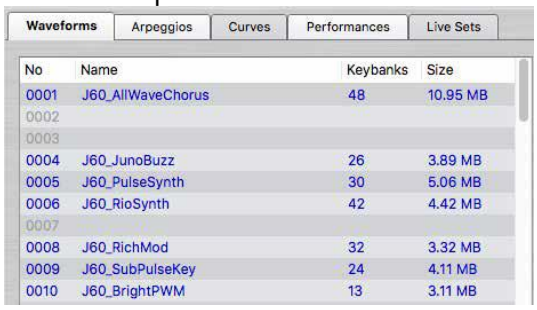
Comme une alternative à la compilation d'une sélection de performances en copiant entre bibliothèques, vous pouvez aussi aller dans l'autre sens : Les bibliothèques existantes demeurent, mais sont nettoyés en retirant Performances et « Waveforms ». Cela permet également une meilleure vue d'ensemble et permet d'économiser la mémoire échantillon.

Vouspeut supprimer Performances uniques ou multiples à partir d'une bibliothèque ouverte. Les espaces de stockage correspondant resteront vides pour le moment. Après la suppression de plusieurs performances, vous pouvez nettoyer la Banque en déplaçant les performances arrière vers l'avant vers les emplacements vides ou en redessinant l'ensemble de tri des performances. Les références à « Waveforms » et arpèges sont toujours conservés.

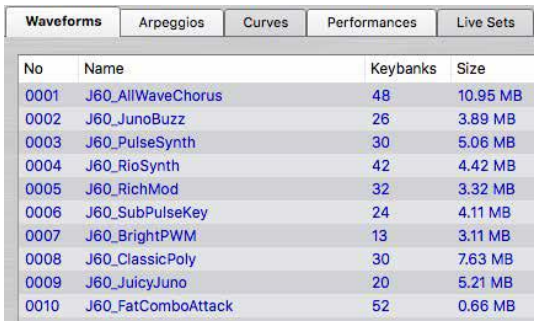
Après suppression de plusieurs performances, il y a une forte probabilité qu'il y ait des formes d'ondes inutilisées dans la bibliothèque. Bien que « Waveforms » qui sont utilisés dans les performances apparaissent en bleu, ou les doublons « Waveforms » inutilisés « Waveform » sont affichés en caractères noir.



Vous pouvez supprimer les « Waveforms » inutilisés avec « Edit> Delete Unused Waveforms ». Les emplacements de mémoire correspondants sont alors vides.



Après la suppression de plusieurs « Waveforms », vous pouvez nettoyer la Banque en déplaçant les « Waveforms » arrière vers l'avant vers les emplacements de mémoire vides que vous avez fait pour les performances. Les performances qui utilisent les formes d'ondes sont déplacées automatiquement mis à jour.



Waveforms	Arpeggios	Curves	Performances	Live Sets

No	Name	Keybanks	Size
0001	J60_AllWaveChorus	48	10.95 MB
0002	J60_JunoBuzz	26	3.89 MB
0003	J60_PulseSynth	30	5.06 MB
0004	J60_RioSynth	42	4.42 MB
0005	J60_RichMod	32	3.32 MB
0006	J60_SubPulseKey	24	4.11 MB
0007	J60_BrightPWM	13	3.11 MB
0008	J60_ClassicPoly	30	7.63 MB
0009	J60_JuicyJuno	20	5.21 MB
0010	J60_FatComboAttack	52	0.66 MB

Après nettoyage avec succès en enlevant « Performances » et « Waveforms », la bibliothèque est plus mince et la mémoire de l'échantillon est soulagée.

Cela vous permet de modifier plusieurs bibliothèques un après l'autre, puis de les fusionner au besoin.

Soit dit en passant : Après avoir retiré performances, arpèges inutilisés sont également affichés en noir. Cependant, il n'est généralement pas nécessaire de les enlever, car cela ne sauve pas la mémoire échantillon. Une suppression serait logique si vous avez besoin d'espace de stockage pour les nouveaux « User Arpeggios ».

4.24.2.4 Exemple pratique: combiner plusieurs bibliothèques premium

Dans cet exemple pratique, je vais décrire comment les performances des 3 Bibliothèques EASY SOUNDS série Premium a récemment publié peuvent être combinés rapidement et en utilisant commodément le « Waveform Editor». Il est tout au sujet de ces 3 produits:

- ✓ Montage / MODX Evolving Soundscapes
- ✓ Montage / MODX FM-Xperience
- ✓ Montage / MODX Phat analogique III

Pour cet exemple, il y a une vidéo par Easy Sounds qui explique les étapes nécessaires dans « Waveform Editor ». Le lien se trouve à la fin de cet article.

Au début, il sera d'une petite sélection de performances uniques de 3 bibliothèques. Ensuite, je vais décrire comment les bibliothèques complètes peuvent être mises en place.

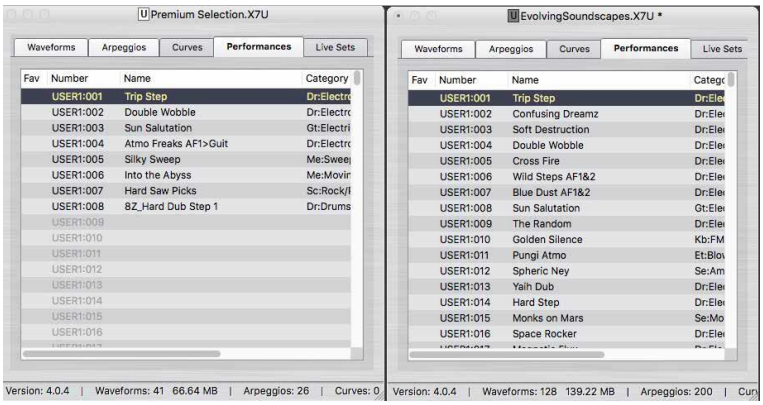
Comme déjà mentionné, à cet effet, il est nécessaire que les fichiers soient sous la version 4.0.4 MONTAGE. Si vous remarquez que ce n'est pas le cas lors de l'ouverture des fichiers dans « Waveform Editor», vous devez d'abord charger les fichiers sur votre et les enregistrer MONTAGE à nouveau. Version firmware 2.0 ou supérieur doit être installé.

Avec le MODX, la question de la version du fichier ne se pose pas, car il n'y a pas de version de fichier antérieure à la version actuelle 5.0.0.

Compiler une sélection de performance dans une nouvelle bibliothèque

- ➢ Sélectionnez « File > New > User File MONTAGE (ou User File MODX)
- ➢ Sélectionnez « File > Save as ... » et entrez un nom pour le nouveau fichier, par exemple « Premium Selection »

- Ouvrez le fichier « EvolvingSoundscapes.X7U » avec « Fichier /Open », qui contient 184, 128 Performances Waveforms utilisateur (141 Mo) et 200 « User Arpeggios »
- Disposer les 2 fichiers ouverts « Premium Selection » et « EvolvingSoundscapes » dans l'éditeur dans une taille appropriéeà côté de l'autre
- Copiez les performances souhaitées à partir du fichier « EvolvingSoundscapes » (Source Library) dans le fichier « Premium Selection » (Bibliothèque cible). Les sections onglet « Performance » doit être sélectionné dans les 2 fichiers. Pour cet exemple, j'ai choisi 8 « Performances »



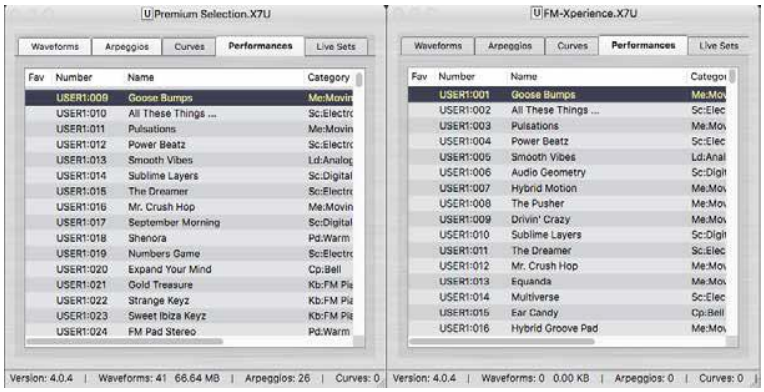
Dans la barre d'état « Premium Selection » vous pouvez voir que les 8 performances copiés contiennent un total de 41 (66 Mo Waveforms) et 26 « User Arpeggios ». Les formes d'ondes et arpèges copiés ainsi que les performances sont répertoriées dans les onglets correspondants.
Une note sur la colonne « Numéro » dans l'onglet Performance : Dans le montage / MODX les performances ne semblent pas des informations numériques. En arrière-plan, cependant, toutes les banques de performance sont divisées en banques MIDI avec la Banque et changements de programme (MSB-LSB-PGM) selon le modèle classique. Ceci est exactement ce que la colonne « Numéro » dans « Waveform Editor» se réfère. Les valeurs MSB-LSB-PGM respectifs peuvent être consultées sur l'instrument à l'écran de la propriété après avoir cliqué sur le nom de la performance.

Lors de la description de la fonction Importer une bibliothèque dans la première partie de ce Guide de la bibliothèque, vous avez déjà remarqué que la consommation de mémoire peut être relativement élevé, même pour quelques performances sélectionnées, ce qui est dû à l'utilisation multiple de multi-échantillons complexes. Que ce soit les économies de mémoire d'un peu plus de 50% dans cet exemple justifient la réduction à une sélection de performance très facile à gérer, ou s'il est préférable d'utiliser l'ensemble de la Banque, est à vous de décider. Une chose est certaine : plus vous copiez performances dans la nouvelle bibliothèque, plus le pourcentage de la mémoire enregistrée par rapport à la bibliothèque.

Procédure de sélection

- Fermez le fichier « EvolvingSoundscapes.X7U » (File - Close)
- Ouvrez le FM-Xperience.X7U Fichier avec « File / Open », qui contient 336 « performances », mais pas de « User Waveforms » ou de « User Arpegios »
- Copiez les performances faites avec la précédente « Sound Library ». Étant donné que les performances FM-X ne sont pas basées sur des échantillons, il n'y a aucun souci de mémoire d'échantillon. J'ai choisi 16 « Performances » pour cet exemple

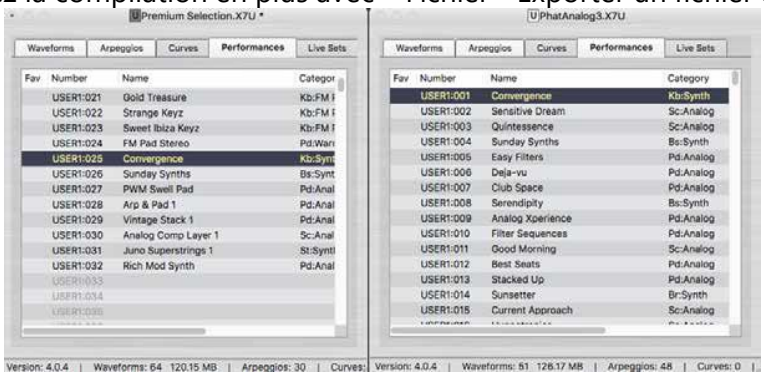
- Enregistrer ce résultat intermédiaire du fichier « Premium Selection.X7U » avec « Fichier - Save »



La barre d'état indique qu'il ya maintenant 24 Performances dans « Premium Selection », mais le nombre de formes d'ondes et arpèges n'a pas changé. L'échantillon mémoire utilisée est encore 66 Mo.

Maintenant, la sélection des performances du troisième et dernier suit la bibliothèque.

- Fermez le fichier « FM-Xperience.X7U » (Fichier - fermer)
- Avec « Fichier / Ouvrir » Ouvrez le fichier « PhatAnalogIII.X7U », dans lequel 184 performances, 51 formes d'onde (126 MB) et 48 arpèges inclus
- effectuer la copie des performances souhaitées comme la bibliothèque de sons précédente. Pour cela Par exemple, j'ai sélectionné 8 Performances
- Enregistrer le résultat final du fichier « Premium Selection.X7U » avec « Fichier – Enregistrer »
- Enregistrez la compilation en plus avec « Fichier - Exporter un fichier de bibliothèque »



Cette auto-compilé Premium Selection contient maintenant 32 Performances, 64 formes d'ondes des utilisateurs (120 MB) et 30 « User Arpeggios ».

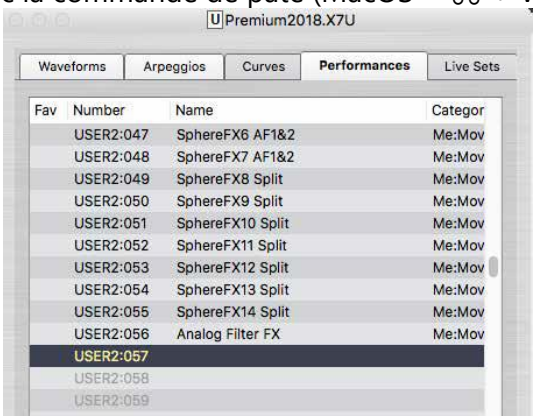
Combiner les librairies dans un seul fichier

Maintenant, il est question de combiner les 3 bibliothèques sélectionnées pour cet exemple tout à fait - dans la mesure du possible. Il y a une limite quant au nombre de performances. Un fichier USER contient un maximum de 640 performances. Cependant, les bibliothèques "Evolving soundscapes", "FM-Xperience" et "Phat Analog III" contiennent un total de 704 performances. Pourcette raison, je ne comprend pas les 64 performances de tambour "FM-Xperience" ("USER3: 017" à "USER3: 080").

Cela ne devrait pas être un problème, parce que de nombreux « Performances Multi Part » de cette bibliothèque contiennent également des Drum Parts. Si vous souhaitez définir d'autres

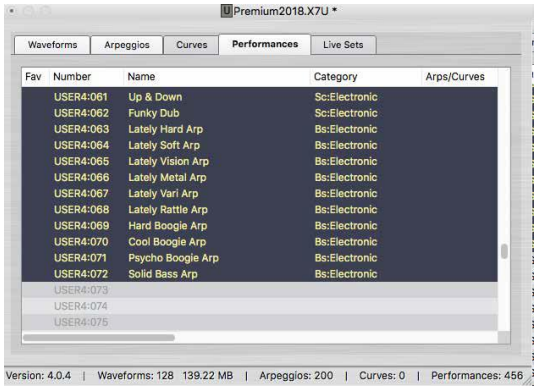
priorités - aucun problème. Puisque ni « User Waveforms » ni « User Arpeggios » sont utilisés ici, simples performances peuvent être échangées avec souplesse.

- Ouvrez le fichier « EvolvingSoundscapes.X7U » avec « Fichier
- / Ouvrir ». Ce fichier doit être utilisé comme bibliothèque cible pour la compilation des 3 bibliothèques. Par conséquent, le contenu de ce fichier ne doit pas être copiés
- Enregistrer la bibliothèque ouverte avec « Fichier - Enregistrer sous ... » avec un nouveau nom, par exemple « Premium2018 »
- Fermez le fichier « EvolvingSoundscapes.X7U » (Fichier - Fermer)
- Ouvrez le fichier « FM-Xperience.X7U » avec « Fichier / Ouvrir »
- Sélectionnez le Performances « USER1: 001 » à « USER3: 016 » du fichier ouvert « FM-Xperience.X7U ». La sélection peut être faite avec la souris tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée
- Copier cette sélection avec la commande Copier (MacOS = ⌘+ C, Windows = Ctrl + C)
- Dans le fichier « Premium2018 », qui est également ouvert, sélectionnez le premier emplacement de stockage inutilisé de performance (« USER2: 057 ») et coller la sélection copié avec la commande de pâte (MacOS = ⌘ + V, Windows = Ctrl + V)



- Enregistrer ce résultat intermédiaire du fichier « Premium2018.X7U » avec « Fichier - Enregistrer »

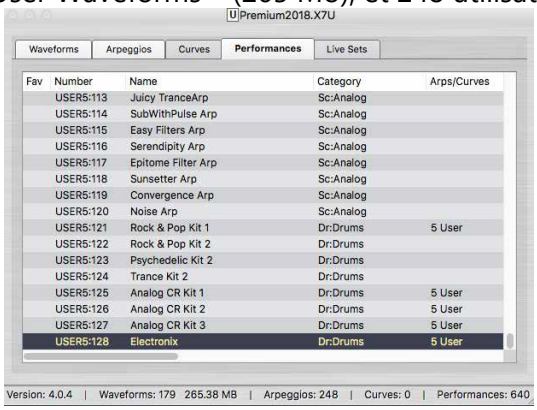
La bibliothèque cible contient maintenant un total de 456 performances. La dernière mémoire utilisée est « USER4: 072 Solide Basse Arp ». Sur le total de 640 emplacements de mémoire pour Performances, 184 sont encore disponibles - assez pour la complète « Phat Analog III » Bibliothèque :



- Fermez le fichier « FM-Xperience.X7U » (Filer - Close)
- Utilisez « Fichier / Ouvrir » pour ouvrir le fichier « PhatAnalogIII.X7U »

- Sélectionnez la section Onglets « Waveforms » dans les 2 fichiers ouverts et copiez tous les « Waveforms » du fichier « PhatAnalogIII.X7U » dans le fichier « Premium2018.X7U » par Copier / Coller.
- Sélectionnez le premier numéro de Waveform libre 129 dans le fichier « Premium2018.X7U » avant de les insérer
- Sélectionnez la section onglets « Arpèges » dans les 2 fichiers ouverts et copier tous les arpèges du fichier « PhatAnalogIII. X7U » dans le fichier « Premium2018.X7U » avec Copier / Coller. Sélectionnez le premier numéro de l'arpège libre 201 dans le fichier « Premium2018.X7U » avant de les insérer
- Sélectionner toutes les performances du fichier ouvert « PhatAnalogIII.X7U » (MacOS =⌘ + UNE, Windows = Ctrl + A)
- Copier cette sélection avec la commande de copie (MacOS =⌘+C, Windows = Ctrl + C)
- Aucours Fichier "Premium2018" whichisstillopen, selectthefirstutilisé Performancestoragelocation ("USER4: 073") et
- coller la sélection Tous copié avec la commande coller (MacOS =⌘+V, Windows = Ctrl + V)
- En raison de la grande taille de la bibliothèque, il peut être utile de marquer vos favoris. Il suffit de double-cliquer sur l'espace vide dans la colonne « Fav » de l'onglet Performance. Sur Montage / MODX, les performances marquéesapparaîtra alors dans la catégorie « Favoris »
- Enregistrez le résultat final du fichier « Premium2018.X7U » avec « File - Save »
- Enregistrer la compilation en plus avec « Fichier - Export Bibliothèque de fichiers »

La compilation de votre bibliothèque « Premium2018 » est maintenant terminée et comprend 640 Performances, 179 « User Waveforms » (265 Mo), et 248 utilisateurs arpèges.



Enfin, une note sur les étapes ci-dessus en ce qui concerne la bibliothèque « PhatAnalog III », dans lequel les formes d'ondes, arpèges et performances ont été copiés l'un après l'autre complètement dans la bibliothèque cible. Comme nous l'avons décrit dans la section « Copie entre fichiers », cette procédure comprend également « Waveforms » inutilisés et arpèges dans le processus de copie. De plus, l'ordre initial des « Waveforms » et arpèges est conservée. Si vous ne vous inquiétez pas au sujet non plus, vous pouvez simplifier la procédure en supprimant la copie séparée des formes d'ondes et arpèges et que la copie des performances complètes à la place. Seuls les « Waveforms » et arpèges utilisés dans les sont copiés, ce qui a inévitablementdes résultats dans une séquence différente de signaux et d'arpèges.

4.24.2.5 « Live Sets »

Si vous souhaitez gérer les bibliothèques sonores et les « Live Sets » qu'ils contiennent, vous pouvez d'abord procéder comme décrit dans l'exemple pratique. Il est logique de copier « Live Sets » seulement après les processus de copie concernant Performances, « Waveforms », arpèges et courbes ont été complétées. Si vous copiez alors les « Live Sets » souhaités dans la bibliothèque cible, les références originales aux « performances » contenues dans le « Live Set » restent intactes.

Toutefois, si vous voulez seulement copier les performances assignées aux jeux en direct à une nouvelle bibliothèque, vous devriez faire ceci :

- Sélectionnez : Fichier / Nouveau / User File MONTAGE (ou Fichier USER MODX). Ce nouveau fichier est la bibliothèque cible. Bien sûr, vous pouvez également utiliser un fichier existant comme la bibliothèque cible au lieu
- Ouvrez le fichier contenant les « Live Sets » avec « Fichier / Ouvrir »
- Sélectionnez la section « Live Sets » onglets dans chacun des 2 fichiers ouverts
- Copiez le Live Set Bank 1 à la bibliothèque de destination en utilisant Copier / Coller. Les performances contenues dans les jeux en direct de la Banque copié, y compris les formes d'ondes et arpèges utilisés en eux, sont également copiés à la bibliothèque cible

Dans ce cas, ne pas utiliser la méthode glisser-déposer pour copier les jeux en direct, parce que la version actuelle du logiciel (version 1.20) ne comprend pas les performances dans lesprocessus de copie.

En principe, il serait également possible d'utiliser plusieurs banques « Live Set ». Cela n'a pas de sens, mais si vous avez l'intention de l'utiliser comme un fichier de bibliothèque, puisque seule la première banque « Live Set » est copiée dans un fichier de bibliothèque.

4.24.2.6 Conclusion

Ceci conclut la deuxième partie du Guide des Librairies.

Dans le prochain numéro suivra la troisième partie sous le titre « Importer des fichiers MOXF et MOTIF ». Ici aussi, « John Melas Waveform Editor » jouera un rôle important, car il permet de fusionner la voix et les banques de performance importés séparément sur le montage / MODX en une seule bibliothèque.

Peter Krischker



LIENS:
JOHN MELAS WAVEFORM EdItor
http://www.jmelas.gr/montage/wave.php

VIDÉO « MONTAGE / MODX COMBINING Librares by EASY SOUNDS :
https://youtu.be/NhBDKxvu5Qg

4.24.3 Partie 3: Importer les fichiers MOTIF et MOXF (Traduction à adapter)

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2019_03_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Cette 3ème et dernière partie du Guide de bibliothèque traite de l'importation de voix et des performances des synthétiseurs Yamaha MOTIF XF, MOTIF XS et MOXF. Comme dans le dernier épisode, « John Melas Waveform Editor » joue un rôle important, car il vous permet de fusionner la voix et les banques de performance importés séparément sur le montage / MODX en une seule bibliothèque.

Cela présente deux avantages décisifs : Tout d'abord, une seule bibliothèque Fente est nécessaire et d'autre part, la mémoire échantillon est considérablement soulagée que les doublons Waveform qui se produisent inévitablement lors de l'importation séparée des voix et les performances sont éliminés.

4.24.3.1 Séparation des voix et importation de la performance 797
4.24.3.2 Combiner les fichiers importés avec « Waveform Editor » 798

4.24.3.1 Séparation des voix et importation de la performance

L'importation de fichiers dans le format de MOTIF XF, MOTIF XS et MOXF doit toujours être fait directement sur le ou MODX dans MONTAGE « UTILITY > Content> Load ». Les options d'importation « voix » et « perf » sont disponibles en bas.

Une importation commune de toutes les banques de voix et de performance n'est pas prévu, parce que le nombre maximum de 640 Performances d'un montage / MODX banque USER ne serait pas suffisante.

Pour l'importation, vous pouvez sélectionner « fichier USER » ou « fichier LIBRARY » comme « type de contenu ». Je recommande fortement que vous chargez toujours les fichiers comme fichiers USER d'abord, puis de les enregistrer à nouveau dans MONTAGE / format MODX

à nouveau comme fichiers USER. L'économie supplémentaire sous forme de fichier bibliothèque devrait être fait plus tard afin que les éventuels changements et ajustements peuvent être faits sans avoir à répéter l'importation. Il est bien connu qu'un fichier de bibliothèque ne peut pas être changé.

L'importation en tant que fichier USER est particulièrement important lorsque vous utilisez l'option d'importation « perf ». Une suite importation de la bibliothèque ne fonctionne correctement avec Performances importées si le fichier MOTIF / MOXF est d'abord chargé dans Montage / MODX en tant que fichier USER et seulement ensuite enregistré en tant que fichier de bibliothèque. Lors de l'importation directement en tant que bibliothèque, puis importer la bibliothèque, les performances de l'utilisateur se réfèrent toujours aux formes d'ondes de la première bibliothèque, ce qui est défavorable.

Il y a de bonnes raisons de l'idée mentionnée ci-dessus à fusionner les fichiers importés séparément (voix / PERF):

Habituellement, seulement une petite partie des voix et les performances importés appartiennent à la bibliothèque sonore réelle, si ce n'est pas un fichier auto-assemblé. Par exemple, si une bibliothèque sonore contient 128 voix, que USER1 (ou USER 4) est rempli avec du nouveau contenu. Tous les autres lieux de stockage sont occupés par des copies des voix présélectionnées qui ne sont pas nécessaires, car ceux-ci font déjà partie du montage / ModX Presets (sous forme améliorée). La disproportion est encore plus grande avec les performances, parce que commercial MOTIF / MOXF Soundsets contiennent en moyenne 32 Performances. Le nombre de voix et les performances nécessaires après l'importation ainsi parle clairement contre l'utilisation de deux machines à sous Bibliothèque pour une seule bibliothèque sonore. Un argument encore plus fort pourrait être la mémoire utilisée de l'échantillon. Lors de l'importation séparément, deux bibliothèques sontcréé avec exactement les mêmes formes d'ondes utilisateur et arpèges utilisateur. Une importation de la bibliothèque à l'appareil ne serait pas utile à cet égard, puisque Waveforms déjà présent dans la banque USER ne peut pas être inclus dans le double détection.

4.24.3.2 Combiner les fichiers importés avec « Waveform Editor »

Alors il y a toutes les raisons d'utiliser l'éditeur John Melas Waveform pour fusionner les deux bibliothèques créées par séparément l'importation voix et les performances.
Voici les étapes pour le faire - ici nous utilisons le MOTIF / MOXF Sound Library « Xtasyn » comme exemple :

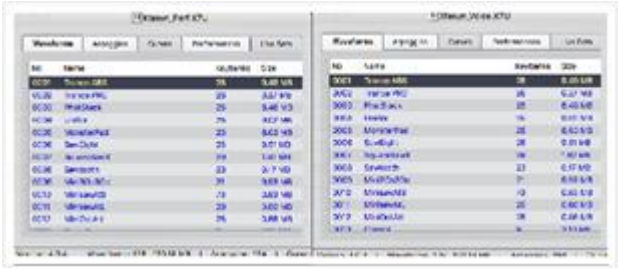
- Chargez le MOTIF XF / MOTIF XS ou MOXF fichier dans le montage / MODX en tant que fichier USER après avoir sélectionné l'option d'importation « Voice »



- Enregistrer la banque USER importée comme un nouveau fichier USER au format Montage / MODX. Utilisez le suffixe « voix » dans le nom du fichier. Dans mon exemple, j'utilise le nom du fichier « Voix Xtasyn_ ». Cet ajout de cours fait référence à l'origine dans le motif / MOXF, parce que dans Montage / MODX les anciennes voix apparaissent comme Performances



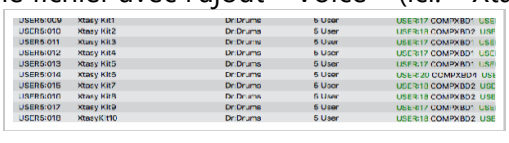
- Chargez le MOTIF XF / MOTIF XS ou MOXF fichier dans le montage / MODX en tant que fichier USER après avoir sélectionné l'option d'importation « perf »
- Enregistrer la banque USER importée comme un nouveau fichier USER au format Montage / MODX. Utilisez le suffixe « perf » dans le nom du fichier. Dans mon exemple, j'utilise le nom du fichier « Xtasyn_Perf »
- Ouvrez les deux nouveaux fichiers USER enregistrés dans le John Melas Waveform Editor. Là, vous pouvez voir que le contenu de la Section des onglets « Waveforms » et « Arpèges » est identique dans les deux fichiers : 128 (120 Mo Waveforms) et 194 arpèges



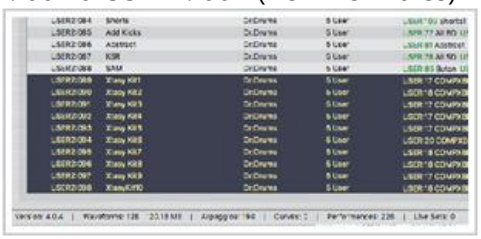
- Dans le fichier avec l'ajout « perf » (ici: « Xtasyn_Perf.X7U ») retirer les copies non nécessaires des performances présélectionnées. En cas de doute, s'il vous plaît se référer à la documentation du produit (liste de performance) pour savoir quelles performances appartiennent à la bibliothèque de sons respectifs
- Dans le cas de « Xtasyn », ce sont toutes les performances de USER1: 025. Seuls les Performances USER: 001 à l'utilisateur: 024, qui sont multi-partie Performances, restent



- Copiez les performances marquées Copier / Coller dans le second fichier avec l'ajout « perf » (ici: « Xtasyn_ Perf.X7U ".) Dans la bibliothèque cible, sélectionnez le premier espace de stockage gratuit de performance, dans mon exemple USER1. 025 Pas Waveforms de l'utilisateur ou arpèges sont copiés au cours de ce processus de copie La. « Recherche de doublons » détecte automatiquement que ceux-ci existent déjà dans la bibliothèque cible les emplacements de mémoire de performance jusqu'à USER2:. 088 sont occupés dans la bibliothèque cible
- En plus des « voix normales », contient une Xtasyn Au total, dix kits de batterie, qui sont disponibles dans MOTIF / MODX dans une zone de mémoire séparée comme voix de batterie l'utilisateur, des tandis que dans Montage / MODX ils apparaissent comme dans le tambour Performances USER5: 009 à USER5: 019 gamme. Marquer ces performances dans le fichier avec l'ajout « Voice » (ici: « Xtasyn_Voice.X7U »)



- Dans le fichier avec l'ajout « Voice » (ici: « Xtasyn_ Voice.X7U ») sélectionner uniquement les performances qui appartiennent à la bibliothèque sonore réelle. En cas de doute, s'il vous plaît se référer à la documentation du produit (Liste des voix) pour savoir quelles performances appartiennent à la bibliothèque de sons en question. Dans le cas de Xtasyn ce sont USER1: 001 à USER2: 064 (Voix normales)



- Copiez les Performances tambour marquées avec Copier / Coller dans le second fichier avec l'ajout « perf » (ici: « Xtasyn_Perf.X7U »). Sélectionnez le premier espace de stockage gratuit de performance dans la cible bibliothèque, dans mon exemple, celaest l'espace de stockage USER2: 089 (après les « insérés les voix normales »)
- Le fichier avec l'ajout « perf » (ici: « Xtasyn_Perf.X7U ») contient maintenant fusionnée ancienne MOTIF / ModX voix et les performances. Un regard sur la barre d'état indique que la bibliothèque contient maintenant un total de 226 performances, 128 (120 Mo Waveforms) et 194 arpèges. Le nombre de Waveforms et arpèges n'a pas augmenté au cours de l'une des opérations de copie dans le fichier « Xtasyn_Perf.X7U »)
- Enregistrez le résultat final avec un nouveau nom (ici: « Xtasyn_ FinalPerformances ") en utilisant « Fichier - Enregistrer »
- Enregistrer la compilation comme une bibliothèque en utilisant « Fichier - Fichier Exporter la bibliothèque »

Cependant, vous ne pouvez pas toujours supposer que la nouvelle bibliothèque fonctionne déjà parfaitement. Au moins il n'y a pas de catégoriessitué dans le MOTIF importés / ModX encore Performances. Ceux-ci ne sont pas pris en charge, parce que MODX et utilisent MONTAGE un autre système Catégorie de MOTIF / MODX. Vous pouvez définir les catégories manquantes de performance dans l'éditeur de forme d'onde dans la catégorie Tab.

De plus, il n'y a pas de **Super Knob** de missions dans les performances.

Avec certaines banques clés des échantillons de formes d'ondes utilisateur, il peut arriver que ceux-ci sont ignorés parce que MONTAGE / MODX n'accepte pas des échantillons extrêmement courts. Autreproblèmes de compatibilité mineurs sont également possibles.

Si la bibliothèque à convertir est un outil facile SONS produit, vous pouvez envisager l'achat du déjà parfaitement traitée MONTAGE / version MODX, qui souvent contient également complexes supplémentaires Multi Part Performances avec jusqu'à huit parties, pour des frais de mise à niveau de 15.00 EUR.

Peter Krischker 

4.25 « Sound Mondo » Appli iOS & en ligne : Tutoriel dédié au MONTAGE

Le tutoriel dédié au Montage de mars 2018, est complétée pour mémoire par le tutoriel de septembre 2015 sur la version en ligne initiale maintenant caduque.
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

4.25.1 VERSION INITIALE CADUQUE 801
4.25.2 VERSION ACTUELLE 804

4.25.1 Version initiale caduque

http://www.easysounds.eu/MusicProductionGuide_2015_09_EN.pdf

Article sur la version initiale en ligne de « Sound Mondo », maintenant caduque.
Voir l'article sur les versions actuelles (en ligne et iOS) au paragraphe § 6.1.4.2 ci-dessous.

L'application « Soundmondo » en ligne est disponible pour les propriétaires de « reface », afin de concrêtiser le slogan « Inspire and Be Inspired » peut avoir lieu. Voici une petite introduction et quelques conseils.

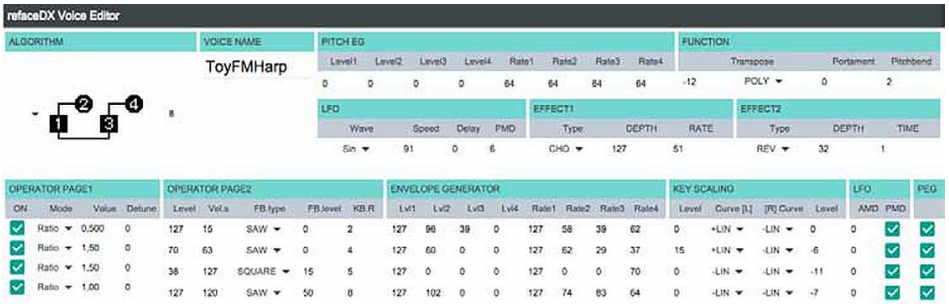
A la date de cet article (Septembre 2015) Soundmondo était en version « bêta fonctionnelle », c'est-à-dire que dans les coulisses, Yamaha travaille encore sur certains raffinements.

« Soundmondo » est principalement destiné à l'échange de sons. Mais même pour les utilisateurs qui ne sont pas forcément enthousiasmés par l'idée d'échange, il y a deux raisons de s'inscrire à « Soundmondo » :

- ✓ la possibilité de stocker des voix dans l'espace « Private » pour son usage personnel, ce qui permet de disposer d'un «Voice Cloud», même sans posséder un iDevice
- ✓ L'existence d'un éditeur en ligne pour « reface DX », qui est le modèle disposant du plus grand nombre de paramètres. Cet éditeur est donc utile en plus du panneau de contrôle tactile du Reface.
  Les données peuvent être changé avec la souris ou entré directement après un double-clic. La touche Tab permet au curseur de passer au champ suivant.

4.25.1.1 Exigences 801
4.25.1.2 « SIGN UP NOW » 802
4.25.1.3 « BROWSE » 802
4.25.1.4 « CREATE » 803
4.25.1.5 Particularités 803
4.25.1.6 Conseil 804

4.25.1.1 Exigences



Pour utiliser « Soundmondo », vous avez besoin d'un des modèles « reface » *ou « MONTAGE »*, d'un ordinateur avec connexion Internet, du navigateur « Google Chrome » et d'un câble USB.

4.25.1.2 « SIGN UP NOW »

Le processus d'enregistrement à Soundmondo nécessite quelques étapes :

- Démarrer https://soundmondo.yamahasynth.com/ ans Google Chrome
- Sélectionnez « Connection », puis « Sing Up Now » et suivez les instructions



• Complétez votre profil avec une photo et éventuellement les données de vos médias sociaux et de vos comptes vidéo/audio.

4.25.1.3 « BROWSE »

- Cliquez sur « Browser » dans la page d'accueil Soundmondo, pour entrer dans la collection de voix en cours.
- Avec seulement quelques clics, vous pouvez limiter la recherche à l'un des modèles « reface » et/ou à des tags spécifiques.
- Utilisez la recherche libre en haut à droite, pour plus de termes, de nom d'utilisateur ou d'autres attributs

Un résumé des filtres (encadrés en rouge) s'affiche au-dessus des résultats de la recherche.

- Cliquez sur « Clear » pour supprimer les attributs du filtre et afficher toutes les voix



- Cliquez sur un nom pour sélectionner une voix
  La page de la Voix s'affiche avec des informations sur la voix, son auteur et éventuellement d'autres liens vers des démos audio ou vidéo.
- Cliquez sur « SYNC » pour transférer la voix sur votre instrument
  Après la la synchronisation, la voix est affichée sur une nouvelle page, à partir de laquelle vous êtes en mesure de l'enregistrer comme une nouvelle voix à éditer

Plus d'informations à ce sujet dans le paragraphe suivant. Légèrement à droite du nom de la voix, vous pouvez stocker la voix dans une liste de favoris. En même temps, un compteur est défini, qui est utilisé pour une évaluation.



4.25.1.4 « CREATE »

Le bouton « CREATE » apparait dans l'en-tête du navigateur Chrome dès que le « reface » est connecté à Soundmondo sur l'ordinateur, via USB.

- Cliquez sur « CREATE » pour déclencher un transfert de données de l'instrument vers « Soundmondo »
  Pour le « Reface DX », l'éditeur en ligne est ouvert dans cette page
  Pour les « CS », « YC » et « CP », les réglages actuels des faders et des boutons sont affichés dans une image
  La suite de la page présente les entrées et les choix suivants :
  - Voice Title: Ici vous pouvez entrer un nom librement sélectionnable
  - Voice Description : Description de la voix
  - Tags: Choix des tags pour la recherche
  - URL Soundcloud: URL de votre compte Soundcloud (facultatif)
  - URL YouTube: URL de votre compte YouTube (facultatif)
  - Vine URL: URL de votre compte Vine (facultatif)
  - Accessibilité: Ici vous avez le choix entre « Public » et « Private »
- « Cancel » pour annuler le processus de création
- « SAVE » pour sauvegarer la voix

Les entrées « Voice Title », « Voice Description » et au moins une étiquette sont nécessaires pour stocker la voix. Toutes les autres informations sont facultatives.

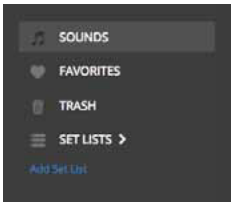
4.25.1.5 Particularités

- Cliquez sur l'icône « engrenage » dans le coin supérieur droit de l'en-tête du navigateur pour entrer les paramètres de votre compte
- « EDIT » dans la partie supérieure de la page pour modifier les informations de votre compte

Vos voix sont répertoriées dans la zone inférieure (arrière-plan sombre). La fonction de défilement n'est pas évidente à première vue, mais est bien entendu utile quand il y a plus de neuf voix disponibles.

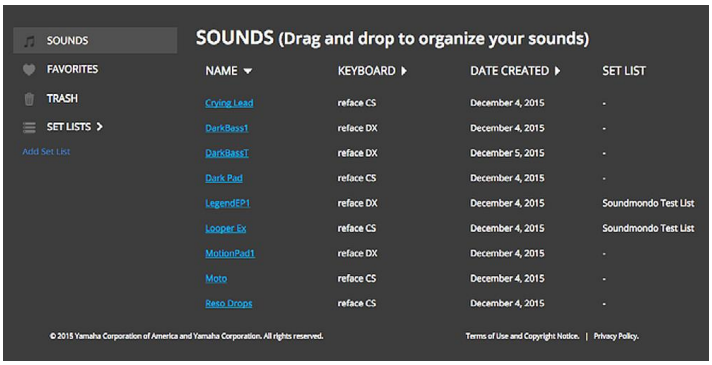
- Utilisez les petites flèches à côté des entrées dans l'en-tête du tableau « NAME », « KEYBOARD » et « DATE CREATED » pour changer l'ordre des voix

Sur la gauche, un petit sous-menu contient les éléments suivants :



- « SOUNDS » pour afficher ses propres voix
- « FAVORITE » pour lister les voix des autres utilisateurs de Soundmondo s dans votre liste de favoris
- « TRASH » pour supprimer supprimier une voix
- « SET LISTS » pour classer les voix dans un ordre spécifique
- « ADD LIST » pour créer une nouvelle liste avec un nom librement sélectionnable

S'il y a une voix dans une liste, celle-ci est indiquée dans la colonne appropriée avec le nom de la liste.



4.25.1.6 Conseil

Puisque, mis à part le « DX », aucun « Reface » n'a de mémoire pour les voix, chaque utilisateur aura déjà sauvegardé les voix pour lui-même dans « reface Capture » pour iOS. Mlaheureusement, aucune fonction ne permet de retransférer ces voix vers « Soundmondo ». Cela signifie que vous devez successivement déconnecter/reconnecter le reface entre le iDevice et l'ordinateur. (*NDTR : la version « Soundmondo » poru iOS, apparue plus tard, évite ce désagrément*)

Pour éviter de débrancher/rebrancher le câble USB, utilisez un commutateur USB (2 x USB-B à 1 x USB-B).

Ce petit truc est utile pour transférer un grand nombre de voix.



Hans-Peter Henkel

4.25.2 Version actuelle

http://www.easysounds.eu/MusicProductionGuide_2018_03_EN.pdf
Article de « Music Production Guide » de mars 2018

https://soundmondo.yamahasynth.com/

Tutoriel video : https://youtu.be/EZg0bfrjcio

Depuis 2018, l'application « SoundMondo » est également dédiée au « Montage », en plus de la série « Reface ».

La version étendue de la plate-forme de partage de son « Soundmondo » sera disponible pratiquement en même temps que le lancement du Superbooth 2018 à Berlin début mai. En plus des mini claviers de la série reface précédemment supportés, la compatibilité a été étendue au MONTAGE. Le slogan « Créez votre son, inspirez et soyez inspiré ! » s'applique maintenant également au cercle d'utilisateurs de MONTAGE.

4.25.2.1 A l'origine sur internet... 805
4.25.2.2 Sons Yamaha 805
4.25.2.3 Soundmondo 2018 pour Google Chrome 805
4.25.2.4 « Soundmondo » Application pour iOS 807
4.25.2.5 Bluetooth 807
4.25.2.6 Bon partage de sons… 808

4.25.2.1 A l'origine sur internet...

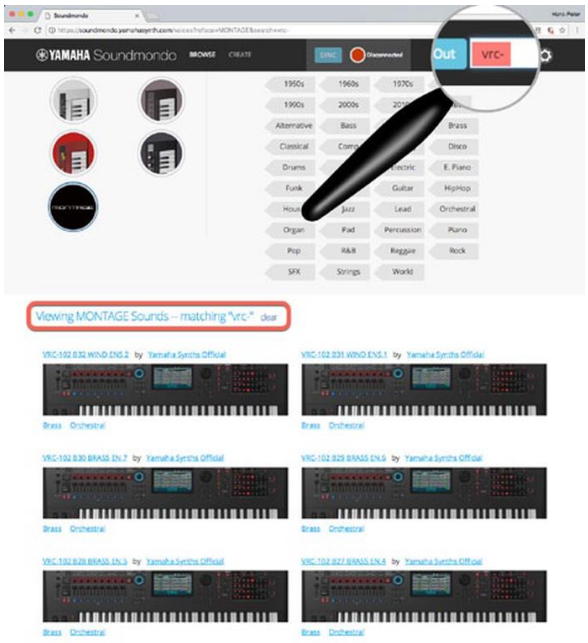
Soundmondo était sorti en même temps que la série « Reface ». Initialement, le service était disponible en « version bêta fonctionnelle ». Un article complet à ce sujet avait été publié dans l'édition de septembre 2015 du Yamaha Music Production Guide https://goo.gl/uBhaNu. NDTR : CET AUTRE ARTICLE EST EGALEMENT TRADUIT AU PARAGRAPHE précédent 4.25.1 ci-dessus.

En avril de cette année (2018), un nouveau serveur a nécessité de nombreux travaux de maintenance. Les ajustements nécessaires rendus nécessaires par la loi GDPR ont également été effectués (Approbation par l'utilisateur des conditions d'utilisation et de la politique de confidentialité). De ce fait, les utilisateurs existants de Soundmondo ont dû mettre à jour des informations personnelles sur leur compte, telles que des liens vers les réseaux sociaux et aussi leur photo de profil.

4.25.2.2 Sons Yamaha

« VRC-101/102 »

Les sons des cartouches originales « VRC-101/102 » du DX7 sont disponibles sur Soundmondo, pour constituer une sorte de « starter's set ». Conformément à la promesse « Renaissance de la ROM du DX pour le MONTAGE », toutes les voix DX7 de ces cartouches bénéficient des fonctionnalités MONTAGE, telles que le moteur de synthèse Sound Motion, le circuit analogique pur et les effets HQ. Pour trouver ces Performances, utilisez le filtre « **vrc-** » dans le champ de recherche.



« MONTAGE Expanded »

Toutes les performances de la bibliothèque promotionnelle initiale programmées sans Waveforms utilisateur sont également disponibles sur Soundmondo, répertoriés avec le terme de recherche « **HaPe** ».

« Superbooth »

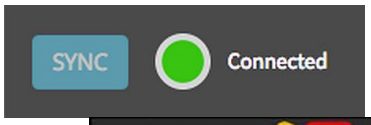
De nombreuses autres performances utilisateur ont été ajoutées entre-temps, dont celles de la campagne « Programmer un Son FM pour obtenir un t-shirt exclusif Yamaha Synths Superbooth 2018 », répertoriées sous la référence de recherche « superbooth ».

4.25.2.3 Soundmondo 2018 pour Google Chrome

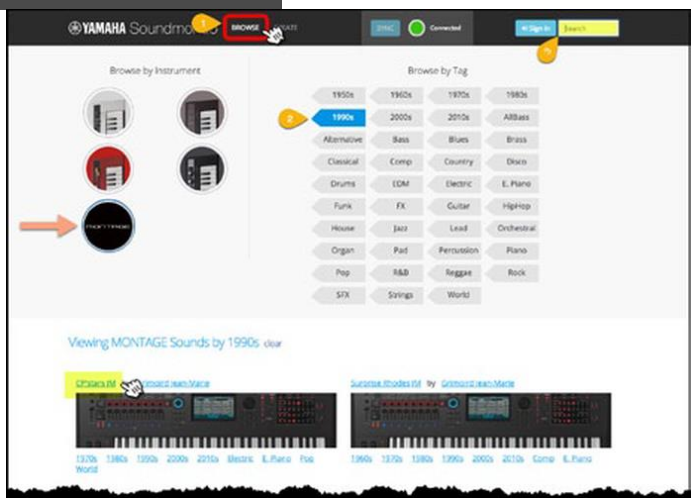
L'utilisation de la nouvelle version « Soundmondo » sur internet ne perturbera pas les anciens utilisateurs pour « reface ». Le Yamaha MONTAGE a été intégré de manière quasi transparente dans le système existant. Comme pour le « reface », la synchronisation se fait via USB en utilisant le Web-MIDI dans Google Chrome.

Pour utiliser « Soundmondo » pour la première fois avec un MONTAGE, voyez dans le numéro du Yamaha Music Production Guide mentionné ci-dessus, les informations sur l'enregistrement, la recherche de Performances et le téléchargement.

Pour échanger des données entre le MONTAGE et Soundmondo, établissez d'abord une connexion USB entre l'instrument et votre ordinateur. Installez si besoin le navigateur gratuit Google Chrome. Les autres navigateurs ne sont pas supportés. La première fois que vous démarrez Chrome après la réinstallation et la connexion de MONTAGE, vous devez autoriser l'accès aux périphériques MIDI. La connexion est alors fonctionnelle, ce qui est indiqué par l'affichage « Connected ».



- Cliquez sur « Browser » (1) pour rechercher et charger des Performances
- Activez si besoin des étiquettes (2) pour filter la sélection
- Entrez si besoin un terme de recherche (3) au-dessus et à droite du bouton « Connection » pour l'ajouter aux filtres déjà définis
- Cliquant sur un nom pour ouvrir une Performance
  Le bouton « SYNC » s'affiche ainsi que des informations supplémentaires
- Cliquez sur « SYNC » pour lancer le transfert de données par « Bulk Dump »





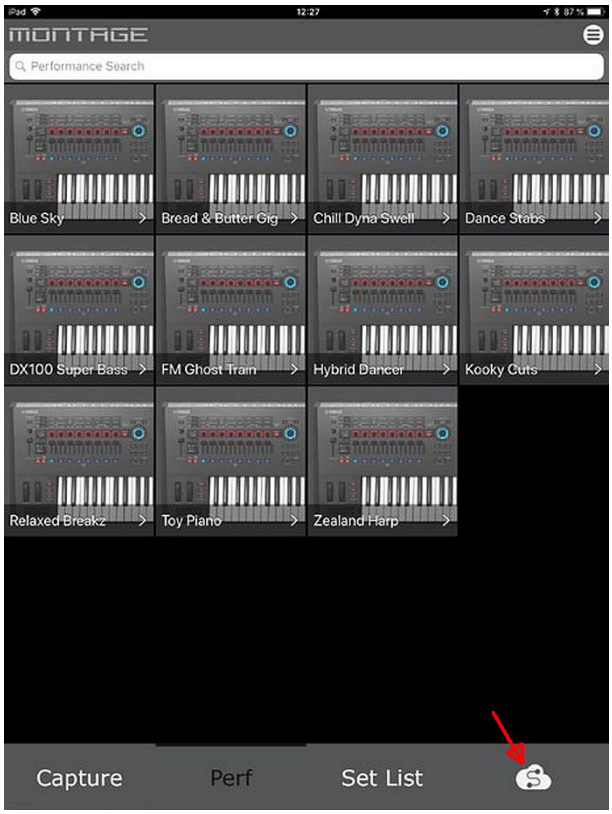
Une fois synchronisée la Performance s'utilise normalement, notamment comme une base pour une Performance utilisateur

- Ajoutez si besoin un nom, une description et au moins une étiquette pour identifier la Performance utilisateur
- Cliquez sur « SAVE » pour sauvegarder la Performance et la synchroniser avec Chrome

4.25.2.4 « Soundmondo » Application pour iOS

Comme pour les modèles « reface », une petite collection de « Performance » pour le MONTAGE est disponible dans l'écran de démarrage de l'application.

Après le démarrage de l'App iOS, et la connexion d'un MONTAGE l'écran passe immédiatement sur ce type d'instrument
Utilisez le petit menu en haut à droite pour accéder au LogIn
Il contient également tous les paramètres et des informations supplémentaires



- Cliquez sur l'icône « nuage » en bas à droite de l'écran principal pour accéder à la bibliothèque Soundmondo



- Entrez vos propres termes de recherche (1) et/ou acivez des tags (2) pour définir des filtres
- La recherche peut également être limitée aux Performances de certains utilisateurs de Soundmondo (3)
- Cliquez sur l'un des résultats de la recherche pour envoyer la Performance au MONTAGE
- Utilisez la petite icône de nuage bleu (4) sous chaque Performance pour l'ajouter à votre bibliothèque sur votre iPad / iPhone

4.25.2.5 Bluetooth

L'échange de données peut se faire via Bluetooth en alternative à la connexion sur le port **USB Computer** du Montage. Les paramètres permettent notamment de définir le type de connexion « MD-BT01 » ou « UD-BT0 ».

Cependant, selon la taille de la performance, le temps de transmission peut être long. Or, les performances de MONTAGE comprenent de nombreux paramètres « Common » et « Part », et selon le nombre de parties et utilisation du moteur de synthèse « Motion Control », la taille du paquet de données d'une Performance peut varier considérablement.

4.25.2.6 Bon partage de sons…

Comme « MONTAGE Connect », « Soundmondo » ne permet pas le transfert de forme d'onde utilisateur. Plusieurs bibliothèques promotionnelles gratuites, téléchargeables à partir de www.yamahamusicsoft.com, sont entièrement ou partiellement basées sur des formes d'ondes utilisateur facultatives. Si « Soundmondo » ajoute une performance utilisateur basée sur une forme d'onde utilisateur à partir de l'un de ces ensembles de sons, le fichier de bibliothèque correspondant doit être chargé dans le MONTAGE. Puisque les bibliothèques sont identifiées par leur nom, l'ordre de chargement des fichiers est indifférent.

Pour le partage de votre performance utilisant des formes d'onde utilisateurs, il est recommandé d'ajouter dans le champ « Voice Description », le nom du fichier de bibliothèque utilisé. Cet aperçu sera affiché dans l'application Soundmondo.

Ne partagez pas une Performance existante qui serait inchangée. Les doublons alourdiraient la recherche des Performances dans « Soundmondo ».
A ce sujet, une Performance existante, mais plus ou moins ajustée à votre goût, peut être enregistrée dans « Soundmondo » sous l'espace privé.

En cas de Performance existante ayant subie de profondes modifications, enregistrez là dans Soundmondo en changeant de préférence son nom, par exemple en ajoutant simplement vos initiales. La source originale de la nouvelle création devrait être également précisée, par exemple dans le champ « Voice Description ». N'hésitez pas à ajouter des informations complémentaires comme la source d'inspiration de cette variante.



Hans-Peter Henke

Traduction/Adaptation L. Duffar

4.26 Waveform Editor (Traduction à adapter)

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2018_06_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Avec cet « Waveform Editor » John Melas complète sa gamme d'outils logiciels pour le MONTAGE MODX.

Une partie importante des 2 synthétiseurs est le moteur de l'échantillon. Avec 128 voix stéréo, de nombreuses possibilités d'édition et de modulation, ainsi que des convertisseurs convaincants, une excellente base technique a été mise ici, qui a été rempli d'un stock complet d'échantillons produits exclusivement pour ces instruments. Mais vous avez certainement déjà connu ça !

Mais et MODX sont MONTAGE ne sont nullement limitée à leur mémoire ROM interne, car ils offrent une généreuse mémoire Flash de « User Waveforms » avec une taille de 1,75 Go (1 Go sur le MODX). Cela peut être rempli avec vos propres échantillons et avec des produits correspondants de fournisseurs tiers, qui sont ensuite gérées dans les bibliothèques utilisateurs pour fournir des fournitures sonores futurs. Les propriétaires de cette savent déjà MONTAGE fonctionnalité de la bibliothèque « Bösendorfer 290 Imperial Grand Piano ». Mais cet atelier est tout au sujet de vos propres sons.

Si vous souhaitez utiliser vos propres échantillons avec ces instruments, l'éditeur John Waveform par Melas entre en jeu, qui (dans une autre version) déjà bien servi pour les modèles XF et MOXF MOTIF. Le logiciel autonome compatible avec Windows et Mac OS supporte une variété de formats audiotels que AIF, WAV, MP3, WMA, FLAC, OGG ou qui sont même évalués lors de l'importation pour toutes les métadonnées existantes pour boucles et leur placement automatique dans les gammes correctes du clavier. Multisamples ready-made peuvent également être importés de divers formats, y compris SoundFont, GigaStudio et Akai. En plus du robot de l'échantillon Skylife introduit dans le dernier guide de production musicale, ce qui ouvre une autre façon de sons frais.

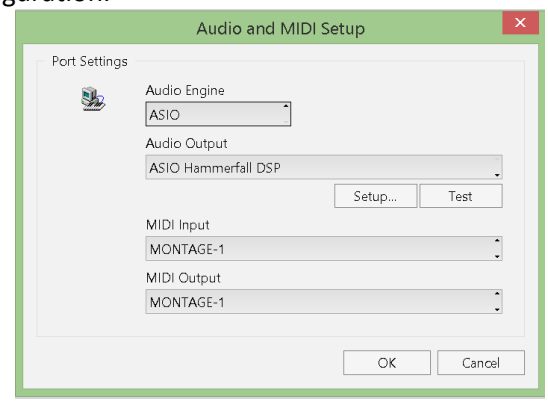
Il ne faut pas sous-estimer ces possibilités : avec d'autres échantillons le son de l'instrument peut être complètement à l'envers. Une sélection de tambours analogiques prêt club, SFX de l'industrie du cinéma, 8 bits sons, ou des enregistrements sur le terrain peut être utilisé dans de montage / MODX pour marquer le point de départ pour vos propres sons nouveaux. Et l'éditeur de Waveform est la porte à ce monde en préparant et la gestion de ces fichiers pour une utilisation dans et MODX MONTAGE.

Contrairement aux autres outils John Melas, l'édition se fait sur la base des fichiers sur l'ordinateur et non en connexion avec le Montage / MODX. Les projets terminés sont ensuite importés dans l'instrument via une clé USB. Le logiciel prend en charge les formats de sauvegarde MONTAGE (X7A), bibliothèque (X7L) et fichiers USER (X7U), ainsi que les équivalents MODX X8A, X8L et X8U.

4.26.1 DIDACTICIEL 810
4.26.2 AJOUTER DES ECHANTILLONS 810
4.26.3 MAPPING 811
4.26.4 EDITION 812
4.26.5 POINT FORT 813
4.26.6 CONCLUSION 813

4.26.1 Didacticiel

Dans cet atelier, je vous guiderai à travers l'opération de l'éditeur Waveform comme si vous aviez installé le logiciel.
Lancez « Waveform Editor » et créer un nouvel utilisateur ou un fichier BACKUP via le menu Fichier. En préparation, vous devez également spécifier les paramètres de votre interface audio et un clavier MIDI dans le menu de configuration.



4.26.2 Ajouter des échantillons

Assurez-vous que l'onglet Waveform est sélectionné et faites glisser certains fichiers audio individuels dans la table gauche.

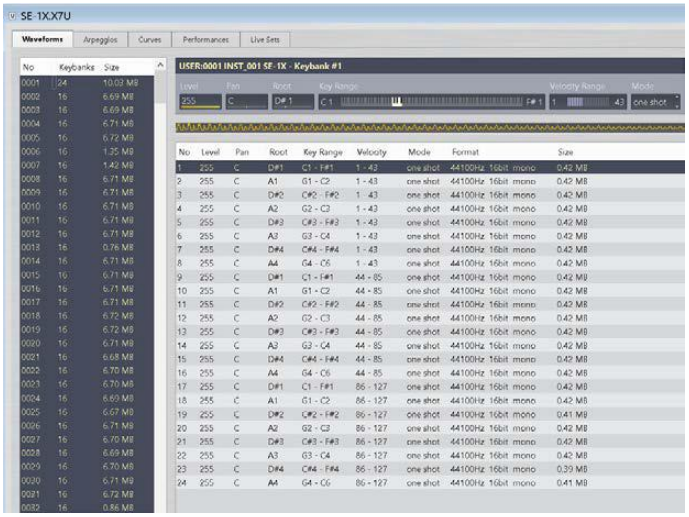


Si vous faites glisser plusieurs échantillons dans le grand espace de travail du logiciel à la place, vous produirez un Multisample.

Remarque : Si vous voulez plus tard jouer un groupe d'échantillons distribués sur le clavier, comme une série de sons de batterie ou effet, vous devez d'abord les regrouper dans un dossier sur votre ordinateur et faites-les glisser tous de là, dans l'espace de travail.



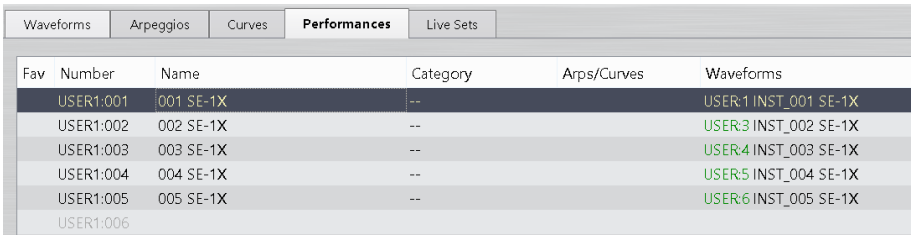
Vous pouvez obtenir des résultats rapides en faisant glisser compatible Multisample fichiers dans la zone de gauche au lieu de fichiers audio individuels, par exemple des fichiers au format SoundFont. Étant donné que ces SF2 fichiers peuvent déjà contenir plusieurs échantillons, l'éditeur de Waveform crée automatiquement une performance avec toutes les parties concernées échantillons (Keybanks) lors de l'importation, pour lesquels les informations de cartographie sont déjà prises en compte.
Si possible, importer un tel fichier SF2 maintenant.



Enregistrez votre travail via le menu Fichier sur une clé USB qui est préparé pour travailler avec MONTAGE / MODX. L'étape suivante consiste à importer ce fichier à partir de la clé USB dans votre montage / MODX. Vous trouverez ensuite les performances correspondantes dans la zone d'utilisateur de votre instrument. Vous pouvez les sélectionner directement, les jouer et les manipuler à l'aide des options montage / ModX.

En un clic droit, vous pouvez également transformer toute autre entrée dans la table Waveforms dans une performance. Ces performances peuvent être consultés et rebaptisés dans l'onglet correspondant.



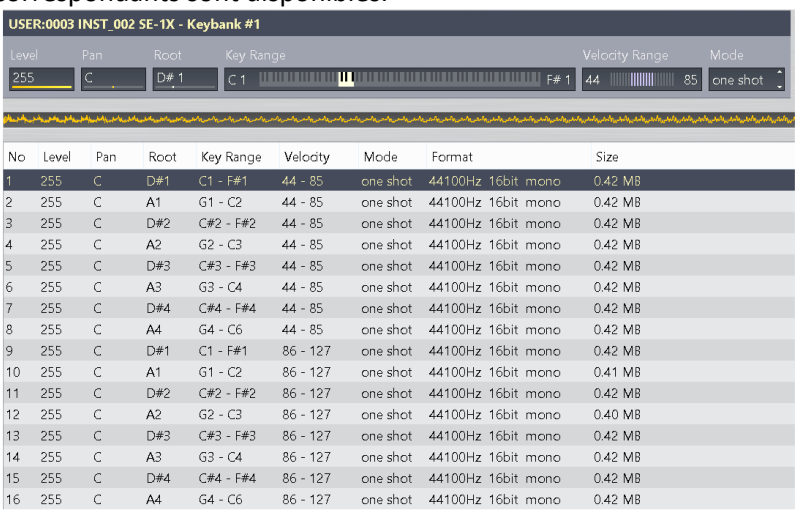


4.26.3 Mapping

Pour Multisamples, vous pouvez régler la hauteur de référence essentielle (racine), le volume (niveau), la position Panorama, la plage jouable sur le clavier, et une vitesse Plage dans laquelle se déclenche l'échantillon sélectionné. Vous pouvez également spécifier si l'échantillon est joué une fois comme un soi-disant One Shot, lire à l'envers, ou fonctionne avec une boucle.
Les valeurs de la hauteur de référence, ainsi que les limites inférieure et supérieure de la plage du clavier peut être réglé via MIDI. Pour ce faire, faites un clic droit dans le champ correspondant, puis appuyez sur les touches correspondantes sur le contrôleur MIDI connecté / clavier.

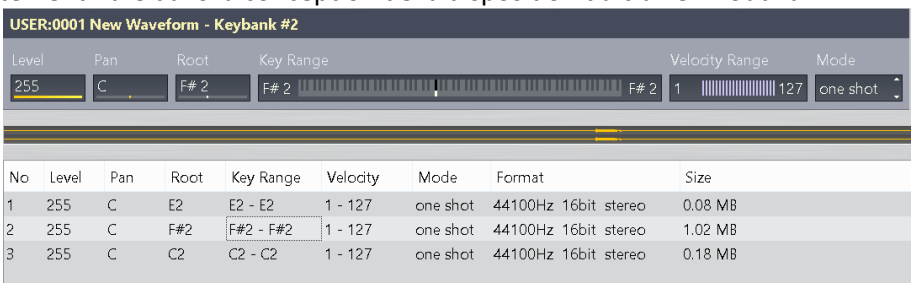
De cette façon, vous pouvez vous assurer le placement souhaité des échantillons dans les plages de clavier souhaitées. Comme vous pouvez le voirdans l'écran suivant, les instruments tonales sont typiquement agencés en plusieurs zones, chacune regroupées autour d'un échantillon avec une

hauteur de référence correspondante. De cette façon, un échantillon ne doit être transposé et par quelques demi-tons (Key Range) avant le prochain échantillon suit dans une autre zone. L'authenticité peut maintenant être augmentée en créant des plages de vélocité de la même manière, en supposant des échantillons correspondants sont disponibles.



No	Level	Pan	Root	Key Range	Velocity	Mode	Format	Size
1	255	C	D#1	C1 - F#1	44 - 85	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
2	255	C	A1	G1 - C2	44 - 85	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
3	255	C	D#2	C#2 - F#2	44 - 85	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
4	255	C	A2	G2 - C3	44 - 85	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
5	255	C	D#3	C#3 - F#3	44 - 85	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
6	255	C	A3	G3 - C4	44 - 85	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
7	255	C	D#4	C#4 - F#4	44 - 85	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
8	255	C	A4	G4 - C6	44 - 85	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
9	255	C	D#1	C1 - F#1	86 - 127	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
10	255	C	A1	G1 - C2	86 - 127	one shot	44100Hz 16bit mono	0.41 MB
11	255	C	D#2	C#2 - F#2	86 - 127	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
12	255	C	A2	G2 - C3	86 - 127	one shot	44100Hz 16bit mono	0.40 MB
13	255	C	D#3	C#3 - F#3	86 - 127	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
14	255	C	A3	G3 - C4	86 - 127	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
15	255	C	D#4	C#4 - F#4	86 - 127	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB
16	255	C	A4	G4 - C6	86 - 127	one shot	44100Hz 16bit mono	0.42 MB

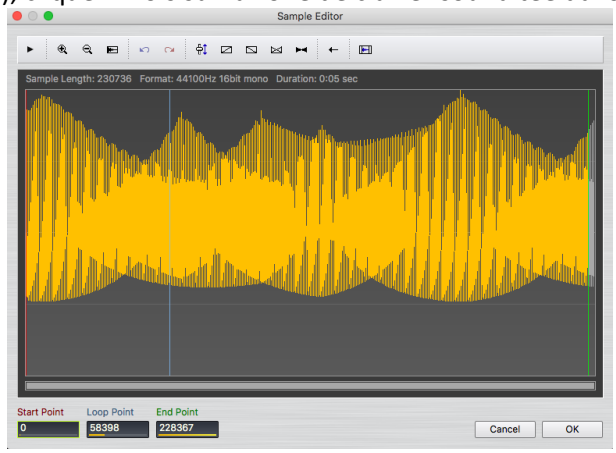
Vous auriez probablement faire d'autre part, la la cartographie pour un kit de batterie différemment. Dans cet exemple, la grosse caisse, caisse claire et charleston sont chacun sur une touche, ce qui correspond également à leur Fondamentale, pour être joué sans transposition. Mais bien sûr, vous êtes complètement libre dans la conception de la disposition du clavier. Tout va.



No	Level	Pan	Root	Key Range	Velocity	Mode	Format	Size
1	255	C	E2	E2 - E2	1 - 127	one shot	44100Hz 16bit stereo	0.08 MB
2	255	C	F#2	F#2 - F#2	1 - 127	one shot	44100Hz 16bit stereo	1.02 MB
3	255	C	C2	C2 - C2	1 - 127	one shot	44100Hz 16bit stereo	0.18 MB

4.26.4 Edition

Le nom du logiciel implique : le montage réel de la Des échantillons est également possible dans l'éditeur de Waveform. Le logiciel se limite à une fonctionnalité de base tout aussi utile et facile à gérer. Pour appeler l'affichage de « Waveform » correspondante dans une fenêtre séparée évolutive (Sous la direction de l'échantillon), cliquer 2 fois sur la zone de clavier souhaitée dans l'espace de travail.



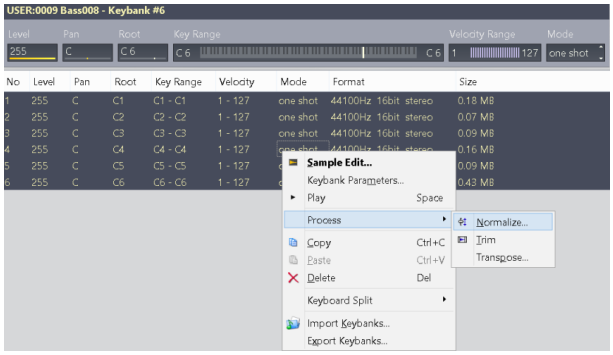
En utilisant les icônes dans la première ligne, vous pouvez zoomer sur la « Waveform », normaliser le niveau, transposent l'échantillon, fade in et out, et inverser le sens de lecture, y compris annuler et rétablir la fonctionnalité.

Les points de départ et de fin de chaque échantillon peuvent être saisis en utilisant directement les poignées ou le nombre champs ci-dessous. De même pour la boucle de Sustain possible, ce qui garantit que peuvent être lus même plus courts échantillons. Il y a aussi une fonction de boucle Alternance que des copies d'un échantillonavant et en arrière l'un après l'autre et donc prolonge.

Cet éditeur d'échantillons intégré vous offre un clavier virtuel au bas de l'écran. Vous pouvez également lire l'échantillon en cours via MIDI. Vous pouvez même manipuler le son avec un filtre de résonance et d'attaque et Decayparamètres pour obtenir une première impression du résultat plus tard dans MONTAGE / MODX.

Il est logique d'utiliser des échantillons manipulés dans plusieurs performances avec des paramètres différents sans prendre de l'espace mémoire supplémentaire. Cela vous permet de créer de nombreuses variations sonores à partir d'un seul son de base avant qu'elle ne se termine même dans le synthétiseur.

Soit dit en passant, vous pouvez également effectuer des fonctions d'édition telle que le niveau de plusieurs échantillons Normalization en même temps. Pour ce faire, sélectionnez les plages de clavier souhaitées, faites un clic droit sur eux et sélectionnez Processus.



Remarque : Vous devez effectuer des manipulations plus complexes exemples dans un échantillon éditeur dédié tel que Steinberg WaveLab Pro et WaveLab Elements avant de les importer dans l'éditeur de Waveform. Ces produits offrent souvent beaucoup plus de possibilités pour Sample manipulation ou même des automatismes pratiques. Dans ce combinaison seule votre imagination définit les limites.

4.26.5 Point fort

Une valeur ajoutée significative des résultats « Waveform Editor » du support mentionné des formats de sauvegarde et de fichiers USER. Ainsi, les fichiers correspondants de Montage / MODX peut être ouverts, changés, a réussi, et même convertis bidirectionnellement à tout moment. Mieux encore : En plus de la gestion des échantillons d'utilisateurs et performances, tout utilisateur arpèges, des séquences de mouvement, et « Live Sets » peuvent également être gérés.

4.26.6 Conclusion

Pour les utilisateurs qui veulent travailler avec leurs propres ou à l'extérieur des échantillons manipulés dans MODX et MONTAGE, « Waveform Editor » de John Melas est un véritable terrain de jeu. En même temps, le logiciel, qui coûte 60 euros abordables, est presque indispensable pour la gestion de ces données en raison de ses capacités d'organisation de données, puisque les synthétiseurs passent ici.


Ulf Kaiser

4.27 Phrases « User Audition » pour MONTAGE/MODX

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2018_05_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Déjà depuis la mise à jour du firmware 2.00 MONTAGE il est possible de créer des phrases « User Audition ». Comme les presets « Audition Phrases », celles-ci peuvent être affectées à des performances et enregistrées dans le cadre d'un fichier USER ou LIBRARY. Un fichier USER ou LIBRARY peut contenir 128 User « Audition Phrases ».

La fonction des phrases d'audition est de faire entendre une démonstration audio des Performances sous la forme de courtes séquences. Chaque performance PRESET (d'usine) est liée à l'une des Phrases « User Audition » parmi le millier disponible.

De là, on pourrait conclure que les « Audition Phrases » sont plutôt une affaire d'éditeur de sons, mais pas d'utilisateur « normal ». Mais ce n'est pas le cas, car les « Audition Phrases » peuvent être utilisé pour différents objectifs, comme cet article montrera.

4.27.1 BASES 814
4.27.2 ENREGISTREMENT DE LA PERFORMANCE 815
4.27.3 ENREGISTREMENT DE « USER AUDITIONS » AVEC UN DAW 816
4.27.4 CONVERSION DE « SONG » EN « USER AUDITION » 818
4.27.5 « SONGS » ET « USER AUDITIONS » COMME SOURCE D'INSPIRATION 819
4.27.6 « USER AUDITIONS » DE LA LIBRAIRIE EASY SOUNDS « SOUNDSCAPES » 821
4.27.7 « USER AUDITIONS » EN LIVE 821
4.27.8 FICHIERS MIDI DU TUTORIEL 822

4.27.1 Bases

Après tous, une « Audition Phrase » n'est rien de plus qu'un enregistrement de Song. Avec la version firmware 2.50 introduit dans ledernier numéro par Hans-Peter Henkel, les morceaux créés dans Montage / MODX sont entièrement compatibles avec les « Audition Phrases ». Les morceaux enregistrés avec le Séquenceur (Play / Rec) peuvent être complètement convertis en « User Auditions ». Le résultat de la lecture est la même pour les morceaux et « Audition Phrases ». Pour les parties arpèges, vous pouvez spécifier avant d'enregistrer si seules les notes de déclenchement ou les événements générés par les arpèges doivent être enregistrés et lus. On en dira plus dans la suite.

Un grand avantage de « User Auditions » sur « Songs » est la connexion directe à un fichier USER ou LIBRARY. Les 128 MORCEAUX maximum possible à partir de la version 2.0 du micrologiciel partir ne peuvent être enregistrés en même temps que toutes les autres données User dans un fichier Backup.

Les 128 « User Auditions », d'un ature côté, sont gérées indépendamment des 128 emplacements de stockage de morceau dans le Fichier USER. Et si le contenu USER est enregistré en tant que fichier LIBRARY, la nouvelle bibliothèque contient également les « User Auditions », qui, strictement parlant devrait être appelé « Library Auditions », bien que ce terme n'existe pas dans l'instrument. Théoriquement, un total de 9 x 128, soit 1152 phrases « User Audition », sont possibles pour 8 LIBRARIES et un fichier USER !

Un autre avantage d'utiliser « User Auditions » est la rapiditié d'accès avec le bouton **AUDITION**, sans avoir à quitter l'écran « Home » ou l'écran « Live Set ».

4.27.2 Enregistrement de la Performance

Les morceaux créés avec Montage / MODX peuvent - comme déjà mentionné - être utilisés comme « Audition Phrases ». La production réelle des « Audition Phrases » est fait avec l'enregistrement de la performance, qui est accessible directement à partir de l'écran « Home » via la fonction « Play / Rec ».

Je l'ai déjà décrit les fonctions de base du montage Séquenceur en détail dans les articles « Enregistrement de Performance - Partie 1 et 2 » (§ 4.13 ci-dessus) dans les éditions du 2017-05 et 2017-06. Si nécessaire, consultez sur ces deux articles, qui peuvent en principe être appliquées également au MODX.

En ce qui concerne l'utilisation de parties Arpeggio, cependant, la fonctionnalité décrite dans les deux articles a changé avec la mise à jour du firmware 2.50.

Dans la section « Séquenceur et arpégiateur MONTAGE » Je décrivais que la connexion entre Séquenceur et arpège est à sens unique. Il existe seulement de l'arpégiateur au séquenceur et non vice versa. Pendant la lecture, il n'y a aucun lien avec l'arpégiateur.

En principe, cela est encore correct, tant que le paramètre « Arp Rec », nouvellement ajouté avec le firmware 2.50, reste dans son réglage par défaut « ON ».



Dans ce cas, pour parties arpèges, ni les notes ni les accords ne sont enregistrés, mais les événements (Note et contrôleur de données) générées par l'arpégiateur. Pendant la lecture, il n'y a aucun lien entre le Séquenceur et l'Arpégiateur, de sorte qu'il n'y a pas de dédoublement de notes, même si les arpèges de la performance sont encore sous activés.

Cependant, si « Arp Rec » est réglé sur « OFF », les notes et les accords joués seront enregistrés, et non les données Arpeggio. Ceux-ci contrôlent alors l'arpégiateur pendant la lecture. Cela a l'avantage avec le même enregistrement et la sélection de différents types d'arpège, que des séquences musicales fondamentalement différentes peuvent être réalisées.

Les séquences enregistrées avec le réglage « Arp Rec = ON » sont marqués au nom du morceau avec l'entrée marquée en jaune « ARP ». Les séquences enregistrées avec le réglage « Arp Rec = OFF » ne sont pas marquées.

Ne soyez pas trouvés par les noms « ArpRec ON / OFF », mais prenez-les littéralement. Les noms font référence au comportement duSéquenceur lors de l'enregistrement du morceau.

- ✓ Avec « ArpRec ON » les événements des parties d'arpèges sont enregistrés avec l'arpégiateur acivé, donc « ON ». Pendant la lecture, d'autre part, l'arpégiateur est contournée.

- ✓ Avec « ArpRec OFF » les événements des parties arpèges avec les arpèges activés sont audibles mais ne sont pas enregistrées, donc « OFF ». Comme déjà mentionné, seules sont enregistrés les notes jouées et accords qui contrôlent les arpèges à la fois lors de l'enregistrement puis pendant la lecture.

Pour plus d'informations sur la fonction « Arp Rec », reportez vous à la section « Play / Rec » de l'article de Hans-Peter article de Henkel «Mise à jour du système d'exploitation OS v2.5 » (cf. § 4.22 ci-dessus) dans le numéro 2018-04.

4.27.3 Enregistrement de « User Auditions » avec un DAW

Comme une alternative à l'enregistrement de la performance sur l'instrument avec « Play / Rec », les « User Auditions » peuvent également être créés sur la base de l'importation de fichiers MIDI créés dans un DAW externes (par exemple Cubase, Logic) avec l'option de « traitement étendue ». Cependant, les fichiers MIDI ne sont pas chargés directement dans les emplacements de mémoire « User Auditions », mais sont d'abord chargés dans des emplacements de mémoire de morceaux et seulement ensuite converti en « User Auditions ».

Important à savoir: À partir de la Version firmware 2.50 MONTAGE ou 1.10 MODX, le paramètre « ARP Rec = ON » est utilisé automatiquement lorsque les fichiers MIDI sont chargés dans ou MODX/MONTAGE. Ce paramètre correspond au réglage par défaut de la fonction « Play /Rec ». Il est prévu que les notes de l'arpège sont déjà incluses dans la séquence. Par conséquent, les événements arpèges doivent être enregistrés dans le DAW - pas les notes de déclenchement et les accords.

- Pour ce faire, sélectionnez le paramètre suivant dans Montage/MODX: « UTILITY> Parameters> MIDI I/O > Arp MIDI Out = "ON" ».

Ce réglage « UTILITY » est également obligatoire d pour une utilisation ultérieure comme des morceaux ou des phrases Audition: « **UTILITY** > Parameters > I/O MIDI = "Multi" ». Le réglage alternatif sélectionnable « Single » ne convient pas, car le Séquenceur utilise le mode MIDI I/O « Multi ».

Le fichier MIDI standard créé avec le DAW est chargé dans le ou MODX/MONTAGE en utilisant le type de contenu « .MID File » et apparaît comme un morceau.

Soit dit en passant, en utilisant une astuce, il est possible de charger des fichiers MIDI avec le paramètre alternatif « ARP Rec = OFF ». Tout ce que vous devez faire est de placer un « Meta Event » spécifique à la position de début du fichier MIDI. Ce « Meta Event » se trouve dans le Fichiers tutoriel pour cet article (voir la note à la fin de cet article).

Si vous intégrez ce « Meta Event » dans votre projet DAW, vous pouvez le faire sans l'enregistrement Arpeggio note mentionné ci-dessus avec le paramètre « Arp MIDI Out », mais à la place enregistrer seulement des notes ou des accords pour le déclenchement de Arpeggiators pour parties d'arpèges.

Ainsi pour la création externe des « Songs » et « User Auditions », vous pouvez choisir entre « ArpRec ON » et « ArpRec DE ».

Le « Meta Event » spécial ne peut pas être chargé avec tous les DAW, surtout pas avec les versions de programme précédents tels que « Logic Pro 9 ».

Il est recommandé d'utiliser « Cubase Pro 8.5 » ou supérieur ou « Logic Pro X ». Dans ces deux DAW, le « Meta Event » apparaît dans une piste séparée sous cette forme:

Typ	Anfang	Ende	Länge	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Kanal	Kommentar
SMF: sequenzerabhängig	1. 1. 1. 0			127				43,72,03,00

L	M	Position	Status	K	Num	W	Länge/Info
		1 1 1 1	Meta	1	83	0	83 = Sequencerspezifisch
							4 / Yamaha

On peut aussi créer le « Meta Event » qui est nécessaire pour « ArpRec OFF » en enregistrant un morceau que vous avez enregistré sur l'instrument avec le réglage « ArpRec OFF » comme un fichier MIDI en utilisant « Save as .MID file » et importer le fichier MIDI résultant en votre DAW. Le « Meta Event » apparaît dans une piste séparée comme indiqué ci-dessus.

Afin de rendre plus facile pour vous de commencer à créer des fichiers MIDI pour « Songs » et « User Auditions », j'ai préparé quelques fichiers d'exemples que vous pouvez utiliser comme échantillons et orientation pour vos propres créations. Vous pouvez télécharger les fichiers MIDI avec le « Meta Event » déjà mentionné (voir le lien à la fin de l'article).

Voici un aperçu et une brève description de l'exemple des fichiers.

- Après charger un des fichiers MIDI, vous devez effectuer ces réglages dans « Play/Rec » pour une lecture en boucle: « Loop » sur « ON », « Loop Start » à « 001 » et « Loop End » à 009.
- Essayez différentes scènes pour les Performances Multi Part!

ARPRCE _OFF.MID

Ce fichier ne contient que le « Meta Event » décrit ci-dessus, avec laquelle le réglage « ArpRec = OFF » est faite ou MODX MONTAGE.

CHORDSEQ _OFF.MID

Ce fichier contient le « Meta Event » pour « ArpRec = OFF » et une séquence d'accords, avec laquelle des Performances Multi Part complexes avec de nombreuses parties arpèges et scènes peuvent être mieux contrôlés. Les canaux MIDI: 1 - 8 contiennent les mêmes événements, de sorte que ce fichier peut être utilisé pour les deux Performances « Single Part » et « Multi Part » jusqu'à 8 parties.

Si la performance étant contrôlée contient parties arpèges, celles-ci sont contrôlées par la séquence d'accords. En raison de l'utilisation de le « Meta Event », les arpégiateurs sont activés et non contournées. Les séquences musicales créées par la séquence d'accords sont variables car ils dépendent de la Arpèges types définis dans les parties arpèges.

Voici quelques performances appropriées pour cette séquence d'accords: Yo Luv (Category Strings, Scene 3 and higher), Filter & Funky (Category Pad/Choir), DJ Montage (Category Synth Comp), Kreuzberg Funk (Category Musical Effect).

SYNTHARP_ON. MID

Ce fichier MIDI contient déjà un arpège. Contrôler l'arpégiateur n'aurait aucun sens. Par conséquent, le « Meta Event » n'est pas inclus. Dans le MODX ou MONTAGE le réglage par défaut « ArpRec = ON » est appelée, pour contourner « Arpeggiators ».

Le fichier ne contient qu'une seule piste (canal MIDI 1) et ne peut donc être utilisé que pour une Performances « Single Part ». Les performances de la catégorie « Synth Comp » listés ici

sont, par exemple, bien adaptées à être contrôler avec « SynthArp »: Fat Saw Arpeggio, Trancious Line, PercussiveSequence, et Bright dance.

Comme l'arpégiateur est contournée, il est indifférent que l'arpégiateur soit activé ou non dans la performance contrôlée.

SCHLAGERHERZ _OFF. MID

Ce fichier contient « Meta Event » et une séquence d'accords avec laquelle le montage / MODX Performance « Schlagerherz » ((Category Main = Pad/Choir, Category Sub = Analog) peut être contrôlé. Les canaux MIDI: 1 - 8 contiennent les mêmes événements. En raison de l'utilisation de « Meta Event », les arpégiateurs sont activés et non contournées. Les parties d'arpège 2, 3, 4 et 5 sont commandées par la séquence d'accords ainsi que les parties de jeu 1, 6 et 7.

SCHLAGERHERZ _ON. MID

Ce fichier est également destiné à contrôler la Performance « Schlagerherz ». La même séquence d'accords que « Schlagerherz_OFF.mid » est utilisée. Ici, cependant, les notes d'arpèges sont déjà enregistrées avec des « Arp MIDI Out » dans les parties arpèges. Par conséquent, le fichier ne contient pas le « Meta Event ». Dans le MODX ou MONTAGE, le réglage par défaut « ArpRec = ON » est appelée, pour contourner Arpeggiators.

Ce fichier conduit au même résultat que le fichier « Schlagerherz_ OFF.mid », que ce soit le son, ou la séquence musicale. Ce dernier peut être utilisé de manière plus souple, cependant, étant donné que d'autres types d'arpège peuvent être réglés dans la performance, tandis qu'avec « Schlagerherz_ON.mid » les notes arpèges sont déjà enregistrées et l'arpégiateur est donc contournée.

4.27.4 Conversion de « Song » en « User Audition »

Après l'enregistrement et le chargement de fichiers MIDI, ils peuvent être convertis en « User Auditions ». Cependant, cela seulement est possible intégralement.

Cela signifie que TOUS les morceaux existants sont convertis en « User Auditions » et écrasent déjà les « User Auditions » existants. Il est donc fortement recommandé de garder des morceaux déjà utilisés comme « User Auditions » dans la mémoire et de les enregistrer dans un fichier de Backup.

La conversion des morceaux en « User Auditions » se fait avec la fonction « update « User Auditions », que vous pouvez trouver ici:

- **PERFORMANCE**> « EDIT> PART [COMMON]> General »



On peut alors sélectionner la banque USER et ses phrases au lieu de la Banque PRESET. L'attribution d'une phrase « User audition » est stockée dans les performances respectives.

En ce qui concerne les parties arpèges, les « User Auditions » fonctionnent exactement de la même manière que les morceaux. Les réglages de « ArpRec » (ON / OFF) sont appliquées lors de la conversion.

4.27.5 « Songs » et « User Auditions » comme source d'inspiration

Les « Songs » ou phrases « User Audition » créés avec le réglage « Rec Arp = OFF » peuvent être utilisés pour contrôler les parties arpégiateur de diverses performances. Comme décrit ci-dessus, les enregistrements avec ce paramètre n'enregistre que les notes jouées ou accords et pas les événements arpèges. Ces séquences, par exemple des séquences d'accords intéressant, créent non seulement leur propre son lors de la lecture avec une performance, mais aussi des séquences musicales complètement différentes.

Par exemple, si vous avez composé une séquence d'accords pour un nouveau projet musical, vous pouvez l'essayer avec une performance. Cela fonctionne aussi bien avec « Play / Rec » et **AUDITION**. Vous serez étonné des résultats intéressants qui peuvent être obtenus en termes sonore et musical. A l'inverse, après l'exécution « Update User Auditions », vous pouvez également démarrer à partir d'une performance inspirante et essayer différentes « User Auditions » avec elle.

Pour enregistrer ces séquences génériques qui peuvent être utilisées pour différentes performances, vous devez sélectionner une performance qui utilise un grand nombre de parties. Le nombre de parties détermine le nombre de pistes enregistrées. Si vous utilisez une performance « Single part » pour un enregistrement, une seule piste est créée. Il est peu judicieux de contrôler une performance « Multi Part » avec cela, puisque seule la première partie serait alors adressée.

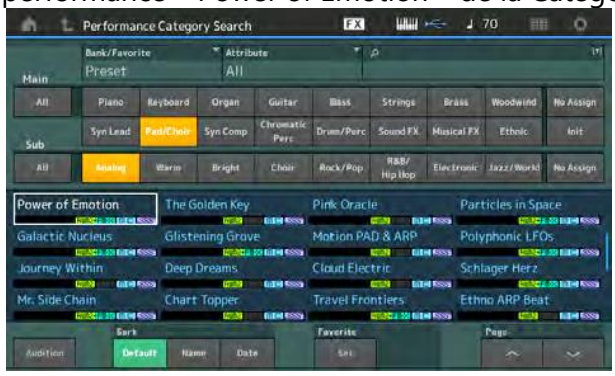
Les trois performances suivantes de la catégorie « Pad / Choir - Analog » sont parfaitement adaptées pour l'enregistrement de séquences générique en raison de leur grand nombre de parties:

- ✓ Power of Emotion (7 parties)
- ✓ Schlagerherz (7 parties)
- ✓ UnderWater Worlds (8 parties)

L'exemple suivant décrit les étapes consistant à d'abord enregistrer plusieurs séquences d'accords avec PLAY / SEQ (Arp Rec = off) puis les convertir en phrases utilisateur.

EXAMPLE « POWER OF EMOTION »

- ➢ Sélectionnez la performance « Power of Emotion » de la Catégorie « Pad / Choir »



- ➢ Quittez « Category Search » avec **EXIT**.
  L'écran « Home » apparaît, où vous pouvez trouver les 7 parties de la performance « Power of Emotion » dans la Vue d'ensemble Mixer



- Appuyez sur la touche **RECORD** pour afficher l'écran « Play/Rec »
- Set « Arp Rec » sur "OFF"
- Réglez l'option « Quantize » à une valeur qui correspond à vos capacités de jeu, par exemple 1/16 (120)



- Appuyez sur le bouton **PLAY** et jouer la séquence d'accords à la fin du décompte
- Arrêtez l'enregistrement peu de temps avant la fin de la dernière barre de la séquence d'accords
- Réglez « Loop » sur « ON » et réglez « Loop Start » et « Loop End » sur la longueur de la séquence d'accords. Pour une séquence d'accords à quatre mesures, le réglage correct est 001 01 à 005: 01
- Appuyez sur **PLAY** pour écouter l'enregistrement.
  Si l'enregistrement ne répond pas à vos attentes ou est défectueux, vous pouvez le supprimer avec « Cancel » et recommencer. Les paramètres par défaut sont conservés
- Après un enregistrement réussi, cliquez sur le nom du morceau et entrez un nom individuel, par exemple le nom de la performance
- Cliquez sur « Store Song & Performance Settings »

Ainsi, vous avez enregistré une « Song » qui contient exactement la même séquence d'accords dans les parties 1 - 7. Ce morceau peut être utilisé pour contrôler la plupart des performances PRESET, car seules quelques Performances utilisent les 8 parties.

Essayer la séquence d'accords enregistrée avec d'autres Performances.

- Tout d'abord, sélectionnez une performance par **CATEGORY**
- puis utilisez le bouton **PLAY** pour revenir au séquenceur.
- Définir les performances en tant que favoris adaptés à vos séquences d'accords et qui vous inspirent.
  Cela se fait dans « Category Search » en cliquant sur « Set » dans le champ « favorite » au bas de l'écran.



- Après avoir enregistré une série de séquences d'accords des « Songs », vous pouvez les convertir en Phrases « User Audition » en utilisant la fonction « Update User Auditions » décrit ci-dessus.

Dans l'étape suivante, dans « Category Search », sélectionnez les performances précédemment marqués comme favoris l'un après l'autre de la banque « Favorite ». Dans chacune de ces performances, sélectionnez la Banque « User Audition » à l'écran et faites défiler les numéros de phrase **EDIT** > « General > Common ». Une sélection réussie peut être la base pour vos prochaines productions de musique !

4.27.6 « User Auditions » de la librairie Easy Sounds « SoundScapes »

Les Soundlibrary « Evolving Soundscapes » publié par Easy Sounds peu de temps après la sortie du Firmware 2.0 montage utilisent déjà la fonction « User Auditions ». Un total de 64 phrases « User Audition » sont incluses dans le fichier USER.

- ✓ Les phrases 1 à 25 contiennent des séquences de démonstration liées aux performances Multi Part, y compris les événements de contrôle pour des « scènes », **Super Knob** et **molette de modulation**.
- ✓ Les phrases 26 à 64 contiennent des séquences d'accords génériques qui peuvent être utilisés pour toute exécution.
- ✓ Les séquences d'accords ne contiennent pas des événements de contrôle. Ainsi, vous pouvez contrôler les « scènes », le **Super Knob** et la **molette de modulation** vous-même pendant lecture.

Les démos de phrase d'audition de la bibliothèque « Evolving Soundscapes » produites spécialement pour cet article, sont destinées à vous donner une idée de comment sonnent de différentes façons le même son « Audition Phrases » avec différentes performances arpèges.

On peut trouver ces démos à www.easysounds.de dans la catégorie boutique ou MODX MONTAGE. Sélectionnez le produit « Evolving Soundscapes » (Audition) Phrase Demos.

Dans chaque démonstration, l'une des phrases d'audition se joue avec des performances de la bibliothèque

4.27.7 « User Auditions » en Live

L'utilisation des « User Auditions » peut également être intéressante pour les claviéristes Live.

Si vous utilisez déjà des « Songs » avec le Performance Recorder (Play / Rec), vous devriez envisager de convertir les morceaux avec « Update User Auditions ». Les avantages de cette solution ont déjà été mentionnés ci-dessus:

- ✓ Accès direct de la performance sélectionnée avec le bouton **AUDITION**
- ✓ Sauvegarde dans un fichier USER ou LIBRARY

- ✓ Augmente le nombre maximal de séquences possibles de 128 chansons (USER et LIBRARY) pour 1152 Phrases « User Audition »

Si nécessaire, vous pouvez attribuer une phrase audio utilisateur à chacune de vos performances Live. Cela peut être lancé par **AUDITION** depuis les écran s« Home » ou « Live Set » à une vitesse fulgurante pour les courts enregistrements.

Bien sûr, il est également possible d'enregistrer szq « User Auditions » pour Performances Split, où la zone gauche du clavier est utilisée pour un enregistrement ou même pour une piste d'accompagnement complet et la zone droite du clavier pour les parties à jouer.

A cet effet, les performances existantes peuvent être éditées en modifiant les notes limites des parties (Part Settings - General) et en ajoutant des parties si nécessaire.

J'espère vous avoir donné le savoir-faire nécessaires à la création de « User Auditions » et vous donner des suggestions pour leur utilisation créative.

4.27.8 Fichiers MIDI du tutoriel

Les fichiers MIDI mentionné dans la section « Enregistrement des "User Auditions" avec un DAW » peut être commandé en écrivant un e-mail avec le mot-clé « Vidéo Gratuit »
montage@easysounds.de
Immédiatement après l'enregistrement, vous recevrez un e-mail à partir Easy Sounds avec le lien de téléchargement pour activer le contenu.

Dans le dossier de téléchargement, vous trouverez d'autres fichiers pour les articles MONTAGE précédents dans le Guide de la production musicale.

Peter Krischker 

4.28 Logiciel « SampleRobot »

En plus de des tutoriels ci-après sur les versions 6.0 et 6.1, vous pourrez également visionner les tutoriels vidéos dont les liens sont fournis au paragraphe § 7.3.3 ci-dessous, ainsi que les tutoriels de « Moessieurs » reproduit aux paragraphes § 6.1.4.2 et 6.1.4.3.

4.28.1 « MONTAGE EDITION 6 » 823
4.28.2 « MONTAGE EDITION 6.1 » 829

4.28.1 « Montage Edition 6 »

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2018_05_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Le fabricant basé à Berlin « Skylife » commercialise depuis 2005 le logiciel d'échantillonnage « SampleRobot ». Jusqu'à la fin de Mars 2019, vous pouvez obtenir gratuitement une licence dédiée au Montage de ce logiciel. EDIT : A l'occasion de la mise à jour 6.1 l'opération est prolongée jusqu'en mars 2020 (Cf. § 4.28.2 ci-dessous).

De façon automatique ou semi-automatique, « SampleRobot » échantillonne tout générateur de son physique ou virtuel selon un schéma défini par l'utilisateur, prépare les échantillons (plus précisément les multi-échantillons) puis les met dans le format souhaité pour l'exportation.

Une série de tâches peuvent être programmées pour être répétées à l'identique sur plusieurs notes et même plusieurs variantes d'un son. Par exemple, « SampleRobot » peut échantillonner toutes les 3 notes avec 3 vélocités pendant 5 secondes, et les traiter automatiquement.

La version présentée ici est limitée aux formats du Montage « .X7U » et « .X7L ».

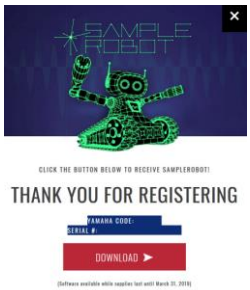
4.28.1.1 Installation 823
4.28.1.2 Premier échantillonnage 824
4.28.1.3 Transfert vers le Montage 827
4.28.1.4 Echantillonnage d'un son avec « Sustain » 827
4.28.1.5 Constituer sa bibliothèque personnelle de sons 828

4.28.1.1 Installation

Si vous n'êtes pas déjà inscrit chez Yamaha Musicsoft, créez un nouveau compte utilisateur: https://eu.yamahamusicsoft.com/samplerobot .

Après la saisie des données nécessaires, vous recevrez la version gratuite de l'édition de « SampleRobot pour MONTAGE » formée de 2 codes :

- ✓ un Code Yamaha à 6 chiffres
- ✓ un numéro de série de 12 chiffres, que vous pouvez également voir plus tard dans votre compte utilisateur Yamaha à tout moment.



Vous recevrez alors un lien de téléchargement contenant les versions Windows et Mac OS.

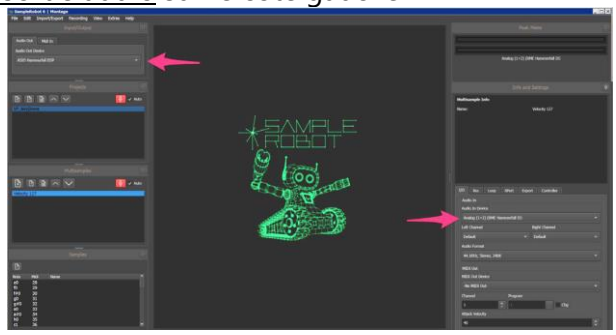
Décompressez le fichier téléchargé, puis lancer l'installation. Vous trouverez alors le logiciel sur le disque sous « Skylife / SampleRobot 6 »

4.28.1.2 Premier échantillonnage

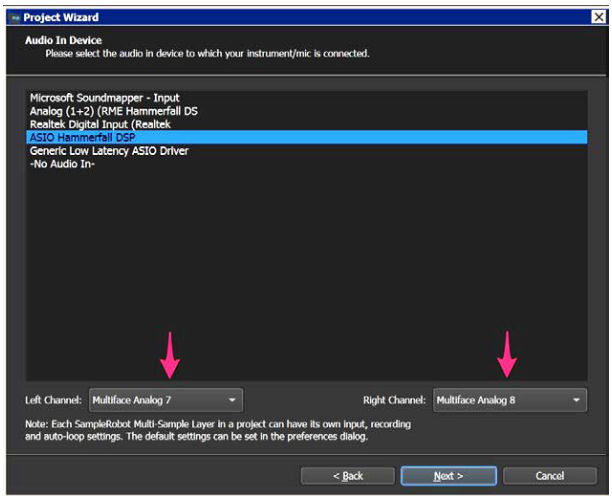
Pour commencer, choisissez un son sans phase « Sustain », comme une basse.

Au premier lancement, « SampleRobot » vous demandera votre numéro de série, le code Yamaha et des données personnelles. Remplissez les champs appropriés et cliquez sur « Activate ». « SampleRobot » est alors prêt à l'emploi et ouvre l'« Assistant de projet » pour la création de nouveaux projets d'échantillons. Mais pour l'instant, fermez cette fenêtre.

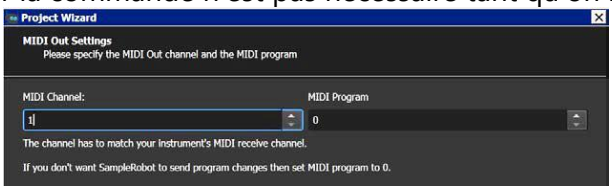
- ➢ Dans le menu principal cliquez sur « Extras / Open Preferences » pour ouvrir la fenêtre de définition des réglages des interfaces MIDI et AUDIO, et du format d'enregistrement
- ➢ Sélectionnez votre interface audio dans le menu contextuel « Audio IN Device », ce qui pemettre de bénéficier d'un indicateur de volume pendant l'enregistrement
- ➢ Sélectionnez la sortie audio sur le côté gauche



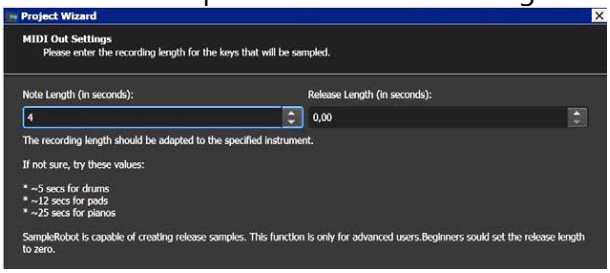
- ➢ Choisissez un générateur de sons pilotable par MIDI (pour commencer)
- ➢ Connectez votre interface audio aux sorties audio du générateur de son, ainsi que la sortie MIDI de votre ordinateur à l'entrée MIDI du générateur de son.
- ➢ Connectez éventuellement un clavier maître à l'ordinateur afin de pouvoir déclencher quelques sons avant le processus d'échantillonnage (non obligatoire)
- ➢ Sélectionner le son voulu du votre générateur de sons.
  faite un test d'enregistrement pour régler le niveau
- ➢ Dans le menu « File » lancez l'Assistant de projet vous guidera pas à pas pour votre premier échantillonnage
- ➢ Nommez le projet et sélectionner un emplacement de stockage des échantillons.
- ➢ Sélectionnez l'interface, les entrées ainsi que la résolution AUDIO (par exemple, 16 bits / 44,1 kHz / stéréo)



- Définissez la sortie MIDI et le canal MIDI
  En effet, l'échantillonnage d'un générateur de sons pilotable par MIDI, est facilité par la fonctionnalité « Automatic Recording » de « SampleRobot » qui déclenche automatiquement les notes par commandes MIDI
- Définissez si besoin la commande « Program Change » (dans ce cas sélectionnez le réglage « 0 » car la commande n'est pas nécessaire tant qu'on ne change pas de son).

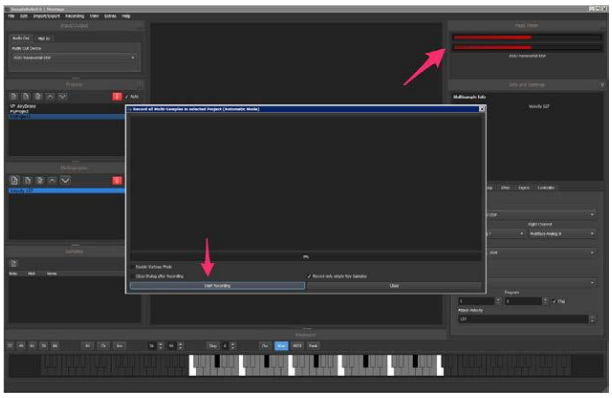


- Spécifiez la plage d'octaves et le nombre de vélocités à échantillonner
  Jusqu'à 8 vélocités pour le format Montage
- Choisi le pas d'échantillonnage (Key Step), demi-ton ou plus
  On peut en effet économiser l'espace mémoire en laissant « SampleRobot » interpoler les démi-ton
- Spécifiez la longueur à échantillonner pour chaque note (Note Lenght).
  Une durée trop courte risque de couper la phase Release et une durée trop longue est coûteuse en espace de stockage. Testez donc différentes notes du son choisi avant de fixer une durée raisonnable avec une sécurité
- Vous pouvez ignorer le second paramètre « Release Length »

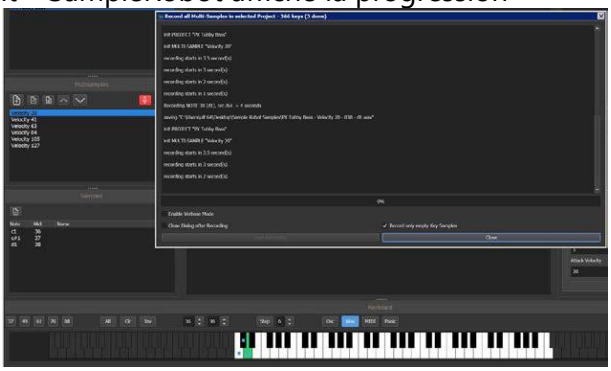


- Dans l'avant-dernier écran, on peut activer la fonction « Automatic Loop ». Dans ce cas, nous la laissons inactive
- Cliquez sur « Finish »

Avant de lancer l'enregistrement, vérifiez si le son désiré est toujours sélectionné dans le générateur de son. Jouez quelques notes en contôlant le niveau de volume sur le vu-mètre de « SampleRobot ».

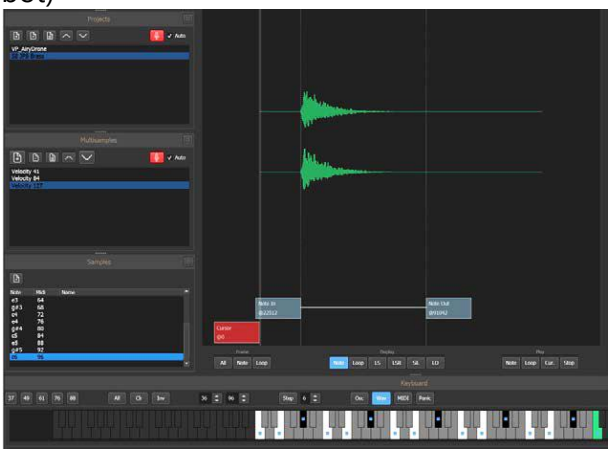


➢ Cliquez sur « Start Recording » pour démarrer les enregistrements des notes successives, dont « SampleRobot affiche la progression



➢ Une fois la procédure terminée, fermez la fenêtre.
Dans la fenêtre principale 3 onglets hébergen le projet, le Multisample et les échantillons individuels
La « Waveform » apparaît au milieu, tandis qu'un clavier virtuel en bas montre un aperçu de la position des échantillons sous la forme de points bleus

- Vous pouvez cliquer sur les échantillons pour les écouter.
- Vous pouvez éditer la « Waveform », par exemple pour ajuster les points de début et de fin (Wave Robot)



4.28.1.3 Transfert vers le Montage

Pour être en mesure de jouer le son échantillonné sur le Montage, il est nécessaire d'effectuer une exportation depuis « SampleRobot »

L'édition Montage de « SampleRobot » supporte les types de fichier Montage (* .X7U) et (* .X7L).

- Dans le menu sélectionnez « Import / Export > Export Selected Project as ... »
- Indiquez un nom et l'emplacement et laisser les autres paramètres par défaut



- Copiez le fichier créé sur une clé USB (formatée sur le Montage) et connectez-le sur le port **USB Device** du Montage
- Presssez **UTILITY** > « Load »
- Spécifiez le format souhaité pour afficher le fichier dans « Content Type ».

Le fichier obtenu peut alors être chargé dans le Montage, pour être joué directement !

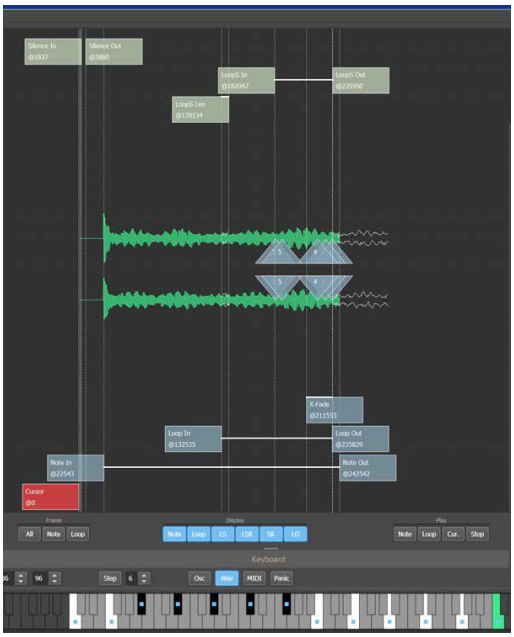
Pensez à sauvegarder vos données utilisateur auparavant, aux cas où elles soient écrasées lors du chargement des échantillons.

4.28.1.4 Echantillonnage d'un son avec « Sustain »

Si le son choisi pour l'échantillonnage comporte une phase de « Sustain », les échantillons doivent être bouclés par l'échantillonneur, afin d'imiter la phase de « Sustain ».

Commencez avec des sons relativement simples avec contenant le moins de modulation possible phase de sustain, mais les algorithmes sophistiqués de bouclage de « SampleRobot » donneront le plus souvent un résultat utilisable.

- Activez l'option « Loop » dans l'« Assistant de projet » en conséquence.
- Réglez les paramètres supplémentaires pour adapter la boucle à la nature du son
  Une certaine expérience est nécessaire pour régler convenablement ces paramètres selon le son échantillonné
- Régler manuellement les positions de boucle dans l'affichage « Waveform »



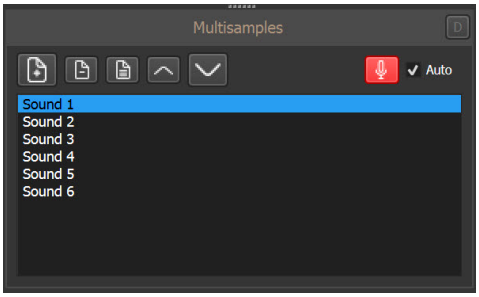
4.28.1.5 Constituer sa bibliothèque personnelle de sons

Outre les générateurs de sons pilotés par MIDI, il est possible d'échantilloner des Batteries électroniques ou tout autre instruments non pilotable par MIDI (dans ce cas l'échantillonage est semi automatique).

De plus « SampleRobot » propose d'autres fonctionnliatés facilitant notamment la création de « Multisamples » :

- ✓ « Preset Manager » fournissant des Presets pour les scénarios d'enregistrement spécifiques.
- ✓ Paramètres d'enregistrement « Multisamples »
- ✓ Possiblité de dupliquer des paramètres par un simple clic de souris,
- ✓ Possiblité de définir la commande « Program Change » permettant d'échantillonner plusieurs variantes d'un son au cours d'un même processus

Ces fonctionnalités permettent de rassembler différentes variantes d'un son dans un Multisamples afin d'obtenir un son unique présentant plusieurs facettes, notamment selon la vélocité de jeu.



ON en apprendra plus dans le manuel anglais de « SampleRobot », téléchargeable via le menu « Help » du logiciel.


Ulf Kaiser

4.28.2 « Montage Edition 6.1 »

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2018_05_EN.pdf »
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Depuis 2018, les propriétaires d'un MONTAGE peuvent obtenir gratuitement le logiciel « SampleRobot Pro 6 » de Skylife dans une version spéciale dédiée.

Référez-vous au Guide de production musicale 5/2018 pour les instructions d'installation et de l'introduction: www.easysounds.eu/MusicProductionGuide_2018_05_EN.pdf (également reproduit en français dans ce document au § 4.28.1 ci-dessus).

La mise à jour 6.1 est maintenant disponible gratuitement pour les utilisateurs déjà inscrits. « SampleRobot » vous informe même automatiquement sur la disponibilité d'une nouvelle version lorsque vous démarrez le programme. Tout ce que vous avez à faire est de télécharger et l'installer.

Vous pouvez également vérifier manuellement les mises à jour via l'option de menu « Aide ». Si cela ne fonctionne pas avec votre version « SampleRobot 6 », vous pouvez toujours télécharger un programme d'installation depuis Yamaha MusicSoft. Dans ce cas cependant, il faut prendre soin de désinstaller au préalable la version précédente.

Si vous êtes propriétaire d'un MONTAGE mais pas encore de « SampleRobot Montage », vous pouvez toujours l'obtenir gratuitement jusqu'en Mars à 2020.

4.28.2.1 Nouveautés 829
4.28.2.2 Echantillonnage d'instruments virtuels 829
4.28.2.3 Améliorations à venir 830
4.28.2.4 Droit d'auteur des instruments virtuels 830
4.28.2.5 Utilisation 830
4.28.2.6 Résumé 834

4.28.2.1 Nouveautés

En plus d'améliorer le support des moniteurs haute-résolution et des configurations multi-écrans, « SampleRobot » adopte maintenant un code couleur qui améliore la navigation dans les projets, les Multisamples et les échantillons. En même temps, des raccourcis clavier (Maj, Alt ou Ctrl / Cmd et flèche vers le haut / bas) peuvent être utilisées pour la navigation.

Mais la nouveauté la plus importante de « SampleRobot 6.1 » est l'hôte VST intégré. En effet, le logiciel offre désormais la possibilité d'échantillonner des instruments virtuels au format VST. L'intérêt est immense car chaque instrument VST installé sur l'ordinateur peut maintenant servir de source sonore pour les nouveaux échantillons. Aucune interface AUDIO interne/externe ou câble MIDI n'est nécessaire, car le VST-i est hébergé dans « SampleRobot »

4.28.2.2 Echantillonnage d'instruments virtuels

La possibilité de créer des instruments Multisamples jouables sur le Montage présente plusieurs avantages: D'une part, vous vous libérez de l'ordinateur, ce qui est précieux sur scène

et en répétition, notamment en termes de fiabilité. Par exemple, vous n'aurez pas à craindre une baisse imprévue de la puissance de calcul de votre ordinateur portable.

De plus, au lieu de jongler avec différents plug-ins, on peut se constituer une banque de Multisamples de différentes sources de sons. En même temps, on profite d'une polyphonie augmentée et plus fiable. En effet certains plug-ins sont limités en polyphonie (voir sont monophoniques par conception), alors que le MONTAGE dispose de 128 voix stéréo (même le mode Unison gras de votre plug-in virtuel analogique favoris peut ainsi être converti en polyphonie).

Vous pouvez également utiliser les Multisamples comme point de départ pour un traitement par le MONTAGE : Filtres, Effets, Layers variables, Parties à base d'échantillon supplémentaires et FM.

Le son peut également être transformé au niveau de « SampleRobot » par la création de « Crossfade Loop », pour apporter un nouveau caractère par raport au son du plug-in.

Enfin, l'archivage de sons sous forme d'échantillons jouables sur un instrument physique est également un investissement pour l'avenir. Qui peut être sûr qu'un certain logiciel sera toujours disponible en dix ans ? Le risque est plus faible pour un échantillon, d'autant plus que « SampleRobot » permet de changer de format de sortie.

4.28.2.3 Améliorations à venir

Officiellement, la fonctionnalité « VST Host » est présentée comme une version bêta. Des mises à jour gratuites complèteront la gamme des fonctions. C'est dans ce contexte que seul est supporté à ce jour le format VST-2 (64 bits), tandis que les formats VST3 et AU sont encore à suivre. En même temps, Skylife prie les utilisateurs de lui transmettre des commentaires sur les anomalies constatées.

4.28.2.4 Droit d'auteur des instruments virtuels

On prendra garde de n'échantillonner que des Plug-ins achetés légalement. De plus, soyez créatifs en créant vos propres patches, avant de les transformer en échantillons ! En effet, l'élaboration d'un Presets de Plug-in est processus très créatif et coûteux en temps.

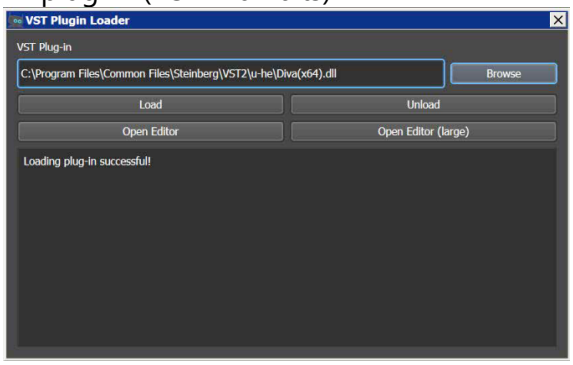
Enfin il convient mentionner l'éditeur des Plug-ins échantillonés, afin de respecter le droit d'auteur.

4.28.2.5 Utilisation

Avant tout, utilisez votre DAW pour trouver ou créer un son approprié dans le plug-in désiré. À titre d'exemple, nous avons choisi « Diva » de U-He.

Lancez alors « SampleRobot 6.1 ».

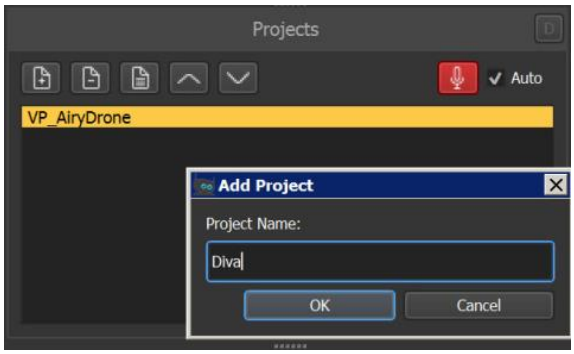
- Sélectionner l'hôte VST via le menu « Extra ».
  Spécifier d'abord l'emplacement de l'instrument VST désiré puis accédez au plug-in (VST-2 64 bits)



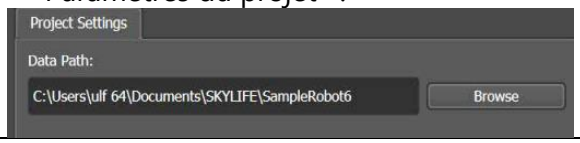
- Appuyez sur « Load » et ouvrez l'interface utilisateur du plug-in via « Open Editor »



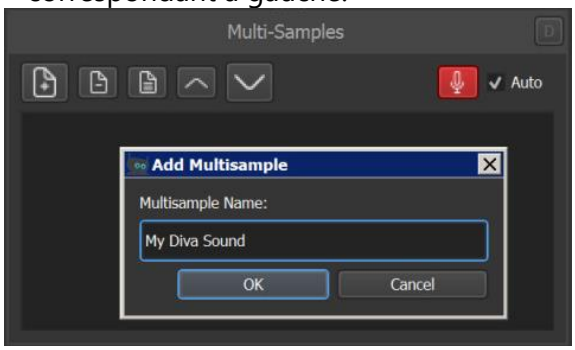
- Créez un nouveau projet en cliquant sur « + »



Le chemin de stockage pour ce projet s'affiche à droite dans la zone « Paramètres du projet ».

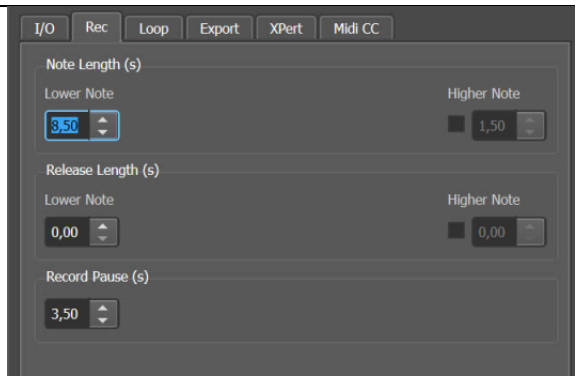


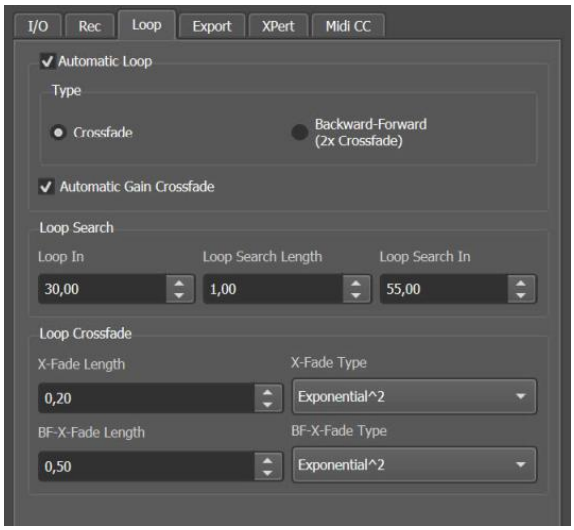
- Créer un nouveau Multisample en cliquant sur « + » dans la zone correspondant à gauche.



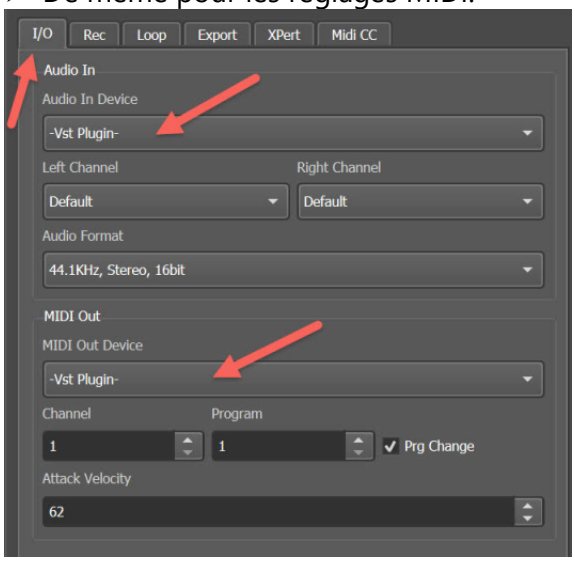
La couleur de codage passe du jaune à l'orange et les Multisamples correspondantes sont maintenant affichés à droite

- Plus bas, vous pouvez maintenant définir les paramètres d'échantillonnage dans plusieurs onglets pour la création de Multisamples « bare » (nus), tels que la résolution d'échantillonnage, la durée de l'enregistrement, et les paramètres éventuel pour la fonction « Automatic Loop »





- Lors de la configuration des entrées et sorties, il est important d'informer le logiciel que vous avez l'intention d'enregistrer un plug-in.
- De même pour les réglages MIDI.



Rappelons que l'interface du plug-in peut être ouverte à tout moment via le menu « Extra », et que le son choisi (choix modifiable à tout moment via le gestionnaire de Presets) est jouable soit avec le clavier virtuel en bas de la fenêtre de « SampleRobot » ou avec un clavier MIDI connecté.

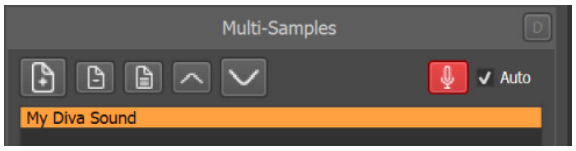
- La nouvelle fonction « Monitor » permet d'entendre le son choisi, afin de juger de la durée et des vélocités à enregistrer. Vous pouvez également mieux évaluer si vous voulez travailler avec une boucle (pour les sons « longs »).



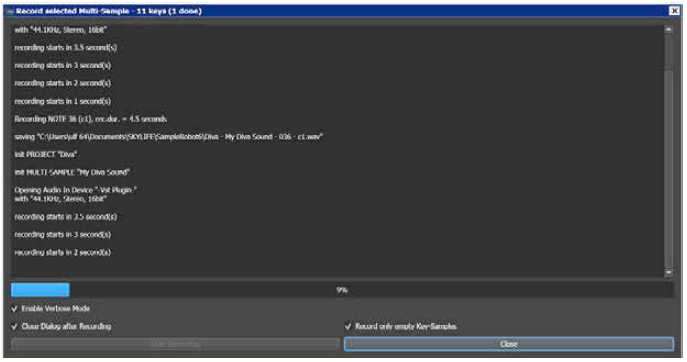
- Avec l'aide du clavier virtuel définissez la plage et le pas d'échantillonage
  le nombre d'échantillons à créer est définit par la taille du clavier virtuel et la touche « Step »



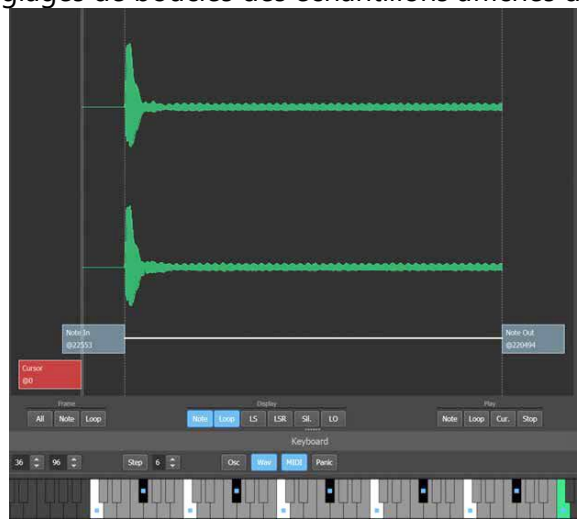
- Appuyez sur le bouton rouge d'enregistrement dans le zone gauche de projet ou de multi-samples (Dans le premier cas l'échantillonnage sera effecté directement pour tous les Multisamples créés)



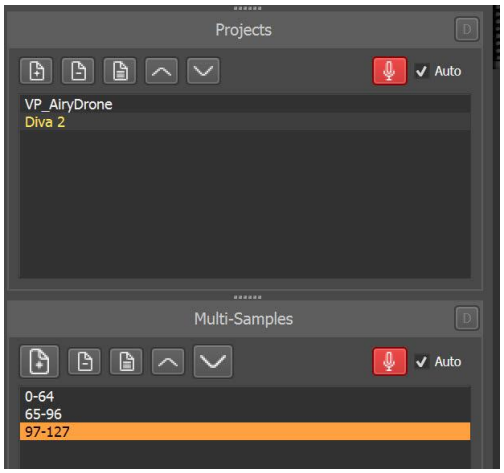
La fenêtre d'enregistrement qui s'ouvre permet de démarrez le processus avec un clic de souris.



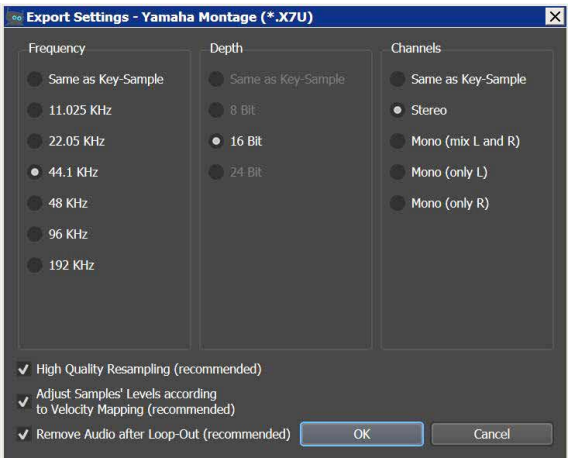
- Une fois l'enregistrement terminé, vous pouvez modifier les points de début et de fin ainsi que les réglages de boucles des échantillons affichés dans l'interface utilisateur



NB : Vous avez ainsi créé un Multisample pour une certaine vélocité à partir d'un son VSTi. Cependant il est plutôt souhaitable d'échantillonner une plage dynamique afin que le son joué dépende de la vélocité.



- Pour finir créez le fichier au format Montage par « Import / Export > Export selected Project as... » en choisissant entre les types (* .X7U) et (* .X7L)
- Définir le nom et l'emplacement du fichier et laissez tels quels les autreparamètres



- Enfin, copiez le fichier créé sur une clé USB, puis chargez dans votre Montage !

En alternative à ce tutoriel, vous pouvez utiliser « Assistant de projet » de « SampleRobot » qui vous guide pas-à-pas dans la configuration du processus d'échantillonnage y compris pour plusieurs gradations dynamiques. Voir plus de détails sur l'Assistant de projet dans notre premier article sur « SampleRobot » (§ 4.28 ci-dessus)

4.28.2.6 Résumé

« SampleRobot » permet d'équiper le Montage de nouveaux sons à base d'échantillons. Le logiciel est disponible gratuitement pour les utilisateurs du Montage. En plus de l'échantillonnage d'instruments physiques sous forme de Multisamples (de façon manuelle, semi-automatique ou entièrement automatique), la dernière version de « SampleRobot » prend désormais en charge des instruments virtuels au format VST-2. Ainsi, le réservoir de sources sonores s'accroit considérablement. Enfin, pour bénéficier de formats de sortie supplémentaires et de fonctions supplémentaires, vous pouvez passer à la version complète « SampleRobot Pro » pour un prix spécial de 169 EUR (au lieu de 249 EUR).
www.samplerobot.de



Ulf Kaiser

4.29 Super Knob : Conseils pratiques

4.29.1 PARTIE 1 835
4.29.2 PARTIE 2 (TRADUCTION A ADAPTER) 844

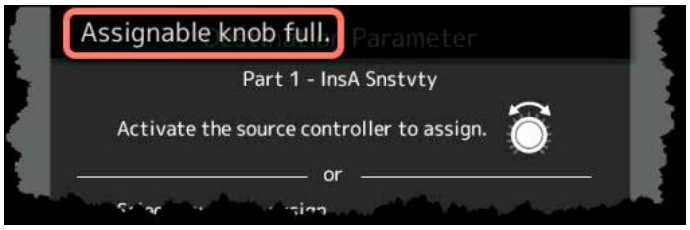
4.29.1 Partie 1

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2019_02_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Depuis la sortie du Montage en Février 2016, dans nous avons publié quelques articles sur le puissant « Matrix Controller » du montage et maintenant du MODX.

Avec la dernière mise à jour majeure du système d'exploitation OS v2.50 du Montage (voir Guide Music Production 2018-04 § 4.22 ci-dessus) l'affectation simplifiée des paramètres au **Super Knob** et aux **Assignables Knobs** via le bouton **CONTROL ASSIGN** a été étendue. Cette version d'OS du Montage est aussi la base de la version 1.1 du système d'exploitation du MODX

Le bouton **CONTROL ASSIGN** combine plusieurs étapes de programmations pour connecter le paramètre à un **contrôleur**, comme le **Super Knob** ou l'un des **Assignables Knobs**. Afin de ne pas écraser les affectations déjà contenues dans une performance, seules les connexions d'affectations et les contrôleurs libres sont utilisés. Cela conduit à une affectation dynamique qui s'adapte à la situation initiale. Il peut également arriver que toutes les connexions d'affectation soient déjà occupées. Dans ce cas, le message d'erreur « assignable Knob Full » s'affiche.



Chacune des performances présélectionnées (2655 dans le MONTAGE et 2143 dans le MODX) présente au moins une assignation de contrôleur au **Super Knob** (sauf pour les performances d'initialisation « INIT Normal (AWM2) », « Init Normal (FM-X) » et « Init Drum »). Si vous souhaitez enregistrer une variante d'une performance existante et son assignation de contrôleur, il y a plusieurs possibilités : supprimer une assignation existante, la compléter ou la modifier ou en ajouter une nouvelle. Cela qui nécessite certaines connaissances, ainsi que la capacité d'analyser les éléments concernés : une ou plusieurs « Performances » ou « Parties » de « Performances multi part ».
Cet atelier apporte quelques conseils sur la base d'exemples, qui sont dans une large mesure des cas de figure de forums ou d'ateliers utilisateurs.

Avant d'entrer dans la pratique, certaines notions élémentaires sont abordées.

4.29.1.1 Control Assign: Common & Part 836
4.29.1.2 « Controller Matrix » 838
4.29.1.3 Variante d'une Performance existante 838
4.29.1.4 Plus de détails sur « More shade » 839
4.29.1.5 « Speed Control » 840

4.29.1.6 C'est terminé ! 843

4.29.1.1 Control Assign: Common & Part

Une « Performance » de Montage/MODX peut comporter jusqu'à 16 parties. Je me limiterai ici aux 8 parties disponibles pour le « Keyboard Control ». Chaque « Performance » a une zone « Common » de ses composants et paramètres, notamment:

- ✓ Entrée A / D
- ✓ Effets système : Reverb, Variation
- ✓ Control Assign
- ✓ Motion Sequence

Chaque partie a aussi ses composants et paramètres spécifiques (non « Common »), notamment:

- ✓ Part Settings (General)
- ✓ Effets d'insert A et B
- ✓ Control Assign
- ✓ Motion Sequence

L'affectation de contrôleur (Controller Assignment) est disponible dans la zone « Commons » ainsi que les « parties ». Et cela fonctionne de façon indépendante dans les 2 zones, même si bien sûr il peut y avoir des liens entre les paramètres « Common » et les autres. Les captures d'écran ci-dessous du Montage/ModX montrent des exemples basés sur le Preset de Performance d'usine « More Shade » (Catégorie> « Organ »> « Tonewheel »).

Le commutateur « Super Knob Link » sur l'écran « Performance> Motion Control> Super Knob » ci-dessous détermine lequel des « Commons Assignables Knobs » est connecté au **Super Knob**.



- Pressez **PERFORMANCE HOME** pour passer à la zone « Common » de la « Performance ». Cela s'applique aux « Assignables Knobs », quand les **encodeurs** sont en modes « TONE », « EG / FX » (MODX), « EQ / FX » (Montage), « EQ » (MODX), ou « ARP / MS »



Le nom de la performance devient encadrée et en surbrillance en blanc, pour indiquer la page **PERFORMANCE HOME**, et donc le mode « Common » (indépendamment du choix « mode View »).



À la gauche des « Assignables Knobs » virtuels affichés, se trouve l'indication « Assign Common ». L'écran comporte les « Common Assignables Knobs », qui peuvent être commandés directement à travers les **encodeurs** physiques (Pour le MODX, l'indication « Common Assign1-4 (5-8) » signale que seuls 4 « Assignables Knobs » peuvent être commandés directement à l'aide des **encodeurs**. Pressez « Part 1 » à l'écran (qui est alors encadré en blanc et en surbrillance), et l'affichage devient « Part 1 Assign (1-4) »)



Alors que dans « Common View » de la performance, seul « Assignable Knob 1 » a été marqué comme « Assign », ici « Assignable Knobs 1 à 7 » le sont. Cela indique que l'**encodeur** correspondant est déjà affecté.

L'affichage indique que la performance « More Shade » présente les « Controller Assignements » suivants:

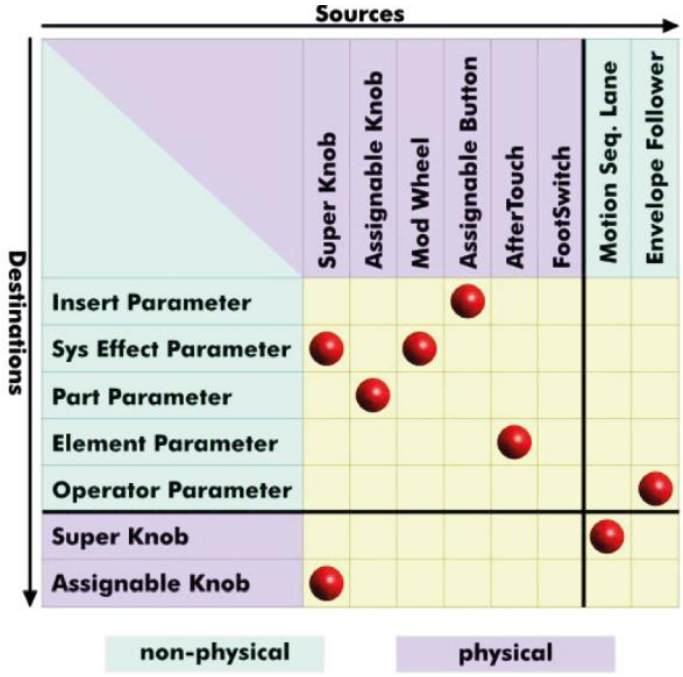
- ✓ **Super Knob** contrôle tous les « Assignables Knobs Commons »
- ✓ Seul « Assignable Knob 1 Common » a une affectation
- ✓ Il y a une affectation pour chacun des « Part Assignable Knob : 1 – 7 »
- ✓ « Common Assignable Knob 1 » contrôle uniquement « Part 4 »

NB : Il existe d'autres « Controller Sources » matérielles outre les **encodeurs**, comme **Modulation-Wheel**, **Pitch-Bend, Assignable Switch 1 et 2**, ainsi que **Aftertouch** (ce dernier non disponible dans le MODX). Ceux-ci sont non indiqués à l'écran. Pour cet article, on

abordera uniquement le **Mod-Wheel**, tandis que les autres « sources » seront abordées dans ultérieurement.

4.29.1.2 « Controller Matrix »

On rappelle que le « Control Assignement » entier fonctionne avec différentes « sources » et « destinations », qui peuvent être dans la zone « Common » ou une « partie » de performance. On parle aussi d'une « Controller Matrix », qui peut être représentée graphiquement comme suit:



Le graphique contient seulement quelques exemples de « destinations ». Dans tous les cas, l'action va de « source » à « destination ».

Les connexions suivantes sont possibles pour la zone « Common » et les « Parties »:

- ✓ Super Knob > Common Assignable Knob
- ✓ Common Assignable Knob > Common Parameter (par exemple l'effet système)
- ✓ Common assignable knob> Part Assignable Knob (dans une partie)
- ✓ Part Assignable Knob> Part parameter (dans une partie)
- ✓ Mod-Wheel, Pitch Bend-Wheel, Aftertouch, Assign1 / 2 > Part Parameter (dans une partie)

Pour le moment, on n'aborde pas les contrôleurs non physiques.

4.29.1.3 Variante d'une Performance existante

L'édition de performances existantes ne se limite pas aux Presets d'usine, mais s'applique également au contenu tiers (par exemple de YamahaMusicSoft ou EASY SOUNDS).

Selon les besoins, l'adaptation d'une performance peut se faire sur les parties de la performance d'origine, ou par l'ajout de parties issues d'autres performances. Pour le moment travaillons exclusivement sur les parties existantes de la « Performance » (en l'occurence «

More Shade »). Nous avions déjà un bref aperçu des connexions entre « Super Knob **»** et les « Assignable Knobs » pour la zone « Common » ou les « parties » (voir ci-dessus).

Sur toutes les générations de synthétiseur Yamaha, le contrôleur **Mod-Wheel** des performances de types Organ et Vocal, est attribué généralement au paramètre « Speed Control » pour l'effet d'insertion « Rotary Speaker ». « More Shade » ne fait pas exception.

On terminer donc cette description par le contrôleur **Mod-Wheel**, le moyen d'établir la connexion correspondant dans « Control Assignment », et la façon d'utiliser « Speed Control» avec un autre contrôleur, comme le **Super Knob** (FC7).

4.29.1.4 Plus de détails sur « More shade »

« Common Assing » décrit ci-dessus est maintenant claire, mais pour aller plus loin, passons en mode « Edit ».

- Appuyez sur **PERFORMANCE HOME**
- Appuyez sur **EDIT**
- Dans l'écran « Edit - Common / Audio », sélectionnez la 4ème entrée « Control » dans le menu latéral
- A partir de la 2ème colonne du menu de page, sélectionnez « Control Assign »
- Touchez « Auto » à l'écran (fond vert)
- Tourner légèrement le **Super Knob**

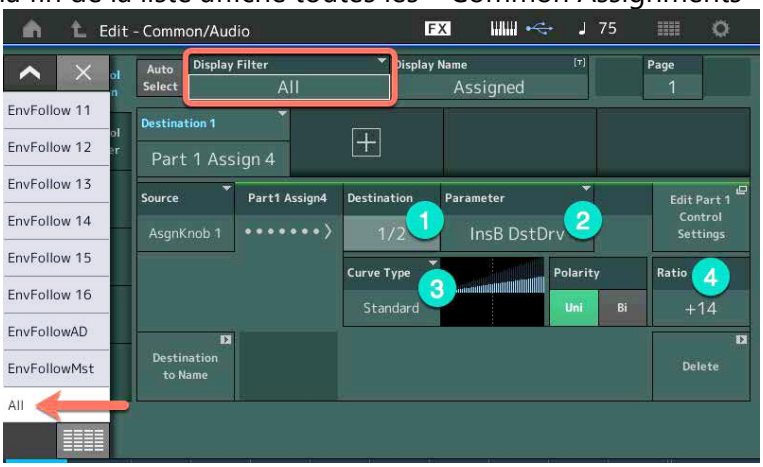
L'écran affiche les informations suivantes:



- ✓ 1) « Autoselect » (Active) reprend le dernier **contrôleur** physique sélectionné (« Super Knob » ou « Assignable Knob ») dans « Display Filter »
- ✓ 2. Comme son nom l'indique, c'est ici que les connexions du contrôleur sélectionné sont affichées.
- ✓ Affiche la source sélectionnée, qui peut être modifiée directement. La « Destination » (Common) de cette source est affichée au-dessus 4 et peut être modifiée.
- ✓ En outre, d'autres assignations peuvent être ajoutées via « + » à droite. 5 montre déjà la « Destination » dans la « Partie ». Le nombre derrière « / » indique le nombre de « Destinations » dans la « Partie ».
- ✓ Via 6, vous pouvez passer directement aux « Part Control Settings ».

- Une pression sur « Display Filter » 2 permet d'afficher d'autres sources.

L'entrée « All » à la fin de la liste affiche toutes les « Common Assignments ».



Cette « Performance » ne contient qu'un seul « Common Assignment », qui est également affiché.

- Si le champ « Destination » 1 est actif pour la « partie » (En surbrillance en blanc), d'autres « destinations » peuvent être affichées pour la « partie » via la molette **DATA** ou les boutons **DEC** / **NO** & **INC / YES**
  Ainsi, on peut voir, sans commuter sur la « partie », que « Part Assignable Knob 4 » contrôle les paramètres « InsB DstDrv » 2 et « InsBOutput ». La courbe 3 et le ratio 4 sont affichés séparément pour chaque Assignation.

Ceci termine l'exposé des assignations de « Destinations » de **Super Knob**.

4.29.1.5 « Speed Control »

Bien que « Display Filter » soit sur « All », ni la « source » **Modulation-Wheel** ni le paramètre « Speed Control » ne sont apparus dans les « destinations ».

Les raisons proviennent des différences expliquées précédemment entre les Assignation « Commons » et de « Partie ». La première raison est qu'un « Common Assignable Knob » n'atteint jamais une « Destination de partie » sans un « Part Assignable Knob » initial. La seconde raison est que les « Controller Sources » suivants ne peuvent être utilisées dans une « partie » :

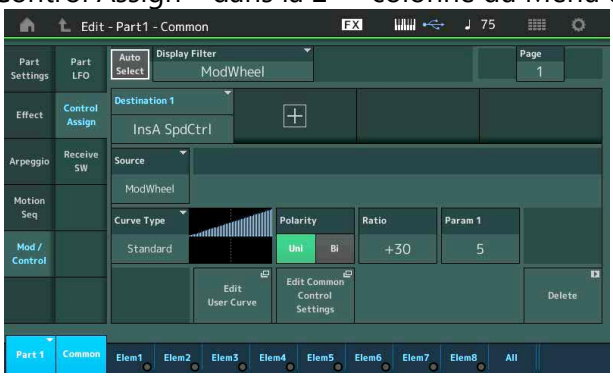
- ✓ **Molette de modulation**
- ✓ **Pitch Bend Wheel**
- ✓ Aftertouch
- ✓ **Assignable Knob 1/2**

Il n'est pas possible de contrôler un paramètre « Common » avec l'une de ces « Part Sources » ni celle d'une autre « partie ».

Si vous êtes toujours sur la page « Common Control Assign », utiliser le raccourci « Edit Part 1 Control Settings » (6 ci-dessus). La procédure depuis la page d'accueil « Performance » (HOME) est :

- ➢ Sélectionnez « Part 1 » sur l'écran pour ouvrir le menu latéral
- ➢ Sélectionnez « Edit » dans le menu latéral

- Sélectionnez l'entrée 5 « Mod Control » dans le menu latéral
- Sélectionnez « Control Assign » dans la 2ème colonne du Menu de page



En règle générale, **Mod-Wheel** est le premier « Controller Source » apparaissant dans « Display Filter ».

- Si ce n'est pas le cas, il suffit d'activer la fonction « Autoselect » et d'actionner brièvement **Mod-Wheel** pour afficher la connexion à la destination « InsA SpdCtrl »
- Pour transférer cette affectation au **Super Knob** (et donc à l'éventuel contrôleur « FC7 » connecté), sélectionnez « Assignable Knob 4 » dans le champ « Source » au lieu de « Mod Wheel »

  Pourquoi toujour le 4ème « Assignable Knob » ? Parce que « Common Assignable Knob 1 » contrôle uniquement la « Partie 4 » !

  Immédiatement après, les affectations existantes apparaissent : la connexion à la nouvelle destination « InsA SpdCtrl » a été ajouté aux 2 « destinations » déjà existantes



On peut laisser **Mod-Wheel** comme « Destination » du 1er « Controller Source », c'est-à-dire que la rotation de **Super Knob** de gauche à droite provoque :

- Un ajout de « Distortion »
- Un changement de vitesse de Rotary

Une autre possibilité simple est de simplement supprimer les affectations existantes si la « Distorsion » n'est pas nécessaire.

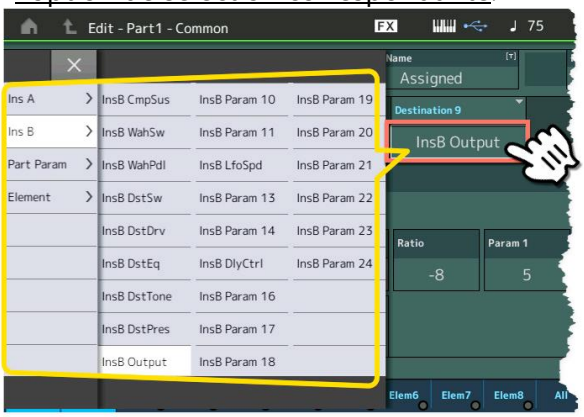
Conseil pratique

Les champs « Destination x » sont divisés en 2.

- En haut l'indice x (dans « Destination x ») permet de sélectionner la « Destination »
- En bas s'affiche le paramètre de Destination choisi



- Touchez le paramètre affiché dans le champ « Destination » pour <u>afficher une table avec l'option de sélection correspondante</u>.



Avant d'aller plus loin, enregistrez la performance actuelle avec **STORE** en ajoutant au nom un caractère (1, *, ...) pour identifier la variante.

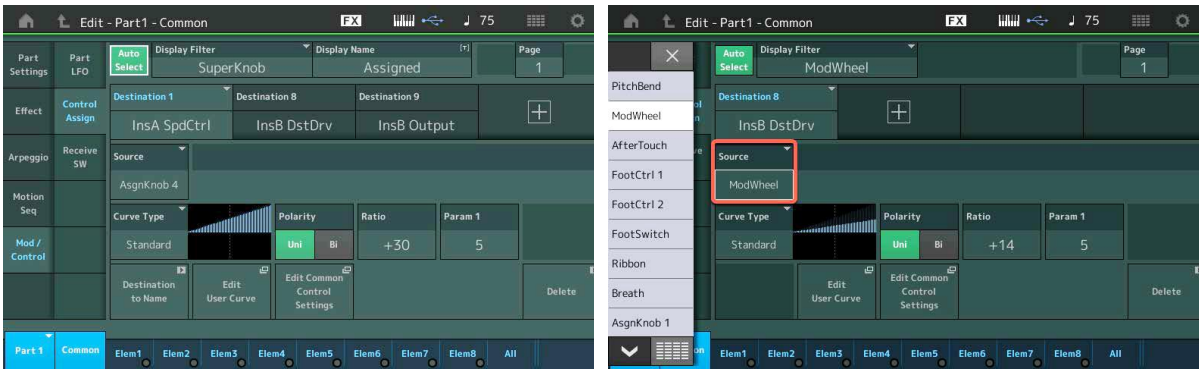
Suppression d'une destination

- Dans « Part Control Assignment » (Source Assignable Knob 4), sélectionnez « Destination 8 »
- Sélectionnez « Delete » dans le coin inférieur droit de l'écran
- Répétez l'opération pour « Destination 9 »
  En conséquence, seule la vitesse de rotation est maintenant affectée au Super Knob.
- Sélectionner « Destination 8 »
- Sélectionnez « Source » (AssignKnob 4)
- Tour la molette **DATA** vers la gauche jusqu'à ce que vous veniez à la 2ème entrée « Mod Wheel »
- Confirmez avec **ENTER**
- Déplacez le Assignable Knob 4 lorsque « Sélection automatique » est active
- Répétez les étapes jusqu'à et y compris **ENTER** pour « Destination 9 »

Supposons que vous souhaitez continuer à utiliser Destination 8 et 9, mais que vous voulez les placer sur un autre contrôleur. Dans notre exemple, **Mod Wheel** serait libre après le changement. Pour essayer, recommencer à partir de l'écran d'accueil « Performance » (HOME) de la variante précédemment enregistrée (par exemple, « MoreShade1 »), qui contient encore toutes les assignations.

- Sélectionnez « Part « 1 sur l'écran pour <u>ouvrir le menu latéral</u>
- Sélectionnez « Edit » dans le menu latéral
- Sélectionnez l'entrée 5 « Mod Control » dans le menu latéral
- Sélectionnez « Control Assign » dans la 2ème colonne du Menu de

- Si « Super Knob » n'est pas affiché automatiquement, utilisez « Autoselect » pour <u>l'afficher dans « Display Filter » afin que l'écran suivant apparaisse à nouveau</u>:



4.29.1.6 C'est terminé !

Cela devrait suffire pour cette première partie. À titre d'illustration, voyez la [vidéo sur YouTube] qui contient quelques exemples supplémentaires de routine avec « Controller Matrix » du Montage/MODX. Cette vidéo utilise « Performances Single Part ».

J'espère que cette approche quelque peu différente, vous aidera dans la reprogrammation de performances existantes et vous incitera à le faire plus intensivement. Ça en vaut la peine!

Hans-Peter Henkel



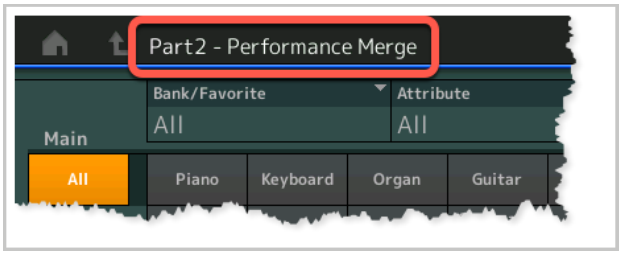
4.29.2 Partie 2 (Traduction à adapter)

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2019_03_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Je ne vais pas répéter les paragraphes d'introduction de la 1ère partie. Lisez pour cela les paragraphes jusqu'a et y compris « So far so good ». Dans cette deuxième partie, nous allons essentiellement rester avec le sujet. Cependant, nous travaillons maintenant avec les « Performances Multi Part » et leurs possibilités étendues.

Retour à nouveau à une question que j'ai déjà demandée dans la partie 1: Est-ce que je prends sur les parties contenues dans la performance d'origine 1: 1 ou dois-je ajouter des parties d'autres performances? La réponse a des conséquences pour la poursuite de flux de travail.

Si vous appuyez sur un vide Partie fente dans une performance existante en utilisant le « + », vous obtenez à [CATEGORY SEARCH] - mais avec le mode « Partie X - Fusion Performance » affiché.



Dès que vous fusionnez des parties de performances différentes en même temps, d'autres questions se posent: Quelle performance faire vous commencez avec? Est-il judicieux en tout cas pour commencer simplement avec la performance que vous venez de choisir - peut-être par hasard? Ou est-ce important dont la performance vous commencez avec du tout ?

Peut-être que vous avez déjà fait des expériences avec vos propres expériences qui sont difficiles ou impossibles à classer. Sur la base des questions, vous devinez sans doute qu'il est important dans tous les cas de connaître les réponses avant de travailler réellement avec la performance (s). Deux critères jouent un rôle décisif. Un critère est le résultat final dans le son, le second est le temps nécessaire pour les ajustements correspondants dans la fusion de la performance.

Vous se souviendra que dans la dernière partie, je mis beaucoup d'emphase sur la distinction entre les zones communes et la partie dans une performance. Depuis, nous avons travaillé seulement avec une partie et uniquement avec la cession de contrôle, il n'y a eu aucun changement dans le son de la performance. Cela change brusquement lorsque vous travaillez avec Multi Part Performances. Pourquoi? La zone commune de chaque performance comprend également les effets du système, l'effet maître et le maître EQ. Ces composants peuvent avoir un impact significatif sur le son de toutes les parties d'une performance. Dès qu'un ou plusieurs parties sont retirées de leur environnement commun, ils peuvent paraître très différentes. Quelle est la taille des différences dépend d'un nombre relativement important de facteurs. Une description détaillée nous entraînerait trop loin du sujet. Je vous recommande donc de prendre la question 08-2017 de notre guide de production musicale à la main si nécessaire.

http://www.easysounds.UE/MusicProductionGuide_2017_08_EN.pdf

Alors si le son a une priorité élevée, de sorte qu'un ou plusieurs parties du son doivent rester exactement inchangée, il devrait être clair que la performance correspondante est le point de départ pour une version étendue. D'autre part, une assignation de contrôle assez complexe pourrait être une raison de commencer par cette performance correspondant afin d'économiser le temps nécessaire à la reprogrammation. Ce sont deux exemples d'autres critères possibles. Il est important que vous connaissiez les sources individuelles Performances à partir de laquelle vous souhaitez créer une nouvelle variante et extraire des parties à l'avance. Seule la situation peut alors être évaluée de manière fiable et une décision appropriée a été effectuée

Dès que vous ajoutez une partie en mode Performance de fusion, par exemple, vous n'avez plus la possibilité d'écouter dans son état d'origine. Du moins pas sans quitter la performance qui est actuellement dans le tampon d'édition.

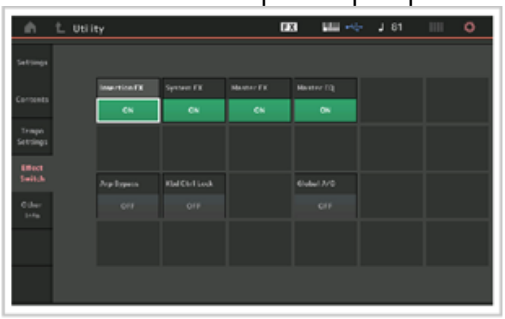
Le premier exemple est un mode Split contenant un piano pour la main gauche et un organe pour le droit. Le paramètre « Contrôle de la vitesse » pour le Rotary Speaker de l'organe devrait être sur le **Super Knob** et donc sur le FC7 éventuellement relié.

4.29.2.1 Bases 845
4.29.2.2 Performance Merge - Split 846
4.29.2.3 Controller Re-Assignment 848
4.29.2.4 Performance de La Couche avec de Nouvelles Affectations 850
4.29.2.5 Remarques Finales 851

4.29.2.1 Bases

Comme vient de l'expliquer, il est logique de connaître les performances individuellement avant de construire la nouvelle variante Split. Je commence par le piano et choisissez « S700 pour montage ». Pour trouver rapidement ce que ce piano sonne comme sans les effets communs et le Master EQ, il y a des commutateurs [Utilitaires] qui peuvent être utilisés pour désactiver rapidement des effets.

- Appuyez sur « UTILITIES »
- Sélectionnez l'entrée 4 « Effect Switch » à gauche de l'écran
- Désactivez temporairement (OFF) « System FX », « Maser FX » et « Master EQ »
- Jouez quelques notes et basculer l'effet passe quelques fois si nécessaire



Il est recommandé de changer la fonction du bouton de [TONE] à l'avance [ASSIGN] et plus En traitement. Le bouton est situé sur le montage directement à la gauche du **Super Knob**, sur la MODX à gauche de la rangée de boutons.



Maintenant, analyser la cession de contrôle - le cas échéant avec les connaissances ou les instructions de la partie 1 de cet atelier. Sur le **Super Knob** il y a une augmentation relativement subtile / diminution de la fréquence de 8 kHz de l'insert A (VCM EQ 501).



Pour la partie de la main droite, je voudrais travailler avec « Les principes de base ». Analyser les composants communs et la cession de contrôle tel que décrit ci-dessus.
Sur le **Super Knob**, le paramètre « Drive » de A et Insérer le paramètre Envoyer à la variation sont fixés les deux en parallèle - dans ce cas de retard.



On pourrait parler du « Drive », mais au plus tard à la variation et la cession de contrôle correspondant

il est clair pour moi que la performance de base vient du piano. Ni Ai-je besoin de retard sur l'organe avec la cession, ni ai-je besoin d'effet de variation pour lapiano.

4.29.2.2 Performance Merge - Split

Commençons donc avec le piano.

- Appuyez sur **CATEGORY SEARCH**
- Sélectionnez « S700 for Montage » (Main Cat. « Piano », Cat Sub. « Acoustic »)
- Appuyez sur **PERFORMANCE HOME**
- Sélectionnez dans la fente vide « + » pour la partie 2
- Sélectionnez « Les principes de base » (Main Cat. « Organ », Sous Cat.
- « Tonewheel »)

- Appuyez sur **PERFORMANCE HOME**

Les étapes suivantes sont nécessaires pour une combinaison jouable de Split:

- Dans la partie 1 (Piano), sélectionnez la droite limite de la plage de Split (G8)
- Changer par exemple à « B2 »
- Changer la limite gauche de la partie 2 à « C3 »
- Appuyez sur **PERFORMANCE HOME**

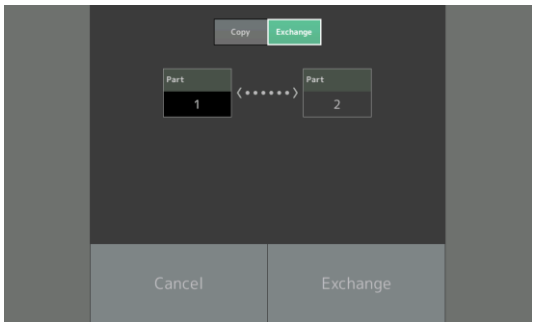


- Dans l'écran, sélectionnez la partie 1> « Modifier »
- Sélectionnez Réglages Partie> Emplacement
- Modifier « Note Shift » à la valeur « 12 »
- Appuyez sur **PERFORMANCE HOME**
- Testez la combinaison et d'ajuster les volumes via **Sliders**

Enregistrer ce premier résultat comme une nouvelle performance utilisateur sous un nouveau nom, par exemple « S700 et Les principes de base ».



Une autre astuce: Lors de la compilation de nouvelles combinaisons de partie pour une performance Split, il peut arriver que vous commencez avec la partie (s) pour le côté droit du point de partage sur la base des critères décrits. Pour une affectation pratique du **Sliders** - par exemple pour contrôler le volume - il peut être souhaitable d'avoir ces parties aussi sur le côté gauche - à-dire en commençant par curseur 1. En utilisant la combinaison de touches **SHIFT** & **EDIT**, les parties peuvent être copié (« Copie ») et échange (« Bourse »). Missions de contrôle existants sont conservés à l'aide de ces fonctions.



4.29.2.3 Controller Re-Assignment

La partie 2 ajoutée (organe) a naturellement perdu son affectation au **Super Knob** en étant retiré de ses paramètres communs d'origine. Depuis que je l'avais déclaré que les missions dispensables pour cet exemple, sont un bon point de départ pour une nouvelle affectation. À mon avis, la cession existante du piano est si discrète qu'il pourrait également être supprimé. Cela nécessiterait les étapes suivantes:

- Appuyez sur **EDIT** > « Edit - Common / Audio » >et le 4ème entrée dans le menu latéral Control »
  - Supprimer la cession en sélectionnant « Supprimer » en bas à droite de l'écran
  - Appuyez sur **PERFORMANCE HOME**

Enregistrer cet état en écrasant avec **STORE** > « [Ecraser Courant Perf.] ».
Le **Super Knob** doit contrôler le paramètre « Speed Control » pour la Leslie. Avant de commencer la réaffectation, nous devons prendre des décisions encore.
La cession **Super Knob** pris du piano a été mis bipolaire. Le gain de la fréquence a été abaissée à partir de la position médiane de la **Super Knob** vers la gauche, vers la droite en relief, et la valeur pré-programmée est restée inchangée dans la position médiane. Le graphique suivant montre les trois principales positions de départ du **Super Knob** et un **encodeur assignable**, ainsi que les « Types de courbe » correspondants. En même temps, il montre la « polarité » correspondant de la courbe.



Pour la simple affectation du « contrôle de vitesse » à la **Super Knob**, il est logique de rétablir la position de départ du **Super Knob** à zéro et travailler unipolaires à droite, comme le montre le graphique précédent dans le premier exemple.
Vous pouvez changer la position de départ du **Super Knob** (à partir de l'écran d'accueil de performance) comme suit:

- Sélectionner « Motion Control » à l'écran
- Sélectionner l'avant-dernière entrée de la seconde colonne « Super Knob »
- Modifiez la valeur sous « Super Knob » dans le coin supérieur droit de l'écran à « 0 »

- Appuyez sur **PERFORMANCE HOME**



Maintenant, tout doit être prêt pour une nouvelle affectation. Dans ce cas, nous pouvons travailler avec le nouveau Quick-Mission,qui a été mis en œuvre avec OS v2.50 et MONTAGE a également adopté dans MODX OS v1.10. La séquence d'étape nécessaire est la suivante:

- Sélectionner Partie 2 en tapant dans le champ « Type / Nom »
- Sélectionner Modifier dans le menu de
- Sélectionnez « Effet > Ins A »
- tap sur l'entrée « Contrôle de la vitesse » (pas sur « Slow »!)
- Appuyez sur le bouton **CONTROL ASSIGN**
- Tourner légèrement le **Super Knob** ...

... et vous obtenez le message « assignable Bouton plein. » Bien sûr, je n'ai pas choisi cet exemple au hasard, parce qu'un tel cas peut se produire plus souvent dans le montage régulier / MODX vie quotidienne. Avec [EXIT] (Annuler) vous pouvez laisser cet affichage.
Le message d'erreur n'indique pas s'il n'y a pas plus commun ou partie assignables Boutons disponibles missions. Étant donné que nous avons supprimé toutes les missions dans la zone commune,
seule la zone de partie peut être considérée dans ce cas. En conséquence, au moins une affectation doit être supprimé. Pour ce faire, procédez comme suit, à partir de l'écran « Edit - Part 2

- Commun":

- Sélectionnez l'entrée 5 « Mod Control » dans le menu latéral
- Sélectionnez « Control Assign » dans la deuxième colonne du Menu de
- Désactiver « Auto » si elle est active (en vert)
- tap dans le « Filtre d'affichage »
- Tour la roue de données vers la droite jusqu'à la fin de la liste des l'entrée « All »
- Confirmez avec [ENTRER]



« Page » et « > » sont situés en haut à droite de l'écran. Cela vous donne un aperçu sommaire de toutes les missions dans la présente partie. Il peut y avoir jusqu'à 16 missions dans chaque partie. Dans la présente partie avec 15 missions ce qui était presque épuisé. Si vous le souhaitez, vous pouvez visualiser la destination respective en sélectionnant chaque tâche individuelle. Dans l'étape suivante, l'un des **encodeurs assigables** pour la connexion du « contrôle de vitesse » au **Super Knob** doit être « libéré » de son affectation actuelle. Cela peut se faire assez rapidement les étapes suivantes:

- Activer « Sélection automatique » à nouveau
- Tour Assignable Bouton 3
- Sélectionnez la suppression Affectation 7 affichés et via "Effacer"
- Sélectionnez "Effet"> "Ins A"
- tap sur l'entrée « Contrôle de la vitesse » (pas sur « Slow »!)
- Appuyez sur le bouton [CONTROL ASSIGN]
- Tourner légèrement le **Super Knob**

e Leslie Speed peut maintenant être contrôlé via le **Super Knob**.

Peut-être que vous vous demandez pourquoi j'ai choisi assignable Bouton 3 pour la Réaffectation. Lorsque jetant un regard sur toutes les affectations de bouton à l'aide « Auto », je regardais les types de courbes utilisées et celles qui étaient affectées identifiais au bouton 3 comme le plus approprié. Avec ce genre de Réaffectation le type de courbe, la polarité et le rapport de la cession précédente sont pris en charge dans un premier temps. Bien sûr, ils peuvent être ajustés à tout moment.

4.29.2.4 Performance de La Couche avec de Nouvelles Affectations

L'exemple suivant est un cas de pratique, il est l'exigence d'un participant d'un de mes ateliers. L'objectif de la nouvelle performance est composé d'un piano avec un tampon en couches. Le **Super Knob** (FC7) doit contrôler le volume du tampon et ouvrir le filtre vers la fin de l'intervalle **Super Knob**. La procédure suivante est possible:

- Appuyez sur **CATEGORY SEARCH**
- Sélectionnez "S700 pour montage". (Cat principal. « Piano », Sous Cat. « Acoustic »)
- Appuyez sur **PERFORMANCE HOME**
- Sélectionnez dans la fente vide « + » pour la partie 2
- Sélectionnez « Ethereal » (Main Cat. « Pad / Choir », Sous Cat. « Warm »)
- Appuyez sur **PERFORMANCE HOME**
- Sélectionnez le fader de volume de la partie 2 (Pad) sur l'écran de sorte qu'il est actif
- tap le fader une deuxième fois et entrez la valeur « 0 » le champ du numéro



- Appuyez sur le bouton estompé [CONTROL ASSIGN]

- Tour brièvement **Super Knob**

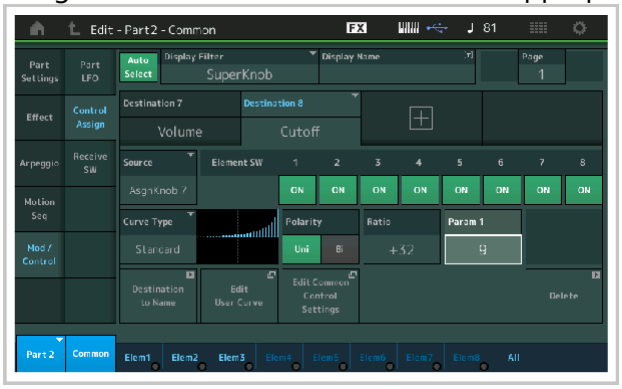
La cession fonctionne et est affiché directement sur l'écran. Avec le **Super Knob** à l'arrêt à droite, vous pouvez utiliser le « ratio » pour déterminer immédiatement le volume maximal du tampon par rapport au piano. Je choisirais probablement une valeur comprise entre 9 et un maximum de 13, selon l'application.



Maintenant, pour la cession de la Cutoff:

- Sélectionner Élément 1 (« Elm1 ») à partir du bas de l'écran actuel
- Sélectionner la 3ème entrée « filtre » sur la gauche
- Sous la rubrique « Type de filtre », appuyez sur le paramètre « Cutoff »
- Appuyez sur le bouton estompé [CONTROL ASSIGN]
- Tournez brièvement **Super Knob**

Cette cession est maintenant prête à fonctionner. Cependant, il y avait une obligation d'ouvrir le filtre que vers lafin de la plage **Super Knob**. Une courbe linéaire est actuellement stockée. Cela commence déjà à partir de la position minimale avec l'ouverture du filtre. Vous pouvez utiliser le paramètre Curve « paramètre 1 » (à droite du ratio) pour créer une courbe. En fonction de vos besoins et goûts, une valeur de 9 ou 10 serait approprié



La position de départ du **Super Knob** a été reprise à nouveau par le S700 avec la valeur 64. Vous pouvez sélectionner le paramètre comme décrit ci-dessus ou tout simplement tourner le **Super Knob** à la position zéro et enregistrer la performance avec **STORE**. La dernière valeur réglée avant d'enregistrer sera utilisé.

4.29.2.5 Remarques Finales

Je laisse aux exemples et ajouter un peu plus dans un YouTube vidéo.
https://youtu.be/xv1lKRoAl3E

Le principe est toujours le même. Seulement avec le nombre de parties ou de missions de contrôle font les exigences augmentent légèrement. Si aucune des missions existantes n'est nécessaire, vous pouvez, bien sûr, supprimer toutes les missions et recommencer à zéro.

Par exemple, si vous souhaitez modifier plusieurs performances qui sont tous pour des besoins similaires, vous pouvez envisager de créer un modèle. Cela pourrait inclure vos effets système préférés ainsi que fréquemment utilisé de missions communes. Ceux-ci seraient alors liés aux paramètres de partie et les départs d'effets seraient fixés des parties. Il est également possible de modifier la partie 1 dans une partie unique performance à l'aide de la catégorie Performance interne Recherche.

Hans-Peter Henkel



4.30 Montage & Roli Seaboard

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2019_04_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Pour la sortie du MONTAGE au Winter NAMM 2016, les nouvelles possibilités expressives de la synthèse « Motion Control Engine » ont été résumées dans le slogan: « La musique est l'expression ».

Avec le lancement de la série MODX plus économique, la synthèse « Motion Control Engine » est désormais disponible pour un nombre beaucoup plus important d'utilisateurs. Parallèlement, ROLI propose depuis plusieurs années la série « Seaboard », un contrôleur semblable à clavier avec cinq formes d'expression, ce qui permet une performance beaucoup plus expressive que les claviers conventionnels.

Yamaha et ROLI ont un intérêt commun à combiner le potentiel des deux instruments. Afin de créer de bonnes conditions, un support sera fourni sous la forme de tutoriels et de vidéos. Nous commençons par ce premier guide, qui couvre les aspects techniques les plus importants.

Les exemples et les descriptions suivantes correspondent à la combinaison MODX 6 / Seaboard ROLI RISE 49, mais s'appliquent également aux modèles MODX 7/8 (6/7/8 MONTAGE) ou Seaboard Block et 25, Seaboard RISE.

La principale caractéristique du ROLI est une interaction tactile spéciale, impossible avec un clavier classique. Le « Silicon Waveboard » permet 5 expressions: Strike, Glide, Slide, Press et Lift. La technologie « multi polyphoniques Expression » (MPE) permet de réaliser ces articulations avec un seul doigt. Aucune autre aide de jeu n'est nécessaire telle que roue de modulation ou Pitch Bend. Il est évident qu qu'une quantité relativement importante de données doit être acheminée et traitée. En mode MPE, chaque note et ses données sont envoyées sur un canal MIDI séparé. Les données telles que Pitch Bend, Modulation, Aftertouch,

et autres, qui affectent habituellement toutes les notes simultanément, sont appliquées polyphoniquement à des notes individuelles par MPE.

Le ROLI Seaboard RISE 49 transmet jusqu'à 16 canaux MIDI, le canal change cycliquement pour chaque nouvelle note jouée. Un canal est également utilisé en tant que maître pour transmettre les contrôles de paramètres « commons » de génération du son.

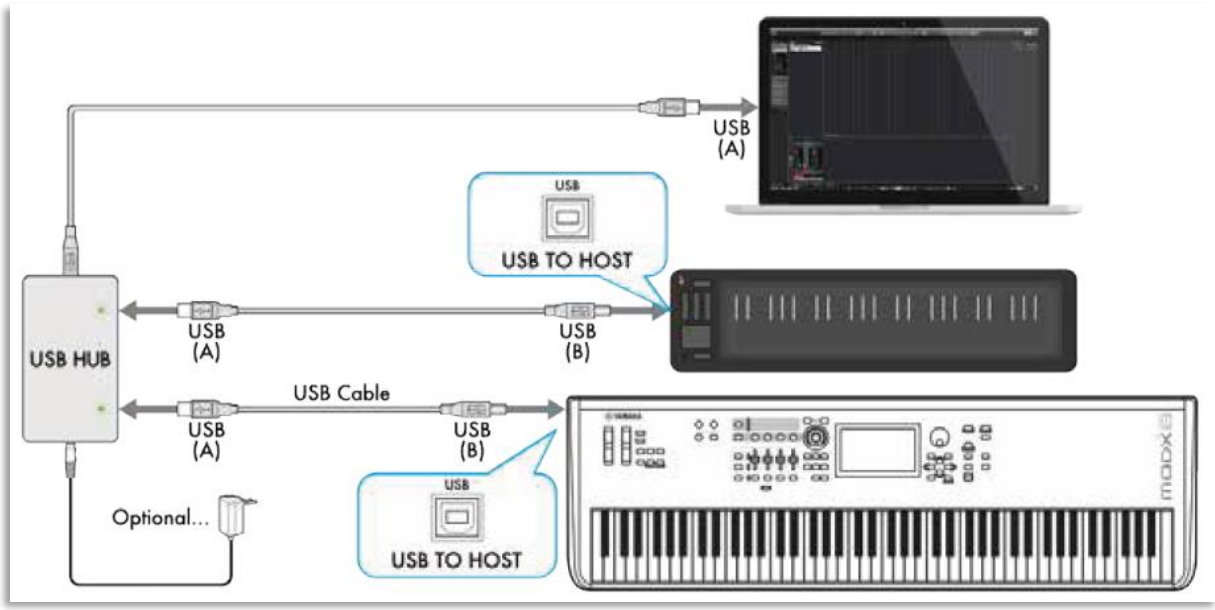
Avec l'achat d'un des ROLI « Seaboards », vous recevez des licences pour un ensemble de logiciels incluant des générateurs de son. Ceux-ci sont, bien sûr compatibles MPE. Cet atelier vous montrera comment obtenir rendre « MPE-ready » votre MODX ou Montage.

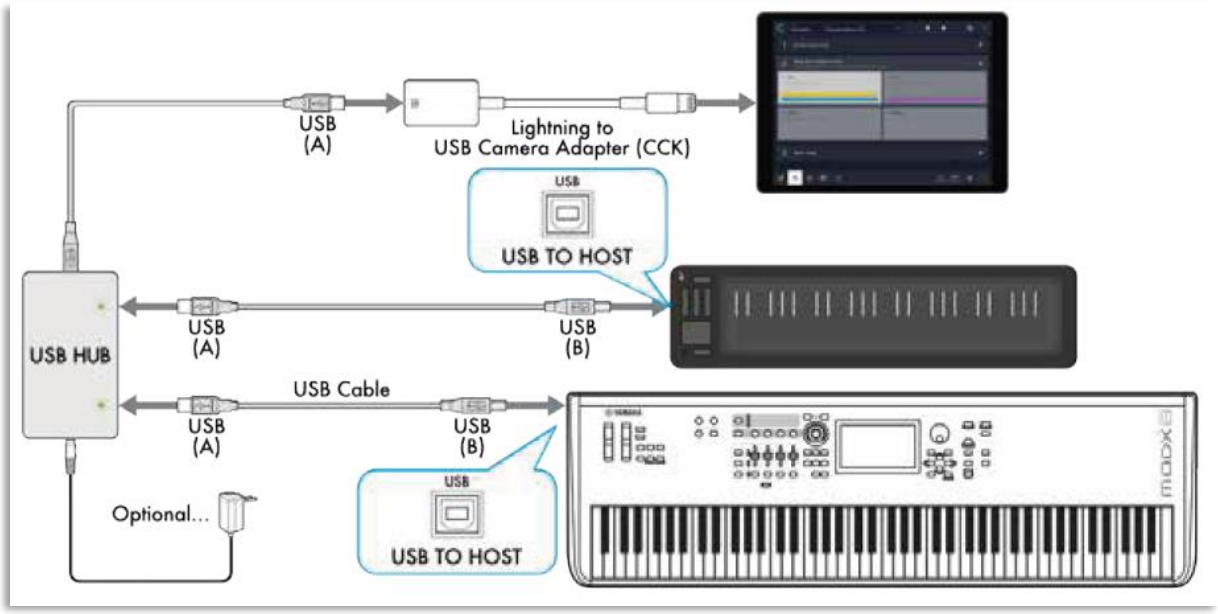
4.30.1 POSSIBILITES DE RACCORDEMENT 853
4.30.2 CONFIGURATION 854
4.30.3 LE NECESSAIRE LOGICIEL INTERMEDIAIRE 856

4.30.1 Possibilités de raccordement

Le ROLI « Seaboard » ne peut pas être directement connecté à un synthétiseur matériel. La connexion se fait via USB et nécessite un logiciel intermédiaire pour gérer la communication MPE. Par exemple, la version Cubase AI fourni avec les synthétiseurs Yamaha convient. L'application iOS « Camelot », qui intégre un mode MPE, est également un bon choix.

Les ccnnexions matérielles possibles sont indiquées dans la figure ci-dessous:

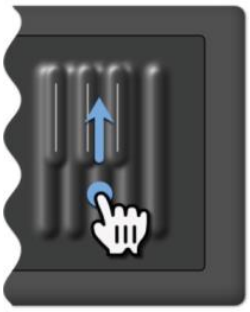




L'exigence de base pour le logiciel est simple. Il doit seulement être en mesure de transmettre le flux de données MPE (multi-canal) du « Seaboard » au synthétiseur Yamaha. Avec l'aide du Dashboard ROLI, fourni avec le « Seaboard », les paramètres de configuration de base ainsi que des ajustements pour le « Seaboard » peuvent être faites.

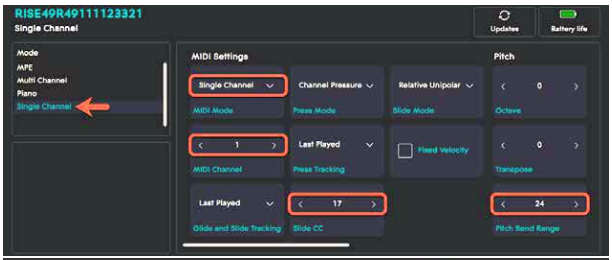
4.30.2 Configuration

Le tableau de bord ROLI offre 4 modes différents pour le « Seaboard ». Ici, je vais me limiter aux 2 modes qui ont du sens pour notre application. Le mode simple « Single Channel » ne transmet que sur un seul canal MIDI (vous pouvez choisir librement le numéro de canal). Dans ce mode, les fonctions « Seaboard » sont limitées en conséquence, et une transmission polyphonique est impossible. Le touche (Strike / Lift), ainsi que le l'Aftertouch, fonctionnent en principe comme avec un clavier normal. Cependant, « Glide » permet d'appliquer un Pitch bend directement à partir du « Seaboard », et « Slide » peut également être attribués un autre numéro de contrôleur (comme CC95, par exemple, pour implémenter l'action du **Super Knob**).

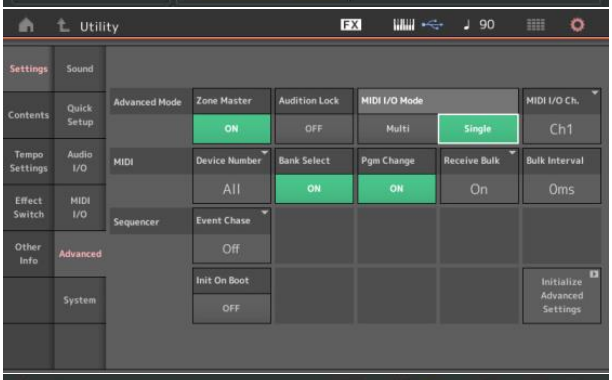


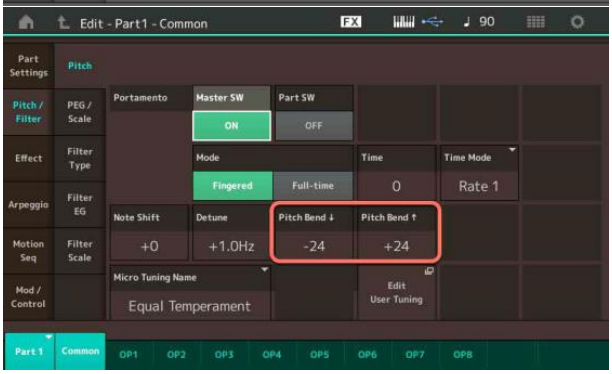
Dans ce mode, par exemple, vous pouvez contrôler un classique Performance Multi Part. Les paramètres requis dans ROLI Tableau de bord et le montage / MODX sont les suivantes:

Setup ROLI Dashboard
MIDI Mode: Single Channel
MIDI Channel: 1
Slide CC: 95 (SuperKnob)
Pitch Bend Range: 24



[UTILITY] settings MONTAGE/MODX
MIDI Mode: Single
MIDI Channel: 1
Pitch Bend: -/+ 24 (per Part)

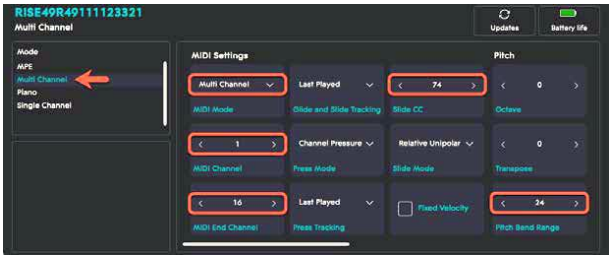




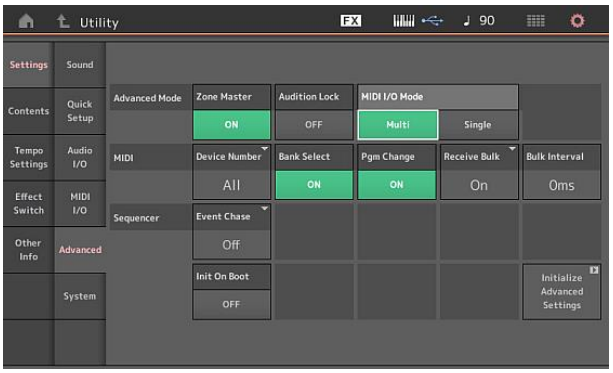
Si le Seaboard fonctionne en mode « Multi Channel », des instruments qui ne supportent pas nativement MPE peuvent également être contrôlés. Dans ce mode, le canal « MIDI Master » et un canal « MIDI End » peuvent être définis. Le « Seaboard » transmet sur tous les canaux activés. La base de MONTAGE / MODX est Performance « Single Part » préparér de façon appropriée. Si vous voulez utiliser tous les 16 canaux, vous devez copier cette partie vers les parties 2 à 16. Le résultat est un son qui peut être joué très expressivement par le mode « pseudo MPE » du « Seaboard ».

Les réglages nécessaires dans le Dashboard Roli et dans le montage / MODX sont alors:

Setup ROLI Dashboard
MIDI Mode: Multi Channel
MIDI Channel: 1
MIDI End Channel: 16
Slide CC: 74 (Brightness)**
Pitch Bend Range: 24



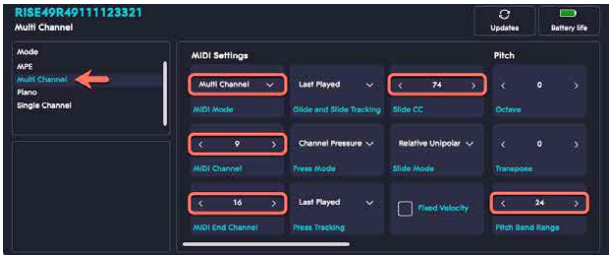
UTILITY settings MONTAGE/MODX
MIDI Mode: Multi
Pitch Bend: -/+ 24 (per Part)



Si vous limitez les canaux MIDI à utiliser pour le « Seaboard », il est également possible de combiner les deux modes. Cela vous permet de jouer une performance « Multi Part » avec les parties 1-8 contrôlées par le montage / MODX, et les partie 9-16 contrôlées par le ROLI « Seaboard ». Comme dans l'exemple précédent, ces parties doivent être générées en dupliquant la même performance « Single Part ».

Les paramètres requis dans ROLI Tableau de bord et le montage / MODX sont les suivantes:

Setup ROLI Dashboard
MIDI Mode: Multi Channel
MIDI Channel: 9
MIDI End Channel: 16
Slide CC: 74 (Brightness)**
Pitch Bend Range: 24 (Part 9-16)



[UTILITY] settings MONTAGE/MODX
MIDI Mode: Multi
Pitch Bend: -/+ 24 (per Part)

** Le CC 95 (Super Knob) ne convient pas en tant que destination dans ce mode, car le canal MIDI 1 n'est pas utilisé. Cependant, il est possible d'utiliser l'un des encodeurs assignables de partie comme destination et d'affecter une combinaison de paramètres spécifiquement programmé pour elle. Les encodeurs assignables de partie réagissent au contrôleur No. 17 (Encodeur 1) à 24 (Encodeur 8). Un autre avantage est que le **Super Knob** est alors disponible pour les parties 1 à 8, de façon habituelle.

Pour la programmation des parties, il est recommandé de démarrer en mode « Single » et d'optimiser une partie en particulier pour les interactions tactiles « Slide ». La partie sera alors copiée dans les parties 9 à 16.

4.30.3 Le nécessaire logiciel intermédiaire

Une fois effectués tous les réglages du ROLI « Seaboard RISE 49 » et du montage / MODX, il faut maintenant assurer la communication entreles deux instruments par une interface logicielle.

Un petit logiciel MIDI Bridge ou dispatching peut faire l'affaire. Veuillez rechercher sur Internet des solutions pour votre système d'exploitation.

Comme mentionné au début, « Camelot » est aussi excellent pour assurer la liaison. Mais ce serait le sujet d'un autre atelier.

Cubase AI (fourni avec les le montage / ModX) permet également d'assurer la communication (quelle que soit la version). Après le démarrage du logiciel, il suffit de créer un nouveau projet, créer une piste MIDI et sélectionnez les ports d'entrée et de sortie appropriés. Il est important que la connexion soit ouverte pour tous les canaux MIDI.

Setup Cubase AI (MIDI Track)

```
Input routing: Seaboard RISE 49
Output routing: MODX Port1
Channel: All
```





Hans-Peter Henkel

4.31 Application « Camelot » de Audio Modeling : Utilisation avec le Montage

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2019_04_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Ces dernières années, le développeur logiciel italien Audio Modeling se fait un nom en tant que créateur d'émulations d'instruments acoustiques « multi-vector expressive ». Stefano Lucato et Emanuele Parravicini ont fondé la société en 2017 après plus de sept années de recherches intensives pour des émulations d'instruments tels que bois, cuivres et cordes, procurant une entrée continue et un contrôle en plusieurs dimensions.

L'objectif de Audio Modeling est de fournir des solutions permettant aux utilisateurs de transcender les frontières des samplers traditionnels, et de développer des solutions technologiques qui offrent de nouveaux moyens expression artistiques aux musiciens, compositeurs et producteurs. Cela inclut « Camelot », un outil de performance live lancé en Décembre 2018.

« Camelot » est développé en partenariat avec Fatar, premier fabricant mondial de claviers pour pianos numériques et synthétiseurs. C'est un logiciel multi-plateforme (Mac OS, Win, iOS) qui pourrait être décrit comme une sorte de centre de commutation et de médias. La cilble est constituée par les musiciens live voulant une connexion intelligente entre plusieurs instruments matériels via MIDI, et/ou qui veulent intégrer des instruments logiciels. Il est difficile de couvrir tout le champ d'application dans une ou deux phrases, mais la suite détaille les fonctionnalités.

4.31.1 Integration des instruments Yamaha 858
4.31.2 Etablir la connexion 858
4.31.3 Pour commencer… 859
4.31.4 De la « Setlist » au « Layer » 862
4.31.5 Attacher un instrument a la couche : « Item » 864
4.31.6 Configuration MIDI supplementaire 867
4.31.7 Layer n°2, Item n°. 3 868
4.31.8 Setlist, Song, Scene & Layer 869

4.31.1 Intégration des instruments Yamaha

Du fait des relations anciennes entre Audio Modeling et Yamaha Music Europe, tous les instruments Yamaha actuels dans le domaine des synthétiseurs et des pianos de scène sont complètement intégrés dans « Camelot ». Des informations seront publiées lors de l'extansion de la coopération entre Audio Modélisation et Yamaha.

4.31.2 Etablir la connexion

« Camelot » fonctionne mieux si tous les instruments sont connectés en USB. Avec par exemple deux instruments Yamaha (tels que le CP88 / 73 et MODX ou Montage), la connexion peut être établie via un simple concentrateur USB passif. Par contre avec un plus grand nombre d'instruments, un concentrateur USB actif (avec alimentation séparée) peut être nécessaire. Pour la version iOS de « Camelot », le concentrateur sera relié à l'iPad via un adaptateur Apple camera Kit (CCK).

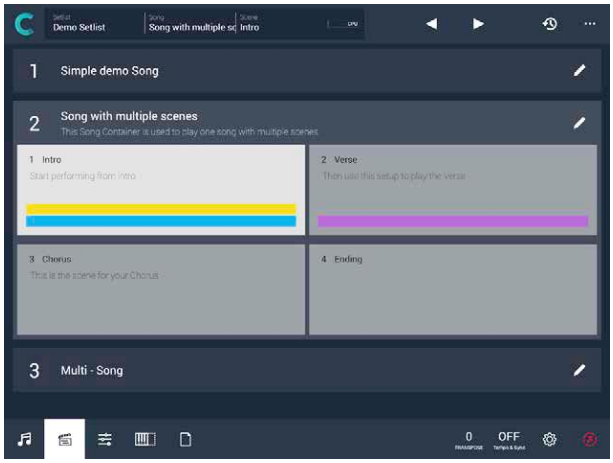
Les deux instruments doivent être réglés en mode MIDI « Local Off », comme suit:

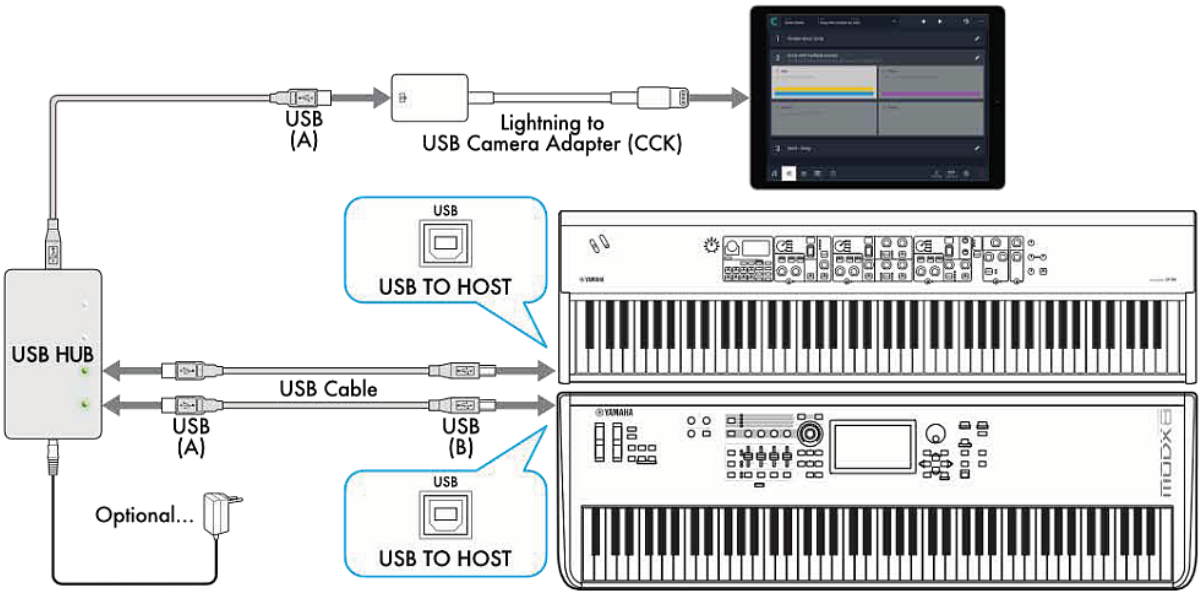
```
MODX:       UTILITY > Settings > MIDI I/O > Local Control = Off > EXIT
CP88/73:    MENU > General > Local Control > Off
```

4.31.3 Pour commencer…

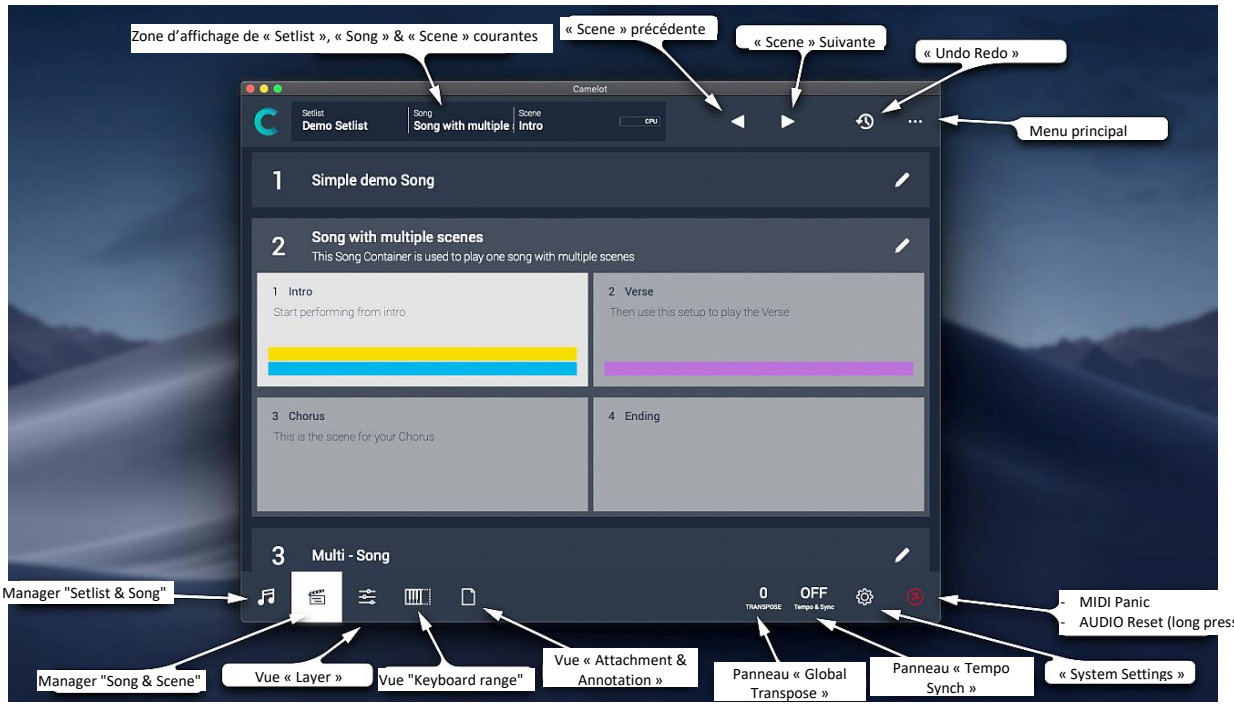
Jetons d'abord un oeil à la version iOS de « Camelot ». En ce qui concerne la compatibilité matérielle, la version logicielle et système d'exploitation, vous pouvez consulter les informations mises à jour quotidiennement dans le iTunes Store. J'utilise un iPad Pro 10.5" avec 256 Go de RAM sous iOS 12.1.4, sur lequel « Camelot » fonctionne dans la version 1.0.3.

Si vous ouvrez « Camelot » pour la première fois, vous êtes dans la vue « Scene » d'une « Setlist » de démonstration.





"

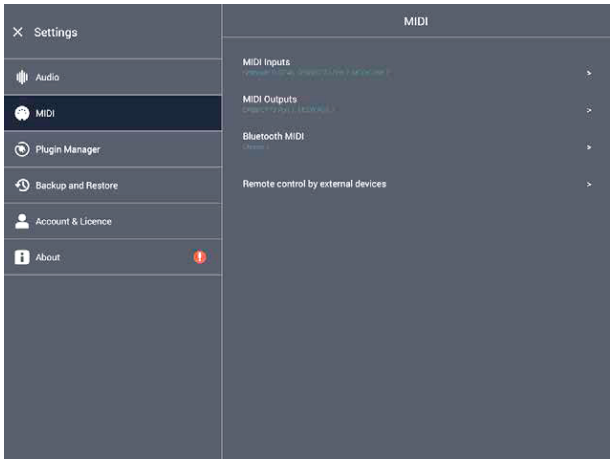


Passons tout de suite à exemple pratique (il ne s'agit pas ici d'un manuel). Si vous voulez en savoir plus sur la structure de base, les termes et les fonctions de « Camelot », vous pouvez trouver plus d'informations sur le site Web de Camelot: https://camelotpro.com/support/

L'image au dessus reproduit l'aperçu fourni au début de la page de support.

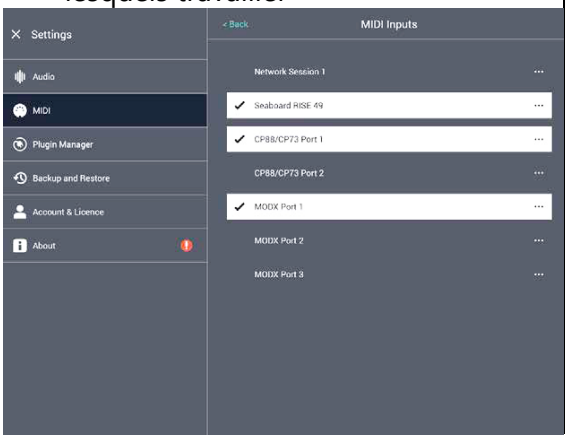
Pour travailler avec « Camelot » certains réglages doivent d'abord être effectués dans « System Settings ».

- Pressez le symbole engrenage dans le coin en bas à droite pour accéder à « System Settings »



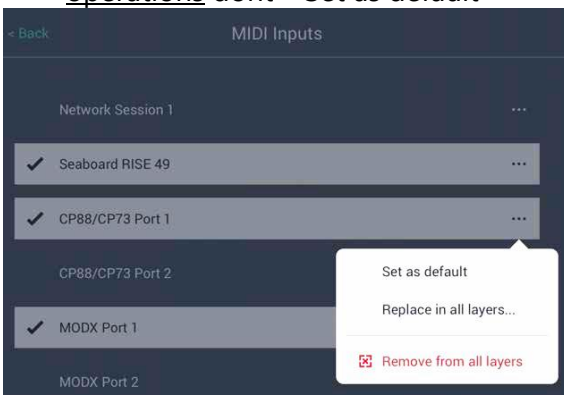
La page « System Settings » est divisée en plusieurs sections. Concentrons-nous sur celles nécessaires à notre application, les réglages MIDI pour commencer.

- Pressez « MIDI Inputs » pour afficher tous les instruments connectés et leurs ports
- Pressez un port pour l'activer (il passe alors en surbrillance)
  Activer ainsi tous les ports avec lesquels travailler



➔

- Pressez les trois points ··· à la droite de l'instrument pour ouvrir un sous-menu proposant différentes opérations dont « Set as default »



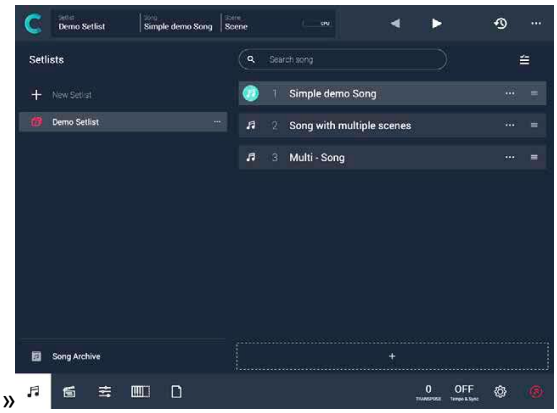
- Pressez « Back » pour retourner à la vue d'ensemble.
- De la même manière activez les sorties MIDI à utiliser.
  La connexion Bluetooth est prise en charge (avec par exemple l'adaptateur MD-BT01 ou UD-BT01)
- Avant de quitter les paramètres, sélectionnez « Save and Restore » et pressez l'icone à trois points ··· dans le coin supérieur droit pour créer si besoin une sauvegarde du contenu actuel de « Camelot »
  Les sauvegardes peuvent être exportées/importées via le partage de fichiers. Cela fonctionne entre toutes les plateformes, par exemple entre les versions iOS et MacOS. Cette option est vraiment bien pensée et permet de garder « Camelot » synchronisé sur tous les appareils utilisés

Lorsque vous fermez les paramètres, vous êtes de retour dans l'écran de démarrage.

4.31.4 De la « Setlist » au « Layer »

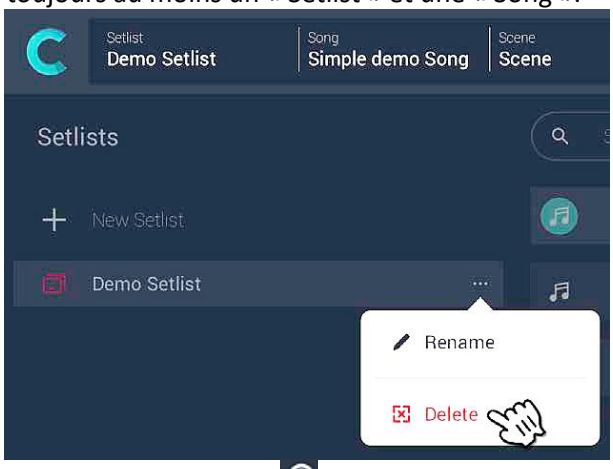
Commençons alors à partir de zéro, ce qui illustre également la structure de l'application.

- Pressez le symbole note dans le coin inférieur gauche pour ouvrir le gestionnaire « Setlist & Song »
- les actions iOS habituelles permettent de créer, supprimer ou réorganiser les « Setlists » et les « Songs » qui les composent



Il y a trois morceaux dans la « Demo Setlist »

- Pressez l'icone 3 points de la « Setlist » de démo pour ouvrir le menu d'action
- Sélectionnez « Delete » pour supprimer la « Setlist » de démo et ses 3 « Songs »
  En même temps, un « Default Setlist » et un « Empty Song » sont créés. Cette zone n'est donc jamais vide, il y a toujours au moins un « Setlist » et une « Song ».



- Si besoin annulez en pressant l'icône dans le coin supérieur droit
- Si besoin renommez une « setlist » avec le même sous menu > « Rename »
- Sélectionnez le « Song & scene Manager » à l'aide de l'icône en bas à gauche.
- Je renomme d'abord le morceau par « October » en pressant sur l'icône crayon dans le coin supérieur droit de la ligne du nom de morceau.
  Chaque morceau contient automatiquement au moins une scène. Le nom de « Song » et de « Scene » peuvent être modifiée directement à partir d'ici. Vous pouvez également supprimer et ajouter des scènes.
- Pressez « Done » Done pour confirmer

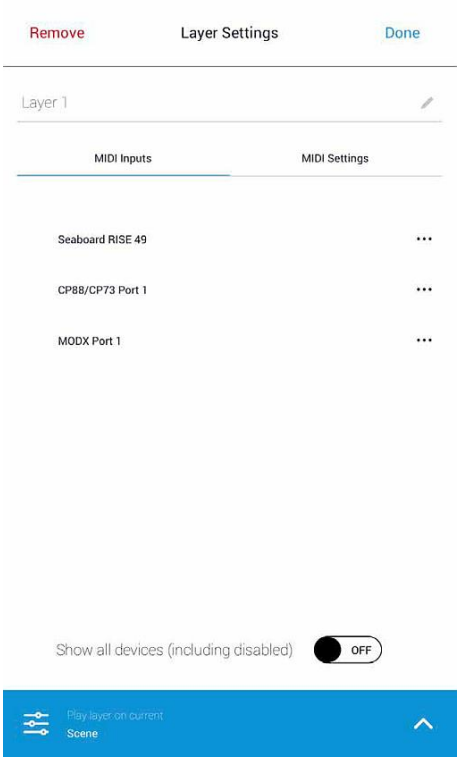


Pour suivre les autres exemples, téléchargez le fichier de tutoriel gratuit pour cet article « Camelot1.ZIP » en envoyant un e-mail informel avec le mot-clé « Montage Free » à l'adresse montage@easysounds.de

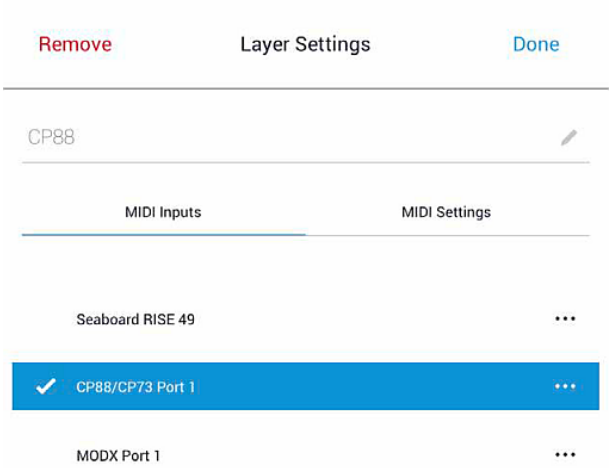
Le fichier contient la Performance « CamelotMPGP1 » au format « Montage/MODX-Connect », ainsi que le fichier Live Set-Son pour CP88 / 73 « CFX Grd & Ep HaPe ». Chargez le dans votre instrument dans la mémoire USER.

- Une double pression sur la « scène » ou sur l'icône dans le coin inférieur gauche ouvre l'écran de la « scène ».
  La scène est d'abord vide
- Pressez le symbole « + » pour ouvrir un menu avec lequel un Layer peut être ajouté.
  NB : Le mot « Layer » n'a pas (encore) nécessairement quelque chose à voir avec la signification classique « Split / Layer »
  Dans la version actuelle de « Camelot » on peut uniquement ajouter ici une couche d'instrument (physique ou logiciel)
- Taper sur le symbole correspondant pour créer une couche et ouvrir une boîte de définition des paramètres de base

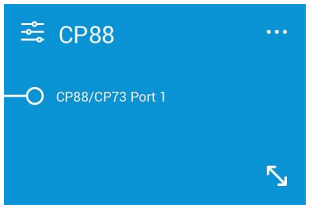




- Nommez la couche
  Etant donné qu'une couche est couplée à au moins une entrée MIDI, j'utilise le nom de l'instrument correspondant, bien que le Port soit également affiché après la sélection de l'entrée.
- Sélectionnez une entrée MIDI en pressant le nom du port (dans mon cas CP88).
  Il est possible d'activer plusieurs entrées MIDI par couche, mais dans un souci de clarté j'utilise un seul port d'entrée par couche.

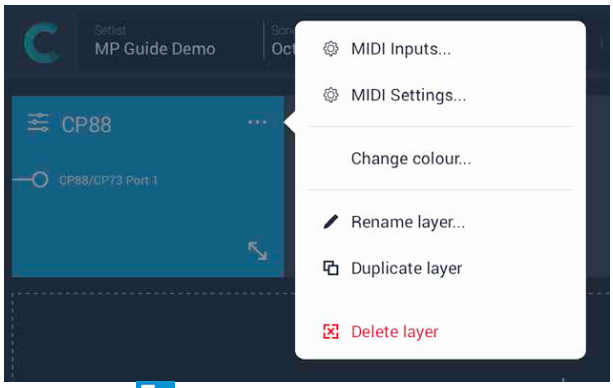


➢ Fermez le menu via « Done », je reviendrai plus tard des possibilités supplémentaires si nécessaire.



A gauche, le nom et l'entrée du port de la couche sont affichés dans une case bleue.

- Si besoin une pression sur le nom de couche amène aux « Layer Settings »
- Le symbole des trois points ••• ouvre un sous-menu avec accès direct à la plage de réglage pour « MIDI Input » ou « MIDI Settings »
- Si besoin on peut sélectionner les couleurs, et renommer/Dupliquer/Supprimer la couche



- Si besoin la double flèche ⤡ ouvre une vue agrandie de la couche.

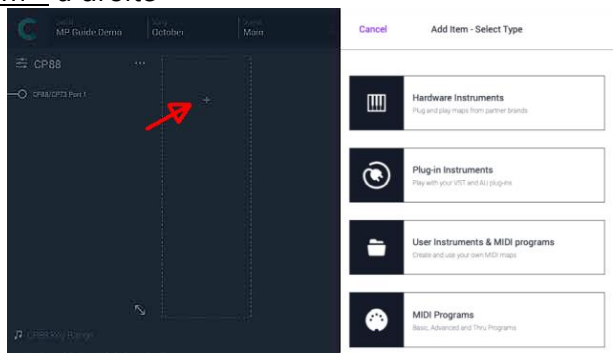
4.31.5 Attacher un instrument à la couche : « Item »

La couche, déjà associée à une entrée MIDI, doit maintenant être associée à un instrument physique ou logiciel sous la forme d'un « item » de « Camelot ».

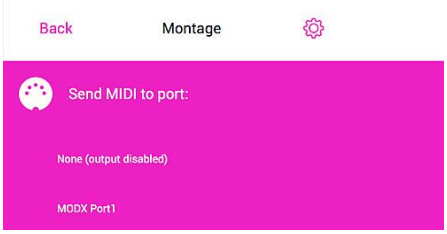
NDT : Le terme « item » désigne les différentes entités suivantes :

✓ Instrument physique ou logiciel (voir les hardwares intégrés nativement à « Camelot »)
✓ Mappage MIDI personalisé pour hardware non géré nativement
✓ Programme MIDI (?)

- Pressez le signe « + » dans le champ entouré de pointillé pour afficher le sous-menu « Add Item » à droite



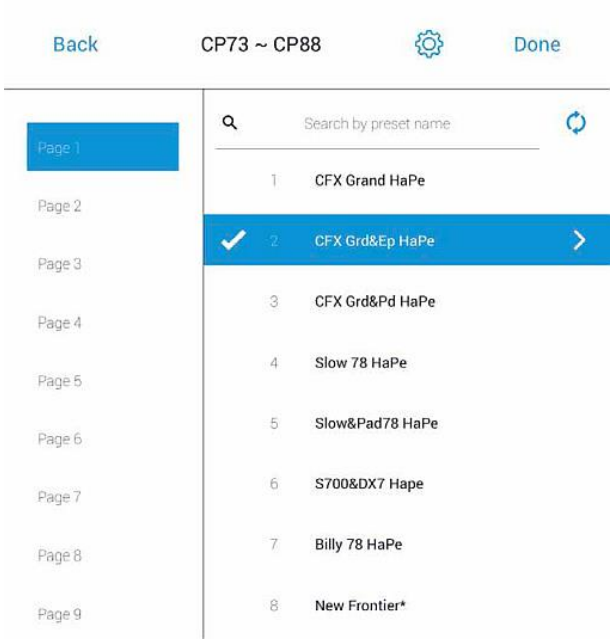
- Attachez l'« item » voulu par « Hardware Instruments > Yamaha > CP88 / 73 »
  Si l'instrument choisi est détecté par un driver actif, la connexion MIDI est automatiquement établie
  Mais ici les deux instruments sont en mode MIDI « Local Off » et la connexion entre le clavier et générateur de sons via « Camelot » doit être établie manuellement
- On établit donc la connexion manuellement par « Send MIDI to Port: »



Une fois que la connexion est établie, une vue d'ensemble des « Live Sets » s'affiche (Presets d'usine par défaut).

- Commencez une synchronisation en cliquant sur l'incone en haut à droite.
  « All » étant activé par défaut dans la colonne de gauche, cela transfère dans « Camelot » le contenu de la totalité de la mémoire « Live Set » du CP88 / 73.

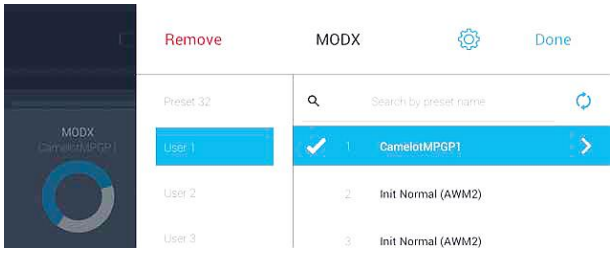
- Si besoin, interrompez la synchronisation « All » (si par exemple seules les trois premières banques « Live Set » sont occupées).
- En alternative, sélectionnez des pages individuelles ce qui est plus rapide (important pour les instruments à grande capacité mémoire)



- Après la synchronisation sélectionnez le son « CFXGrd & Ep HaPe » dans le « Live Set » (Si vous l'avez chargé à partir de votre CP88 / 73)
- Pressez « Done » pour fermer le sidemenu et le CP est prêt à jouer.
- Si nécessaire, réglez le volume individuellement pour chaque « élément » à l'aide de l'anneau bicolore dans l'« item » (la valeur en % s'affiche)…
  … Ou pour la couche entière par le fader de volume à la droite de la couche
  Les deux opérations correspondent à l'envoi d'un message (CC11)



- Ajoutez le nouvel « item » MODX dans la couche par (+) > « Instruments hardware> Yamaha > MODX »
- Démarrez le processus de synchronisation pour les noms des performances ModX.
  Pour cela je sélectionne « User 1 » dans la zone de Banque à gauche, je lance le processus de synchronisation mais je l'interromps rapidement car c'est la seule performance en mémoire utilisateur



4.31.6 Configuration MIDI supplémentaire

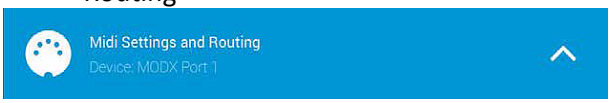
Étant donné que l'« item » MODX n'a pas encore été configuré, le MODX reçoit maintenant les notes transmises par le CP88/73 sur le canal 1 (canal de transmission par défaut). En effet, le MODX étant réglé sur « MIDI I/O Mode » = « Multi », la « partie 1 » est adressée par le MODX.

Or l'objectif est de créer une performance « multi part » (CamelotMPGP1) composée de :

- ✓ section de cuivres en parties 1 à 3, jouée par le MODX
- ✓ combinaison pad / string en partie 4, jouée par le CP88.

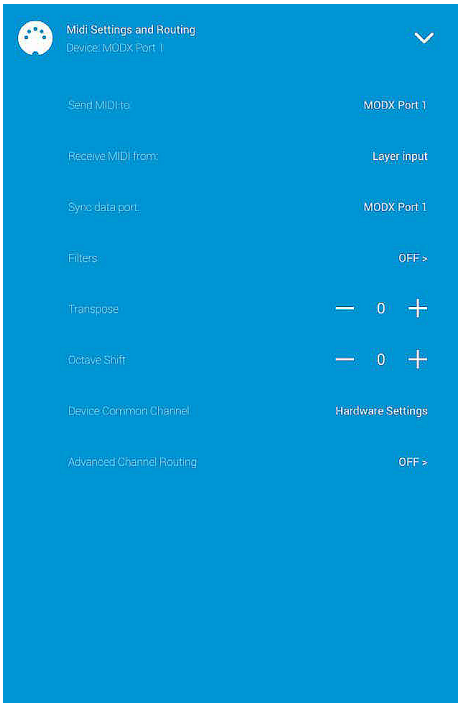
Par conséquent des réglages MIDI supplémentaires de l'« item » MODX sont nécessaires (le CP88 fonctionne déjà comme voulu).

- ➢ Sélectionnez l'« élément » MODX pour ouvrir à nouveau le sidemenu
  On trouve en bas « MIDI Settings and Routing »



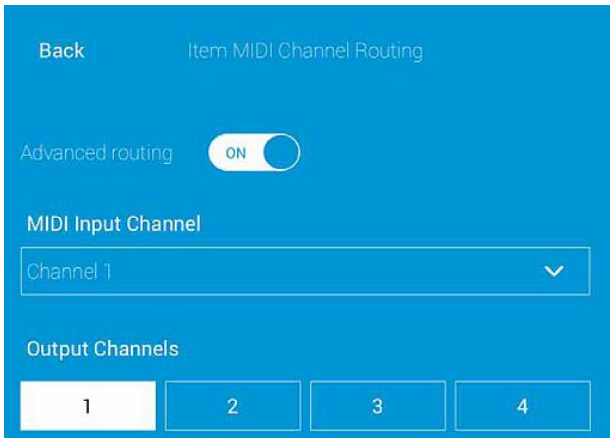
➔

- ➢ Une pression sur « MIDI Settings and Routing » ouvre la vue détaillée des réglages MIDI de l'« item »



Ce point de vue détaillé affiche les paramètres de base qui ont été définis lorsque l'« item » a été créé. Dans notre cas, ces paramètres peuvent rester inchangés.

- ➢ Pour modifier le routage MIDI requis pour cet exemple, je sélectionne « Advanced Channel Routing » en bas.



La page suivante affiche les options pour activer individuellement les câbles MIDI virtuels.

- Le champ « MIDI Input Channel » montre le canal 1 déjà sélectionné pour l'instrument, ce qui peut être changé si l'instrument affecté à cette couche transmet sur plusieurs canaux simultanément (Ne pas changer pour cette performance où le CP88/73 ne transmet que sur ce canal 1)

➢ Dans notre cas pressez « Output Channel 1 » pour le désactiver, dans notre cas où la connexion par défaut entre le canal 1 du CP et le canal 1 du ModX n'est pas nécessaire (la performance « CamelotMPGP1 » contient une partie de la section de cuivres sur la partie 1)

➢ Dans notre cas, activez « Output Channel 4 », qui contrôle la partie de la combinaison pad/cordes du MODX

A à ce stade, la combinaison piano/E-Piano domine, devant le faible volume de la partie 4 de Pad/Cordes, complètement contrôlée par le **Super Knob** programmé à la position de départ de 30.

Le **Super Knob** (contrôle « FC7 » assigné au MODX) devrait permetre d'augmenter le volume, mais en l'état le **Super Knob** ne contrôle rien car le MODX est en mode « Local Off »! Même les cuivres ne sont pas encore jouables à partir du clavier MODX.

La suite doit remédier à cette lacune ...

4.31.7 Layer n°2, Item n°. 3

Les paramètres avancés sont terminés pour le moment.

➢ Pressez à gauche du sidemenu ou sur « Done » pour le fermer

➢ Ajoutez une deuxième couche ne pressant « + » en dessous de la couche actuelle

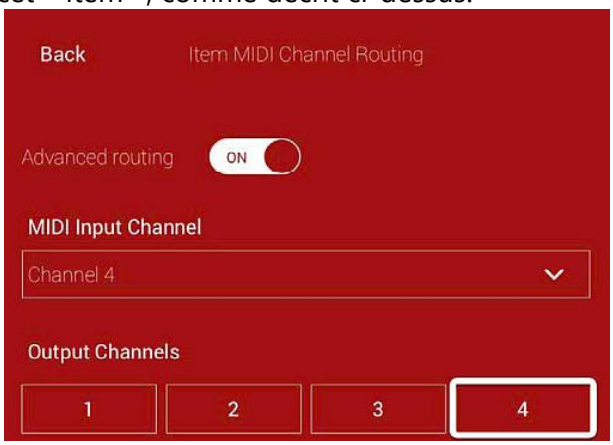
➢ Choisissez « Instrument Layer », puis sélectionnez « MODX » et activez « MODX Port 1 » sous la rubrique « MIDI Inputs »

➢ Pressez « Done » pour fermer le sidemenu

➢ Sur cette couche créez un deuxième « item » et affectez le au MODX par + (+) > « Instruments hardware> Yamaha > MODX »
La page sélection de la performance s'ouvre et une chaîne d'événements MIDI « MSB / LSB / PRG-Change » est envoyée pour la première présélection du MODX.

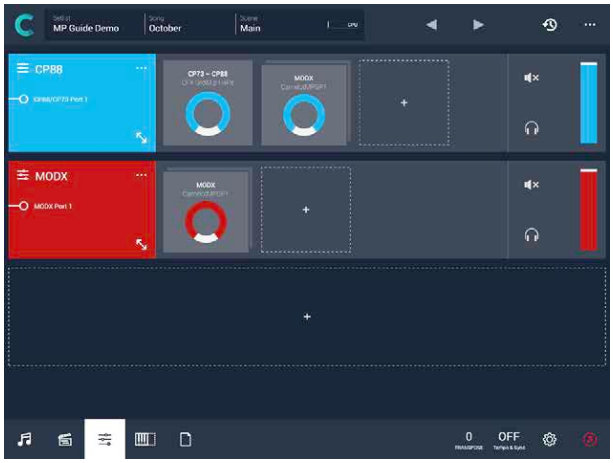
- Sélectionnez encore la performance de votre choix, mais un nouveau processus de synchronisation n'est bien sûr pas nécessaire

Un essai avec quelques notes jouées sur le CP confirme que rien n'a changé ici. Cependant, je peux maintenant utiliser le contrôle « FC7 » connecté au MODX pour contrôler la combinaison pad / cordes par le **Super Knob**. Si je joue sur le clavier du MODX, toutes les parties sont contrôlées, y compris la partie 4. Pour séparer du clavier MODX, le « Advanced Channel Routing » doit être activé dans cet « item », comme décrit ci-dessus.



Dans ce cas, MODX transmettra sur toutes les parties avec les canaux MIDI assignés 1 à 4. Par conséquent, la connexion pour le « canal d'entrée MIDI » 4 doit être désactivée.

Notre performance, maintenant répartie sur deux instruments, fonctionne donc comme prévu. Les informations les plus importantes ont été abordées, mais en en reste beaucoup d'autres laissées délibérement de côté à ce stade.



4.31.8 Setlist, Song, Scene & Layer

La gestion de ces entités se fait dans deux gestionnaires :

- ✓ Setlist & Song : Une « Setlist » comprend plusieurs « Songs »
- ✓ Song & Scene : Une « Song » comprend plusieurs « Scenes »

De plus :

- ✓ Une « Scene » est elle-même composée de « couches » qui sont composées d'« items »
- ✓ les deux flèches ◄► en haut à droite font défiler les « Scenes » de toutes les « Songs » d'une même « Setlist » , et font également changer de « Song » à la denière « Scene »

(ce qui perme aussi de naviguer entre des « Songs » qui seraient composées d'une seule « Scene »)



En fait le mode d'organisation à adopter dépend de l'utilisateur car l'ensemble des « Setlists », « Songs » et « Scenes » peut être sauvegardé en bloc, et sera donc facilement rechargé en fonction des besoins. Ainsi, au lieu de préparer une « Setlist » pour chaque Live, un utilisateur pourrait tout aussi bien créer une « Setlist » pour chacun de ses projets/groupe, avect une « Song » pour chaque Live faisant office de pseudo-Setlist. Dans cette configuration chaque « Scene » serait alors dédiée à chaque partie de morceau, voire à un morceau entier.

Malgré l'exemple relativement simple, le texte n'est pas resté bref. C'est pourquoi une deuxième partie exposera un exemple plus complexe illustrant d'avantage de fonctionnalités de « Camelot ».

De plus, j'ai produis une vidéo avec des variantes à l'exemple https://youtu.be/o5f6Agc4itI

« Camelot » est déjà un outil puissant, mais Audio Modeling prévoit déjà des améliorations et de nouvelles fonctionnalités.

Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser l'un des groupes Facebook MONTAGE/ MODX pour parler de « Camelot ». Je serai également heureux de recevoir des suggestions pour la deuxième partie qui sera publiée.

Hans-Peter Henkel 

4.32 Roli Seaboard Rise & Application « Camelot »: Utilisation avec le Montage/MODX

Traduit librement de « MusicProductionGuide_2019_05_EN.pdf » par Loïc Duffar.
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

L'édition précédente du Music Production Guide (2019-04) contenait deux articles sur les combinaisons du Montage-Modx avec le ROLI et « Camelot Pro ». L'association des deux était maintenant inévitable. J'avais aussi promis de reprendre les thèmes à nouveau de toute façon.

La connexion d'un ROLI Seaboard RISE 49 ou d'un Seaboard Block avec un synthétiseur Yamaha MODX / MONTAGE, nécessite un logiciel permettant de transmettre des données sur plusieurs canaux MIDI en parallèle. « Cubase AI » de Steinberg, inclus avec chaque synthétiseur Yamaha en cours, peut être utilisé à cette fin. Toutefois, ce logiciel nécessite un Mac ou un PC. Par contre « Camelot Pro » fonctionne en plus sur iOS. D'ailleurs, l'iPad est maintenant un équipement standard sur scène pour beaucoup de claviéristes.

De plus l'utilisation de « Camelot » pour assurer la connexion entre les instruments permet de bénéficier de ses possibilités flexibles de routage MIDI, et de programmer individuellement les Performances ModX /Montage qui ne sont pas nécessairement liés au cadre de l'un des modes MIDI du ROLI.

Au Superbooth 2019 j'ai eu l'occasion d'utiliser un Yamaha MONTAGE, le ROLI Seaboard RISE 49, et « Camelot Pro » sur iOS dans un live. Dans ce qui suit, je partage les détails de ses préparatifs.

Pour les exemples pratiques dans cet article, j'utilise un MODX 6, le ROLI Seaboard RISE 49, et un iPad Pro 10.5" 2017 exécutant Camelot Pro V 1.04. Cependant, les exemples s'appliquent également aux MODX 7/8 (6 MONTAGE / 7 / 8), au Seaboard Block et au Seaboard RISE25, en tenant compte des différences matérielles.

4.32.1 PERFORMANCE MODX/MONTAGE (ADAPTATION TRADUCTION A POURSUIVRE) 871
4.32.2 ROLI DASHBOARD SETTINGS 873
4.32.3 CAMELOT PRO : CENTRE DE CONTROLE 874
4.32.4 MULTIDIMENSIONNEL… 877

4.32.1 Performance MODX/Montage (Adaptation Traduction à poursuivre)

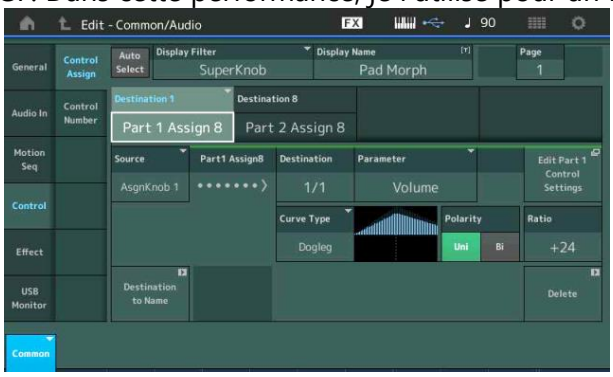
Dans le numéro précédent, j'avais indiqué les variantes de performance et les configurations MIDI ROLI correspondantes.

Ma performance se compose de 16 Parties FM-X-.

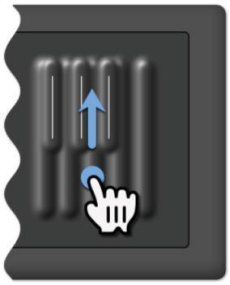
- ✓ Les parties 1 à 8 sont jouées à partir du clavier du Montage/MODX ou en playbacks.
- ✓ Les Parties 9 à 16 sont commandés par le Seaboard RISE 49.
- ✓ Les Parties 10 à 16 sont une copie de la partie 9 et sont contrôlées par le Seaboard sur leurs canaux MIDI respectifs. Cela permet de transférer des données de contrôleur par partie, ce qui permet l'aftertouch polyphonique.



Je n'utilise pas le **Super Knob** comme destination des données de Controller envoyées par le ROLI Seaboard. Il est donc disponible normalement pour les destinations des parties 1 à 8 et est commandé par le FC7. Dans cette performance, je l'utilise pour un fondu entre Parties.



L'**encodeur assignable** 1 des parties 9 à 16 est contrôlé par l'expression « Slide » du ROLI.



Étant donné que cet **encodeur assignable** fonctionne indépendamment des autres Controller Sources internes du Montage/MODX, je peux l'attribuer à une programmation de « Slide ». J'ai programmé une combinaison de « Operator Level » et « fréquence » avec des courbes ajustées en conséquence.



Bien que le clavier MODX ne supporte pas l'Aftertouch, les deux moteurs sonores peuvent recevoir ce Controller. L'aftertouch est également disponible dans la matrice de Controller pour

les routages appropriés. L'expression ROLI « Press » (pression de canal) correspond à la destination Aftertouch dans le Montage/MODX. Ici, je travaille aussi avec « Operator Level » et une courbe qui est accordé pour travailler avec les données envoyées par le ROLI.



Je rappelle que les captures d'écran de la partie 9 sont représentatives de toutes les Parties 10 à 16.

Cela conclue l'explication des particularités de cette Performance pour le ROLI Seaboard RISE 49.

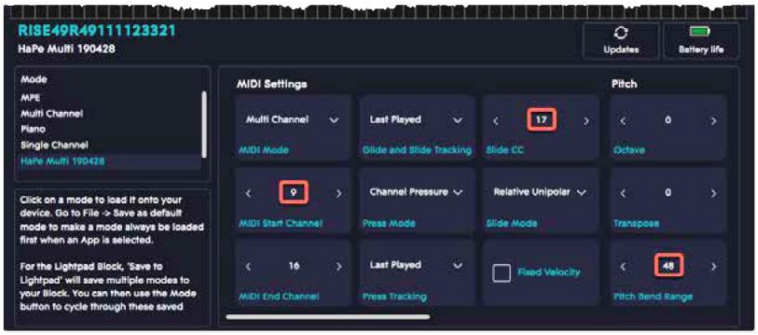
4.32.2 Roli Dashboard Settings

Le « Dashboard » (tableau de bord) dispose de 4 modes dans lesquels les réglages MIDI et Controller sont stockés. Ces modes peuvent être utilisés comme modèles pour vos propres variantes.



A partir du mode « Multi Channel », j'ai sauvegardé une version personnalisée pour mes besoins.

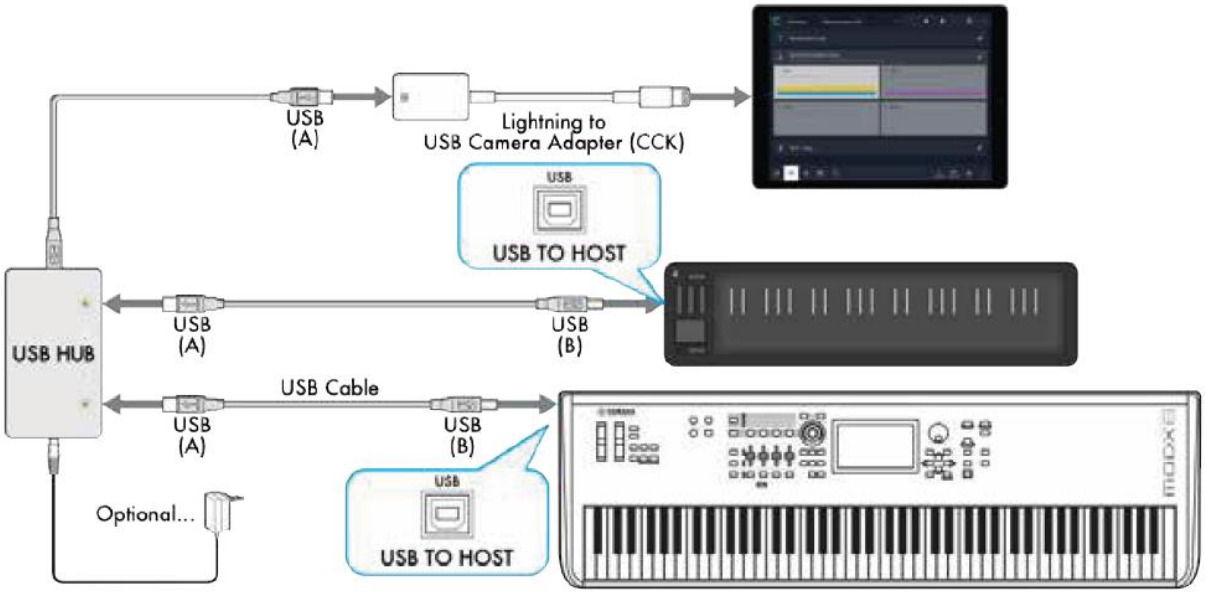
- D'abord, j'ai réglé « MIDI Start Channel » sur « 9 » et j'ai laissé le « MIDI End Channel » inchangée sur « 16 ».
- L'expression « Slide » du ROLI est attribuée au Controller MIDI n ° 17. Cela permet de contrôler l'**encodeur assignale 1** dans les parties 9 à 16.
- En outre, j'ai étendu le « Pitch Bend Range » à « 48 ». Cela me donne la portée maximale de l'expression "Glide" (Pitch Bend).



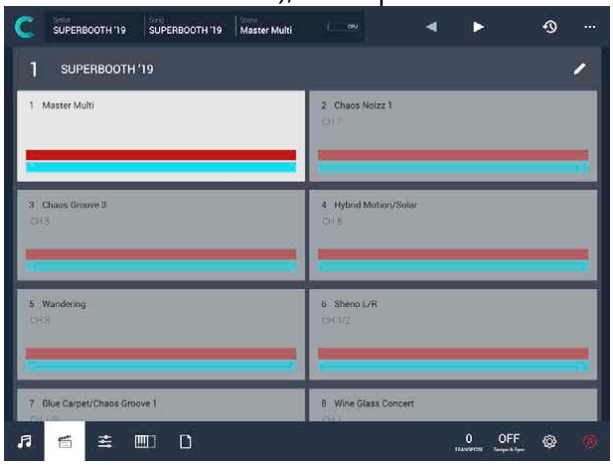
Il n'y a plus rien à faire ici. Le Seaboard enregistre les paramètres associés au dernier mode sélectionné, même après mise hors tension, à condition que la batterie interne ne se décharge pas.

4.32.3 Camelot Pro : Centre de contrôle

La figure ci-dessous représente la connexion matérielle entre le Montage/MODX, le ROLI Seaboard RISE 49 et l'iPad.

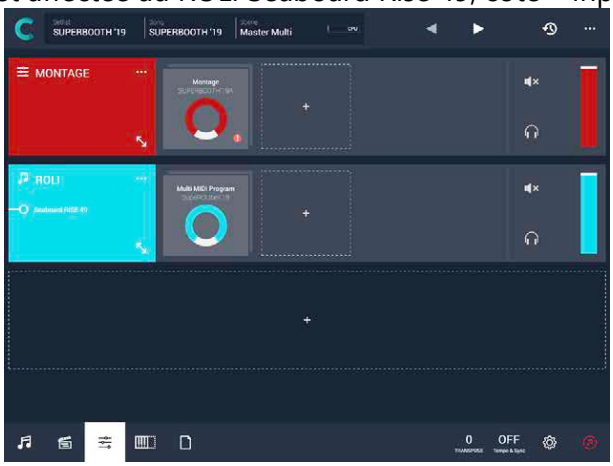


J'ai créé une « Setlist » et une Song » dans Camelot (contenant chacune un « Layer » pour le Montage/MODX et le ROLI Seaboard RISE 49), ainsi que 10 « scènes ».

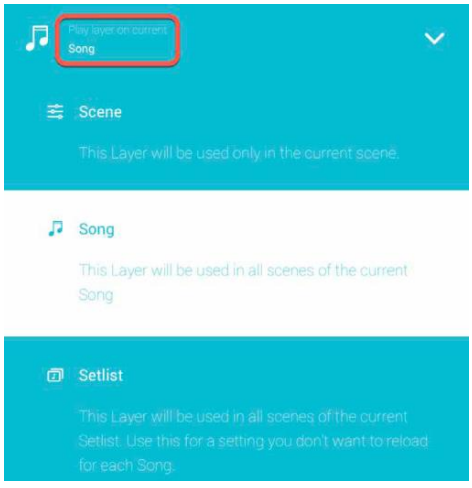


- Un « Layer » est préparée pour le Montage/MODX, qui envoie uniquement les événements de changement de programme (MSB / LSB / PRG-Change), via les « items » correspondants par « scène ».
- « Scène 1 » choisit d'abord la performance Multi Part.
  Comme j'utilise les 8 parties par contrôle du clavier au sein du Montage/MODX, il n'a pas été nécessaire de mettre en place le routage MIDI via « Camelot » pour cette application.

- Le « Layer » 2 est affectée au ROLI Seaboard Rise 49, côté « Input ».



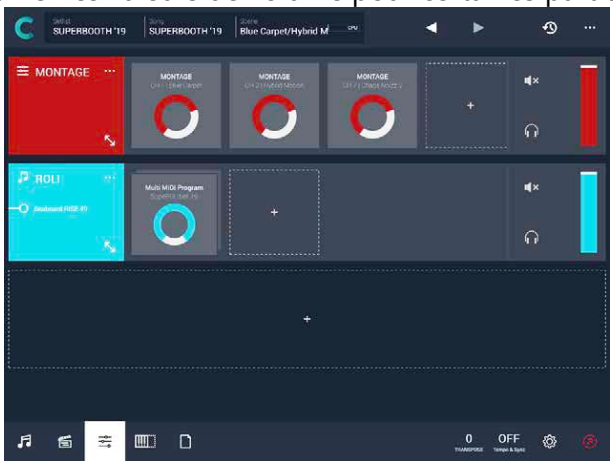
- Un « Item » « Multi MIDI Program » établit la connexion entre le Seaboard et les parties 9 à 16 du Montage/MODX. Puisque dans ce cas dans les paramètres de la couche aucune modification supplémentaire dans les scènes sont nécessaires, j'ai sélectionné « couche sur la chanson en cours ».



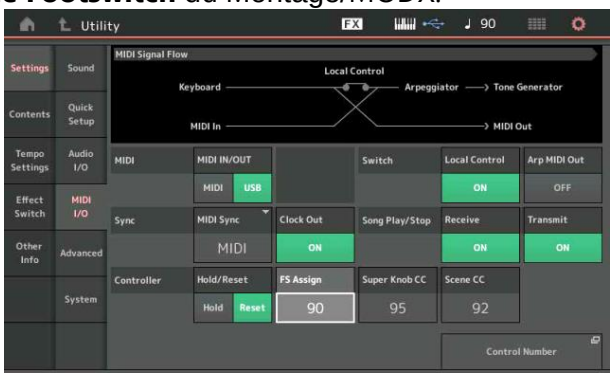
La configuration de Partie est appliquée une fois pour toute au « Song » entier. Il serait également possible de l'appliquer à une « setlist » complète, ce qui peut s'avérer utile dans cette situation. Ces possibilités peuvent économiser beaucoup de travail !

Maintenant, on peut se demander pourquoi programmer 10 « Scènes ». Le document Datalist du Montage/MODX contient deux tableaux séparés pour les Performances Multi Part (MSB = 64) et les Performances Single Part (MSB = 63), pour déterminer le changement de valeurs MSB / LSB / PRG à programmer.
Dans ce cas, j'ai remplacé les Performance Single Part par MSB 63 et le changement de « scènes ».

Ainsi, une performance de 16 parties peut être prolongée presque indéfiniment. La seule limite est le nombre maximum adressable de performances de toutes les zones de mémoire PRESET, LIBRARY 1 à 8, et USER. J'ai remplacé jusqu'à 3 parties par « scène » en même temps, qui dans mon cas ont tous été stockés dans la mémoire USER. Dans certaines « scènes » j'ai aussi utilisé des « Items » pour modifier les valeurs de volume pour certaines parties.

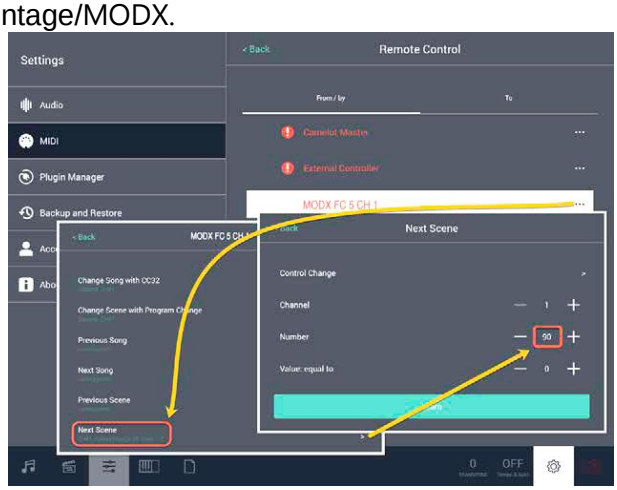


- Dans **UTILITY** > « Settings > MIDI I / IO j'ai réglé le Controller # 90 sur « FS Assign », afin de Afin pour changer de « Scene » avec un commutateur au pied FC5, relié à la prise **Assignable Footswitch** du Montage/MODX.

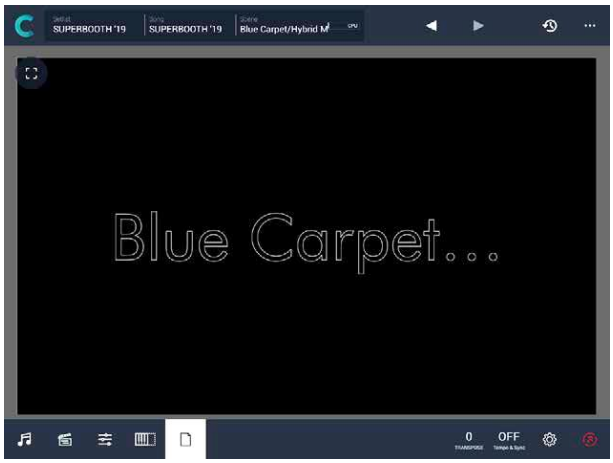


Dans Camelot, les « Remote controls » peuvent être mis en place pour une variété de tâches, y compris bien sûr changer de « Song » et « Scène ».

- Dans mon cas, j'ai configuré la tâche « next Scene » avec le Controller # 90 du port MIDI du Montage/MODX.
  « Camelot » se comporte par exemple comme si je l'avais mis « Live Set + » pour « FS Assign » du Montage/MODX.



Ainsi tout est préparé un travail détendu, et on peut même mémoriser les partitions/accord dans chaque « scène » de « Camelot ».



4.32.4 Multidimensionnel…

Résumons-nous. Nous avons un synthétiseur avec deux moteurs puissants et un son expressif de « Motion Control ». Le ROLI Seaboard RISE 49 avec ses possibilités d'expressions et de configuration semble avoir été créé pour contrôler une multitude de paramètres via la Matrice Controller hautement configurable du Montage/MODX. Last but not least, « Camelot » aide énormément à diriger et/ou filtrer les flux de données exactement selon vos idées, étendre une performance presque à l'infini avec des commandes de changement de programme, et libérer les mains, et si nécessaire un aide mémoire de notes.

Et gardez à l'esprit que mon exemple n'a pas épuisé les possibilités !

Hans-Peter Henkel 

4.33 OS Version 3 : Séquenceur à Pattern (Traduction à adapter)

Traduit librement de « MusicProductionGuide_2019_08_EN.pdf » par Loïc Duffar.
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Le système d'exploitation mises à jour à la version 3.0 pour et 2.0 pour MONTAGE MODX sont parmi les plus complets depuis la sortie de la série MONTAGE. Pour cette raison, nous avons décidé de publier un guide rapide en deux parties. Cette seconde partie ne décrit que le nouveau séquenceur Pattern. La première partie - trouvé dans le précédent Guide Music Production 2019/07 - a résumé les nouvelles fonctionnalités supplémentaires ...

Cependant, le processus de mise à jour réelle ne fait pas partie de ce guide. S'il vous plaît suivez les instructions fournies avec la mise à jour.

4.33.1 « VOUS DEMANDEZ, NOUS ECOUTONS ! » 878
4.33.2 APERÇU 878
4.33.3 COMMENCER 879
4.33.4 AUTO CONNECT 880
4.33.5 SILENCE SVP: ON ENREGISTRE ! 882
4.33.6 FLUX DE TRAVAIL CREATIF 885
4.33.7 POST-TRAITEMENT 888
4.33.8 EXPORTATION ET IMPORTATION MIDI 895
4.33.9 RESUME 895

4.33.1 « Vous demandez, nous écoutons ! »

Des enquêtes ainsi que de nombreuses demandes des communautés concernées ont révélé que le très populaire Pattern Sequencer de la série MOTIF a été manqué par de nombreux utilisateurs.

Cette mise à jour du système d'exploitation pour MONTAGE et MODX est une réponse au souhait d'une implémentation dans la série actuelle de synthétiseurs.

En fait, une relation avec le séquenceur de motifs de la série MOTIF est clairement reconnaissable. Cela a l'avantage que ceux qui connaissent la version précédente trouveront leur chemin assez rapidement. Des processeurs puissants, la nouvelle interface utilisateur, l'écran tactile et d'autres nouvelles fonctionnalités de la série MONTAGE / MODX offrent des conditions environnementales modernes dont le Pattern Sequencer actuel bénéficie énormément. Cela s'applique également au nouveau workflow, qui permet un travail intuitif et optimisé.

4.33.2 Aperçu

Avant d'entrer dans les détails, voici les données clés les plus importantes du Pattern Sequencer:

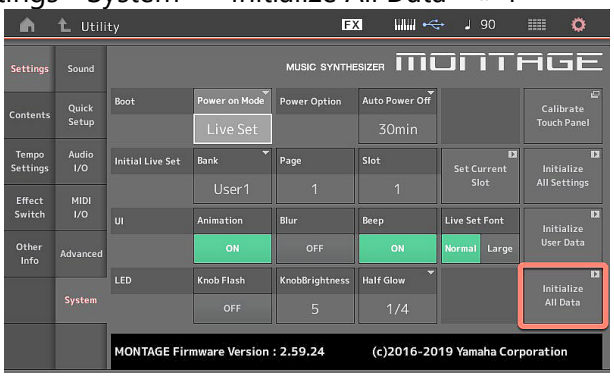
- ✓ 128 emplacements mémoire pour Patterns (en plus de 128 morceaux)
- ✓ 16 pistes

- ✓ 8 scènes (motifs partiels, anciennes «sections» du MOTIF) par piste, liées aux scènes de performance
- ✓ 256 mesures par scène
- ✓ Traitement par lots pour la quantification, la vitesse, le temps de porte, la transposition, etc.
- ✓ Importation / exportation de fichiers MIDI par scène
- ✓ Exporter en tant qu'utilisateur Arp
- ✓ Lier des scènes à une «chaîne de motifs»> conversion en morceau
- ✓ Effets de jeu

4.33.3 Commencer

Cinq motifs de démonstration ont été programmés pour le séquenceur de motifs.
Comme il n'y a pas de «Patterns prédéfinis», ces démos ne sont pas automatiquement disponibles en mémoire après la mise à jour du système d'exploitation. Pour les charger, la mémoire doit être initialisée.

- **UTILITY**> Settings> System> « Initialize All Data » # 1



#1

Si vous appuyez sur le bouton ▶(PLAY) du groupe de transport après l'initialisation à partir de l'écran d'accueil Performance, le mode de lecture de motif est activé. Le Pattern sélectionné automatiquement est le numéro 6, qui est le premier Pattern vide après les démos. La performance sélectionnée reste active.

Si le «nom du motif» est mis en surbrillance, les motifs de démonstration 1 à 5 peuvent être sélectionnés à l'aide des boutons [**DEC** / **NO**] / [**INC** / **YES**] ou de la **molette de data**, puis démarrés avec le bouton ▶ (PLAY). Lorsqu'un modèle de démonstration est sélectionné, le Preset Performance est automatiquement chargé.

• La partie supérieure de l'écran Pattern Play contient des informations (fond noir) qui ne peuvent pas être modifiées via l'écran tactile. # 2

- ✓ «Time Signature» (1)
- ✓ «Position» (2) (fond noir)
- ✓ «Scene» (3)
- ✓ «Performance Name» (4)



#2

De plus, il y a accès à certaines fonctions de lecture.

- ✓ «Position» (5) - définit la position de départ dans la scène sélectionnée
- ✓ «Length» (6) - détermine la durée de lecture en mesures
- ✓ «Key On Start» (7) déclenche le démarrage («Play») en jouant sur une touche du clavier
- ✓ «Tempo» (8) détermine le tempo en bpm

Dans la zone inférieure de l'écran en mode « Pattern Play », l'accès aux performances actuelles est limité avec les options d'édition habituelles. Un petit carré à côté d'un numéro de partie indique que cette partie contient des données MIDI. # 3



#3

En mode « Pattern Play », les boutons Performance Scene sont directement liés aux Patterns. Si la scène est modifiée pendant la lecture du motif, le motif change avec la mesure complète suivante. Les performances des modèles de démonstration sont toutes préparées de manière à ce que la partie 1 (« Kbd Ctrl » = active) soit disponible pour le jeu solo. Toutes les autres parties contiennent des données MIDI dans au moins une scène.

4.33.4 AUTO CONNECT

Avec le séquenceur de motifs, une optimisation affecte également la zone de morceau. La connexion entre un morceau et une performance était précédemment établie sur l'écran «Play / Rec» à l'aide du bouton «Store Song & Perf Settings» et devait toujours être effectuée manuellement.

La mise à jour apporte une amélioration considérable à ce flux de travail.

L'écran «Play / Rec» est accessible de trois manières:

- ✓ Performance Accueil> « Play / Rec » (1)
- ✓ ▶ (PLAY) (bouton matériel) (2)

✓ ● (RECORD) (bouton matériel) (3) # 4



#4

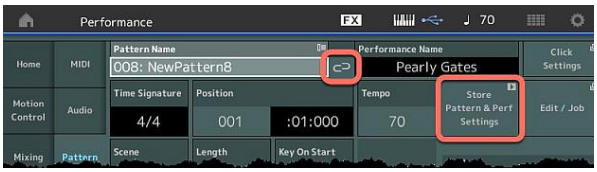
Dans chacun des trois cas, le même écran apparaîtra après le redémarrage de l'instrument dans le nouveau mode « Pattern ».

Sinon, selon le dernier mode sélectionné, MIDI (morceau), audio ou motif.

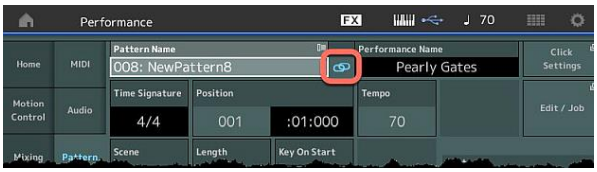
La première et la deuxième des actions ci-dessus passent en mode lecture, tandis que le bouton ● (RECORD) arme immédiatement le mode d'enregistrement et fournit des paramètres d'enregistrement spéciaux. Si un motif vide est sélectionné en mode de lecture, le bouton Store Pattern & Perf Settings apparaîtra également.

Cela pourrait être utilisé pour lier la performance actuellement chargée, qui est affichée en haut à droite (surlignée en noir), à un motif vide.

Un nouveau symbole indique qu'il n'y a toujours pas de connexion entre le Pattern et la Performance. # 5



#5



#6

Cependant, dès qu'un enregistrement est effectué, la connexion s'établit automatiquement. Le symbole change et signale le lien, le bouton «Mémoriser les paramètres de configuration et de performance» ne s'affiche plus. # 6

Cela a du sens, car en règle générale, c'est une certaine performance avec ses parties contenues qui est la base exacte de cet enregistrement. Si un enregistrement existant doit être combiné avec une autre performance, la performance souhaitée doit être sélectionnée en premier.

Après être passé en mode « Play », la performance peut ensuite être liée à n'importe quel motif disponible. Cela s'applique également aux morceaux.

Cela a du sens, car en règle générale, c'est une certaine performance avec ses parties contenues qui est la base exacte de cet enregistrement. Si un enregistrement existant doit être combiné avec une autre performance, la performance souhaitée doit être sélectionnée en premier.

Après être passé en mode « Play », la performance peut ensuite être liée à n'importe quel motif disponible. Cela s'applique également aux morceaux.

4.33.5 Silence SVP: on enregistre !

Un enregistrement peut être démarré directement depuis l'écran « Pattern Play » ou l'écran d'accueil Performance. Cependant, il existe une différence élémentaire. Si vous appuyez sur la touche ● (RECORD) depuis l'écran « Pattern », l'enregistrement est effectué dans le Pattern actuellement actif. Qu'il contienne déjà des données ou non. Si vous voulez enregistrer quelque chose de nouveau, vous devez charger un motif vide ou en supprimer un d'abord. Avec le mode d'enregistrement «Replace», les données peuvent également être écrasées dans le motif actuellement actif.

Si vous activez l'enregistrement à partir de l'écran d'accueil Performance, le premier motif vide est automatiquement sélectionné.

Je voudrais commencer par un exemple qui décrit le processus d'enregistrement simple. Fondamentalement, le processus peut être démontré et reproduit avec n'importe quelle performance. Pour l'exemple suivant, cependant, j'ai choisi une performance spécifique qui semble particulièrement appropriée pour l'introduction et la description d'un flux de travail approprié et l'intégration d'une fonctionnalité supplémentaire.

Si vous souhaitez suivre l'exemple, veuillez sélectionner le Preset Performance « Sentimental Boy » (Catégorie « MusicalFX>Ambiant »). Il s'agit d'une performance de partage qui fournit trois parties d'arpège (1, 3 et 3) et un pad sur la partie 4 à gauche du point de partage B2 / C3. La partie 5 est un son principal FM-X qui peut être lu à droite du point de partage. #7

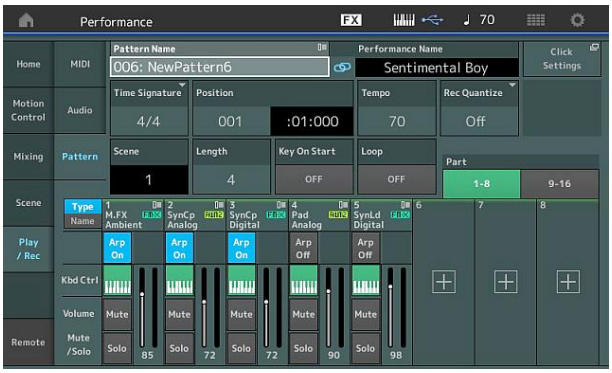


#7

L'affectation des scènes est idéale pour un enregistrement de motif.

À partir de la scène 1, la sélection des parties et des arpèges entraîne une légère augmentation de l'intensité jusqu'à la dernière scène. Mon objectif pour cet exemple est d'enregistrer un accompagnement sur lequel vous pouvez ensuite improviser avec la partie solo. Si vous souhaitez suivre l'exemple:

- Appuyez sur le bouton ● (RECORD) (vous serez redirigé vers le premier emplacement de mémoire libre « 00x: NewPattern »)
  Le nom de la performance est affiché dans le coin supérieur droit, le tempo est repris de la performance
  Le bouton ● (RECORD) clignote en rouge pour indiquer que l'instrument est prêt à enregistrer
  # 8



#8

Ce n'est que lorsque la fonction d'attente d'enregistrement est activée que certains paramètres relatifs au processus d'enregistrement deviennent visibles.

Il est possible de modifier la signature horaire (1) et la position (2) à partir desquelles l'enregistrement doit commencer. À côté du tempo se trouve «Rec Quantize» (3). Cela permet de sélectionner une valeur de quantification pour l'enregistrement. Cependant, la quantification peut également être effectuée après l'enregistrement à l'aide du Job correspondant.

« Loop On / Off » (4) détermine si l'enregistrement doit être effectué dans une boucle ou arrêté automatiquement après que la valeur définie sous « Length » s'est écoulée.

Avec «Key On Start», l'enregistrement démarre via le clavier, mais le décompte sélectionné reste actif. Si vous souhaitez effectuer certains réglages par défaut à cet égard, vous pouvez le faire rapidement en utilisant le raccourci «Click on Settings» dans le coin supérieur droit. # 9



#9

Si vous le souhaitez, familiarisez-vous avec la performance avant de commencer l'enregistrement. Alors:

- Si nécessaire, désactivez et réactivez l'arpège à l'aide de la touche **ARP ON / OFF**
- Choisissez la scène 1 et le nombre de mesures que vous souhaitez enregistrer pour une sorte d'intro
- Désactiver «Loop»
- Démarrez l'enregistrement en appuyant sur le bouton ▶ (PLAY) et jouez à gauche du point de partage B2 / C3 - jouez celui que vous jugez approprié pour une intro
- L'enregistrement s'arrête automatiquement après le nombre de mesures s'est écoulé
- Désactivez l'arpège à l'aide du bouton **ARP ON / OFF**

- Appuyez sur la combinaison de touches **SHIFT** & « SCENE » **1** (l'écran affiche: „Scene stored“) * # 10



#10

- Appuyez sur le bouton ▶ (PLAY) et écoutez le résultat

* L'arpège de cette scène a été désactivé après l'enregistrement.

Cependant, ce n'est pas un paramètre du Pattern Sequencer, mais de la Performance. Pour conserver ce réglage pour la scène de façon permanente, la position du commutateur doit être enregistrée avec la scène.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de l'enregistrement, il peut être répété directement. Après avoir activé la mise en attente d'enregistrement via le bouton ● (RECORD), vous avez la possibilité de basculer entre les modes d'enregistrement «Replace» et «Overdub» dans le coin supérieur droit de l'écran. Avec « Replace » l'enregistrement complet est remplacé, avec « Overdub » vous pouvez ajouter d'autres enregistrements à l'enregistrement existant. Toutes les parties sous contrôle clavier (Kbd Ctrl) sont enregistrées. # 11

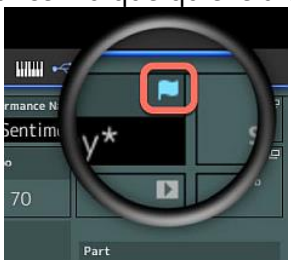


#11

Passons maintenant à l'enregistrement de la prochaine scène.

- Appuyez sur le bouton [Scène 2]
- Pour «Length», sélectionnez 4 mesures
- Répétez les étapes d'enregistrement comme décrit pour la scène 1
- Répétez les étapes d'enregistrement comme décrit pour la scène 1

Pour une utilisation ultérieure en relation avec les Patterns importés, la Performance doit être enregistrée dans une variation ajustée. Par exemple, les arpèges enregistrés ne doivent pas être relancés par l'arpégiateur pendant la lecture. Actuellement, le petit drapeau bleu à côté du nom de la performance indique qu'elle a été modifiée. # 12

#12 



#13

Vous devez maintenant enregistrer les performances afin que son état actuel soit préservé.

- Appuyez sur **STORE**
- Touchez « Store As New Performance » sur l'écran
- Attribuez un nouveau nom ou ajoutez un suffixe au nom existant # 13

Vous revenez à l'écran « Pattern ».
Les premiers enregistrements sont terminés. Jusqu'à présent, nous avons principalement enregistré des données d'arpège et le pad. Cependant, la performance offre de la place pour trois autres parties sous le contrôle du clavier.

4.33.6 Flux de travail créatif

Dans un processus créatif, le travail intuitif est particulièrement demandé.
Lors de la mise en œuvre du Pattern Sequencer, les développeurs l'ont définitivement noté dans leur manuel de planification. Les composants Performance les plus importants sont accessibles directement à partir de l'écran « Pattern ». L'étape suivante consiste à ajouter une basse à la performance.

- Tapez sur le «+» dans la partie 6
- Sous « Bank / Favorite », sélectionnez « Preset »
- Sous «Attributs», choisissez «Unique»
- Sélectionnez la catégorie principale « Bass> Sub-category Synth> Dark Bass » # 14



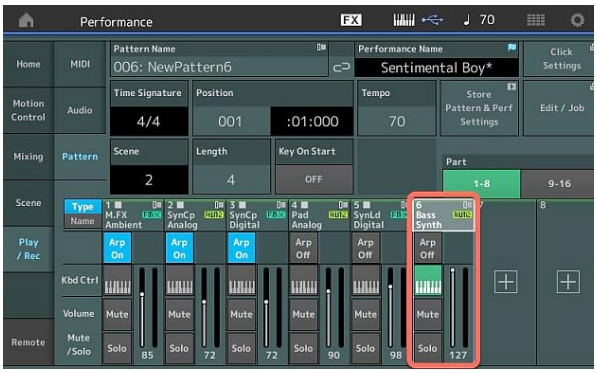
#14

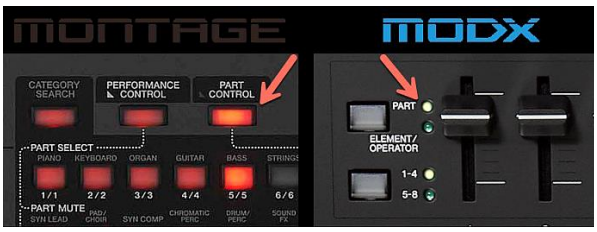
En bas à gauche de l'écran, vous pouvez couper toutes les autres parties via « Mute / Solo » pour entendre la basse seule.

- Après avoir sélectionné les basses, appuyez sur **ENTER**

Dans ce cas, la partie basse doit être enregistrée sans arpège. Après avoir chargé la partie basse, elle est toujours à l'état « Arp On ».

- Mettez la basse sur «Arp Off»
- Désactiver le contrôle du clavier pour toutes les parties sauf les basses
- Sélectionnez la partie 6 pour qu'elle apparaisse avec un cadre # 15





#15 #16

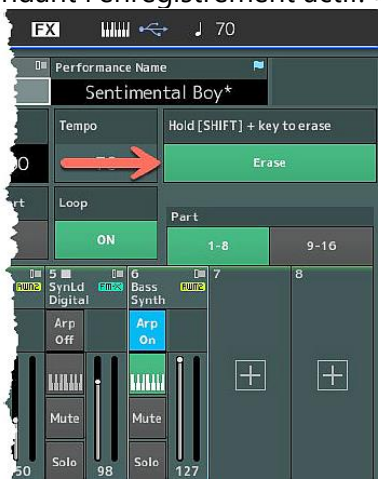
- Appuyez sur le bouton ▶ (PLAY) pour régler le volume des parties les unes par rapport aux autres (auparavant [PARTIAL CONTROL]) # 16
- Appuyez ensuite sur le bouton ● (RECORD)
- Activez la «Loop»
- Laissez «Rec Quantize» en position «Off»
- Démarrez l'enregistrement avec le bouton ▶ (PLAY) et jouez votre ligne de basse
- À la fin des quatre mesures, n'appuyez pas sur ■ (STOP), mais appuyez à nouveau sur le bouton ● (RECORD)

Cela interrompt l'enregistrement, mais la boucle continue de jouer en mode d'attente d'enregistrement. Dans cet état, l'enregistrement peut être contrôlé et le volume des parties peut être ajusté à nouveau.

L'enregistrement en attente peut également être utilisé, par exemple, pour essayer quelque chose d'un point de vue technique.

De plus, il est même possible de modifier l'enregistrement dans certaines limites! À l'écran, un bouton «Maintenez **SHIFT** + touche pour effacer» apparaît.

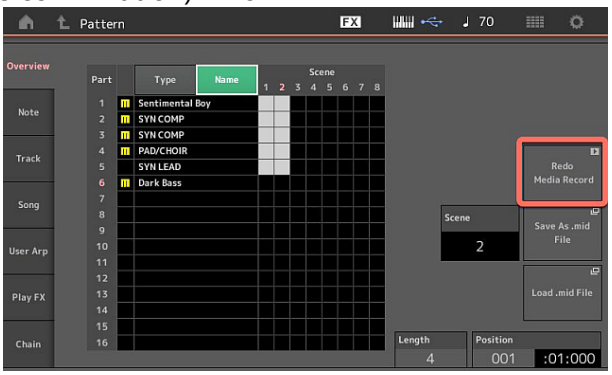
Cela vous permet de supprimer des notes individuelles, par exemple lorsque vous en avez joué de fausses. Pour ce faire, maintenez le bouton **SHIFT** juste avant que la note en question ne retentisse et jouez à nouveau la note. Dans le prochain passage de la boucle, il peut être enregistré à nouveau après que l'enregistrement a été réactivé avec le bouton ● (RECORD). Cela vous permet de maintenir et de supprimer plusieurs notes de la boucle en même temps. Cela fonctionne également pendant l'enregistrement actif. # 17



#17

Supposons que vous souhaitiez réenregistrer la boucle entière.

- Arrêtez l'enregistrement
- Tapez sur «Edit / Job» dans le coin supérieur droit de l'écran ou appuyez sur le bouton **EDIT**
- Tapez sur «Annuler l'enregistrement multimédia» (le dernier enregistrement sera supprimé sans confirmation) # 18



#18

Cet écran vous donne un aperçu des scènes qui ont déjà des enregistrements sur quelles parties. De plus, les fichiers MIDI peuvent être directement importés ou exportés ici. J'y reviendrai plus tard.

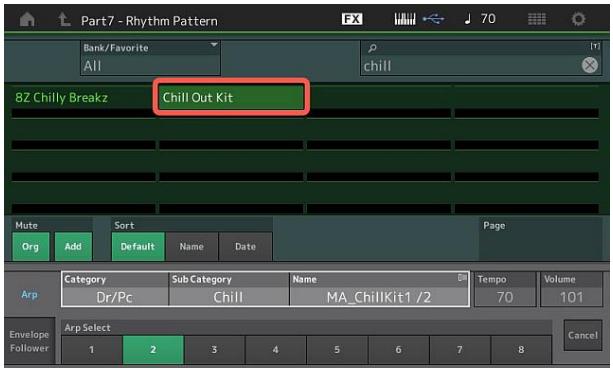
Mais je voudrais d'abord ajouter une autre partie à la performance. Un enrichissement sont bien sûr quelques tambours. Ce qui est bien avec le séquenceur basé sur les motifs, c'est que nous pouvons décider pour chaque scène quels instruments doivent être actifs pour le motif ou le jeu solo.

Pour ajouter une partie de batterie, le «motif rythmique» est également un excellent choix dans la situation d'enregistrement. La fonction accessible à l'aide du bouton [RHYTHM PATTERN] du panneau de commande MODX a été réglée sur la combinaison de boutons **SHIFT** & [CONTROL ASSIGN] sur le MONTAGE avec la mise à jour du système d'exploitation.

- Appuyez sur les touches **SHIFT** & [CONTROL ASSIGN]

(«Category Search» est activée - limitée à la catégorie «Dr / Pc » (Drum et percussions))

- Entrez le terme «chill» dans le champ de recherche
- Tapez sur le «Chill Out Kit»
- Jouez une note sur le clavier (le groove de batterie
- va commencer) # 19



Ici, vous avez la possibilité directe d'appeler toutes les scènes et d'écouter les arpèges affectés au kit de batterie. Même divers changements sont possibles ici. Cependant, je voudrais me limiter à la sélection du kit.

- Quittez l'écran avec **EXIT**

- Désactiver le contrôle du clavier pour la partie basse
- Sélectionnez la partie 7 de batterie
- Appuyez sur le bouton ● (RECORD)
- Désactiver «Loop»
- Démarrez l'enregistrement avec le bouton ▶ (PLAY) et jouez n'importe quelle note sur le clavier après le décompte. L'enregistrement s'arrête automatiquement après la mesure 4. Maintenant, pour l'utilisation réelle de Performance et Pattern, vous devez effectuer les réglages finaux suivants:
- Désactiver le contrôle du clavier pour la partie 7 (batterie)
- Activer le contrôle du clavier pour la partie 5 (partie solo, fil de synthé)
- Sauvegardez la performance via **STORE** (« Overwrite ... »)

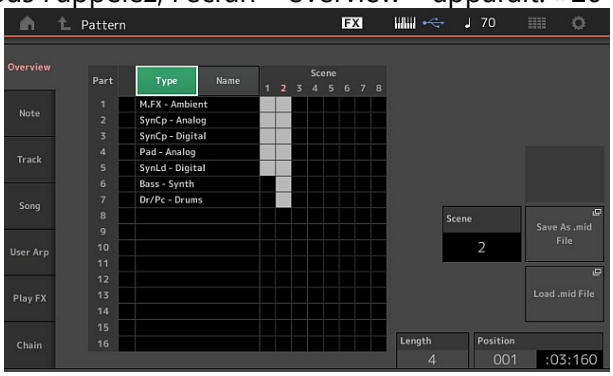
Actuellement, le point de partage de la partie solo est toujours valide. Si nécessaire, il peut être ajusté à partir de l'écran d'accueil Performance ou supprimé en activant toute la plage du clavier. Ensuite, la performance doit bien sûr être à nouveau enregistrée. Appuyez sur le bouton ▶ (PLAY) ou sur le bouton « Play / Rec » sur l'écran pour revenir à l'écran « Pattern ».

De là, vous pouvez continuer vers le... POST-TRAITEMENT

4.33.7 POST-TRAITEMENT

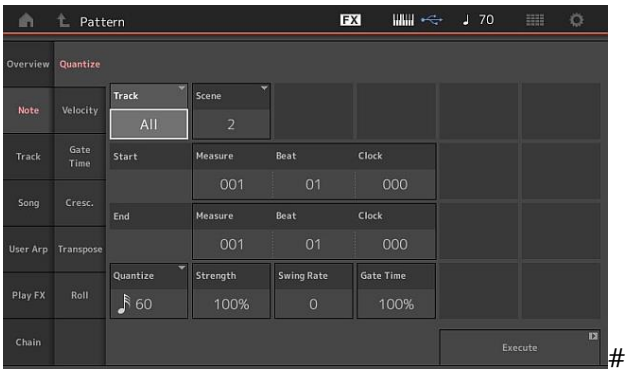
Voici un rappel: le bouton **EDIT** mène - selon l'écran actuel - soit au mode d'édition de la performance, soit aux motifs. Comme l'indique le nom du bouton sur l'écran Pattern «Edit / Job», vous pouvez également l'utiliser pour sélectionner les soi-disant Jobs qui permettent le traitement par lots des données enregistrées.

La première fois que vous l'appelez, l'écran « overview » apparaît. #20



JOB: « NOTE »

«Remarque» est le premier Job qui peut être sélectionné à gauche de l'écran. Lorsqu'elle est sélectionnée, une deuxième colonne de menu s'affiche et propose les fonctions correspondantes. # 21



21

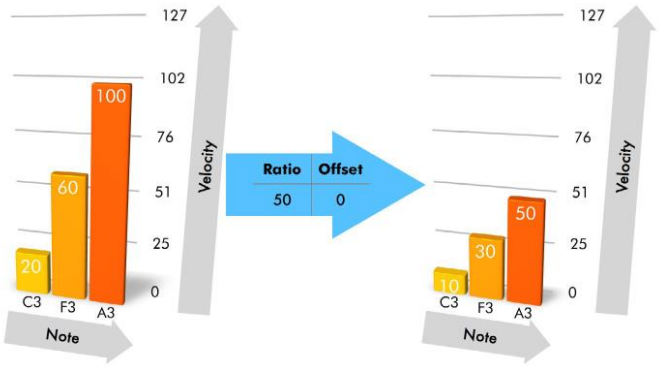
La partie supérieure de l'écran est presque identique pour toutes les fonctions et concerne la zone du motif à traiter.

« Track » donne accès à une seule piste ou à toutes les pistes. Sous « Scène », la scène à éditer actuellement sélectionnée est affichée, vous pouvez la modifier via l'affichage ainsi que les boutons « SCENE » **1-8**.

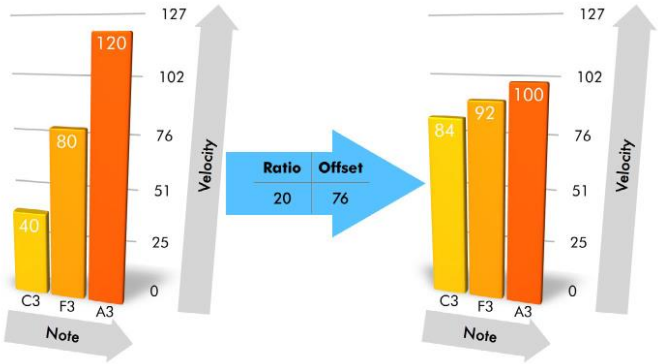
Les deux lignes ci-dessous déterminent le début et la fin de l'édition, divisées en «Bar» = mesure, «Time» = temps de comptage et «Clock» = plus petite unité (480e du temps). Dans la dernière ligne de l'écran, les paramètres du type d'édition sont définis. „Exécuter" exécute la tâche selon les paramètres définis.

Je me limite délibérément ici aux caractéristiques les plus importantes pour une approche pratique et ne décrirai donc pas toutes les fonctions individuelles. Le manuel supplémentaire de cette mise à jour contient une brève description de chaque fonction. En principe, les procédures respectives sont toujours les mêmes.

Un exemple: Le sous-menu «Velocity» vous permet d'éditer les valeurs de « Velocity » des enregistrements. Outre la modification du pourcentage et la possibilité de définir une valeur fixe via «Set All», la combinaison de «Offset» et de «Ratio» permet, par exemple, une sorte de compression de la plage de vélocité. # 22 / # 23



22

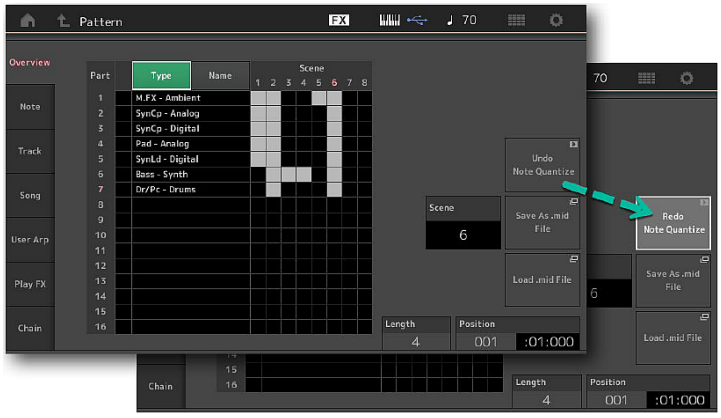


23

Supposons que vous ayez enregistré la basse sans arpège ni quantification d'enregistrement et que vous souhaitiez la quantifier via le Job.

La procédure est la suivante:

- Appuyez sur **EDIT** (ou bien « Edit / Job » sur l'écran)
- Sélectionnez «Note» dans le menu de gauche
- Sélectionnez Piste et scène pour la basse que vous souhaitez quantifier
- Spécifiez une plage - par ex. commencer «001 | 01 | 000 » pour terminer « 005 | 01 | 000»
- Sélectionnez une valeur de quantification appropriée, par ex. « 120 »
- Si nécessaire, limitez l'intensité de quantification via «Force», par ex. à 50%
- Appuyez sur «Exécuter» IMPORTANT! Il n'y a qu'un seul «Annuler» après l'exécution d'un Job. Cependant, cela ne se trouve pas sur l'écran Tâche respectif, mais sous «Aperçu». # 24



#24

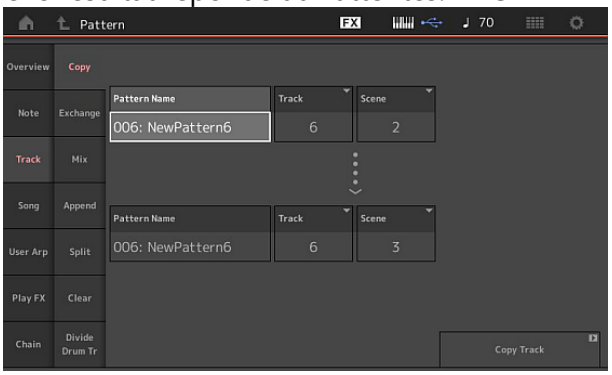
Après « Undoing » un « Redo » et donc une comparaison A / B rapide est possible.

Néanmoins, vous devez garder à l'esprit la différence avec les logiciels informatiques, où plusieurs étapes peuvent être annulées.

Afin de tester de manière approfondie l'effet de la quantification à l'avance, il existe - en supposant un certain «espace» dans la mémoire de modèle - une solution de contournement sécurisée qui nous amène à l'élément de menu suivant:

JOB: « TRACK »
Dans ce Job, il existe de nombreuses possibilités pour copier, échanger, fusionner ou séparer des données enregistrées. S'il y a encore une scène libre sur la piste du matériau à quantifier, la scène actuelle peut être copiée sur une scène libre.

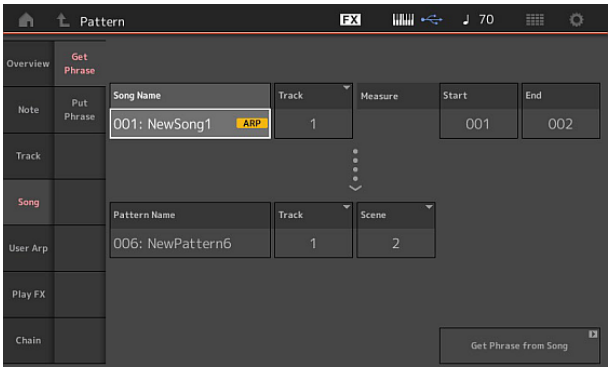
Une valeur de quantification appropriée pourrait alors être essayée avec la copie sans avoir à se soucier de déclencher accidentellement une fonction deux fois. Bien sûr, cela s'applique également à tout autre traitement. Tant que la scène d'origine ou une sauvegarde stockée de quelque manière que ce soit est disponible comme source, ce processus peut être répété à volonté jusqu'à ce que le résultat réponde aux attentes. # 25



#25

JOB: « SONG »
Derrière cet élément de menu se trouve une sorte de plate-forme d'échange entre les morceaux et les motifs. Ici, le terme «phrase» est utilisé pour une section.

«Get Phrase» copie la zone définie par les limites «Start» et «End» (en haut à droite) du morceau sélectionné sous «Song Name» vers la piste cible spécifiée du motif sélectionné dans la Scène (« Scene ») sélectionné » # 26.



#26

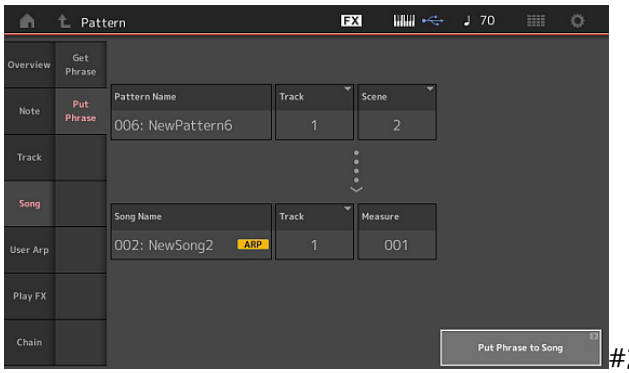
« Put Phrase » déclenche une copie exactement dans la direction opposée.

Étant donné que la longueur des scènes est prédéterminée, seule la mesure de démarrage («Measure») peut être définie à côté de la piste de destination dans le morceau.

Cependant, la durée d'une scène peut également être réglée à tout moment dans Mode de lecture de motif.

Toutes les données existantes sur la zone cible seront bien sûr écrasées.

Vous devez donc faire vos calculs avant l'action, car il n'y a qu'une seule étape en arrière (Annuler). # 27

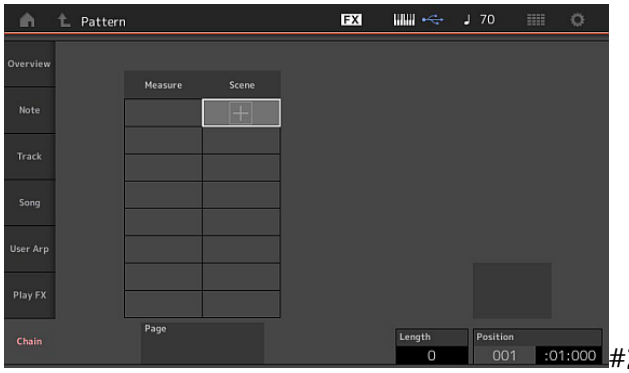


#27

JOB: « CHAIN »

La Job « Chain » offre ce que vous attendez d'un « Song ».

Dans cette boîte de dialogue, les scènes d'un motif peuvent être «chaînées» dans n'importe quel ordre et longueur. Un tableau à deux colonnes prend en charge le processus avec un calcul de petite ligne. Le tableau est vide au début et contient un signe plus dans la colonne de droite sous «Scène». # 28

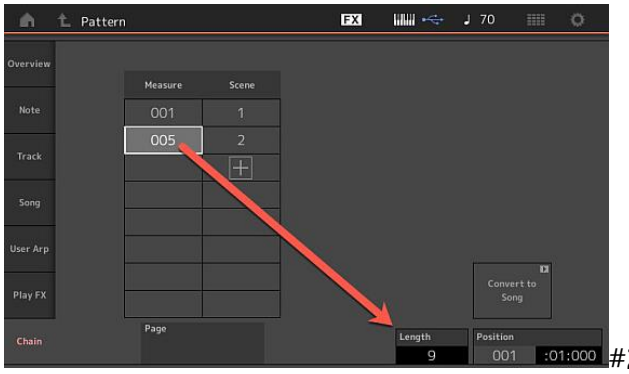


#28

En tapant sur le signe Plus, la scène 1 est insérée dans la mesure 1 («Measure»). Dans le même temps, l'arithmétique mentale est épargnée au bas du champ d'information noir sous «Length». La longueur des scènes actuellement utilisées est automatiquement ajoutée en fonction des positions de départ. En appuyant sur le «+», la ligne suivante est utilisée et peut être dotée de nouvelles positions de départ et de nouvelles scènes.

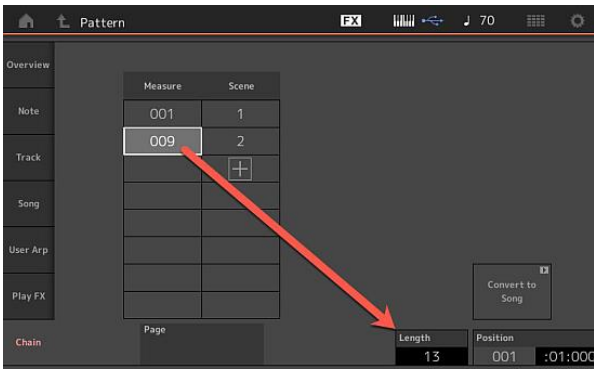
Les exemples de captures d'écran suivants illustrent le principe.

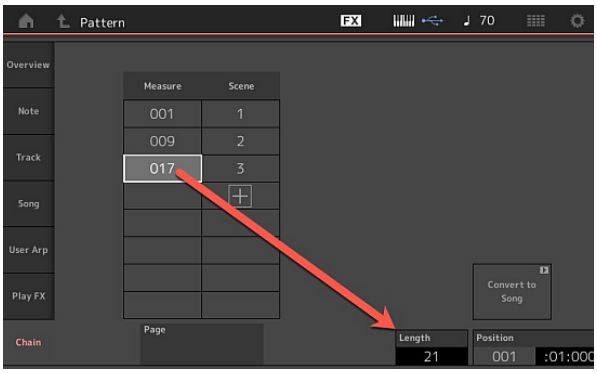
Ici, seules des scènes à 4 mesures ont été utilisées. # 29



#29

Les scènes 1 et 2 sont jouées une fois chacune. La position de départ suivante après la chaîne existante est affichée sous «Length». # 30





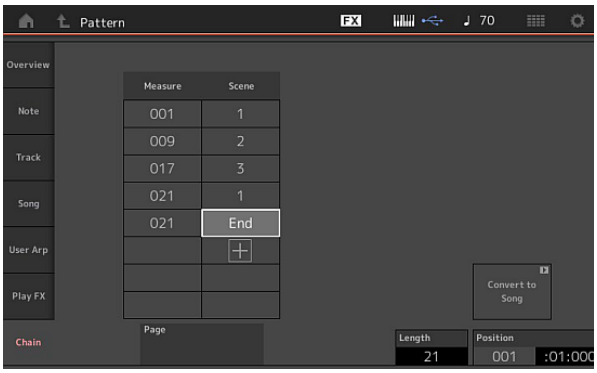
#30 #31

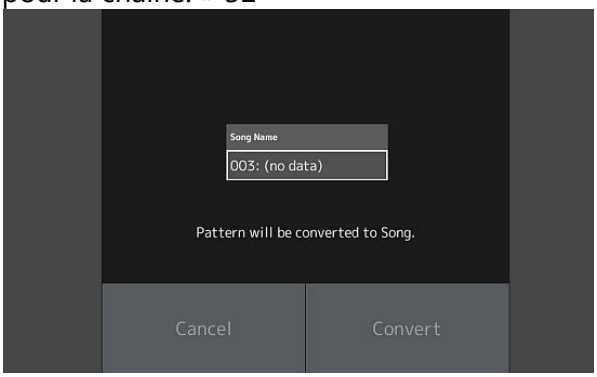
La scène 2 commence dans la mesure 9. En conséquence, la scène 1 est lue jusqu'à la mesure 8 incluse, c'est-à-dire deux fois. # 31

Dans cet exemple, les scènes 1 et 2 sont lues deux fois, la scène 3 est lue une fois. Sous «Length», la prochaine position de départ libre apparaît.

Vous n'avez pas nécessairement à travailler avec les longueurs régulières des scènes. Si vous saisissez la «mesure» correspondante, par exemple, seule la première mesure ou une partie d'une scène peut être lue.

La chaîne de motifs peut être jouée à tout moment pendant l'édition pour tester son comportement. Toute position de départ peut être entrée dans le champ «Position» en bas de l'écran. Une fois l'édition de la chaîne terminée, "Fin" est entré dans la dernière ligne de la colonne "Scène" en sélectionnant l'étape suivante au-delà de la scène 8 à droite avec la molette de données ou les boutons [+/-]. En même temps, la valeur à gauche de la ligne sous «Measure» est utilisée comme dernière mesure pour la chaîne. # 32





#32 #33

Enfin, le bouton «Convertir en morceau» est utilisé pour convertir la chaîne en morceau. Une boîte de dialogue vous demande l'emplacement de la mémoire cible et «Convertir» est utilisé pour la conversion finale. Le nom du Pattern et le lien vers la Performance sont repris. # 33

JOB: « USER ARP »
Ce Job existait déjà sous la même forme depuis MONTAGE OS v1.20 sous le terme « Put Track to Arpeggio » du Song Recorder. Elle n'est donc pas décrite en détail ici.

JOB: « PLAY FX »

Cette zone est un «terrain de jeu» qui vous invite à expérimenter. Il est divisé en deux écrans, « Play FX 1 et 2 ». Le premier écran contient des paramètres relatifs à la quantification, tandis que le deuxième écran contient divers effets de lecture avec différentes cibles.

Ici aussi, les paramètres et leurs effets sont décrits de manière adéquate dans le Manuel supplémentaire. Leurs effets doivent de toute façon être testés sur un matériau approprié. # 34 / # 35



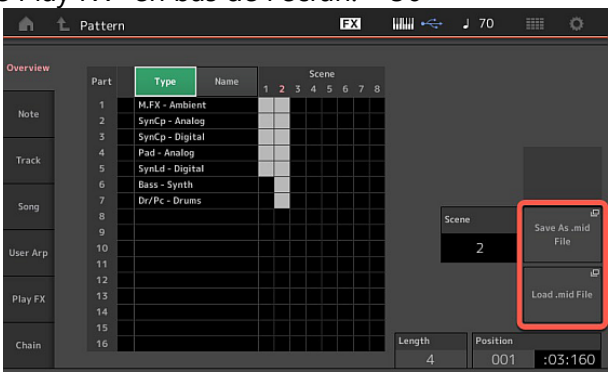
#34



#35

Ce Job vous permet non seulement de lire un Pattern tout en ajustant les paramètres, mais l'exige. Pendant l'exécution du Pattern, tous les paramètres peuvent être modifiés à votre guise. Les données MIDI d'origine restent intactes pour le moment. Les effets de lecture ne sont pas enregistrés. En sélectionnant un autre Pattern, tout est initialisé.

Cependant, les effets peuvent être écrits dans les données MIDI et donc fixes. Cela se fait via le bouton «Normalize Play FX» en bas de l'écran. # 36



#36

Ici, vous devez considérer:

- ✓ La normalisation a lieu par piste, pas pour les scènes individuelles
- ✓ Il y a - comme mentionné plusieurs fois - un seul Annuler
- ✓ L'entrée de la «Length» dans l'affichage «Play FX» n'est également qu'un paramètre de lecture

Si vous considérez ces critères, vous pouvez vous amuser et développer quelque chose de nouveau. Les Drum Arpeggios en particulier peuvent être transformés en de nouvelles variations avec seulement quelques ajustements. Ceci est conçu pour être très intuitif et créatif, de sorte que certains DAW ne peuvent même pas se rapprocher de cette discipline.

Comme pour les autres Jobs, il vaut mieux commencer par une copie avant que des données importantes ne soient irrémédiablement perdues! Vous pouvez copier une piste si vous en avez

au moins un gratuit. Ou copiez un Schéma des tentatives via le Job «Track». Ou utilisez les possibilités décrites dans le paragraphe suivant.

4.33.8 Exportation et importation MIDI

Les deux boutons «Save As .mid File» et «Load .mid File» se trouvent sur l'écran «Overview» en mode d'édition de modèle. # 37



#37

Ils fonctionnent comme prévu. Cependant, il est important de se rappeler que la scène actuellement active est toujours utilisée comme cible ou source. Il n'est pas possible d'exporter plusieurs scènes ensemble dans un fichier MIDI ou de diviser un fichier MIDI en plusieurs scènes directement lors de l'importation.

Pour exporter un Pattern arrangé à partir de plusieurs Scenes, la conversion en Song doit d'abord être effectuée via « Pattern Chain ». Inversement, il serait également possible d'importer un fichier MIDI en tant que morceau et d'utiliser la tâche «Get Phrase» pour l'importer dans des scènes individuelles d'un motif. Cependant, cela ne fonctionne qu'avec des pistes individuelles (piste par piste), pas comme un tout. Les tâches «Copy» et «Exchange» peuvent également être utilisées. Cependant, il est recommandé de travailler avec un DAW dans de tels cas.

« Cubase AI » est inclus avec chaque MONTAGE / MODX. C'est donc l'outil de choix pour l'édition détaillée des notes individuelles et des événements MIDI ainsi que pour l'arrangement des scènes. Par exemple, après la conversion en morceau, le plug-in VST « MONTAGE Connect » pourrait être utilisé pour importer des données enregistrées de plusieurs scènes dans Cubase. Mais même l'exportation / importation de fichiers MIDI à partir de scènes individuelles pour l'édition dans Cubase via un périphérique de stockage de données USB est rapide et simple.

4.33.9 Résumé

Le Pattern Sequencer est un complément parfait aux séries MONTAGE et MODX. Les idées musicales peuvent désormais être capturées sur une base de motif en peu de temps sur la base des performances prédéfinies inspirantes. Que les parties soient contrôlées par des arpèges ou que vous souhaitiez créer vos propres rythmes. L'échange de données entre le séquenceur et un DAW pour l'édition de détails est un jeu d'enfant. Les effets de lecture (Play FX) vous invitent

à «plier» les données MIDI existantes et à obtenir des résultats qui ne peuvent être obtenus manuellement qu'avec beaucoup plus de temps et une excellente connaissance musicale.

De plus, le séquenceur de motifs offre une flexibilité pour des performances en direct qui serait tout simplement impossible avec des séquences de morceaux fixes. En combinaison avec d'autres nouvelles fonctionnalités qui rendent le travail avec les scènes encore plus flexible, comme la possibilité d'enregistrer le Super Knob Link ainsi que le statut de «Contrôle du clavier» par scène (les deux fonctionnalités sont couvertes dans la deuxième partie de ces connaissances essentielles Guide), et le Motion Control Synthesis Engine peut préparer des performances live vraiment passionnantes.

Hans-Peter Henkel 

4.34 OS Version 3 : MINI FILTER, MINI BOOSTER & WAVE FOLDER (Traduction à adapter)

Traduit librement de « MusicProductionGuide_2019_08_EN.pdf » par Loïc Duffar.
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Les effets «Mini Filter» et «Mini Booster», qui ont été ajoutés avec les mises à jour du système d'exploitation MONTAGE 3.0 et MODX 2.0, sont basés sur une modélisation de composants complexes.

Contrairement au nouveau "Wave Folder", qui veut explicitement sonner numérique, Virtual Circuitry Modeling (VCM) non seulement transfère schématiquement des circuits de matériel réel dans le monde numérique, mais mesure également composant par composant et les inclut dans l'algorithme dans les interactions respectives avec l'environnement du circuit, y compris les non-linéarités dépendantes du niveau et de la fréquence.

De cette façon, le son résultant d'un original analogique peut être approché de plus près.

4.34.1 MINI FILTER 897
4.34.2 USAGE 897
4.34.3 MINI BOOSTER 899
4.34.4 WAVE FOLDER 901

4.34.1 MINI FILTER

Bien sûr, le mini filtre a en tête le filtre en cascade classique avec une pente de 24 dB par octave, mais sa fonctionnalité a été étendue par rapport au modèle analogique. Cinq paramètres sont proposés: la fréquence de coupure du filtre, la résonance du filtre, qui atteint jusqu'à l'auto-oscillation, mais également un rapport de mélange sec / humide contrôlable entre le signal non traité et le signal traité ainsi que les niveaux d'entrée et de sortie. Les avantages du VCM sont également directement visibles au niveau d'entrée réglable, car - comme dans l'original - le filtre peut être saturé par des niveaux élevés (jusqu'à +24 dB), ce qui entraîne non seulement des différences tonales, mais influe également sur la résonance.

Les sauts de niveau résultants peuvent être compensés en contrebalançant le niveau de sortie. Le mini filtre propose les modes Rétro, Standard et Moderne, qui diffèrent principalement par la transition vers l'accentuation de la résonance. Le type Modern est particulièrement audacieux dans son approche.

De plus, le mini filtre peut être configuré comme filtre passe-bas ou passe-haut dans n'importe quel mode de fonctionnement. L'effet est disponible dans les deux emplacements d'insertion des parties ainsi que dans les variations et les effets principaux. Le mini filtre peut également être utilisé en combinaison avec l'entrée A / N, bien sûr en stéréo.

4.34.2 USAGE

En règle générale, les filtres font partie d'une voix de synthétiseur. Ils peuvent agir polyphoniquement et selon les modulateurs correspondants. En revanche, les effets présentés

ici sont à l'origine de la génération sonore réelle de la voix de synthétiseur et ont donc un effet global sur les signaux combinés des éléments et des parties ou même sur l'ensemble de la performance. Il n'y a également aucune enveloppe disponible à part le suiveur d'enveloppe de l'entrée A / N. Néanmoins, le nouvel ajout offre une réelle valeur ajoutée, car le mini-filtre peut généralement être utilisé pour la transformation sonore caractéristique des signaux correspondants.

Pour commencer, sélectionnez un son de basse (une partie, par exemple «FM Pick Bass») et ajoutez le mini-filtre comme effet d'insertion au niveau de la partie. #1



#1

Le mini filtre peut être placé de manière significative dans l'insertion d'une pièce

Un filtre de synthétiseur commence seulement à vivre sa dynamique opération. Il est donc utile d'affecter l'effet à des contrôleurs variables tels que les boutons assignables. La molette de modulation, une pédale d'expression, le contrôleur de ruban et l'aftertouch récompensent également les sources de modulation en plus, comme déjà mentionné, des suiveurs d'enveloppe. Les cinq paramètres peuvent être traités avec une intensité variable. À ce stade, il est également rentable que MONTAGE et MODX puissent adresser plusieurs paramètres cibles simultanément avec une intensité individuelle. Cela vous permet de modifier de manière significative la fréquence de coupure tout en utilisant la molette de modulation, mais modifiez seulement légèrement la résonance, par exemple. # 2



#2

Chaque paramètre peut être contrôlé via des contrôleurs assignables

Au lieu de contrôleurs manuels, vous pouvez bien sûr également animer le mini-filtre à l'aide d'un LFO de partie ou même d'une séquence de mouvements. La modulation suit alors un modèle prédéfini - synchronisé au tempo de la performance si nécessaire. # 3



#3
Un LFO fournit des modulations de filtre cycliques et donc pour des mouvements sonores automatiques

Le mini filtre est un avantage même si vous travaillez déjà avec un filtre fourni par MONTAGE et MODX pour parties AWM et FM. Un exemple serait le nouveau préréglage «Ozone Cleaner», qui utilise un filtrage passe-bas, qui peut être modifié dynamiquement dans cette performance à l'aide de la molette de modulation. De plus, le mini filtre est également utilisé ici comme composant supplémentaire.

Il fonctionne comme un filtre passe-haut dans l'insert et est animé via une séquence de mouvements.

Le niveau de modulation ajouté de cette manière permet des résultats complexes en combinaison avec la molette de modulation.

Astuce:
En utilisant le mini filtre deux fois dans les insertions et en le configurant une fois comme passe-haut et une fois comme passe-bas, vous obtenez un filtre passe-bande variable avec deux pics de résonance.

Vous pouvez régler les deux filtres individuellement, mais vous pouvez également adresser plusieurs paramètres, tels que les fréquences de coupure, au même contrôleur.

Vous pouvez même effectuer ce contrôle dans la direction opposée en définissant l'intensité de modulation pour l'un des filtres sur une valeur négative. # 4



#4
Vous obtenez un passe-bande variable en utilisant deux mini filtres connectés en série dans les insertions

4.34.3 MINI BOOSTER

Le deuxième effet VCM est appelé Mini Booster. Il ajoute une saturation variable et spécifique à la fréquence du son. D'une certaine manière, il s'agit d'un contre-projet d'un égaliseur précis et neutre en termes de son. Le Mini Booster veut créer du caractère. Cet effet est réglable dans les paramètres Frequency, Resonance, Gain et dans les niveaux Input et Output. # 5



#5
Le Mini Booster offre une coloration et une saturation du son distinctives au niveau de la partie

Comme le mini filtre, les cinq paramètres sont intégrés dans la structure de modulation de MONTAGE et MODX et peuvent donc être adressés aux contrôleurs. En fait, cependant, les points forts de cet effet résident davantage dans la coloration statique du son, qui fusionne avec le signal comme un Overdrive, un égaliseur ou un compresseur. Dans ce cas, vous avez la possibilité d'ajouter une couleur analogique (virtuelle) aux basses, aux sons solo, mais également aux sons polyphoniques et aux grooves de batterie.

Les « sons naturels » et en particulier les sons numériques de la synthèse FM-X reçoivent une patine qui peut être ajustée à l'infini dans le «cratère» et le spectre des médiums, tout en conservant un accord arrondi dans les hautes fréquences.

Par exemple, essayez de voir comment le Mini Booster affecte les performances « FM Octaves » lorsqu'il est utilisé comme Master Insert. Basculez vers Performance Edit / Effect / Master FX et remplacez le compresseur existant par le VCM Mini Booster de la catégorie « Misc ». Sélectionnez le Preset «1970s Low Boost».

Utilisez le commutateur d'effet pour explorer l'effet du Booster. # 6



#6
Le Mini Booster peut ajouter un son plus riche et plus rond à une performance FM

Comme autre exemple, essayez le Performance «80's Drummer» et ajoutez le Mini Booster comme Master FX. Dans ce cas, sélectionnez Preset « 1970s High Boost » et réglez « Texture » sur « Modern ». Comparé à l'original, vous entendrez un changement clair dans les hautes fréquences, ce qui conduit à plus de mordant et d'assertivité. Jouez avec les autres paramètres et réactivez et désactivez l'effet pour comparer. #sept



#7
Le Mini Booster offre plus de mordant dans la version High Boost

4.34.4 WAVE FOLDER

Le troisième nouvel ajout aux effets se trouve également dans la catégorie Divers.

Le dossier Wave permet de fournir aux signaux une forme spéciale de distorsion numérique. Les fréquences supérieures à un niveau de seuil sont reflétées / repliées dans le signal. Il en résulte une forme drastique de distorsion qui peut être commutée entre les modes Soft et Hard dans ce type d'effet. De plus, il existe un LFO qui va très loin dans la plage audio et peut donc provoquer une distorsion sonore.

Utilisez la performance du dernier exemple («80's Drummer») et sélectionnez « Misc / Wave » Folder sous « Performance / Edit / Effect / Master FX ». Il existe un certain nombre de préréglages parmi lesquels choisir, veuillez commencer par «SEQ + LFO 03».

Expérimentez maintenant avec les différents paramètres. L'intensité de la distorsion peut être contrôlée via le mode Hard ou Soft (type de pli), le seuil de pli et le rapport de mélange sec / humide.

La section LFO anime le résultat afin que l'effet ne soit pas statique.

Augmentez la vitesse du LFO jusqu'à une plage supérieure à 100 Hz et augmentez la valeur de plus en plus. Surtout à des intensités de modulation élevées (LFO Depth), vous remarquerez que la modulation cyclique cède de plus en plus la place à une aliénation sonore générale, tout comme vous le savez depuis la FM. # 8



#8
Le dossier Wave vous permet de déformer des parties et des performances entières au niveau numérique

Ulf Kaiser 

4.35 OS Version 3 : « Accompagnement » – Utiliser les Songs, Patterns, MIDI et fichiers Audio (Traduction à adapter)

Traduction de « MusicProductionGuide_2020_02_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Le « Pattern Sequencer » est une caractéristique remarquable des dernières mises à jour du système d'exploitation pour MONTAGE et MODX. En plus du séquenceur de Songs et du lecteur de fichiers AUDIO existants, cela a créé une autre option très flexible pour utiliser des pistes d'accompagnement pour une performance en direct.

Le lien entre les morceaux, les motifs et les performances correspondantes est établi dans les écrans respectifs du séquenceur via la fonction « Store Song/Pattern & Performance Settings ». Cela se fait automatiquement avec la mise à jour après un enregistrement. La combinaison de morceau et de performance est également appelée à partir de l'écran « Play/Rec » respectif.

Cela signifie, par exemple, qu'un morceau sélectionné chargera la performance correspondante, et non l'inverse. Cette procédure s'applique également au séquenceur de motifs.

Avec les mises à jour de MONTAGE OS v3.0 et MODX OS v2.0, le Live Set a été amélioré avec de nouvelles fonctions dont les capacités peuvent ne pas être immédiatement apparentes. Dans le Music Production Guide 2019-07, cette nouvelle fonctionnalité faisait partie de l'article sur les mises à jour du système d'exploitation. Je pense qu'il est logique de revenir sur ce sujet, de le développer et d'entrer un peu plus dans les détails.

4.35.1 FONCTIONNALITES 902
4.35.2 OPTIONS 903
4.35.3 PATTERNS 903
4.35.4 SONGS 904
4.35.5 USER AUDITIONS 904
4.35.6 AUDIO 904
4.35.7 QUAND LE MIDI EST NECESSAIRE 905

4.35.1 Fonctionnalités

Dans l'écran « Edit » du Live Set, le « Slot Type » peut désormais être sélectionné par slot. Cela détermine si ce slot appelle une performance uniquement ou le lien entre une performance et un morceau, un motif ou un fichier audio. Cependant, il n'est pas absolument nécessaire de créer cette connexion directement dans le Live Set.

Les raccourcis **SHIFT** & **Live Set** sont familiers à tous les utilisateurs qui travaillent avec les Live Sets. Cependant, avec l'ajout des types de slot au Live Set, sa fonction dépend de l'écran à partir duquel il est utilisé.

S'il est commandé directement depuis l'écran d'accueil des performances, le système sélectionne automatiquement le premier slot libre parmi les Live Sets utilisateur comme destination possible. Cela peut être facilement confirmé ou un emplacement alternatif peut être sélectionné. À partir de l'affichage « Play/Rec » du séquenceur de morceaux ou de motifs, il semble que la même chose se produise en premier. Cependant, le type de slot est

automatiquement défini en fonction de l'assignation du séquenceur. Celui-ci est ensuite divisé en MIDI (1 = Morceau), Audio (2) et Motif (3).



Cela crée le lien entre le morceau/Pattern et la Performance dans le Live Set. Le raccourci fonctionne également lorsqu'un fichier audio est chargé via « Play/Rec > Audio ».

Avant cette mise à jour, il était nécessaire d'ouvrir l'écran « Play/Rec » et de sélectionner le morceau ou le fichier souhaité avant de pouvoir le démarrer. Les morceaux, motifs et fichiers audio liés peuvent désormais être démarrés directement à partir du Live Set avec le type de slot correspondant.

Si votre performance nécessite une vue de l'écran d'accueil des performances, cela peut être fait en appuyant sur la touche **PERFORMANCE HOME** après avoir démarré le séquenceur ou le fichier.

Conseil

Si un Live Set convenablement préparé est appelé en externe par une commande MSB/LSB/PRG Change, l'affichage Live Set ne doit pas nécessairement être actif dans l'instrument. Vous pouvez également être dans l'écran d'accueil des performances. Le lien entre Performance et Song/Pattern est toujours établi. Dans ce cas, appuyez deux fois sur le bouton [►] pour démarrer la séquence, la première pression appelle l'écran « Play/Rec ». Même si l'instrument est dans cette vue, la commande externe peut faire basculer le Live Set depuis l'extérieur - en arrière-plan, pour ainsi dire - et la combinaison du morceau/motif et de la performance assignée est chargée. Une piste d'accompagnement liée peut être démarrée immédiatement.

4.35.2 Options

Lorsque vous utilisez le séquenceur ou le lecteur de fichiers pour accompagner vos performances en direct, les instruments de la série MONTAGE/MODX fonctionnent avec deux types de données différents : MIDI ou audio (WAV). Il existe trois manières de jouer des données MIDI : le séquenceur de Songs, le séquenceur de Patterns et les User Auditions. Mais quel sont les applications respectives de ces différents « accompagnements » ?

Selon le flux de travail individuel de chaque utilisateur, il existe des critères qui parlent pour ou contre l'une des applications mentionnées.

4.35.3 Patterns

Un avantage évident d'une présentation basée sur des Patterns est sa flexibilité. Jusqu'à 8 scènes avec jusqu'à 256 temps chacune peuvent être préparées par motif et rappelées selon les besoins pendant la performance. D'autres avantages et détails pour le travail créatif avec Patterns peuvent être trouvés dans l'article d'Ulf Kaiser « Utiliser les Patterns en Live » (cf. § 4.36 ci-dessous). La mémoire du MONTAGE / MODX offre de la place pour jusqu'à 128 Patterns, ils sont stockés avec un fichier de sauvegarde.

4.35.4 Songs

Pour les longues pistes qui ne nécessitent pas de séquence individuelle, le Song Sequencer est très bien adapté. Un morceau peut être arrêté à n'importe quelle position s'il est préparé en conséquence et redémarré à partir de la même position en appuyant à nouveau sur le bouton ►.

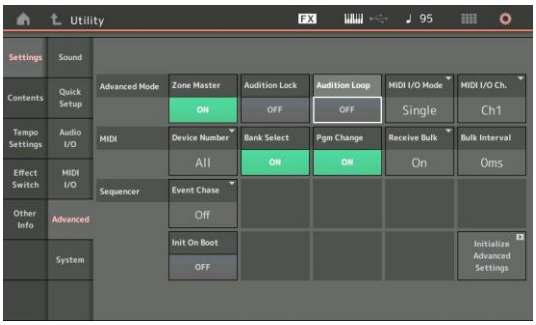
Les boutons [►►] / [◄◄] peuvent également être utilisés pour accéder à des positions de lecture spécifiques à la barre. Comme pour les motifs, il y a un nombre maximum de 128 morceaux pouvant être stockés dans l'instrument, et ils sont également enregistrés avec un fichier de sauvegarde.

4.35.5 User Auditions

Si une piste d'accompagnement MIDI doit être parcourue du début à la fin sans interruption, la mémoire User Audition offre également certains avantages. C'est là que le lien entre les données MIDI et la performance respective est stocké. Qu'une performance soit sélectionnée depuis Live Set ou, par exemple, par une commande externe MSB/LSB/PRG Change, le fichier peut être démarré directement en appuyant simplement sur **AUDITION**. Cependant, il y a aussi d'autres avantages. Jusqu'à 128 auditions utilisateur peuvent être stockées avec un fichier utilisateur ou même en tant que fichier bibliothèque. Ils ne « chargent » pas la mémoire de données MIDI du séquenceur de morceaux/motifs, mais sont également disponibles. Jusqu'à 1 152 phrases d'audition peuvent être chargées dans la mémoire du MONTAGE / MODX et peuvent être affectées aux performances utilisateur où qu'elles soient stockées. (Cf. copie d'écran ci-dessous à gauche)

Vous pouvez lire plus de détails à ce sujet dans notre Guide de production musicale 2018-05 si nécessaire.
http://www.easysounds.eu/MusicProductionGuide_2018_05_EN.pdf





La possibilité de régler la boucle d'audition sur « OFF », qui est également implémentée avec cette mise à jour du système d'exploitation, rend le travail de préparation des données MIDI encore plus facile (cf. copie d'écran ci-dessus à droite).

4.35.6 AUDIO

Un cas d'utilisation pratique ici serait, par exemple, de jouer un effet audio, qui pourrait n'être nécessaire qu'au début ou à un certain point du titre à jouer. En jouant directement depuis la clé USB, aucune mémoire flash interne n'est occupée.

Bien sûr, des pistes complètes peuvent également être lues ici, éventuellement même pré-produites avec MONTAGE / MODX. Un argument pour cela pourrait être que le moteur sonore des instruments ne serait pas utilisé. Dans certaines circonstances, le « Seamless Switching » (commutation transparente SSS) serait toujours possible lors de l'utilisation de fichiers audio,

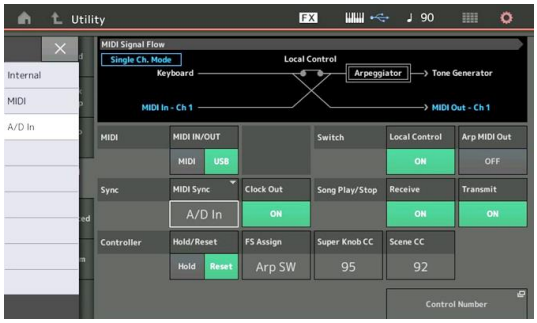
ce qui pourrait ne pas être le cas avec les données MIDI en raison des parties supplémentaires requises.

Si tel est le cas, les Live Sets peuvent également utiliser une Bibliothèque dédiée pour augmenter considérablement le nombre de Performances liées aux Fichiers Audio. Il est également possible de combiner la même Performance dans un Live Set (Utilisateur ou Bibliothèque) avec différents Fichiers Audio.

Les chemins d'accès au sein d'une structure de stockage de dossiers et sous-dossiers sur la clé USB connectée sont stockés par l'instrument.

4.35.7 Quand le MIDI est nécessaire

Dès que la synchronisation entre en jeu, les Fichiers Audio sont « hors course ». Par exemple, si « Auto Beat Sync » est utilisé, seules les pistes MIDI peuvent être synchronisées avec le signal externe. Pendant la synchronisation, l'horloge interne des instruments est contrôlée. Peu importe donc que vous travailliez avec des morceaux ou des motifs. Les auditions utilisateur et prédéfinies suivent également l'horloge interne, car elles sont également basées sur des données MIDI.



J'espère que cet article vous aidera un peu dans le choix des méthodes et des types de supports adaptés. Tout le monde travaille différemment et je pense que le Live Set avec les nouveaux types de Slot offre une manière très flexible de faire. Si des performances sont appelées en relation avec des morceaux, des motifs, des User Auditions ou des fichiers AUDIO du Live Set, vous n'avez pas à vous soucier du type de fichier stocké. Dans le cas des auditions utilisateur, il suffit d'appuyer sur le bouton **AUDITION** au lieu du bouton ►.



Hans-Peter Henkel

4.36 OS Version 3 : Utiliser les Patterns en live (Traduction à adapter)

Traduction de « MusicProductionGuide_2020_02_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

MONTAGE et MODX ont toujours mis l'accent sur les Performances.Bien que vous puissiez plonger profondément dans les moteurs AWM2 et FM-X pour l'édition, vous pouvez également maîtriser efficacement les sons avec des outils directement accessibles tels que les

curseurs, les contrôleurs, les suiveurs d'enveloppe et les séquences de mouvement. Le séquenceur de motifs, intégré aux instruments depuis MONTAGE 3.0 et MODX 2.0, apporte désormais des fonctionnalités correspondantes aux séquences musicales.

La combinaison des moteurs multitimbraux des synthétiseurs MONTAGE et MODX, de leurs riches sections d'effets et du séquenceur de motifs susmentionné permet à l'utilisateur de créer des lectures complètes spécifiques au genre et de les rendre disponibles pour la scène. Particulièrement avec les styles orientés club, les Patterns répétitifs font partie intégrante du programme.

Souvent, des compétences moins virtuoses au clavier sont requises ici, mais plutôt des rythmes, des séquences et des sons précis. C'est là que le Pattern Sequencer est très pratique.

4.36.1 PATTERNS, MUTES & SCENES 906
4.36.2 DRUMBEATS SUR PLUSIEURS PISTES 907
4.36.3 IMPORTER DEPUIS UN DAW 908
4.36.4 COPIER PISTE PAR PISTE 910
4.36.5 LIVE SETS 911

4.36.1 Patterns, Mutes & Scenes

La musique de club se compose généralement de Patterns qui se superposent au cours de l'arrangement afin de condenser une composition et, si nécessaire, de l'éclaircir à nouveau de manière sélective, créant ainsi des arcs de tension. Moins que dans les compositions classiques, ces interventions ne suivent pasune chronologie donnée, mais se déroulent plutôt en interaction avec le public.

En général, c'est une bonne chose que les Patterns dans MONTAGE et MODX soient également multipistes selon le SoundGénérateur. Jusqu'à 16 pistes (correspondant aux parties de performance) peuvent être utilisées pour les lectures, dont huit sont accessibles directement pour compléter les éléments sonores en direct.

L'accès en temps réel souhaité à l'agencement peut maintenant être réalisé de différentes manières. Une possibilité évidente est de couper les Parts si nécessaire, ce qui peut être fait efficacement, en particulier sur le MONTAGE, en utilisant les boutons Part dédiés. Mais les boutons Scene sont également un moyen adéquat pour cela, comme vous l'apprendrez plus tard.

Une façon typique de créer un motif pour une utilisation en direct consiste à commencer l'enregistrement avec le kit de batterie. Dans l'écran Pattern, effectuez les réglages par défaut pour l'enregistrement (Precount, Loop status, Recording Length, Quantization) et commencez par le premier enregistrement. Limitez-vous à la grosse caisse. Arrêtez ensuite l'enregistrement/lecture et revenez à l'écran d'accueil. leLa partie sélectionnée peut désormais être rapidement copiée vers une autre position dans la performance à l'aide de la combinaison de boutons « Shift + Edit ». En copiant le kit de batterie existant de la partie 1 à la partie 2, vous pouvez désormais enregistrer des éléments supplémentaires de votre rythme sur la piste 2 du séquenceur de motifs.



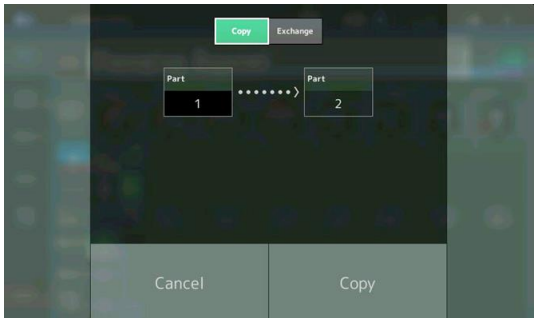
Les motifs multipistes peuvent être construits et affinés selon les besoins à l'aide de Mutes

4.36.2 Drumbeats sur plusieurs pistes

Les tambours jouent un rôle de premier plan dans la musique de club. MONTAGE et MODX marquent des points avec une immense sélection de kits de batterie correspondants, qui peuvent être combinés sur plusieurs parties et étendus avec vos propres échantillons sirequis (Modifier la partie, sélectionner une note et sélectionner un fichier audio à partir de la mémoire USB via la nouvelle forme d'onde).

Afin de pouvoir effectuer ultérieurement les réglages de sourdine, de fondu enchaîné et d'effets personnels souhaités, il est souvent utile d'organiser le kit de batterie sur plusieurs parties. En assignant une piste de motif à la grosse caisse, par exemple, elle peut être éditée indépendamment des autres pistes de batterie à tout moment.

Une façon typique de créer un motif pour une utilisation en direct consiste à commencer l'enregistrement avec le kit de batterie. Dans l'écran Pattern, effectuez les réglages par défaut pour l'enregistrement (Precount, Loop status, Recording Length, Quantization) et commencez par le premier enregistrement. Limitez-vous à la grosse caisse. Arrêtez ensuite l'enregistrement/lecture et revenez à l'écran d'accueil. leLa partie sélectionnée peut désormais être rapidement copiée vers une autre position dans la performance à l'aide de la combinaison de boutons « Shift + Edit ». En copiant le kit de batterie existant de la partie 1 à la partie 2, vous pouvez désormais enregistrer des éléments supplémentaires de votre rythme sur la piste 2 du séquenceur de motifs.

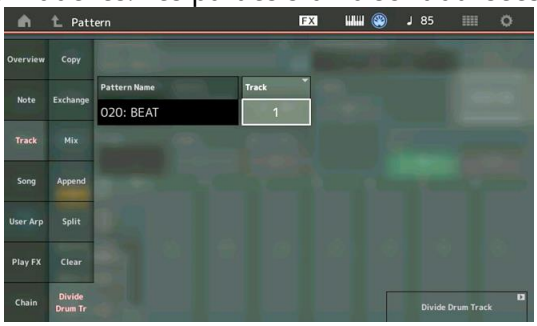


*Les parties de performance peuvent être efficacement dupliquées à l'aide de **Shift** + **Edit***

La construction du Pattern fini nécessite doncun peu de planification, car le nombre de Parts/Tracks est limité contrairement à un DAW. En règle générale, il est recommandé de créer d'abord la performance entière et d'affecter des sons significatifs aux parties avant l'enregistrement. De cette façon, vous disposez d'un modèle de son que vous pouvez utiliser pour enregistrer les pistes. Vous pouvez toujours échanger les sons, comme le kit de batterie de la piste Hi-Hat ou la basse plus tard.

Afin de garder une vue d'ensemble, vous devez prendre l'habitude de nommer les parties individuelles. Cela facilite l'accès ultérieur aux différents éléments de la chanson. Vous pouvez également échanger des pièces plus tard en position si nécessaire. Pour ce faire, sélectionnez "Échanger" dans l'écran Copier (**Shift**+**Edit**).

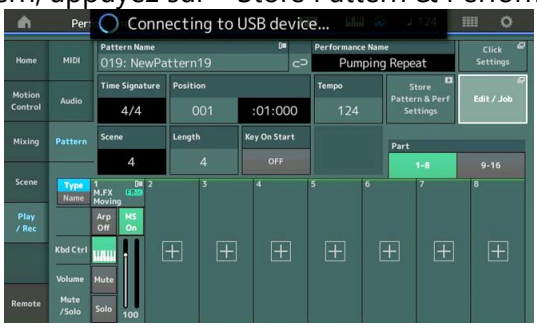
Conseil: Depuis l'écran Pattern, vous pouvez également utiliser « Edit Job/ Track/Divide Drum Track » pour répartir un enregistrement avec plusieurs sons de batterie sur des pistes individuelles. Les parties 9 à 16 sont utilisées pour cela.





Les motifs de batterie peuvent être extraits sur des pistes uniques sur commande

Veuillez noter que les Patterns et les Performances peuvent être liés. Dans la plupart des cas, cela est utile pour restaurer à tout moment la cohérence des notes et des sons. Sinon, vous risquez de ne pas avoir le motif souhaité prêt lorsque vous appelez unPerformance. Pour établir le lien, depuis l'écran Pattern, appuyez sur « Store Pattern & Performance Settings » à l'écran.



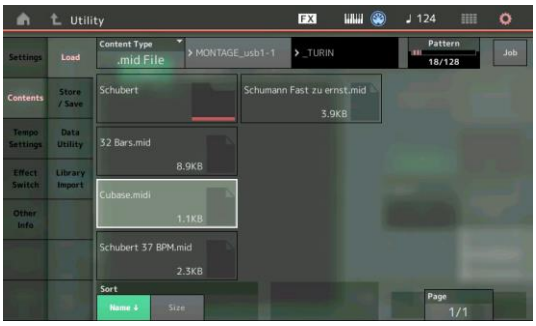
Les modèles et les performances doivent être liés ensemble

4.36.3 Importer depuis un DAW

Bien sûr, il n'est pas absolument nécessaire d'enregistrer des Patterns sur le MONTAGE/MODX. Un DAW comme Steinberg Cubase offre souvent des capacités d'édition de notes sophistiquées dont vous ne voudrez peut-être pas vous passer. Heureusement, MONTAGE et MODX sont capables d'importer des fichiers MIDI. La mémoire peut contenir jusqu'à 128 motifs d'une longueur maximale de 256 mesures chacun

Dans le menu Pattern, la tâche « Edit Job » vous amène à la tâche « Load .mid File ». Sélectionnez ensuite le fichier MIDI souhaité dans la structure de dossiers du périphérique de stockage USB connecté. Rappel : Les canaux MIDI du fichier MIDI sont valides pour la performance. Lors de l'exportation depuis la DAW, vous devez donc vous assurer que les canaux sont affectés en conséquence.





Le séquenceur de motifs vous permet d'importer des fichiers MIDI à partir de la DAW

L'UTILISATION DES SCÈNES

Chaque performance offre jusqu'à huit scènes qui peuvent être utilisées pour basculer entre différents aspects du générateur de sons. Des variations sonores, des mixages alternatifs et des affectations spécifiques de contrôleurs peuvent être effectués ici. Des arpèges individuels peuvent également être stockés.

Le séquenceur de motifs a été conçu avec cette logique à l'esprit, car il comporte également huit scènes. En conséquence, chaque performance a non seulement un, mais huit motifs multipistes, qui peuvent bien sûr avoir des contenus et des longueurs de note différents, et entre lesquels vous pouvez basculer dans le temps.

En principe, les motifs peuvent également être commutés manuellement et via des performances liées. Dans ce cas, cependant, il est toujours nécessaire d'arrêter d'abord le séquenceur.

En dehors des pauses planifiées, travailler avec Scenes a donc beaucoup plus de sens pour le genre de musique de club. Dans les scènes, vous pouvez stocker des intros, des parties A et B, des répartitions et des transitions. Et bien sûr, vous pouvez combiner cette commutation à tout moment avec les moyens de contrôle en temps réel déjà mentionnés via Mutes, Faders et Controls. Huit scènes peuvent ne passemblent nécessairement somptueux, mais ils sont généralement tout à fait suffisants pour le but.

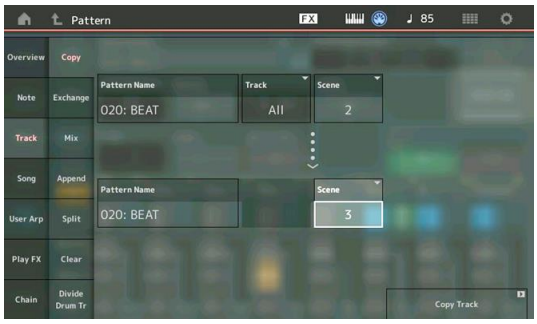
Pour la mise en œuvre, il suffit de sélectionner la scène souhaitée dans l'écran Pattern. Lorsque vous changez de scène, vous passez automatiquement au motif correspondant pour cette scène.



Chaque motif fournit huit scènes que vous pouvez utiliser pour différentes parties de votre performance

4.36.4 Copier piste par piste

« Edit Job/Copy » vous amène à l'écran où vous pouvez copier des motifs complets ou des pistes individuelles. D'autres entrées vous permettent également d'échanger, de concaténer ou de diviser des pistes. En particulier, vous souhaiterez utiliser régulièrement la fonction « Track Copy », car elle vous permet de réutiliser des éléments existants dans les Patterns et de les modifier selon vos besoins.



Les motifs et les pistes de motifs peuvent être copiés selon les besoins

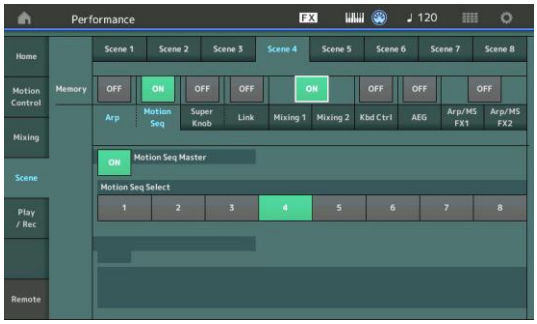
Bien que vous puissiez ajouter un motif de percussion supplémentaire (déjà enregistré) à un battement existant par Part Mute à tout moment, c'est plus difficile lorsque vous voulez faire varier le groove de caisse claire ou déclencher une transition. Ici, il est logique de travailler dans une nouvelle scène copiée et d'enregistrer la piste correspondantecomplètement nouveau ou ajouter plus de notes dans une procédure d'overdub.

Les scènes sont toujours enregistrées à l'aide de la combinaison de touches **Shift**+**Scene**.

Afin de sauvegarder les réglages de contrôleur d'une scène actuelle dans une autre scène, il suffit d'exécuter la combinaison de boutons mentionnée, par exemple pour rappeler différents réglages de Superknob. En un rien de temps, vous pouvez créer des variations de Mute, des rapports de mixage alternatifs, des rapports d'effets, rappeler de nouveaux arpèges ou assigner des boutons assignables. Pour les motifs dans les scènes, cependant, il est nécessaire de sélectionner d'abord la scène et soit d'enregistrer le motif, soit de l'ajouter en le copiant.

REMARQUE: Lorsque vous enregistrez des scènes, gardez à l'esprit que seules les données activées pour la scène respective sont enregistrées. Cela peut sembler déroutant dans certaines situations, mais cela augmente la flexibilité. Vous ne voudrez peut-être pas toujours modifier le volume ou les assignations de contrôleur avec une scène.

Vous pouvez effectuer l'affectation appropriée à partir de la zone Scene accessible depuis l'écran d'accueil. Ici, vous pouvez attribuer les autorisations de sauvegarde appropriées pour chaque scène.



Pour chaque scène, vous définissezles attributs sont enregistrés et appelés en conséquence lors de la modification

4.36.5 Live Sets

Votre performance est précédée de la sélection des sons et Patterns souhaités. Le moyen le plus rapide d'y parvenir est les Live Sets dans MONTAGE et MODX. Avec la combinaison de boutons **Shift**+**Live Set**, vous pouvez déplacer un son de la zone Performance vers le slot souhaité sur l'écran tactile en un rien de temps. Si vous utilisez maintenant la même combinaison de boutons depuis l'écran Pattern, le Slot avec la Performance se verra également attribuer le Pattern actuel, qui peut maintenant être lancé immédiatement avec le bouton **Play**.

Vous pouvez également lier des compositions entières de morceaux (Song Sequencer) ou des fichiers audio (Play/Rec Audio) à une Performance dans Live Set de la même manière, c'est-à-dire à partir de la zone respective. Vous pouvez même sélectionner automatiquement les positions de slot correspondantes dans MONTAGE/MODX après le démarrage de l'instrument (Utility/System/Power on Mode).

Amusez-vous à planifier votre performance en direct !



Ulf Kaiser

4.37 « Lego » de Parties - Création de performances Multiparts

Traduction de « MusicProductionGuide_2020_03_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Les Presets de MONTAGE et MODX comprenent plus de 2 000 performances pour des contextes musicaux spécifiques et sont pour ainsi dire « prêtes à l'emploi ». L'un des critères de différenciation importants est de savoir s'il s'agit de performances « Single Part » ou « multi parts ».

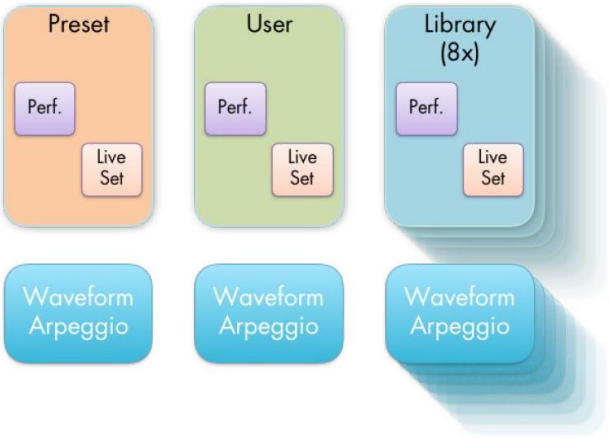
Jusqu'à 8 parties d'une performance sont directement accessibles à partir du clavier lorsque le « Keyboard Control » est actif. Certains Presets utilisent les 8 parties, mais il existe également des variantes de 2 à 7 parties.

Dans les forums et communautés concernés, je trouve parfois que la composition de nouvelles performances à partir de matériel existant présente encore un certain défi pour certains utilisateurs. Ainsi, dans l'atelier suivant, je voudrais examiner de plus près ce sujet sous différents aspects.

4.37.1 « RE-SOURCES » 912
4.37.2 OU COMMENCER ? 913
4.37.3 SINGLE OU MULTI ? 915
4.37.4 RESUME 917

4.37.1 « RE-SOURCES »

Si une nouvelle performance « multi parts » doit être créée à partir de performances existantes, il est important de prendre également en compte la « source », c'est-à-dire la zone de mémoire.



➢ Sélectionnez un emplacement de partie vide à l'aide de « + », vous serez redirigé vers « Category Search ».

NB : si vous appuyez sur le bouton **CATEGORY SEARCH** depuis l'écran d'accueil « Performance » (HOME), le guide « Performance Category Search » apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. La sélection d'une performance dans cet écran remplace complètement la performance actuellement active. Les modifications éventuelles de la Performance quittée sont désormais perdues.

- Si le « + » est activé dans un emplacement de partie vide, vous accédez généralement au mode « Performances Merge » avec l'affichage « PartX Performance Merge ».



Ici, la partie sélectionnée est activée avec une sélection appropriée, mais pas exclusivement. Je voudrais donc parler de la sélection des sources.

➢ Dans le coin supérieur gauche de l'écran « Performance Merge », vous trouverez l'option « Bank / Favorite ». La première fois que cela est appelé après la mise sous tension de l'instrument, il indique généralement « All ». Une pression sur cette entrée affiche toutes les zones de mémoire disponibles. Les entrées standard sont:

- Favorite
- Preset
- MOTIF XF (MONTAGE uniquement)
- User



Tout ce qui se trouve sous « User » est facultatif et dépend de l'installation d'une ou de plusieurs bibliothèques. À ce stade, il est donc fortement recommandé de procéder de manière ciblée afin d'éviter des surprises ultérieures - généralement désagréables.

En choisissant « All » ou « Favorite » lors de l'ajout d'une nouvelle partie à une performance existante, les performances de toutes les zones de mémoire disponibles s'affichent, y compris les bibliothèques supplémentaires ! Tant que les bibliothèques sont basées sur des formes d'onde ROM internes, vous pouvez utiliser les parties de ces performances sans hésitation. Puisqu'une partie est copiée dans la performance actuellement chargée, la suppression de la bibliothèque respective à une date ultérieure est possible sans aucun problème. Toutefois, si les performances de la bibliothèque reposent sur des formes d'onde utilisateur, il y a un problème potentiel car les formes d'onde utilisateur ne sont pas copiées avec les performances ! Après avoir supprimé la bibliothèque, la partie en question ne sonnerait pas du tout ou semblerait incomplète.

Étant donné que les favoris peuvent également être définis sur toute la mémoire, la prudence est requise là encore, et une connaissance précise du contenu de la mémoire actuelle est nécessaire pour éviter les problèmes qui viennent d'être décrits.

4.37.2 Où commencer ?

Un « flux » créatif n'aime généralement pas les interruptions ou les considérations techniques compliquées. Mais malheureusement - et les logiciels ne font pas exception - les outils que nous utilisons ne sont pas encore assez intelligents pour faire toute la réflexion à notre place. Du moins pas quand il s'agit d'outils puissants comme MONTAGE ou MODX.

Avec une performance inspirante sous vos doigts, vous avez parfois tendance à simplement fusionner des parties supplémentaires. C'est bien sûr possible, mais on peut économiser beaucoup de travail en prenant en compte certaines contraintes dès le début.

Les critères décisifs sont les effets système et les assignations de contrôleur (**Super Knob**, **Encodeurs Assignables** ...). Avec « Performance Merge », la partie est séparée de son environnement d'origine. Cela signifie au minimum que les effets système et les affectations de contrôle communes ne peuvent pas être pris en charge. Les lecteurs réguliers connaissent déjà ma forte recommandation de connaître l'état d'origine des performances avant la fusion.

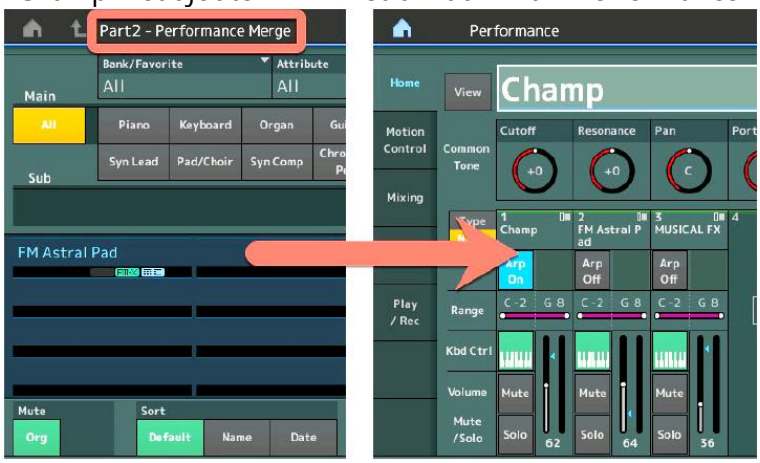
Un exemple simple: supposons que vous souhaitiez créer une nouvelle performance contenant un pad de synthé et un arpège de synthé. Vous avez choisi les performances source suivantes:

- ✓ FM Astral Pad
- ✓ Champ



Compte tenu de la situation décrite ci-dessus, les deux performances ont leurs particularités. Le pad a un son plutôt spécial lorsque le **Super Knob** est utilisé, tandis que l'arpège est porté par un Tempo Cross Delay. Ce délai est également contrôlé par le **Super Knob**, nous avons donc affaire à une combinaison d'effets et d'assignations de contrôleur.

Si vous le souhaitez, commencez par « FM Astral Pad » et ajoutez « Champ » comme partie 3 via « Performance Merge ». De toute évidence, les affectations de contrôleur du pad sont préservées. Mais vous pouvez immédiatement voir que l'arpège ne contient plus de « Delay ». En effet, dans la performance d'origine, l'effet est un effet système (Variation). Étant donné que les effets système n'existent qu'une seule fois pour chaque performance, les effets système de la première performance chargée « FM Astral Pad » restent inchangés. Essayons donc l'inverse: Commencez par « Champ » et ajoutez « FM Astral Pad » via « Performance Merge ».



Comme prévu, le Routing du **Super Knob** pour le pad est désormais manquant tant que le Delay est présent.

Comme vous pouvez le voir dans cet exemple relativement simple, il peut avoir des conséquences d'une portée considérable, notamment le fait que les performances à combiner fournissent le cadre de la nouvelle variante. Par exemple, si une performance « Multi parts » avec de nombreuses affectations de contrôle est ajoutée à une performance existante, le « re-routage » nécessaire prendra un certain temps.

Finalement, ma recommandation personnelle dans cette situation exemplaire est la suivante. Si je me concentrais sur le routage du **Super Knob** pour le pad, ce serait ma performance de départ. Je définirais « VCM EQ 501 » et « G Chorus » en tant qu'Effets d'Insert de la performance « Champ ». L'égaliseur devrait alors céder la place au « Tempo Cross Delay », de sorte que les choses reviendraient rapidement dans l'ordre. Mais dans ce cas particulier il existe une autre option: le pad n'utilise pas d'effet de variation. De cette façon, vous pouvez retrouver « Champ » comme dans la performance originale. Mais c'est plutôt une situation rare. Quoi qu'il en soit, je préfère voir un Delay dans l'insert pour les performances « multi parts » dans la plupart des

cas. Cela laisserait « Variation » libre pour qu'un autre effet soit utilisé par plusieurs autres parties en même temps.

Si vous voyez un besoin d'en savoir plus sur le routage d'effets MONTAGE / MODX dans ce contexte, il y a un article dans le numéro 08-2017 que vous pouvez trouver et télécharger via l'historique du Guide de production musicale (Cf. § 4.15 ci-dessus).

4.37.3 Single ou Multi ?

Dans l'exemple, nous avons déjà travaillé avec une performance « mullti parts » et une performance « single part ». Cependant, il existe d'autres aspects particuliers dans ce contexte.

Tout d'abord, il n'y a pas de performance sans partie 1 dans le MONTAGE / MODX. Si vous avez déjà essayé de supprimer la partie 1 d'une performance, vous avez constaté que ce n'est pas possible. De plus, le système « pense » de gauche à droite.

La performance « CFX Concert » se compose de 4 parties. Si vous ajoutez cette performance à une performance « Single Part » existante et commencez par la partie 5, les parties 5 à 8 sont occupées par ses 4 parties.

Tout cela est logique pour le moment. Mais supposons que vous vouliez attribuer une autre performance en 3 parties aux parties libres 2 à 4. En appuyant sur le « + » de l'emplacement libre 2, vous choisiriez une performance qui, selon vous, contiendrait 3 parties. Occuperait-elle alors automatiquement les parties 2 à 4 ? Non, ce n'est pas le cas. En effet, le système fait uniquement la distinction entre les performances « Single » et « multi parts » et ne fait pas le calcul du nombre exact de parties.

Ainsi, dès qu'une partie à droite de l'emplacement de partie à laquelle vous souhaitez fusionner une autre performance « multi parts » est occupée, la fusion des performances est définie comme inactive. Je pense que cela vaut encore un exemple pratique.

Supposons que nous voulons construire une performance Split qui contient une basse (Single Part) sur la gauche. À droite du point de partage, nous voulons jouer une combinaison de piano et de cordes, chacune étant composée de performances « multi parts ».

Le scénario peut être reproduit avec les performances suivantes:

- Pressez **PERFORMANCE HOME** > « Category Search > Upright Bass AF1 »
- Pressez « + » dans PartSlot2, sélectionnez « Romance Strings » (3 Parts)
- Pressez **PERFORMANCE HOME**
- Pressez «+» dans le Slot 5 de la partie, sélectionnez « CFX Concert » (4 parts)
- Pressez **PERFORMANCE HOME**

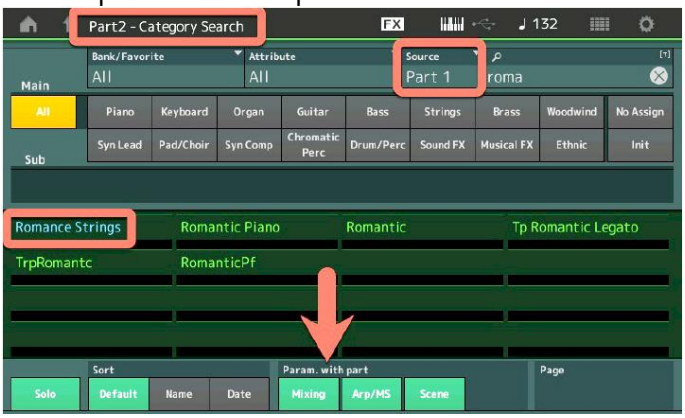
Tout a été appliqué comme prévu, la performance a maintenant 8 parties et vous pouvez définir des points de partage, etc.

Cela pourrait également ressembler à ceci:

- Pressez **PERFORMANCE HOME** > « Category Search > Upright Bass AF1 »
- Pressez « + » dans le Slot 5 de la partie, sélectionnez « CFX Concert » (4 parts)
- Pressez **PERFORMANCE HOME**
- Pressez « + » dans le Slot2 de partie, sélectionnez « Romance Strings » (3 parts)

Vous verrez un affichage différent. Tout d'abord, le coin supérieur gauche de l'écran n'affiche plus « PartX Performance Merge », mais « PartX Category Search ». De plus, les performances

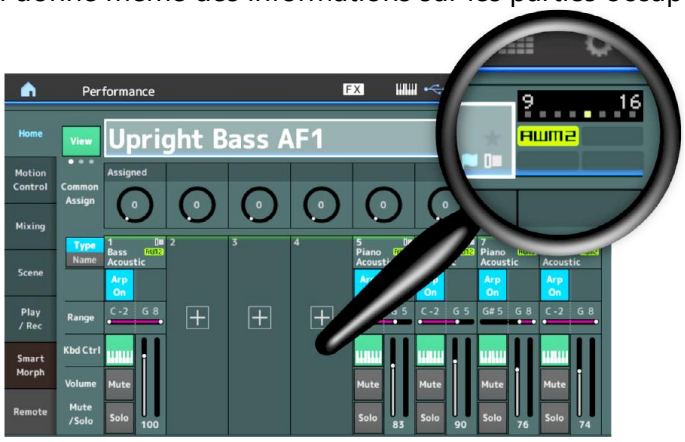
« Multi Parts » sont affichées dans une nuance de bleu différente de celle habituelle. Enfin, les options sous « Param. With parts » sont disponibles en bas de l'écran.



Ici, aucune performance « multi parts » ne peut être sélectionnée en tant que « package complet », mais uniquement des parties. Bien sûr, les « Romance Strings » pourraient également être réassemblées ici. Mais seulement partie par partie, pas dans son ensemble.

Il peut y avoir des doutes quant à une telle situation, car dans « Performance Merge », vous procédez toujours « bien » de gauche à droite. Mais j'ai repris ce sujet parce qu'il n'a pas à être comme ça toujours et partout. En raison de mon travail de support des synthétiseur Yamaha à l'échelle européenne, je vois de nombreuses façons de travailler. Par exemple, certains utilisateurs aiment attribuer une catégorie spécifique d'instruments à certains numéros de partie. Par exemple, le kit de batterie est toujours sur la partie 8 et n'est pas toujours attribué en dernier ou la performance ne doit pas toujours contenir 8 parties. Il peut également y avoir une partie active dans la gamme des parties 9-16, accidentellement ou peut-être inconsciemment pour le moment. Cela désactive également la fusion des performances. Mais c'est heureusement assez facilement reconnaissable. Dès qu'une performance dépasse les 8 parties sous « keyboard Control », une indication apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran, qui donne même des informations sur les parties occupées.





Dans un souci d'exhaustivité, il convient de mentionner qu'il est également possible d'utiliser une seule partie d'une performance « multi parts » en mode normale de « Performances Merge ». Exemple: vous avez trouvé une performance « single part » comme « Champ » avec des arpèges sympas et vous souhaitez la combiner avec une grosse caisse « 4 to the floor ».

- Pressez **PERFORMANCE HOME** > « Category Search > Champ »
- Pressez « + » dans le Slot 2 de partie, sélectionnez « Schlager Her »
- Sélectionnez « Source » Partie 4 en haut de l'écran
- Pressez **PERFORMANCE HOME**

Puisque l'arpège est déjà actif avec « Champ », vous pouvez « jammer » immédiatement.

4.37.4 Résumé

Comme mentionné, cet article se concentre délibérément sur une zone très gérable. Incidemment, un utilisateur MODX se débattait exactement avec ce problème au moment de la rédaction de ce sujet. Dans la discussion en cours, il est presque devenu un cas « classique » de support Yamaha.

Au risque de me répéter, je voudrais résumer en quelques phrases mes recommandations basées surs quelques décennies d'utilisation d'instruments de ce genre.

1) Apprenez à connaître le matériel sonore de départ

Prendre un certain temps maintenant pour découvrir les performances Preset et/ou les bibliothèques supplémentaires achetées en explorant les performances au harsard, sans objectif spécifique en tête. Vous choisirez peut-être une catégorie de temps en temps, et une autre plus tard. Utilisez la catégorie « Favorite ». Le temps investi rapportera plus tard, je le promets. Petit à petit, vous comprendrez par où commencer quand cela se résume. À un moment donné, vous développez même une sorte d'association entre le nom et le son d'une Performance. Un conseil supplémantaire: si en « fouillant » une performance vous inspire une idée musicale, enregistrez-la immédiatement. Les possibilités techniques actuelles rendent cela facile, et il n'a pas besoin d'atteindre une qualité studio pour un tel aide mémoire. Sinon quelques semaines ou mois plus tard vous êtes presque assuré de ne pas vous souvenir des grandes choses auxquelles vous avez pensé le jour « X ».

2) Analyser le matériel qui doit servir de base à une nouvelle performance

Cela s'impose avant la composition de performances existantes. J'ai nommé l'article « "Lego" de Parties » avec un clin d'œil. Si vous entreprenez la construction de Starship Enterprise avec des briques Lego et assemblez simplement des briques, vous constaterez peut-être après la moitié de l'achèvement qu'une brique centrale ne tient pas à un certain endroit ou est même un obstacle. À mon avis, la construction inversée, c'est-à-dire le démontage, n'est pas du tout amusante.

Par conséquent, vous devez investir quelques minutes de plus au départ, que vous pourrez facilement récupérer plus tard.

- ✓ Pours les Performances « Multi Part », utilsez « Solo » pour explorer les différentes parties. Jetez un œil aux routages des contrôleurs et déterminez si et ce dont vous avez besoin ou quelle priorité ils pourraient avoir pour les nouvelles performances.
- ✓ Utilisez les commutateurs sous **UTILITY**> « Effect Switch » pour activer et désactiver les effets.

Par exemple, si vous prévoyez d'utiliser une seule partie dans une nouvelle performance, vous devez désactiver les effets maîtres et système et l'égaliseur principal pour voir comment la partie sonnera avec ses effets d'insertion uniquement. Vous pouvez également désactiver complètement les effets. Personnellement, je suis généralement un fan d'effets mesurés. Ma devise est: Une partie qui sonne déjà bien sans effet – pour un besoin donné - peut se voir améliorée avec les effets. Par contre, ce qui ne convient déjà pas en l'absence d'effes ne peut généralement s'adapter » à des effets.

3) Traitez de façon ludique les possibilités techniques de temps en temps

Comme je l'ai écrit plus haut: un « flux » créatif n'aime pas les perturbations. Les instruments de la série des synthétiseurs MONTAGE / MODX sont de puissants outils de conception sonore. Si avec idée musicale en tête vous estimez que l' « Envelope Follower » serait l'outil adéquat pour créer un certain flux sonore, ne le tenez pas pour la première fois. Sinon la frustration est garantie. Pour expérimenter des fonctionnalités que vous ne connaissez pas ou ne connaissez pas si bien, faites-le sans but. Par exemple: "Comment cette partie sonnerait-elle avec un « Enveloppe Follower » et quels paramètres aurais-je pu contrôler?"

J'espère que je pourrais éliminer les petites incertitudes concernant ce sujet dans une large mesure et également fournir l'un ou l'autre conseil aux utilisateurs plus expérimentés.

Restez en bonne santé!



Hans-Peter Henkel

4.38 « Lego » de Parties - Avancé

« MusicProductionGuide_2020_07_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Dans le numéro 03-2020 de notre guide de production musicale, nous avions abordé le sujet « Lego de Parties - Composer des performancesMulti Part » (cf. § 4.37 ci-dessus). Nous y expliquons les bases et soulignons en particulier les différences lors de l'utilisation de la recherche de performances ou de catégories de parties.

Ce sujet doit à nouveau être abordé car j'avais délibérément évité d'approfondi le travail avec des performances de sources très différentes. Pourtant chaque propriétaire d'un MONTAGE ou d'un MODX a déjà téléchargé des ensembles de sons promotionnels gratuits tels que "Chicks Mark V » ou « MONTAGE Expanded », Bibliothèques achetées, ou a converti des voix FM à partir de "vieux trésors". Même les exportations d'une session SampleRobot peuvent être incluses.

L'innovation « Smart Morph » est arrivée avec la mise à jour du système d'exploitation vers OS v3.5 MONTAGE et OS v2.5 MODX! Cela entraîne également des caractéristiques spéciales qui doivent être prises en compte lors de la combinaison de parties de différentes sources et performances

Aujourd'hui, je voudrais me concentrer sur cela et répéter le moins possible. Je recommande donc, si nécessaire, de « relire » l'atelier du numéro 03-2020(1). Étant donné que cet article contient également des sujets qui ont déjà été traités en plus de cela, je listerai une petite collection de liens vers les problèmes correspondants à la fin.

4.38.1 CRITERES IMPORTANTS 919
4.38.2 ZONE DE STOCKAGE 919
4.38.3 FORMES D'ONDE UTILISATEUR / ARPEGGIOS UTILISATEUR 919
4.38.4 SMART MORPH 921

4.38.1 Critères importants

Revenons sur l'image de « Lego » de Parties : Les performances multi-parties sont comparables avec les kits Lego qui contiennent des blocs de construction conçus pour un résultat final plus ou moins déterminé. Le mot « Avancé » dans le titre de cet article représente le fait d'utiliser des blocs de construction individuels de différents kits et de les assembler pour créer quelque chose de nouveau. Nos "blocs de construction" - c'est-à-dire les différentes pièces - doivent être examinés de plus près à l'avance pour cette utilisation flexible. Ce sont essentiellement :

- ✓ Zone de stockage de la Performance (Utilisateur, Bibliothèque)
- ✓ Formes d'onde utilisateur incluses
- ✓ Arpèges utilisateur inclus
- ✓ Morph intelligent

4.38.2 Zone de stockage

Si une performance fait partie d'une bibliothèque installée, elle ne peut pas être enregistrée directement dans la bibliothèque après édition. Le travail sur une Performance s'effectue toujours dans ce que l'on appelle le "Edit Buffer", une mémoire d'édition volatile. Depuis le tampon d'édition, une performance éditée est écrite dans la mémoire utilisateur via **STORE**. Bien sûr, je peux utiliser le contenu des bibliothèques installées lors de la création de nouvelles performances, mais je dois tenir compte de certains aspects particuliers. Les performances qui utilisent des formes d'onde prédéfinies ou sont basées sur le moteur FM-X peuvent être utilisées sans aucun problème. Et lorsque des arpèges sont utilisés, il est également plus facile s'ils proviennent également de la mémoire Preset.

4.38.3 Formes d'onde utilisateur / arpeggios utilisateur

Si j'édite une performance multi-parties à partir d'une bibliothèque installée ou que j'ajoute une partie à partir d'une performance de bibliothèque par « Performance Merge », ni les formes d'onde utilisateur ni les arpèges utilisateur ne sont transférés dans la mémoire User lorsque la performance est enregistrée par la suite.

Tant que la bibliothèque source est chargée, les raccourcis correspondants sont conservés. Par contre, si la bibliothèque est supprimée, les performances résultantespeut ne plus fonctionner comme prévu. Il est donc recommandé de transférer les performances source souhaitées dans la mémoire User à l'aide de « Library Import », car cette fonction transfère également les formes d'onde et les arpèges utilisateur.

VOICI UN EXEMPLE :
La performance "Progressive Trance B" du Soundset promotionnel "MONTAGE Expanded" se compose de quatre parties. #1

Supposons que seule la partie 3 doit être utilisée dans une nouvelle performance multi-parties. Bien que cette partie ait été programmée sur la base de formes d'onde Presets, elle contient des arpèges de la bibliothèque. #2

#1 

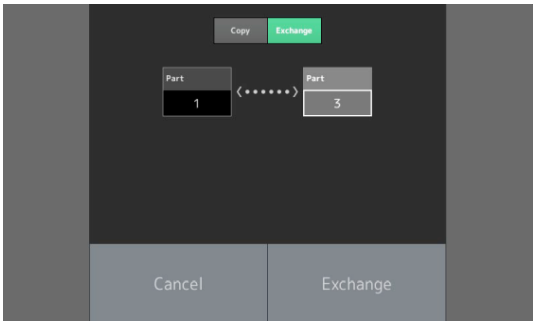


#2

La performance doit donc d'abord être transférée dans la mémoire User à l'aide de la fonction « Library Import », afin que les arpèges fonctionnent indépendamment de la bibliothèque. Avec cette performance multi-parties, cependant, les formes d'onde non nécessaires pour cette partie seraient transférées via les autres parties lors de l'importation de la bibliothèque.

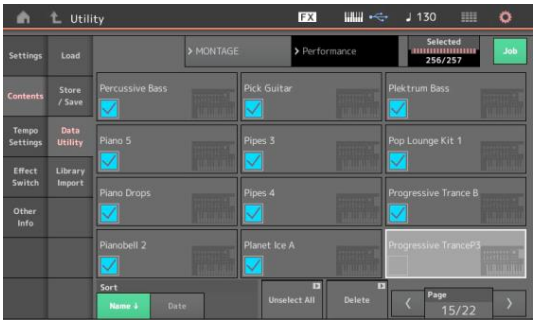
Étant donné que le MONTAGE est disponible, nous vous recommandons de conserver un Fichier utilisateur en miroir pour chaque fichier de bibliothèque. De cette manière, des modifications peuvent être apportées au Fichier bibliothèque à tout moment sur la base du fichier utilisateur respectif.

Avec l'exemple de « Progressive Trance B », cela pourrait ressembler à ceci : Après avoir chargé le Soundset « MONTAGE Expanded » dans la mémoire User, la performance est enregistrée sous une nouvelle variante réduite après avoir supprimé toutes les parties inutiles. #3/#4

#3 



#4

#5 



#6

Pour gagner du temps lors de la sauvegarde et du chargement, toutes les performances, arpèges et formes d'onde inutiles sont ensuite supprimés de la mémoire.

Avec « Data Utility », toutes les performances peuvent être sélectionnées avec le « Job » via « Select All ». Seule la performance qui ne doit pas être supprimée est à nouveau désélectionnée et le processus est lancé avec « Delete ». #5

La même procédure s'applique aux arpèges et aux formes d'onde. #6

La mémoire User ne contient désormais qu'une seule performance et peut être enregistrée en tant que nouveau fichier de bibliothèque.

Une fois que le fichier individuel User ou de Backup a été rechargé dans l'instrument, seule la très petite bibliothèque temporaire doit être ajoutée à l'instrument pour la transférer dans la mémoire User à l'aide de la fonction « Library Import ».

À partir de là, la partie souhaitée peut maintenant être reprise dans n'importe quelle performance multi-parties dans la mémoire User. Ensuite, la performance Single Part peut être supprimée si nécessaire.

En règle générale, on ne commencerait probablement pas une telle action pour une seule Performance, mais on préparerait plutôt plusieurs Performance Single Part pour une telle utilisation.

Alternativement, le logiciel "John Melas Waveform Editor" est parfaitement adapté à de telles actions. Dans l'un des prochains numéros, nous présenterons la version actuelle 2.0.

4.38.4 Smart Morph

Si « Smart Morph »[(2)] fait partie d'une performance, il affecte toujours la partie 1, mais n'est pas directement inclus dans la partie. Une zone mémoire séparée a été définie pour « Smart Morph », contenant jusqu'à 128 emplacements de mémoire par utilisateur ou fichier de bibliothèque. Cela permettrait de charger à la fois « Smart Morph » et la partie indépendamment pour une intégration dans une performance multi-parties. Cependant, dans la majorité des cas, l'utilisation de la combinaison de « Smart Morph » et de la Pariet sera envisagée.

Pour intégrer une telle combinaison dans une Performance existante, deux actions sont nécessaires. La partie 1 est chargée via « Part 1 - Category Search ». Pour « Smart Morph », il existe le « Job » suivant (depuis l'écran d'accueil des performances) :

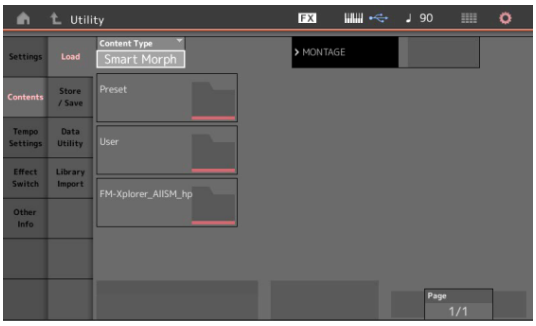
- « Smart Morph > Job > "Load Smart Morph »

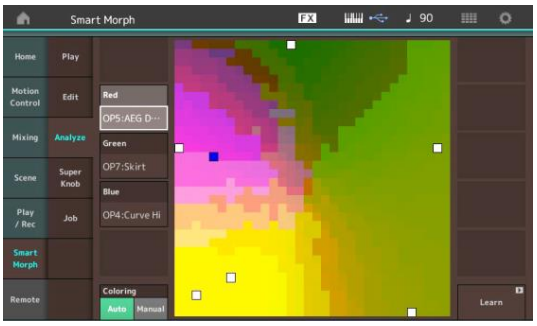
Cela conduit à Utility (Load) et offre un accès aux différentes zones de mémoire telles que Preset, User et toutes les bibliothèques installées. #7

Dans la plupart des cas cependant, la partie 1 sonnera néanmoins légèrement différemment de la performance source après ces actions. Cela est dû aux paramètres commons de la performance cible. Les effets système ou leurs envois, les scènes avec des réglages individuels, par exemple les affectations d'arpèges, etc. doivent être ajustés si nécessaire.

Astuce pour expérimenter : essayez de charger un « Smart Morph » dans la partie basée sur AWM2 d'une performance multi-parties à l'aide de la tâche ci-dessus. Pour le moment, le drapeau AWM2 reste. Dès que la première note est jouée, la partie est mise à jour. Un modèle FM-X-Init est automatiquement attribué. La plupart des paramètres FM-X ainsi que plusieurs paramètres Part Common sont de toute façon contrôlés par « Smart Morph ». Si vous souhaitez obtenir unaperçu de ces paramètres, vous pouvez le faire de la manière suivante - toujours à partir de l'écran d'accueil des performances :

- Smart Morph > Analyze > "Red" #8

#7 



#8

Cette boîte de dialogue est normalement utilisée pour affecter un paramètre à la couleur sélectionnée pour l'affichage sur la grille. Les vues de liste "Common1", "Common2" et "OP1" (représentant tous les opérateurs) affichent tous les paramètres disponibles contrôlés par « Smart Morph ». #9/#10/#11

Rappelez-vous : « Smart Morph » offre un potentiel presque inépuisable pour de nouvelles variantes de FM-X Parts en plus du Morphing proprement dit. Lors du chargement d'une partie 1 à partir d'une performance « Smart Morph », les réglages des paramètres liés à la position du curseur bleu sur la grille « Smart Morph » sont chargés. Si, par exemple, la position du curseur est modifiée et que la performance est à nouveau enregistrée dans cet état (éventuellement seulement temporairement), cette variante de la partie FM-X peut être intégrée dans une performance multi-parties. Si aucun « Smart Morph » n'est requis, les 16 parties peuvent également être utilisées comme cibles.



Hans-Peter Henkel

4.39 Logiciel “Waveform Editor” v2.1.0 de John Melas (Traduction à adapter)

Traduction de « MusicProductionGuide_2021_01_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

John Melas et ses outils utiles devraient être bien connus desla plupart des utilisateurs de synthétiseurs Yamaha des dernières années et sur plusieurs générations d'instruments. Depuis l'époque du MOTIF, le programmeur dédié d'Athènes a eu le proverbial couteau suisse à portée de main avec des éditeurs et des logiciels d'administration pour à peu près toutes les situations de la vie des utilisateurs de synthétiseurs Yamaha.

Outre le fait qu'il est très confortable de travailler sur un grand écran d'ordinateur pour des tâches de programmation et d'organisation plus poussées, ses outils vont souvent bien au-delà dupossibilités disponibles directement sur l'instrument. Le logiciel de John Melas peut être téléchargé gratuitement à partir de son site Web et testé de manière intensive, ce qui facilite la décision d'achat. L'éditeur de forme d'onde, par exemple, est disponible ici :
www.jmelas.gr/montage/wave.php

Ulf Kaiser avait déjà écrit un article sur le John Melas Waveform Editor pour le numéro 06-2018 de notre Music Production Guide. L'article était basé sur la version 1.0.0 et se concentrait sur le travail avec les échantillons et les formes d'onde.

Au-delà de travailler avec des échantillons, cependant, l'éditeur de forme d'onde est un outil puissant pour organiser le contenu. C'est ce sur quoi je veux me concentrer ici

4.38.1 Qu’apportent les version « 2 »? ... 923
4.38.2 Orientation ... 923
4.38.3 Commander dans la tablette de donnees ... 925
4.38.4 Compilation des contenus ... 927
4.38.5 Comment cela peut-il se faire en pratique ? ... 927
4.38.6 Salon de piano ... 928
4.38.7 Backup a Backup ... 929
4.38.8 Rangement/Nettoyage et Backup ... 930
4.38.9 Software ou Hardware ? ... 932

4.39.1 Qu’apportent les version « 2 »?

Mais d'abord, regardons les nouvelles fonctionnalités qui ont été implémentées avec les mises à jour des versions 2.0.0 / 2.1.0 :

VERSION 2.0.0

- ✓ + Interface révisée - chaque document est maintenant ouvert dans une fenêtre séparée
- ✓ + Renommer les fichiers de bibliothèque dans les fichiers de sauvegarde (.X7A, .X8A)
- ✓ + Nouvelle commande pour convertir une Keybank en mono
- ✓ + Live Set Editor : les pages et les slots sont édités dans une fenêtre commune
- ✓ + La commande "Move To" pour les Performances et les Live Sets déplace automatiquement le contenu dépendant appartenant à la même bibliothèque
- ✓ + Montage Waveform Editor est désormais également répertorié chez Apple

VERSION 2.1.0

- ✓ + Importation de fichiers Akai MPC XPM et de fichiers RGC Audio SFZ ajoutés
- ✓ + Ajout de la commande d'exportation pour exporter toutes les formes d'onde/banques de clés sous forme de fichiers WAV
- ✓ + Le réglage grossier et fin d'une banque de clés peut désormais être effectué dans la fenêtre principale
- ✓ + Commande Crossfade pour Keybanks ajoutée

La liste complète se trouve dans le fichier ReadMe inclus dans le téléchargement.

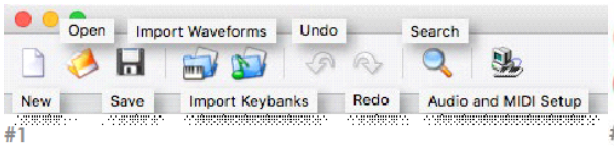
4.39.2 Orientation

Lorsque vous démarrez le logiciel pour la première fois, un fichier de sauvegarde MONTAGE vide est automatiquement ouvert. Ceci est idéal pour se familiariser avec la structure et l'utilisation du logiciel "techniquement des données" sans nuire à quoi que ce soit de précieux.

La prise en main du logiciel John Melas est beaucoup plus facile grâce aux soi-disant info-bulles. Si vous déplacez le pointeur de la souris sur les icônes de la fenêtre principale du logiciel, par exemple, les informations sur les fonctions correspondantes s'affichent directement - vous pouvez donc vous débrouiller sans avoir à lire une ligne du manuel. #1

Les deux lignes de tabulation ci-dessous correspondent à des zones mémoires dans MONTAGE / MODX. Dans la ligne supérieure, la vue peut être commutée entre l'utilisateur et les huit emplacements de stockage de la bibliothèque. La deuxième ligne affiche le contenu correspondant dans l'emplacement de mémoire de l'utilisateur ou de la bibliothèque sélectionné. #2

Si vous ouvrez ou créez un seul fichier utilisateur ou bibliothèque, la ligne supérieure est omise. #3



#1



#2



#3

Le pied de page du programme contient des informations sur le fichier actuellement ouvert, telles que le nombre et la taille des formes d'onde, des arpèges, des courbes, des performances et des Live Sets qu'il contient. De plus, l'état de la connexion à l'instrument et la sortie audio actuellement sélectionnée pour la lecture des échantillons sont affichés. #4

À gauche dans le pied de page, la version du fichier est affichée. Cela change occasionnellement avec les mises à jour de la version du système d'exploitation des instruments. L'éditeur de forme d'onde fonctionne actuellement avec les versions de fichier suivantes lors de la création de fichiers :

- v4.0.5 = MONTAGE OS v3.0
- v5.0.1 = SE MODX v2.0

Si un fichier existant a une version plus ancienne, nous vous recommandons de le mettre à jour. Pour ce faire, chargez simplement le fichier respectif dans l'instrument avec la dernière version du système d'exploitation et enregistrez-le à nouveau. Lors de l'enregistrement, la dernière version du fichier est toujours utilisée. Le manuel de l'éditeur de forme d'onde contient des informations à ce sujet.

Dans ce qui suit, j'utiliserai la bibliothèque de promotion Bösendorferpour un exemple pratique. Il est disponible dans la version de fichier v4.0.1 et est donc idéal pour un exemple de la façon dont la conversion doit être effectuée :

- Charger la bibliothèque Bösendorfer dans l'éditeur de forme d'onde
- File > Open > “Bosendorfer.X7L” > Open
- Exporter la bibliothèque Bösendorfer de l'éditeur de forme d'onde dans un fichier utilisateur
- « File > Export User File > “Bosendorfer.X7U” > Save »
- Créer une sauvegarde de la mémoire utilisateur MONTAGE / MODX actuelle
- **UTILITY** > « Contents > Store/Save > Content Type = "user File" »
- « Save As New File »
- Charger le fichier utilisateur Bösendorfer dans l'instrument



#4

- **UTILITY** > ”Contents > Load > Content Type = "user File" > "Bosendorfer.X7U"”
- Créer un nouveau fichier utilisateur et/ou bibliothèque à partir de la mémoire utilisateur
- **UTILITY** > « Contents > Store/Save > Content Type = "User File" » (ou « Library File »)
- Recharger la sauvegarde du dernier contenu de la mémoire
- **UTILITY** > « Contents > Load > Content Type = ”Backup File” »
- Sélectionnez le fichier approprié et confirmez avec "Yes"

La plupart des bibliothèques de sons d'EASY SOUNDS ont été produites avec des versions de fichiers antérieures à la version actuelle. Lors du chargement dans les instruments, il existe une compatibilité descendante, de sorte que les fichiers peuvent être chargés sans aucun problème. Fournir des mises à jour régulières des fichiers utilisateur et de bibliothèque de tous les ensembles EASY SOUNDS vers de nouvelles versions de fichiers prendrait beaucoup de temps. L'effort n'est pas dans une relation saine avec l'effet, car tous les utilisateurs de MONTAGE / MODX ne travaillent pas avec le logiciel. Nous vous demandons donc d'effectuer vous-même la conversion de la Version du Fichier, si nécessaire, selon la méthode décrite. Un énorme avantage est que tous les produits de EASY SOUNDS pour MONTAGE / MODX contiennent à la fois un fichier bibliothèque et un fichier utilisateur. Cela élimine le besoin d'exporter un fichier utilisateur à partir de l'éditeur de forme d'onde ; le fichier correspondant peut être chargé directement et enregistré à nouveau.

Une caractéristique importante doit être prise en compte : l'éditeur de forme d'onde, contrairement aux autres outils John Melas tels que l'éditeur de performance, fonctionne sans transmission MIDI de données vers/depuis l'instrument. Cela signifie que vous pouvez travailler dans l'éditeur de forme d'onde complètement indépendamment de l'instrument. Le résultat est l'un des types de fichiers mentionnés dans la section suivante, qui peut être chargé à partir de l'instrument via une clé USB.

4.39.3 Commander dans la tablette de données

L'éditeur de forme d'onde peut charger, créer, importer ou exporter les types de fichiers suivants :

- ✓ Fichier de sauvegarde MONTAGE ".X7A"
- ✓ Fichier utilisateur MONTAGE ".X7U"
- ✓ Fichier de bibliothèque MONTAGE ".X7L"
- ✓ Fichier de sauvegarde MODX ".X8A"
- ✓ Fichier utilisateur MODX ".X8U"
- ✓ Fichier de bibliothèque MODX ".X8L"
- ✓ Échantillons (nombreux formatsselon manuel)
- ✓ Banques de clés
- ✓ Formes d'onde (multi-échantillons)

De plus, le logiciel est capable d'échanger des données :

- ✓ MONTAGE <> MODX
- ✓ Utilisateur <> Bibliothèque

Avec ce seul résumé, le potentiel de l'éditeur de forme d'onde devient rapidement clair.

UN PEU DE TERMINOLOGIE...

Le terme "forme d'onde" est généralement utilisé - comme vous pouvez le deviner - pour une forme d'onde, et dans le contexte de l'échantillonnage pour une forme d'onde échantillonnée. Yamaha a sa propre façon d'utiliser les termes depuis de nombreuses années. Un fichier audio au format WAV ou AIFF est appelé un échantillon dans ce contexte. Une fois le Sample chargé dans leinstrument, certains paramètres sont assignés de force. Entre autres choses, le Sample est assigné à une ou plusieurs touches. Dès que cela est fait, le Sample est promu en « Keybank ». Une forme d'onde est un multi-échantillon complet qui se compose généralement de plusieurs banques de touches réparties en conséquence sur le clavier (mappage).

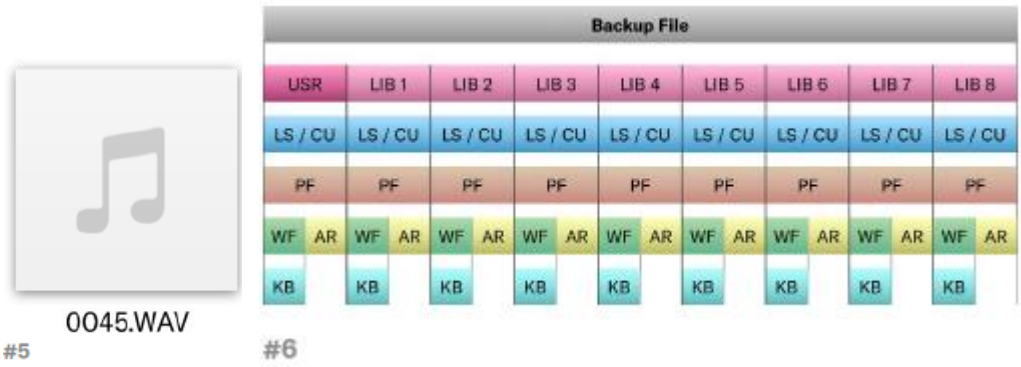
Dans l'éditeur de forme d'onde, le terme forme d'onde peut être trouvé en général dans le menu Fichier avec la commande "Importer des formes d'onde...". Après l'importation, l'échantillon importé "mute" également dans une Keybank et une forme d'onde est automatiquement créée au sens de la terminologie Yamaha. #5

L'éditeur de forme d'onde gère des données spécifiques dans les différentes zones de mémoire. La figure #6 illustre les dépendances.

Toutes les données affichées ne doivent pas être incluses, mais au moins une Performance.

Au niveau de base de la hiérarchie se trouvent les Keybanks. À partir de là, l'éditeur de forme d'onde permet la copie gratuite des données correspondantes entre différents fichiers ou les zones de stockage d'un fichier de sauvegarde.

L'une des caractéristiques remarquables est que l'éditeur de forme d'onde prend en compte les dépendances respectives de chaque niveau au-dessus de la base et gère les données des niveaux inférieurs. Et il le fait très intelligemment. Chaque fois qu'une performance est copiée, les formes d'onde utilisateur et les arpèges utilisateur requis sont également copiés. Si une forme d'onde ou un arpège existe déjà, les données correspondantes ne sont pas copiées à nouveau, mais des liens vers les données existantes sont créés.



LS = Ensemble en direct | CU = Courbes Utilisateur* | PF = Performances
WF = Utilisateur* Formes d'onde | AR = Utilisateur* Arpèges | KB = Banques de clés

* S'il est associé à une bibliothèque, également appelé, par exemple, formes d'onde de bibliothèque

Le niveau hiérarchique le plus élevé est une banque Live Set. Les sélections multiples peuvent également être utilisées pour copier plusieurs banques Live Set ensemble. Cela signifie que la copie de toutes les banques Live Set sélectionnées contient toutes les performances, formes d'onde utilisateur, arpèges utilisateur et courbes associés - selon lesquelles de ces données font partie de la sélection. #7

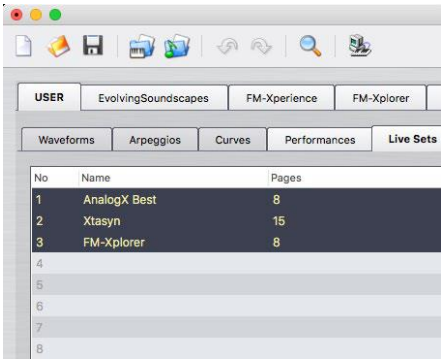
Il est important de noter que seule la mémoire utilisateur prend en charge jusqu'à huit banques Live Set. Une banque Live Set est stockée par bibliothèque.

4.39.4 Compilation des contenus

Maintenant que le principe d'organisation de l'étagère de données exemplaire a été clarifié, nous pouvons nous mettre au travail.

Cependant, l'approche dépend également de l'« opérateur » respectif. Tous les musiciens n'utilisent pas les Live Sets, par exemple. Certains utilisateurs ne peuvent programmer des sons qu'eux-mêmes, d'autres peuventavoir téléchargé du contenu gratuit à partir des ensembles de sons promotionnels disponibles ou acheté des bibliothèques de sons supplémentaires. L'allocation de mémoire peut également être très individuelle. Tout cela joue toujours au moins un rôle mineur lorsque vous travaillez avec l'éditeur de forme d'onde John Melas.

Au cours des dernières semaines, j'ai lu une question qui ressemblait à ceci : "Quel est le moyen le plus simple de compiler un "best-of" à partir de divers fichiers MONTAGE ?". La réponse simple est : Avec l'aide de l'éditeur de forme d'onde John Melas !



#7

4.39.5 Comment cela peut-il se faire en pratique ?

Tout d'abord, le départ et la destination doivent être définis. Vous pouvez commencer avec un utilisateur ou un fichier de sauvegarde vide ou construire sur un fichier existant, y ajouter, le ranger, l'optimiser - tout ce qui est nécessaire. L'objectif pourrait également être un fichier de bibliothèque spécial contenant, par exemple, toutes les performances de piano préférées basés sur différentes formes d'onde utilisateur. Une autre question à considérer est de savoir si le fichier doit pouvoir être chargé individuellement ou faire partie d'un fichier de sauvegarde. Bien sûr, les deux sont possibles - voire conseillés, il suffit d'en tenir compte dans le flux de travail.

Un critère décisif est le fait que les Performances de la Bibliothèque ne peuvent pas être éditées au sein de leur Bibliothèque. Cela nécessite une sauvegarde dans la mémoire utilisateur. Ainsi, si une performance utilise des formes d'onde ou des arpèges utilisateur et doit rester modifiable dans la mémoire actuelle de l'instrument, il est fortement recommandé de la transférer dans la mémoire utilisateur.

4.39.6 Salon de piano

Supposons que vous souhaitiez compiler vos pianos préférés dans une bibliothèque. Les Performances sont utilisées telles quelles, aucune modification supplémentaire n'est nécessaire. En fin de compte, la bibliothèque devrait être disponible individuellement et faire partie d'un fichier de sauvegarde existant.

Je commence par la Bösendorfer Piano Library, qui est toujours disponible gratuitement auprès de Yamahamusicsoft en utilisant le code promo « bose17 ».

Un double-clic sur le fichier de bibliothèque l'ouvre automatiquement dans l'éditeur de forme d'onde John Melas. Tout d'abord, les données correspondantes de la bibliothèque peuvent être vues immédiatement. #8

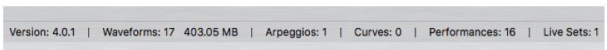
Maintenant, je veux ajouter plus de pianos à cette bibliothèque. Pour cet exemple, j'utilise la "Yamaha Ultimate Piano Collection" pour le MOTIF XF dans une version convertie et adaptée. Certains des Samples originaux ne sont plus supportés, les Samples du S700 sont inclus dans la ROM de MONTAGE / MODX. Ouvert par un double-clic avec l'éditeur de forme d'onde, le résumé ressemble à celui montré au #9.

Au cas où vous voudriez reproduire l'exemple avec ce fichier - vous pouvez le télécharger ici : www.musicproductionguide.eu/MPG_related_content/Ultimate_Piano_MPG.zip

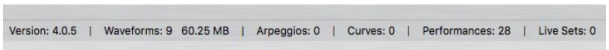
L'objectif est maintenant de fusionner les deux bibliothèques. Cela se fait rapidement en copiant simplement les performances de « Ultimate_Piano_MPG » puis en les collant dans la bibliothèque « Bosendorfer ». Cependant, l'Ultimate Library ne contient pas encore de Live Sets. L'éditeur de forme d'onde dispose également d'un outil intelligent pour cela.

Si toutes les Performances contenues sont marquées, toutes les Performances peuvent être liées au Live Set dans l'ordre donné en faisant un clic droit et en sélectionnant la commande « Send to Live Sets » dans le sous-menu. #10

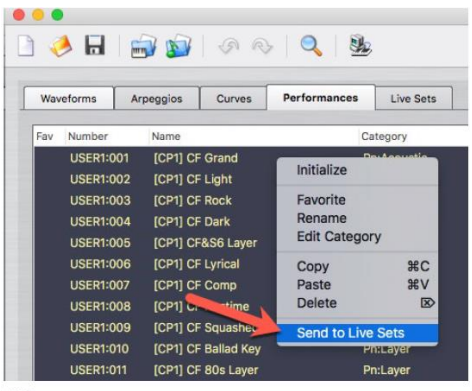
Par conséquent, toutes les Performances sont désormais disponibles via le Live Set. Avec un clic droit et "Renommer", les pages peuvent être renommées en conséquence. Si un ordre différent est souhaité, cela peut être réalisé dans le Live Set - ou les performances peuvent être placées dans l'ordre souhaité au préalable. #11



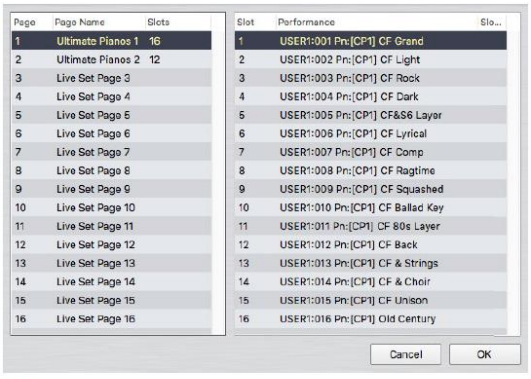
#8



#9



#10



#11

Désormais, l'ensemble du Live Set peut être copié dans la bibliothèque Bösendorfer. Théoriquement! En pratique, cependant, chaque bibliothèque ne prend en charge qu'une seule banque Live Set avec 16 pages, chacune avec 16 emplacements. Par conséquent, il est utile de

jeter un coup d'œil à la bibliothèque cible au préalable. La bibliothèque mise à jour ne contient aucun Live Set. Avec la commande déjà décrite "Send to Live Sets", les 16 Performances sont liées au Live Set. En cliquant avec le bouton droit sur le nom du Live Set, vous pouvez le renommer avec « Rename », par exemple « Piano Salon ».

Enfin, les deux pages Live Set de la "Ultimate...-Collection" sont copiées sur les pages 2 et 3 du Piano Salon Live Set. #12

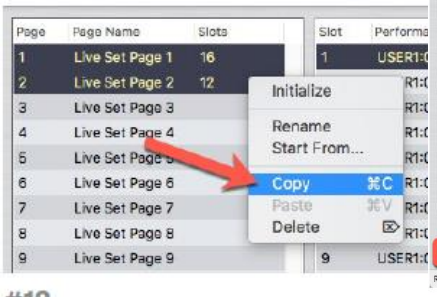
Le résultat peut maintenant être enregistré dans une nouvelle bibliothèque. Il peut être facilement ajouté à n'importe quel contenu de mémoire MONTAGE / MODX actuel, tant qu'il y a au moins un emplacement de bibliothèque libre et suffisamment de mémoire flash libre. #13

4.39.7 Backup à Backup

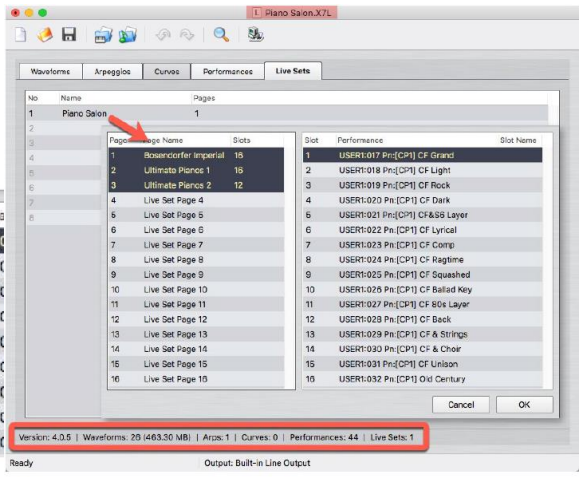
La compilation de la nouvelle collection de pianos pour le salonpourrait, bien sûr, avoir eu lieu directement comme une adaptation d'un fichier de sauvegarde existant. Cependant, je choisirais toujours la voie décrite. Cela ne prend que légèrement plus de temps, mais offre une flexibilité durable.

Un fichier de sauvegarde existant peut désormais être complété par cette bibliothèque à l'aide de l'éditeur de forme d'onde. Pour cet exemple, j'utilise un tel fichier de sauvegarde qui ne contient qu'un seul emplacement de bibliothèque libre. #14

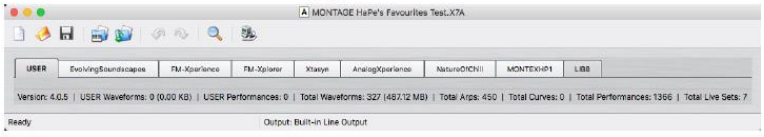
Je copie simplement le Live Set du "Piano Salon" et l'ajoute à l'emplacement gratuit de la bibliothèque. Je peux renommer directement la nouvelle bibliothèque et obtenir un nouveau fichier qui peut également être chargé dans le MODX grâce à son utilisation de moins de 1 Go de Flash. #15



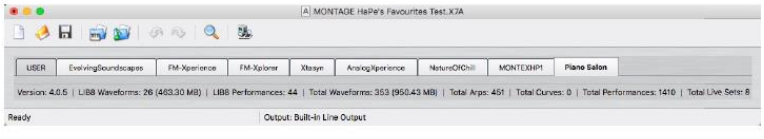
#12



#13



#14



#15

Depuis la sortie du Yamaha MODX, le souhait de créer la compatibilité de données la plus complète possible entre MONTAGE et MODX a été fréquemment exprimé. Que certains musiciens possèdent les deux instruments ou les jouent en live. Depuis son lancement, le MODX est capable de charger des fichiers utilisateur et de bibliothèque MONTAGE. Pour le MONTAGE, la compatibilité avec les fichiers utilisateur et bibliothèque MODX a été établie avec la mise à jour vers MONTAGE OS v3.5.

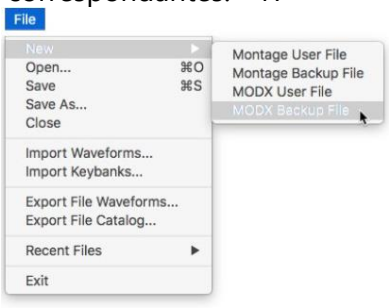
Il n'est pas possible de charger les fichiers de sauvegarde MONTAGE dans MODXou vice versa. Même l'éditeur de forme d'onde John Melas ne peut pas effectuer une conversion directe.

Mais avec les fonctions de copie déjà décrites, un fichier de sauvegarde MODX est créé en quelques minutes, même à partir de mon exemple de fichier assez complet. Avec la commande

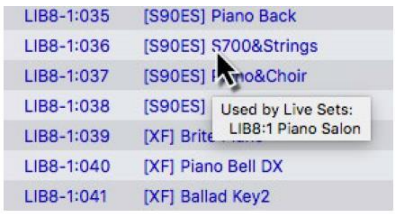
- Fichier > Nouveau > « Fichier de sauvegarde MODX » un fichier de sauvegarde vide est créé. #16

Si toutes les Performances ont été liées à des Live Sets, il suffit de copier les Live Sets correspondants depuis la sourceFichier dans le nouveau Fichier pour chaque zone de stockage - Utilisateur ou Bibliothèque.

Comme déjà écrit, dans le cas d'une copie depuis la mémoire utilisateur, il faut tenir compte du fait qu'une seule banque Live Set est disponible par bibliothèque. S'il y a des Performances qui ne sont pas liées à un Live Set ou même des Bibliothèques entières sans Live Sets, les Performances correspondantes doivent être copiées via une sélection multiple. Dans ce cas également, l'éditeur de forme d'onde est utile, car la représentation colorée des performances permet de voir facilement si elles appartiennent ou non à un Live Set. Les Performances affichées en bleu sont liées à un Live Set. Si vous passez la souris dessus, vous obtenez même les informations correspondantes. #17



#16



#17

4.39.8 Rangement/Nettoyage et Backup

Dans la « vie » d'une mémoire MONTAGE ou MODX d'une sauvegarde à l'autre, il se passe parfois beaucoup de choses. Par exemple, des performances peuvent avoir été importées via l'importation de bibliothèque ([UTILITY]) qui sont entièrement ou partiellement basées sur des formes d'onde utilisateur. À un moment donné pendant le "petit rangement entre les deux", vous vous rendez compte que la Performance n'est pas du tout nécessaire et vous la supprimez de la mémoire. Mais à ce moment-là - ou peut-être un peu plus tard - vous n'avez plus à l'esprit les formes d'onde utilisateur.

Il est également possible qu'avec 640 Performances utilisateur, on oublie une Performance qui a déjà été importée et qu'on la réimporte ultérieurement. Cela crée des doublons de forme d'onde.

Progressivement, des « données zombies » peuvent s'accumuler dans la mémoire flash, occupant inutilement de la mémoire.

Par conséquent, il est recommandé d'utiliser les outils utiles de l'éditeur de forme d'onde pour le nettoyage. Il y a deux commandes dans le menu Edition à cet effet :

- Supprimer les formes d'onde inutilisées
- Supprimer les formes d'onde en double #18

✓ Le premier détermine en fait si une forme d'onde est liée à une performance. Si ce n'est pas le cas, la commande le supprime.

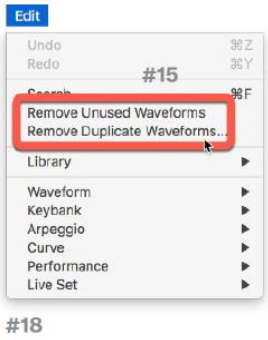
✓ La deuxième commande recherche et trouve les formes d'onde en double. Cependant, ceux-ci ne sont pas simplement supprimés avec la commande. En même temps, les liens nécessaires entre la forme d'onde restante et toutes les performances pour lesquelles cela est nécessaire sont rétablis. Il n'y a pas de moyen plus simple de nettoyer.

Mais d'autres tâches de "rangement" et d'organisation peuvent également être effectuées très confortablement avec l'éditeur de forme d'onde. Les commandes utiles peuvent être trouvées sous forme de menu contextuel en cliquant avec le bouton droit de la sourissur une entrée de liste ou dans le menu Edition et varient en fonction du type de contenu respectif.

Tout d'abord, il y a la commande déjà mentionnée "Renommer". L'utilisation de la souris et du clavier est tout simplement plus rapide lorsqu'il s'agit de modifier ou d'étendre les noms

La commande "Déplacer vers" pour les performances est extrêmement utile à plusieurs égards. Il déplace les performances sélectionnées, par exemple d'une bibliothèque vers la mémoire utilisateur. Bien sûr, cela inclut leurs formes d'onde et arpèges (facultatifs). Étant donné que les performances ne peuvent pas être éditées dans une bibliothèque, une variante rapide serait de les déplacer - peut-être même temporairement - dans la mémoire utilisateur.

Lors du déplacement des performances, un bon aperçu est toujours donné car les emplacements de mémoire correspondants de la source sont alors affichés vides. Tous les écarts qui se produisent peuvent être comblés à nouveau en les déplaçant simplement dans la liste. Aussi avec une sélection multiple. #19



#18



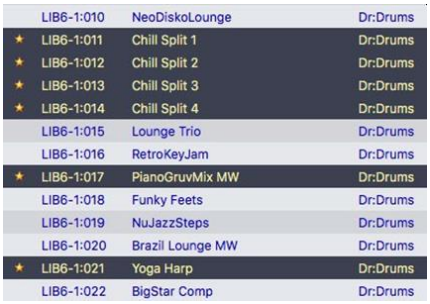
#19

Le déménagement peut bien sûr également être utilisé pour des tâches de réorganisation pure. Ceci s'applique à tous les types de données, de la Keybank au Live Set. Tous les liens restent intacts.

Outre la suppression et l'initialisation dans la liste des performances, la commande "Favoris" est très utile. Les favoris sont enregistrés dans l'instrument avec la sauvegarde et incluent la mémoire utilisateur et toutes les bibliothèques installées. Cependant, il peut arriver qu'une bibliothèque soit supprimée afin de faire de la place - peut-être seulement temporairement -

pour autre chose. Cela signifie que les liens vers les favoris de cette bibliothèque sont perdus et ne sont pas nécessairement restaurés automatiquement lorsque la bibliothèque est rechargée. Dans l'éditeur de forme d'onde, il est également possible de déclarer les performances sélectionnées comme favorites via une sélection multiple. #20

Même la modification de la catégorie de performance est possible via la commande "Modifier la catégorie".



#20

4.39.9 Software ou Hardware ?

C'est toujours une décision personnelle si l'on préfère travailler avec un logiciel ou sur l'instrument. La question de savoir s'il faut utiliser les avantages du logiciel ne peut être résolue que par chaque individu. Si je pouvais contribuer à une réponse avec leexplications et exemples pratiques, j'en serais ravi. La possibilité déjà mentionnée de tests complets avec la version gratuite devrait être une aide à la décision finale en soi ou en complément.

De temps en temps, je lis des discussions sur les prix. Personnellement, je trouve le rapport prix/performance de tous les outils John Melas excellent. Rien qu'en observant combien d'entreprises passent progressivement à un modèle d'abonnement avec des paiements mensuels, je suis ravi que John Melas propose la "licence à vie". Et cela avec des mises à jour - régulièrement, gratuitement et non seulement avec des corrections de bogues ou des adaptations aux nouveaux systèmes d'exploitation, mais avec de nouvelles fonctionnalités. Beaucoup d'entre eux à la demande des clients. C'est ce que j'appelle un bon exemple !

Passez une bonne année et restez en bonne santé!


Hans-Peter Henkel

4.40 « Smart Morph »

Traduction libre de « MusicProductionGuide_2021_02_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

L'une des innovations les plus importantes de MONTAGE OS version 3.5 est la fonction « Smart Morph » pour le générateur de sons FM-X de l'instrument. En fait, il offre des possibilités intéressantes pour obtenir de nouveaux sons sans avoir à être un expert explicite en synthèse FM. Au contraire, une fois que vous avez intériorisé le principe, vous pouvez vous fier entièrement à vos oreilles. C'est une incitation à revenir à la programmation de nouveaux sons FM.

De nombreux utilisateurs peuvent apprécier la valeur tonale ajoutée de FM-X dans le MONTAGE, mais n'osent pas toujours programmer les sons correspondants. Cela peut être dû à l'histoire des instruments, car ils sont issus de la série MOTIF, qui était uniquement basée sur des échantillons. Le MONTAGE, cependant, a non seulement la qualité d'un générateur de sons basé sur des échantillons clairement amélioré, mais peut également être considéré comme un synthétiseur complet dont le générateur de sons FM-X est capable de des sons divers, complexes et dynamiques, qui peuvent bien sûr aussi être fusionnés avec des Samples pour créer des sons hybrides.

Cependant, la complexité de la gestion de 8 opérateurs commutables et interactifs de manière variable doit être apprise. Même après des années, il produit de nouveaux sons qui se démarquent clairement des sons à prédominance soustractive des concurrents. Il ne fait aucun doute que la synthèse FM exige beaucoup plus de connaissances et de temps de la part de l'utilisateur que le monde analogique (virtuel). Il est donc d'autant plus bienvenu que Yamaha ait réfléchi à la manière dont ces options sonores peuvent être expérimentées de manière significative. Une suggestion est la fonction « Smart Morph ».

4.39.1 INTERPOLATION INTELLIGENTE 933
4.39.2 LA VOIE RAPIDE VERS LE SUCCES 934
4.39.3 APPORTER DU MOUVEMENT DANS LES SONS 936
4.39.4 ANIMATION 937
4.39.5 DIVERSITE SONORE LUDIQUE 938
4.39.6 CONSERVER CORRECTEMENT 938
4.39.7 APPROFONDIR 939
4.39.8 CONCLUSION 939

4.40.1 Interpolation intelligente

Le nom seul indique clairement qu'il ne s'agit pas d'une fonction aléatoire. Les développeurs de Yamaha s'appuient plutôt sur les principes de l'intelligence artificielle, à l'aide desquels les caractéristiques de plusieurs performances FM-X peuvent être analysées et combinées en de nouveaux sons. Le terme « Morphing » est utilisé dans de nombreux endroits dans un sens qui décrit plutôt le mélange et la fusion des signaux source. Mais ce n'est pas ce qui se passe ici. Au lieu de cela, le Morphing transfère les valeurs de chaque paramètre individuel d'une source dans la bonne mise à l'échelle vers un nouvel état cible. Le Morphing est donc une interpolation à plusieurs niveaux. En fait, de telles fonctions existaient déjà dans l'AN1x et l'EX5/7 sous la forme de morphing de deux scènes via la **molette de modulation**.

Cependant, la variante de MONTAGE est beaucoup plus puissante et donc plus gourmande en calculs. « Smart Morph » est capable d'analyser jusqu'à 8 sources FM-X et de les afficher ensuite sous la forme d'une carte dite auto-organisée (SOM, Self Orignized Map). Sur cette carte, que j'appellerai « Morph Map » dans la suite, des points d'interpolation peuvent être sélectionnés qui portent proportionnellement les caractéristiques des sources impliquées et produisent ainsi un nouveau son. Vous pouvez vous faire une première impression en écoutant les Performances correspondantes installées avec MONTAGE OS 3.5. Vous pouvez rechercher l'attribut « Smart Morph » via la recherche par catégorie. Appelez un son correspondant et appuyez sur le bouton **Performance** à plusieurs reprises jusqu'à ce que vous voyiez ladite « Morph Map » colorée à l'écran. #01



#01

RAPPEL

Un « Smart Morph » est obtenu à partir de l'analyse d'un maximum de 8 parties (parties 9 à 16). Tout ce que vous avez à faire est de déclencher le processus d'apprentissage en appuyant sur un bouton. Le résultat est automatiquement stocké dans la partie 1 après le calcul et appelé prêt à jouer

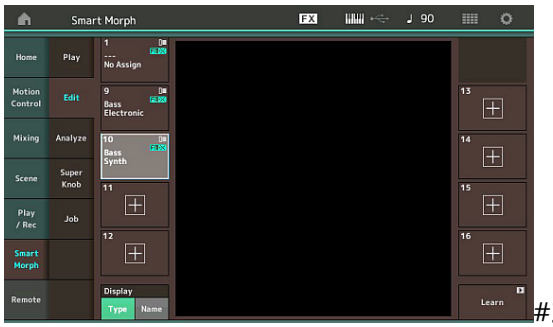
Dans la vue « Smart Morph », l'écran tactile donne accès à 1 024 variations sonores sous la forme d'une « Morph Map » colorée de 32 x 32 cellules. Cependant, vous n'avez aucune influence sur l'analyse elle-même. De nouveaux résultats peuvent être obtenus en appuyant simplement à nouveau sur « Learn ». Pour ceux qui ne veulent pas plonger dans les profondeurs de la programmation FM ou qui recherchent une inspiration rapide, « Smart Morph » offre une possibilité ingénieuse d'obtenir de manière ludique, mais aussi délibérée, des sons indépendants sans avoir à passer à la programmation des opérateurs individuels.

4.40.2 La voie rapide vers le succès

Yamaha recommande l'utilisation d'au moins 4 sources Morph pour « Smart Morph ». Cependant, des résultats intéressants peuvent également être obtenus avec 2 ou 3 parties, ce qui est également plus facile à comprendre pour les débutants.

Commençons par un exemple simple, en "mariant" initialement seulement 2 sons ensemble. Sélectionnez d'abord Performance « Init Normal (FM-X) » à l'aide de la recherche de catégorie et appelez un son FM init Single Part. Si nécessaire, baissez la réverbération via le **Assignable Knob 8** correspondant dans la ligne EQ/EFX. Enregistrez cette performance sous un nouveau nom. #02

#2 



#3

Accédez maintenant à la section « Smart Morph » à l'aide de l'écran tactile. Ici, vous devez spécifier les Sources pour le Morphing. La partie 1 actuelle ne jouera plus aucun rôle plus tard, car elle sera écrasée par le résultat de la fonction « Smart Morph ». Il sert uniquement d'introduction à une Performance neutre.

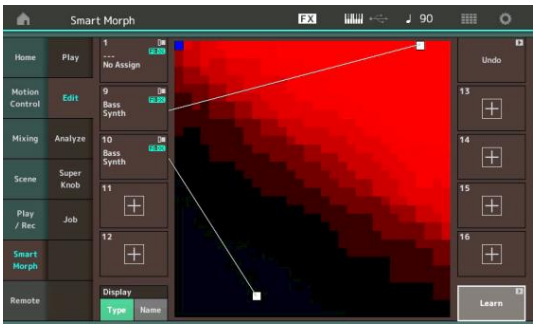
- Appuyez sur « Edit » sur l'écran tactile, puis appuyez sur le signe « + » dans la partie 9
- Dans le champ de recherche suivant, entrez « DX Superbass + DA » et confirmez la sélection avec **Enter**. Vous pouvez jouer le son sélectionné à tout moment
- Appuyez sur le signe « + » dans la partie 10 et appelez la Performance « Solid Bass » de la même manière, confirmez-le à nouveau et affectez-le à la partie #03

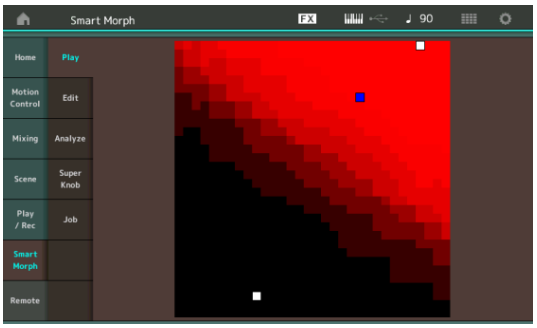
Vous avez maintenant chargé 2 sons source sous la forme de performances FM-X dans les parties.

À l'étape suivante, il vous suffira d'appuyer sur le bouton « Learn » en bas à droite de l'écran tactile. Après un court temps d'analyse, le résultat apparaît sous la forme d'une carte dans l'écran d'édition. #04

Dans cette « Morph Map », les sons Source sont visualisés sous la forme de carrés blancs et l'état de Morphing actuel sous la forme d'un curseur bleu mobile. Vous pouvez voir quels sons source appartiennent à quelle partie par les lignes de connexion. Même maintenant, vous pouvez déplacer le curseur bleu vers d'autres positions comme vous le souhaitez et ainsi arriver à de nouveaux résultats sonores.

- Pour rendre la vue plus claire, appuyez sur **Play** et masquez les lignes. #05

#4 



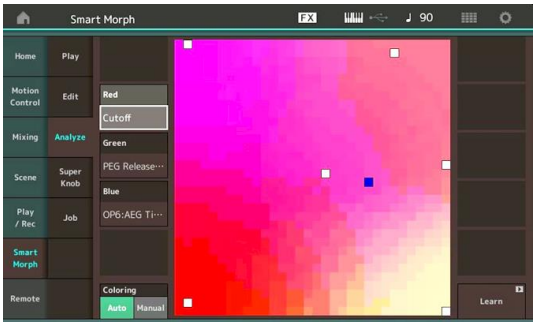
#5

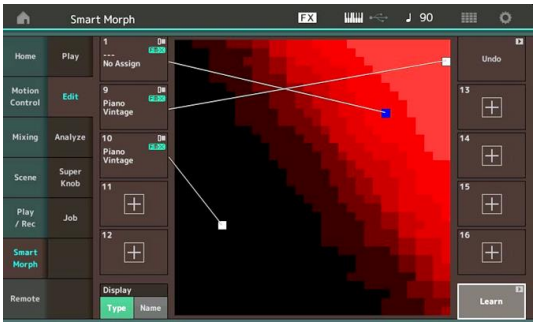
- Déplacez maintenant le curseur bleu et recherchez des résultats Morph intéressants. Peut-être trouverez-vous un nouveau son de basse que vous aimez ! Vous pouvez trouver de nouveaux sons de manière ludique ici.
- Revenez ensuite à l'écran « Edit » et appuyez une fois encore sur « Learn ». Vous verrez que le résultat est différent. Vous pouvez donc à la fois rechercher des sons dans la « Morph Map » et simplement créer de nouvelles Maps.

Dans cet exemple simple, la « Morph Map » est assez inefficace dans certaines zones et ne produit pas de résultats utiles. On peut augmenter donc facilement la variété et la complexité des sons en utilisant le même motif dans la section « Edit » pour ajouter le son « FM Owl Bass » pour la partie 11 dans la section « Edit ». Ensuite, lancez à nouveau la fonction « Learn » et expérimentez le résultat, qui prend désormais en compte trois sources de morphing. #06

Pour information: La coloration de la « Morph Map » est en fait sans importance pour le résultat sonore. Il sert à visualiser 3 paramètres, qui peuvent être sélectionnés manuellement ou automatiquement à partir d'une riche sélection dans la zone d'analyse. En fin de compte, cette fonction aide le programmeur sonore et l'utilisateur à concevoir la « Morph Map » de manière à ce que les différences sonores pertinentes soient affichées de manière compréhensible pour une meilleure orientation. Le système automatique essaie de répondre à ces paramètres en analysant les différences sonores, mais il peut également être ajusté à tout moment par la suite.

Par exemple, si 2 sources de morphing diffèrent dans la hauteur du premier opérateur, il est logique d'attribuer également une couleur à ce paramètre. Et si les sons fonctionnent avec un filtrage différent, marquez la fréquence du filtre de coupure avec une couleur correspondante. Par exemple, l'image suivante montre la fréquence de coupure dans des tons rouges. #07

#7 



#8

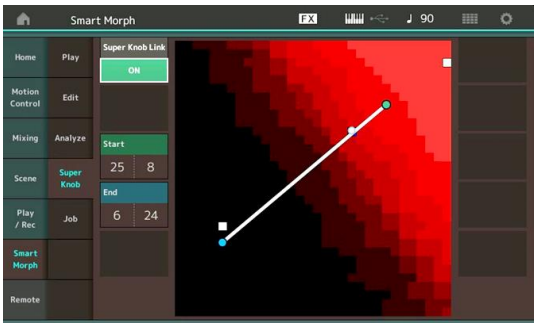
4.40.3 Apporter du mouvement dans les sons

- Supprimez maintenant les 3 parties 9 à 11 dans l'écran « Edit » en les touchant et en sélectionnant « Delete » sur la gauche.
- Placez plutôt les performances « FM Grand Piano » sur la partie 9 et « FM Toy Piano » sur la partie 10.
- Appuyez à nouveau sur le bouton « Learn ». #08

Vous remarquerez qu'il y a de meilleures transitions dans la gamme Morph entre ces deux pianos FM et pas seulement en des emplacements sélectionnés qui sonnent bien. Nous aimerions utiliser cette fonctionnalité pour le prochain son. D'abord, identifiez un axe le long duquel il y a des changements sonores concluants.

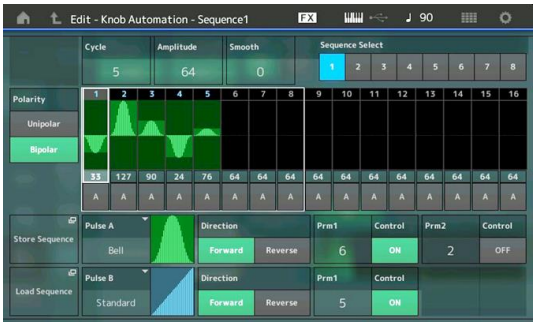
- Appuyez ensuite sur « Super Knob » sur l'écran tactile et activez le champ « Super Knob Link » dans l'écran suivant. Vous verrez alors une ligne droite le long de laquelle le curseur se déplace lorsque vous tournez le **Super Knob**.
- Vous pouvez spécifier la position exacte de cet axe via les deux champs de coordonnées Start et End pour les points de début et de fin correspondants. Cependant, vous ne pouvez pas contrôler l'axe dans la « Morph Map » via d'autres aides au jeu ou contrôleurs MIDI. #09
- Ensuite, appuyez sur le champ « Motion Control » sur l'écran tactile à gauche. « Super Knob » doit rester sélectionné dans la deuxième colonne.

- Dans l'écran suivant, activez la séquence de mouvements pour le **Super Knob**, mais désactivez l'assignation pour tous les **Assignables Knobs**. #10

#9 



#10

#11 

Dans cet exemple, le **Super Knob** a été délibérément libéré de son contrôle de niveau supérieur des **Assignable Knobs** et donc exclusivement affecté au contrôle de la position dans la « Morph Map ». Bien sûr, ce n'est pas absolument nécessaire, mais c'est avantageux pour cet exemple en termes de meilleure compréhensibilité.

Le contrôle de l'axe dans la « Morph Map » via le **Super Knob** vous offre une possibilité passionnante d'appliquer des changements sonores complexes avec un seul tour de bouton, sans même avoir à toucher à d'autres paramètres.

4.40.4 Animation

À l'étape suivante :

- Activez le bouton physique **Motion Sequence** sur le MONTAGE au-dessus de la molette de modulation. En conséquence, vous entendrez une modulation automatisée du **Super Knob**, qui parcourt une partie de l'axe Morph défini ci-dessus. Vous pouvez également voir cela en détail à tout moment en cliquant sur « Smart Morph » à gauche de l'écran tactile.
- Revenez maintenant à la zone « Motion Control -> Super Knob » et appuyez sur le bouton « Edit Super Knob Motion Sequence ». Dans cette vue, vous pouvez spécifier en détail les paramètres de la séquence de mouvements modulante. #11

La section « Motion Sequence » offre à elle seule beaucoup de possibilités pour des sons intéressants. Par exemple, la Easy Sounds Library FM-Xplorer démontre de manière impressionnante qu'avec l'aide de « Smart Morph », vous pouvez également créer des sons que vous n'attendriez pas nécessairement de la synthèse FM. En modulant la position Morph en combinaison avec une « Motion Sequence » spécialement réglée, par exemple, il est même possible de créer des changements sonores rythmiques ou transformateurs dans le sens d'une « Wave Sequence ».

4.40.5 Diversité sonore ludique

Dans cet état, la Performance ainsi créée vous offre trois options riches qui peuvent ajouter de la flexibilité sonore même à une performance en 1 partie.

- Vous pouvez activer et désactiver l'animation sonore automatisée à tout moment à l'aide du bouton **Motion Sequence** de l'instrument
- Vous pouvez utiliser le **Super Knob** pour créer manuellement des variations sonores en tournant le bouton
- Et vous pouvez appeler des changements manuels de son à tout moment dans l'affichage Performance avec la « Morph Map » affichée

4.40.6 Conserver correctement

Enregistrez la Performance dans l'état souhaité, c'est-à-dire avec ou sans « Motion Sequence » activée ou à l'emplacement souhaité sur la « Morph Map » sous un nouveau nom.

Ma recommandation : lorsque vous programmez des sons, stockez les nouvelles performances de manière cohérente si vous tombez sur de bons résultats. Vous pouvez effectuer les travaux de nettoyage et les améliorations nécessaires plus tard lors d'une deuxième manche ! Il est souvent utile d'étiqueter ces sons bruts avec l'abréviation appropriée.

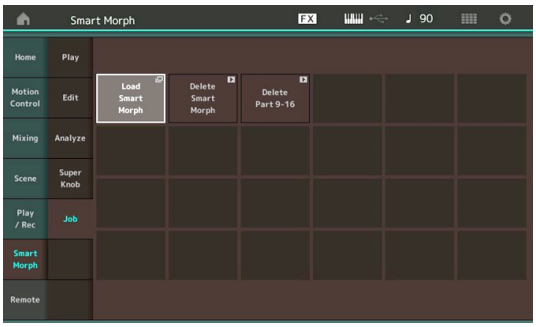
Dès que vous considérez un nouveau son comme terminé, vous pouvez nettoyer la performance dans les parties arrière. Cela se fait avec la fonction « Smart Morph > Job > Delete Part 9-16 ». Le son de la partie 1 a toujours un accès complet à la « Morph Map ».

Il occupe l'un des 128 emplacements de mémoire pour « Smart Morphs » que le MONTAGE fournit dans la banque utilisateur et dans chaque bibliothèque. Cependant, seule la partie 1 peut accéder à ces « Smart Morphs ». Cette partie ne peut pas être déplacée vers une autre position sans perdre cette fonction.

Aussi agréable que soit la fonction « Smart Morph », elle a aussi un inconvénient : si la partie 1 est dans cet état, l'édition classique des nombreux paramètres FM n'est guère utile, car chaque mouvement sur la « Morph Map » entraîne des changements complexes. Par conséquent, dans la section « Smart Morph > Job », il y a la possibilité de supprimer le Morphing. Si vous faites cela, le son est "gelé" à la position correspondante du carré bleu. Il peut ensuite être reprogrammé de manière conventionnelle et utilisé dans n'importe quelle autre partie.

Si, d'autre part, vous avez l'impression de vouloir apporter des modifications aux sources de morphing ou un nouveau processus d'apprentissage ultérieurement, il n'y a aucune raison de ne pas archiver une copie séparée de la performance avec toutes les parties. 9-16 impliqués. #12

Un conseil de Peter Krischker dans ce contexte : en copiant des sons trouvés dans d'autres Parts, ils perdent leur capacité de Morphing, mais vous pouvez placer ces doublons dans le Panorama stéréo, ce qui donne une largeur sonore intéressante. En principe, cette méthode fonctionne avec tous les sons de partie unique. Mais si vous utilisez l'état Morph respectif de la partie 1 comme modèle de copie, vous obtenez des résultats rapides sans aucune programmation compliquée.

#12 

4.40.7 Approfondir

Pour moi, la force de la fonction « Smart Morph » réside dans la recherche de nouveaux sons. Si vous prenez votre temps, vous pouvez trouver de nombreux sons FM intéressants tout en explorant la « Morph Map ». En fait, le nombre de paramètres est considérablement réduit par rapport à la programmation sonore directe d'un son avec 8 opérateurs, car le résultat sonore ne dépend initialement que de ladite position de la carte, des sources sélectionnées et de l'analyse en cours du processus d'apprentissage. En tant que programmeur FM expérimenté, vous avez moins de contrôle avec cette méthode, mais vous pouvez obtenir rapidement de nouveaux résultats qui autrement prendraient beaucoup de temps à atteindre. La simple combinaison de plusieurs parties source conduit presque toujours à de nouveaux sons, souvent plusieurs dans une seule « Morph Map ».

Cependant, ces "succès sonores" sélectifs ne sont qu'un objectif partiel possible. Comme le montre le premier exemple de ce texte, toutes les « Morph Maps » ne peuvent pas être utilisées en pratique pour des transitions sonores fluides. Si de tels sons sont requis, alors un réglage de plus en plus précis des parties source utilisées est nécessaire. Conceptuellement, les fonctions de commutation telles que la modification des algorithmes ou des différences de paramètres claires dans les mouvements sur la carte interpolée entraînent des changements de son plus rapides, qui ne sont pas toujours souhaités. Au lieu de rechercher des sources d'harmonisation, il peut être utile de créer des doublons légèrement modifiés de ses performances, puis de les combiner en tant que sources pour le morphing suivant.

4.40.8 Conclusion

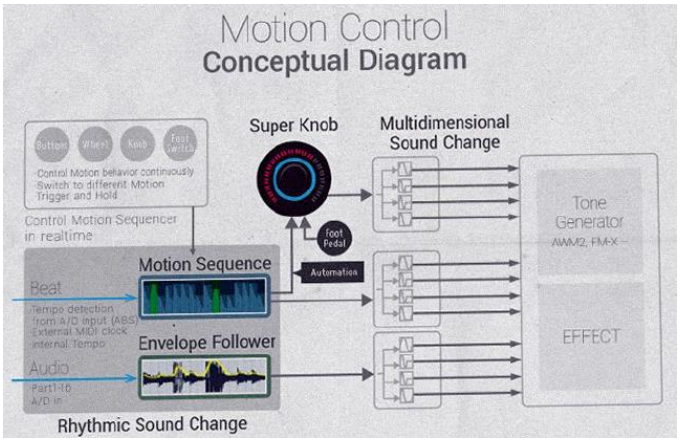
Cet article se veut une introduction à la programmation sonore avec « Smart Morph ». Il est bon de savoir qu'avec le MONTAGE, grâce à sa multi-timbralité avec un équipement d'effets complet et une double polyphonie 128 fois, vous pouvez toujours puiser dans le plein et rencontrer rarement des limites lorsque vous combinez des parties basées sur des échantillons, des FM conventionnelles sons avec des sons Morphing. En même temps, cependant, vous pouvez également approfondir les paramètres proposés et leur animation.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter beaucoup de plaisir à rechercher des sons dans votre MONTAGE.

 *Ulf Kaiser*

4.41 « Envelope Follower »

Traduction de « MusicProductionGuide_2021_02_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm



C'est difficile à réaliser, mais cela fait environ quatre ans maintenant que nous avons publié le premier article « Music in Motion » pour la sortie de la Yamaha MONTAGE. En septembre 2018, le nouveau Le "milieu de gamme" a été introduit avec le MODX et jusqu'à aujourd'hui, il n'y a pratiquement pas de numéro de notre Guide de production musicale dans lequel au moins un article sur les instruments n'a pas été publié.

À ce stade, il convient de noter une fois de plus que pratiquement tous les articles, même avant 2018, s'appliquent presque sans restriction à la série MODX, en tenant compte des légères différences entre les deux séries d'instruments. Les anciennes éditions du Music Production Guide peuvent être téléchargées gratuitement à tout moment via l'historique du Music Production Guide.

Le « mouvement » au sens musical est le sujet de cet article consacré spéciquement à « Envelope Follower » qui avait seulement été évoqué dans certains articles.

4.40.1 DEFINITION 940
4.40.2 LA FORME D'ONDE 941
4.40.3 SOURCE D'AMPLITUDE 942
4.40.4 LAISSER BOUGER 942
4.40.5 AJUSTER 945
4.40.6 SUIVEUR D'ENVELOPPE VS. SEQUENCE DE MOUVEMENT 947
4.40.7 PARTIR A LA CHASSE 947

4.41.1 Définition

Un petit conseil à l'avance, au cas où : le document « Synthesizer Parameter Manual » est disponible dans la section téléchargement du MONTAGE / MODX. Il contient des descriptions de tous les paramètres et de leurs fonctions ainsi que des graphiques à l'appui et constitue également une source utile pour les questions générales sur ces sujets. La phrase sante y décrit « Enveloppe Follower » :

« Envelope Follower » est une fonction permettant de détecter l'enveloppe de la forme d'onde du signal d'entrée et de modifier dynamiquement les sons. »

En termes généraux, « l'enveloppe » décrit d'abord l'évolution de l'amplitude d'une forme d'onde. Je reviendrai sur la forme d'onde exactement dans ce contexte dans un instant. Pour une meilleure compréhension, je voudrais d'abord vous rappeler la fonction de « Envelope Follower » dans le moteur de synthèse « Motion » du MONTAGE / MODX.

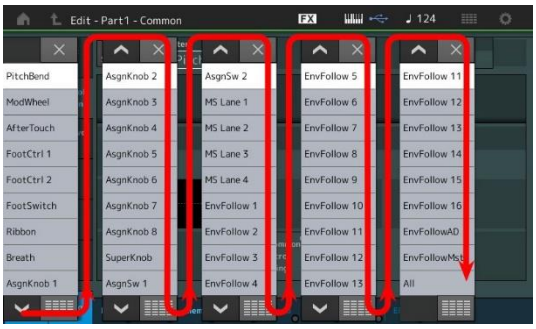
Le suiveur d'enveloppe appartient aux sources de modulation non physiques. Dans la figure #01, j'ai tout copié les Sources de modulation. Dans le système, ils sont disposés l'un en dessous de l'autre (la flèche rouge symbolise le fait que les différentes colonnes représentent en fait une seule colonne).

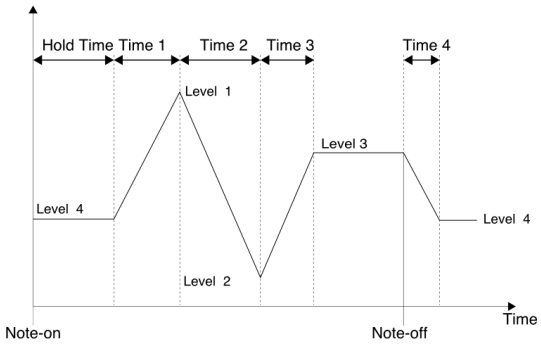
Sur le plan fonctionnel, l'Envelope Follower peut être utilisé, par exemple, comme la **Modulation Wheel** pour contrôler un paramètre (Controller Destination). Cependant, comme l'Envelope Follower est n'est pas un contrôleur physique, la forme d'onde mentionnée ci-dessus entre en jeu. Le terme lui-même est utilisé dans de nombreux contextes différents, tels que l'échantillonnage. Dans ce cas, cependant, cela signifie vraiment la forme de l'onde d'un signal acoustique analogique ou numérique. La progression de volume - ou enveloppe - de cette forme d'onde correspond alors, selon l'exemple ci-dessus, au mouvement de la **molette de modulation**.

4.41.2 La forme d'onde

Le type de signal audio est en fait d'importance secondaire dans ce cas. L'enveloppe a une influence décisive sur l'effet des modifications des paramètres cibles. En termes simples, cela signifie que la courbe d'amplitude du signal "façonne" le cours du changement de paramètre. Si l'on devait appliquer un signal avec une enveloppe ADSR standard, le résultat serait un changement de paramètre relativement peu spectaculaire. #02

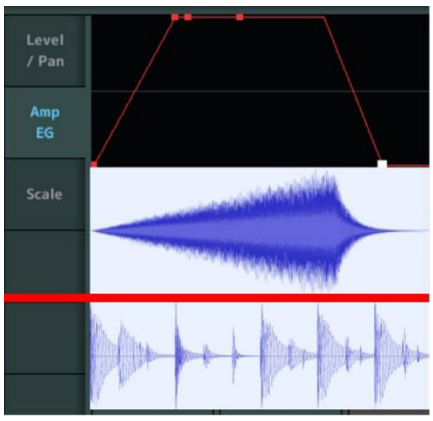
#1





#2

#3



Cependant, de telles courbes sont plus faciles à réaliser avec une simple séquence de mouvements. Cela montre rapidement que les signaux rythmiques qui changent sur une longue période de temps conviennent mieux à l'Envelope Follower. La figure #03 montre la représentation de la forme d'onde audio d'un pad de synthé avec l'enveloppe montrée dans la capture d'écran, ainsi que la représentation d'un groove de percussion d'une mesure.

La comparaison entre pad et percussion est, bien sûr, un contraste extrême. Mais c'est justement sur cette bande passante que tout signal audio est utilisable et plus ou moins efficace.

4.41.3 Source d'amplitude

Maintenant, d'où peut-on prendre un signal audio correspondant pour « suivre l'enveloppe » ? L'aperçu des sources de modulation illustré ci-dessus dans la figure 01 contient déjà la réponse à la question. L'Envelope Follower apparaît en fait le plus souvent dans la liste avec l'abréviation "EnvFollow" et les ajouts correspondants.

S'il y a un chiffre derrière l'abréviation, cela correspond au numéro de partie d'une performance. Le signal de sortie de chaque partie peut être utilisé comme signal pour le suiveur d'enveloppe. Cela signifie que tout signal de sortie possible d'une partie du MONTAGE / MODX peut être utilisé comme source de modulation. Alors il y aune énorme gamme de signaux différents déjà disponibles, des grooves de batterie ou de percussion à d'autres instruments contrôlés par arpège et des formes d'onde utilisateur spéciales. De plus, deux effets d'insertion sont disponibles pour chaque partie, dont une partie importante peut également contribuer au mouvement rythmique d'un signal.

A la fin de la liste après « EnvFollow 16 », se trouve l'entrée « EnvFollowAD ». Dans ce cas, le signal d'entrée de l'entrée A/N est utilisé comme source de modulation - et est donc ouvert au monde des événements audio de toutes sortes. Enfin, le signal de la sortie principale de la performance ("EnvFollowMst") peut être utilisé.

4.41.4 Laisser bouger

Avec l'aide de l'Envelope Follower, des changements sonores drastiques ou plus subtils peuvent être obtenus. L'exemple suivant se situe quelque part au milieu. J'utilise une performance Single Part du jeu de sons promotionnel « MONTAGE Expanded » comme base. Il s'agit de la performance « FM-X 1-Part EP & Pad ». Comme son nom l'indique, j'ai créé un piano électronique FM « classique » et un pad de synthé dans une partie FM-X.

La performance peut être trouvée ici sur Soundmondo https://soundmondo.yamahasynth.com/voices/23650

Maintenant, je veux faire bouger le pad avec un suiveur d'enveloppe. Pour ce faire, j'ajoute une deuxième partie des Presets dans la catégorie « Drum/Perc > Percussion » appelée « Perc Master Kit ». Pour cet exemple, un réglage des scènes 1 à 5 est nécessaire. À partir de l'écran d'accueil des performances :

- **Scene** > « „Arp“ = ON > Super Knob = OFF > „Arp Select“ = Scene Nr »
  Ce paramètre doit être réglé de la même manière pour toutes les scènes 1-5. #04
- J'active l'arpège via le bouton [**ARP ON/OFF**] et sélectionne le numéro d'arpège 4 via **ARP SELECT**. Je réduis le Tempo de la Performance à 70.

Étant donné que le groove de percussion lui-même ne doit pas être audible, je sélectionne "Off" pour la "Part Output".

- **EDIT** > « Part 2 > Common »
- « Part Settings > General > "Part Output" = "Off" »

Le volume du pad est contrôlé par le **Super Knob**, qui est en position zéro après avoir sélectionné la performance. Pour travailler avec le suiveur d'enveloppe, je recommande d'abord un volume maximal pour le pad.

Pour affecter le suiveur d'enveloppe à une destination de contrôleur, la page de menu suivante doit être appelée :

- **EDIT** > « Part 1 > Mod / Control > Control Assign » #05

Via le « Display Filter », le « EnvFollow 2 » (la partie 2 affecte la partie 1) est appelé. #06

- Tapez sur le « + » pour faire une première assignation de contrôleur, le système sélectionne automatiquement la première entrée de la liste de toutes les assignations possibles (« InsA Param 1 »). #07



#4



#5



#6



#7

Maintenant, la question d'un paramètre cible approprié se pose. Seule la partie pad de la performance doit être influencée par le suiveur d'enveloppe. Il faut donc d'abord savoir lequel des Opérateurs est « responsable » du pad. Le moyen le plus rapide de le faire est de tester la commutation des Opérateurs. Dans l'écran « Edit - Part 1 – Common » illustré ci-dessus, les boutons **ARP SELECT** en bas à droite du MONTAGE peuvent être utilisés pour activer et désactiver les opérateurs. Une pression sur le bouton les coupe, une nouvelle pression sur le bouton les réactive.

Sur le MODX, vous devez temporairement sortir de la zone Common de la performance en activant l'un des opérateurs à l'écran. Les commutateurs correspondants « Mute » et « Solo » apparaissent alors en bas à droite de l'écran. #08

Les opérateurs 1 et 2 sont responsables du pad et forment ainsi le « groupe cible » de notre Control Assignment. Pour d'autres travaux, les opérateurs 3 à 8 pourraient être temporairement coupé à ce stade, de sorte que l'effet de l'assignation de contrôle devient plus audible.

Étant donné que le pad a assez peu de contenu harmonique, cela pourrait - augmenté par le suiveur d'enveloppe - ajouter la composante rythmique. La "chaleur analogique" des opérateurs 1 et 2 a été réalisée en utilisant la « Spectral Form » « All 1 », avec une valeur relativement faible pour « Skirt » de 2. Un saut directement dans l'opérateur 1 montre les paramètres. #09

Il y a encore beaucoup de "marge" jusqu'à la valeur maximale de 7, ce qui en fait un paramètre cible approprié pour obtenir l'effet souhaité. De retour dans la zone Common de la Performance, les étapes suivantes sont nécessaires :

- « Select „Destination 8“ > „FM Param“ > „OP Skirt“ » > **ENTER**
- En utilisant la rangée de commutateurs « Operator SW » à l'écran, vous pouvez déterminer sur quels opérateurs l'assignation doit avoir un effet. En conséquence, les opérateurs 3 à 8 doivent être désactivés. #10

#8





#9

#10



Jouer quelques touches montre que l'assignation est efficace, bien qu'un peu subtilement. Il existe maintenant plusieurs façons de changer cela.

A chaque nouvelle assignation de contrôle, les réglages suivants sont chargés :

- Curve Type = Standard
- Polarity = Uni
- Ratio = 32
- „Param 1“ = 5

Étant donné que la nature rythmique de la commande signifie que les changements de paramètres sont assez rapides, la courbe standard avec sa montée relativement plate ne convient que dans une mesure limitée. Le passage à la courbe « Treshold » a un effet plus immédiat.

Pour moi, le changement de paramètre me semble déjà trop net dans ce contexte, je baisse donc le Ratio à 20. Avec les deux paramètres Curve 1 et 2, le point d'attaque de la Curve peut

être décalé ("Param 1") ainsi que la raideur de la Courbe ("Param 2"). Vous pouvez expérimenter un peu avec cela, mais je reviendrai aux valeurs initialement sélectionnées 5 et 1. #11

Si vous le souhaitez, n'hésitez pas à expérimenter d'autres types de courbes et paramètres. Il est étonnant de voir quels effets différents peuvent parfois résulter de cela seul.

Avec ces réglages de paramètres dans l'assignation de contrôle, cependant, la fin des possibilités d'édition n'est pas encore atteinte.

Dès que l'Envelope Follower a été activé en tant que Controller Source, le bouton « Edit Envelope Follower » apparaît en haut de l'écran. Après avoir appuyé dessus, les paramètres « Gain », « Attack » et « Release » ouvrent d'autres possibilités de réglage. #12

« Gain » influence le signal de sortie de l'Envelope Follower.Par souci d'exhaustivité, il convient de mentionner que le volume du signal d'entrée a également un effet correspondant. Les paramètres « Attack » et « Release » se comportent de la même manière que les enveloppes. Les phases transitoires (transient) et de decay sont raccourcies en baissant ou allongées en augmentant. Les effets sont si manifestement audibles qu'il n'est pas nécessaire d'expliquer davantage.

#11 



#12

Les réglages dépendent du résultat souhaité. Pour cet exemple, je baisserais le Gain à environ -1,5 dB et sinon je laisserais les réglages standards (Attack = 26, Release = 75).

Tous les facteurs - du signal d'entrée aux paramètres de l'assignation de contrôle aux paramètres de l'Envelope Follower - ont une influence sur le résultat final et s'influencent également les uns les autres. Avec quelques essais et erreurs, des résultats inspirants peuvent être obtenus rapidement. Le travail axé sur les objectifs nécessite certainement une touche sûre lors du choix et de la définition des paramètres.

4.41.5 Ajuster

Jusqu'à présent, nous avons travaillé avec une affectation qui fonctionne sur deux opérateurs. Il y a donc encore « un peu » de place pour d'autres affectations.

- Appuyez sur **EXIT** pour revenir à l'assignation de contrôle. Avec le « + », une autre « Destination 9 » est rapidement ajoutée. Puis je sélectionne dans la liste...
- « „FM Param" > „Pan" » > **ENTER**

Il est possible que le « Curve Type » « Treshold » soit repris de la dernière affectation. Je reviens à "Standard" et la "Polarité" à "Bi". Le « Ratio » peut être augmenté à la valeur maximale et le pad se déplace dans la même rainure dans lePanorama. Ça pourrait continuer comme ça, mais que diriez-vous d'un groove complètement différent pour changer ?

De retour via **PERFORMANCE HOME**, je peux simplement essayer les arpèges des scènes 1 à 5 via **ARP SELECT** (en bas à droite du panneau de commande). J'ai délibérément choisi cette

partie 2 parce qu'elle contient tellement de grooves différents. De même, il devient clair à quel point les grooves affectent différemment les réglages inchangés de l'Envelope Follower.

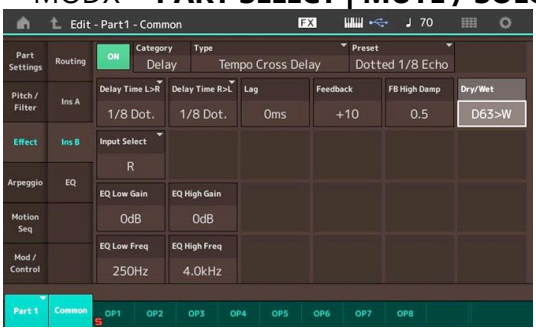
Je m'en tiens à la scène 1 pour un dernier ajout. Pour varier un peu plus le rythme, un Tempo Cross Delay peut être utilisé dans l'Insert. L'insert B contient le VCM EQ 501, que je souhaite remplacer.

- A partir de l'affichage "Edit - Part 1 - Common" je sélectionne « Effect > „Ins B" > Delay > Tempo Cross Delay »
- Je change le Preset dans le coin supérieur droit en « Dotted 1/8 Echo » et réduis la valeur « Dry/Wet » au minimum (butée gauche = D61>W). #13
- Je veux contrôler ce paramètre avec un bouton assignable. Dès qu'il est activé, le bouton **CONTROL ASSIGN** s'allume en grisé. Après avoir appuyé dessus, l'écran apparaît demandant le "Paramètre de destination". #14
- Pour assigner directement un bouton commun assignable, il est nécessaire d'appuyer sur un autre bouton qui dépend du Montage ou ou MODX :

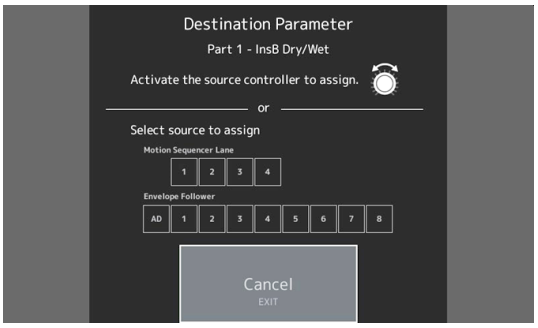
✓ MONTAGE = **COMMON**

✓ MODX = **PART SELECT | MUTE / SOLO**

#13



#14



#15



- En même temps que ce bouton est enfoncé, le bouton assignable 2 est enfoncé, ce qui mène directement à l'assignation common. Dans ce cas, je peux réduire le Ratio à 16. #15
- Dans le champ « Display Name » en haut, j'entre « Delay » et reviens via **PERFORMANCE HOME**.

Par conséquent, je peux jouer du piano électrique en solo lorsque le **Super Knob** est en position zéro. Je peux le fondre de manière transparente via le **Foot Controller FC7**. Je peux contrôler l'influence de l'Envelope Follower via le Volume de la Part 2. **Assignable Knob 2** me permet d'ajouter un petit Delay. Ainsi, pour une performance en 2 parties (dont une seule partie retentit !), il existe de nombreuses possibilités de variation. J'ai également téléchargé la Performance sur Soundmondo pour les lecteurs intéressés :
https://soundmondo.yamahasynth.com/voices/76285

4.41.6 Suiveur d'enveloppe vs. Séquence de mouvement

Un effet comme celui de l'exemple ci-dessus peut également être obtenu à l'aide d'une séquence de mouvement. Si j'ai une idée très précise d'un mouvement rythmique du contrôleur, dans de nombreux cas, cela peut être réalisé mieux et plus rapidement avec une séquence de mouvements. Des rythmes plus complexes, en revanche, prendraient plus de temps avec une séquence de mouvement. Et le résultat ne serait de toute façon pas aussi rapide et souple à changer.

Avec l'Envelope Follower, j'ai très vite un rythme totalement différent via la source audio. Et comme décrit ci-dessus, il y a beaucoup de « manettes » pour la richesse de la variation, que je peux ensuite ajuster à nouveau.

4.41.7 Partir à la chasse

Avec ces explications, j'espère que vous pourrez désormais programmer vous-même l'Envelope Follower. Comme c'est souvent le cas, j'ai tendance à décrire les possibilités de combinaison dans ce domaine comme presque infinies. Juste par le fait que tous les signaux audio imaginables peuvent être utilisés en externe. Mais pas seulement. Le fait qu'un arpège ne soit utilisé que comme « Impulse Generator » pour le suiveur d'enveloppe, mais qu'il ne soit pas audible lui-même, signifie qu'il n'y a pas de limites à la créativité. Si vous sortez les arpèges de leur « corset catégorique » et laissez peut-être une basse être entraînée par un arpège de batterie, vous obtenez à nouveau un résultat différent. Dans ce cas, par exemple, le paramètre Arpeggio « Gate Time »a un effet énorme sur le suiveur d'enveloppe. Encore une fois, il n'y a pratiquement pas de limites à la créativité ici, donc je dois déjà faire attention à ne pas me perdre dans les détails. Sinon cet article ne sera jamais terminé.

Par conséquent, je vous souhaite tout le meilleur pour le moment et reste à vous jusqu'au prochain numéro.



Hans-Peter Henkel

4.42 « Magic Knobs » & librairie « Magic Knobs Free » de Easy Sounds

Traduction de « MusicProductionGuide_2021_03_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Dans le numéro précédent, j'ai présenté la bibliothèque de sons MONTAGE / MODX « Nostalgia » produite par EASY SOUNDS (cf. § 7.2.4.11 ci-dessous). Ce produit permet à l'utilisateur de programmer des sons de synthé analogiques à partir de zéro d'une manière incroyablement simple. Cela se fait avec seulement 8 encodeurs, à savoir les Assignable Knobs spécifiquement programmés à cet effet, qui sont appelés « Magic Knobs » dans « Nostalgia ».

56 performances « templates » offrent la possibilité de commencer la programmation à partir d'un son de base initialisé tout en gardant un contrôle total sur le son. Il n'y a pas de

programmation complexe et difficile à comprendre en arrière-plan. Vous pouvez commencer comme vous le feriez avec un synthétiseur analogique.

Une autre caractéristique principale de la bibliothèque est l'authenticité des oscillateurs « analogiques » basés sur des échantillons. Ce sont des formes d'onde à cycle unique ainsi que des formes d'onde Fat Unison, PWM et Sync. Les échantillons proviennent de synthés analogiques classiques populaires tels que Oberheim Xpander, Jupiter-8, Minimoog et - last but not least - du Sequential Pro 3, dont le son de base était au centre de l'échantillonnage.

Dans cet article, je voudrais détailler le concept de « Magic Knobs », qui a été utilisé pour la première fois dans « Nostalgia ».

Même si vous n'avez pas encore installé la Librairie dans votre MONTAGE / MODX, vous pouvez toujours suivre les exemples présentés ici. Afin de donner à chaque utilisateur la possibilité d'essayer l'idée du concept, nous avons fait une sélection de performances « templates » disponibles en téléchargement gratuit. Ces « templates »/modèles sont tirés de « Nostalgia ». Au lieu des formes d'onde utilisateur, cependant, des formes d'onde internes sont utilisées. La manière d'obtenir la bibliothèque « Magic Knobs Free » est décrit à la fin de cet article.

4.42.1 LES TEMPLATES (GABARITS) 948
4.42.2 EXEMPLES DE « MAGIC KNOBS » 950
4.42.3 EXEMPLE « TEMPLATE OB TWIN OCT » 953
4.42.4 TELECHARGER « MAGIC KNOBS FREE » 954

4.42.1 Les Templates (gabarits)

Le point de départ idéal pour l'utilisation des « Magic Knobs » sont les Performances « templates ».

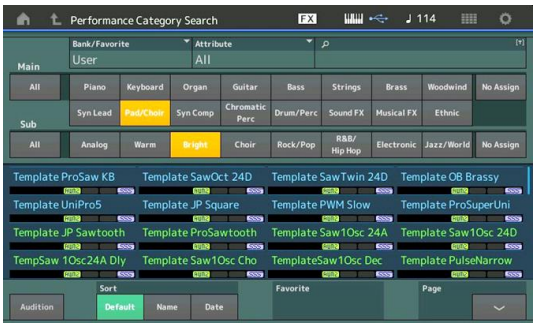
Elles fournissent une excellente base pour programmer vos propres sons analogiques sans avoir à utiliser le mode EDIT.

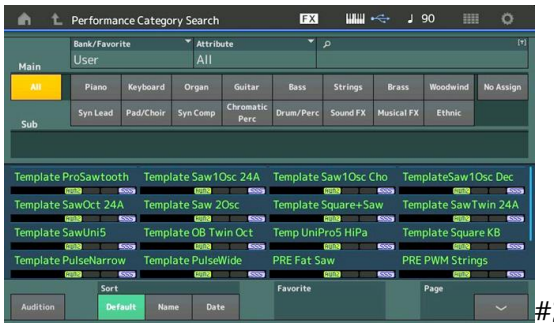
Pour ces performances « templates », la catégorie principale « Pad/Choir » a été choisie en combinaison avec la sous-catégorie « Bright ». Cela facilite l'obtention d'un aperçu complet des performances « templates », mais ne signifie pas qu'ils sont limités aux sons de pad. Le son initialisé ressemble initialement à un Synth Pad avec une brillance totale. Cependant, toutes sortes d'autres sons peuvent être créés à partir de celui-ci.

Donc, pour un aperçu des performances du modèle « Nostalgie », sélectionnez :
CATEGORY SEARCH > « User - Pad/Choir – Bright »

Ce faisant, seuls les 56 « templates » sont affichés dans cette catégorie. Les « templates » de Multi Part sont affichés en bleu, les « templates » single part en vert. #01

Dans la bibliothèque « Magic Knobs Free », un total de 16 performances « templates » Single Part sont affichées. Il suffit de sélectionner « User » et « All », car cette bibliothèque ne contient aucune autre performance. #02

#1 



#2

Les « templates » utilisent une disposition de boutons uniforme, où généralement seuls les **Knobs 7 et 8** varient dans leur affectation :

- Knob 1 = Cutoff
- Knob 2 = Resonance
- Knob 3 = FEG Depth
- Knob 4 = Filter Attack
- Knob 5 = Filter Decay
- Knob 6 = Release
- Knob 7 = Osc2 Level / Osc Detune (variable)
- Knob 8 = Chorus / Reverb / Delay Effect (variable)

Dans certaines performances, le bouton 4 est marqué « Attack » et/ou le **Knob 5** est marqué « Decay ». Dans ce cas, les paramètres « Amp et Filter Envelope » correspondants sont contrôlés simultanément.

L'édition du son peut être effectuée tout en jouant sur le clavier ou en utilisant les « User Auditions » incluses à la fois dans « Nostalgia » et « Magic Knobs Free ». Ce sont des phrases accrocheuses et inspirantes qui vous permettent de vous concentrer pleinement sur la programmation avec les « Magic Knobs ». Une « User Audition » adaptée est déjà prédéfinie dans chaque performance « templates ».

Toutes les performances « template » sont configurés de manière à ce qu'il y ait une correspondance entre les boutons assignables COMMON et les boutons assignables PART. En d'autres termes, les boutons assignables COMMONS contrôlent toujours les boutons assignables de la partie 1 correspondants, utilisez donc toujours les boutons assignables COMMONS pour les « templates ». Les boutons de partie seront alors mis à jour automatiquement. Ce qui n'est pas le cas dans l'autre sens.

Le « Super Knob Link » n'est généralement activé que pour le **Knob 1** (Cutoff) dans les Templates. #03



#03

Cela garantit que les **Knobs 2 - 8** peuvent être utilisés individuellement et indépendamment du **Super Knob**. Pour le cutoff (**knob 1**), soit on utilise le **Super Knob**, so on règle le **Super**

Knob sur la valeur du **Knob 1** une fois la programmation terminée. Sinon, la position du **Knob 1** est annulée par la position du **Super Knob** après STORE et une nouvelle sélection de la Performance.

Alternativement, vous pouvez désactiver le « Super Knob Link » pour le **Cutoff Knob**. De cette façon, vous pouvez utiliser le **Cutoff Knob** sans hésitation et sans être influencé par le **Super Knob**.

4.42.2 Exemples de « Magic Knobs »

Vous avez sûrement hâte de jouer vous-même avec les "Magic Knobs". Commençons

Dans la section précédente, j'ai déjà décrit où trouver les performances « templates ».

Dans cette section, j'expliquerai la fonctionnalité des « templates ». et des « Magic Knobs » à l'aide de quelques exemples. Parallèlement à cela, vous pouvez suivre les réglages de paramètres discutés dans les vidéos. Vous pouvez retrouver ces vidéos dans le dossier « SPP Template Videos », soit dans le dossier produit de « Nostalgia », soit dans le téléchargement de « Magic Knobs Free ».

Dans les vidéos, les « User Auditions » définies dans les performances « templates » respectives sont lancées, suivies d'exemples de réglages de boutons.

4.42.2.1 Exemple « Template SawOCT 24A » 950
4.42.2.2 Exemple « Template Saw1OSC 24A » 951
4.42.2.3 Exemple « Template Square+Saw » 952
4.42.2.4 Exemple « Template SawUNI5 » 952
4.42.2.5 Exemple « Template OB TWIN OCT »..... 953
4.42.2.6 Exemple « TemplatesSAW1OSC DEC » 954

4.42.2.1 Exemple « Template SawOCT 24A »

La vidéo démarre avec les paramètres initialisés du « templates ». Vous pouvez entendre deux oscillateurs en dents de scie non traités superposés l'un sur l'autre dans différentes octaves. #04



#04 À partir de 00:02, le contrôle du filtre démarre, quand Cutoff est réglé sur 58.

Ce réglage détermine la suite du son. Dans les performances de cette bibliothèque, la fréquence de coupure définie correspond à la fois au niveau d'initialisation (niveau de sustain) et au niveau de sustain de l'enveloppe de filtre. En d'autres termes, l'enveloppe de filtre commence par la valeur de coupure définie et reste à cette valeur après avoir traversé les phases d'attaque et de decay. Cette astuce permet de programmer une enveloppe de filtre

complète à l'aide des « Magic Knobs », bien que le sustain du filtre ne soit pas réellement disponible en tant que destination de contrôle.

Ensuite, Resonance est réglée sur 52 et FEG Depth sur 43, ce qui active l'enveloppe de filtre. Seulement maintenant, le temps de decay du filtre (“FiltDecay”), qui est réglé sur 64, devient effectif.

A partir de 00:09 un Filter Attack Time (« FiltAtt ») est ajouté. Le son a maintenant une légère « houle ». Filter Decay et Filter Release sont réglés un peu plus longs pour rendre le son moins percutant.

Le bouton combiné pour le niveau de l'oscillateur 2 et le Dtune de l'oscillateur ("Osc2+Det") est réglé de 64 à 82 pour créer un Detune entre l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2, ce dernier est déjà activé à partir de la valeur 64. La première "moitié" de ce bouton contrôle le niveau de l'oscillateur 2, la seconde moitié du detune.

Le dernier bouton « Cho<>Eff » est également partagé. En position médiane avec la valeur 64, il n'y a pas d'effet. Les mouvements vers la droite ajoutent des composants croissants de réverbération et d'effet Dealy. Un léger mouvement vers la gauche n'ajoute initialement que Chorus. En tournant le bouton encore plus vers la gauche, les trois effets deviennent audibles. Dans cet exemple, seuls Reverb et Delay sont activés avec une valeur de 97.

Après exactement 19 secondes, le premier son de cette petite session sonore est déjà terminé : un Synth Comp avec attaque.

Les autres mouvements des huit boutons dans le prochaines 12 secondes montrent comment en très peu de temps, avec quelques modifications du Synth Comp précédemment réglé, un son complètement différent est créé, à savoir un discret Chord Synth percussif.

4.42.2.2 Exemple « Template Saw1OSC 24A »

Dans cet exemple, un seul oscillateur en dents de scie est utilisé au début. #05

La configuration du bouton est la même que dans le premier exemple. La séquence est également similaire. Avec les premiers réglages du bouton, l'enveloppe du filtre est définie.

La séquence à partir de 00:09 est intéressante : le Filter Decay est baissé à la valeur très basse de 16, tandis qu'en même temps la Resonance est montée à 83 alors que FEG Depth reste la même. Cela montre à quel point, des sons percussifs sont émis. Ensuite, il revient à un temps de decay plus long et moins de résonance. Cela a du sens, car à partir de 00:20, le bouton "Osc2 + Det" devient actif. Pour cela, le son doit être plus ouvert. Le deuxième oscillateur (avec la même position d'octave) est fondu en position médiane. Immédiatement après, les deux oscillateurs désormais actifs sont modérément désaccordés l'un par rapport à l'autre jusqu'à la valeur de 75.

Ce detune est plus perceptible à une valeur de coupure plus élevée.

#5 



#6

4.42.2.3 Exemple « Template Square+Saw »

Façonner le son avec les « Magic Knobs » devient progressivement instinctif. La configuration du bouton est la même que dans les deux premiers exemples. #06

Jusqu'à 00:15, l'enveloppe du filtre est réglée comme d'habitude avec les paramètres Cutoff, FEG Depth, Filter Decay et enfin Resonance. Pour le moment, un seul oscillateur avec la forme d'onde carrée est actif.

Maintenant, un oscillateur en dents de scie est ajouté avec la zone gauche du bouton "Osc2 + Det". Le résultat est un son mixte de Square et Saw. Immédiatement après, les oscillateurs sont désaccordés les uns par rapport aux autres.

Avec cela, le premier son est déjà prêt - en seulement 18 secondes !

Mais la section Filtre le rend encore plus excitant ! La haute résonance est clairement perceptible, produisant un son de claquement perceptible qui est ensuite adouci par le filtre d'attaque.

À ce stade, je voudrais souligner le bouton de résonance. Cela peut parfois produire des changements sonores très drastiques qui peuvent blesser vos oreilles. Alors faites attention! Pour éviter le pire, nous avons intégré une protection préventive : plus la résonance est élevée, plus le niveau d'élément est abaissé. Mais cela reste fort ! Soit dit en passant, avec le filtre LPF24D, la réduction est beaucoup plus prononcée qu'avec le LFP24A.

Dans les trois premiers exemples, un simple synthétiseur analogique avec deux oscillateurs a été émulé.

Maintenant, le son est plus gros et plus large – C'est l'imitation de l'Unison qui rend cela possible !

Le MONTAGE / MODX n'a pas de fonction Unison. Mais vous pouvez l'imiter dans une certaine mesure avec plusieurs éléments d'une partie.

4.42.2.4 Exemple « Template SawUNI5 »

Dans ce modèle, un total de cinq oscillateurs sont superposés en cinq éléments, répartis dans le panorama stéréo, et plus ou moins désaccordés les uns par rapport aux autres. Il en résulte un son de base gras et large. #07

Ici, nous avons utilisé les presets de formes d'onde "P5 SawUp..." avec différentes phases et en plus la forme d'onde "101 Saw". #08

Le detune entre les oscillateurs se fait avec le bouton Detune. #09

La séquence de commande de cet exemple n'est guère différente des précédentes. La seule différence est que le son correspond à ce que vous attendez d'un son polyphonique Stereo Unison.

#7





#8

4.42.2.5 Exemple « Template OB TWIN OCT »

Le son de base de ce modèle est également configuré selon le principe Unison, mais il contient certaines fonctionnalités spéciales. Dans une certaine mesure, on peut parler d'un son Octave Unison Twin en stéréo. #10

#10





#11



#12

Les formes d'onde utilisateur assignées aux éléments contiennent déjà un échantillon Oberheim dans lequel deux oscillateurs en dents de scie sont légèrement désaccordés l'un par rapport à l'autre. #11 Ceux-ci sont d'abord séparés en deux Eléments dans le panorama selon le principe de la "pseudo stéréo". #12 C'est ce que l'on veut dire par « Twin » (Jumeau). La même chose se produit alors avec deux autres éléments une octave plus haut. Le résultat est un type de son qui était extrêmement populaire dans les années 1980 dans la musique pop et rock.

Vous ne pouvez pas vraiment vous tromper avec un son de base aussi gras. Peu importe ce que vous faites avec les « Magic Knobs », le son sera toujours bon.

Bien sûr, cela n'exclut pas une approche délibérée. Peut-être que la vidéo vous donnera des indices.

4.42.2.6 Exemple « TemplatesSAW1OSC DEC »

Le dernier modèle est particulièrement adapté aux sons d'arpège ou à d'autres sons de synthé percussifs. # 13 Contrairement aux modèles précédents, celui-ci a également un bouton séparé pour Enveloppe d'amplitude ("AmpEnv"), qui contrôle simultanément l'Amp Decay et l'Amp Release. Avec ce genre de sons c'est assez dérangeant d'avoir une Enveloppe percussive uniquement pour la section Filter. Avec le niveau Decay 2 de l'Amp EG réglé sur 0, la courbe d'amplitude peut également être rendue percussive. #14

Un bouton Detune n'est pas disponible dans ce modèle, car un seul oscillateur est utilisé. Au lieu de cela, la réverbération et le retard peuvent être contrôlés séparément, ce qui est avantageux pour un son d'arpège.

#13 



#14

#15 

Autre astuce pour l'enveloppe d'ampli : si vous souhaitez avoir accès à une enveloppe ADSR d'ampli complète, vous pouvez passer temporairement à la rangée d'encodeurs de fonction TONE. Attack, Decay, Sustain et Release disponibles ici offrent un traitement d'offset - à partir de l'enveloppe d'ampli définie dans l'élément. #15

Il est préférable de ne pas toucher aux paramètres du filtre, qui sont également accessibles ici, afin d'éviter les interactions avec les boutons assignables.

Soit dit en passant, l'utilisation des boutons COMMON - TONE n'a de sens que pour les performances Single Parts, car ces réglages, contrairement à ceux des boutons assignables, s'appliquent essentiellement à toutes les parties.

Pour les performances multi-parties, il est préférable d'utiliser les boutons PART - TONE.

J'espère que ma contribution vous a inspiré à jouer avec les « Magic Knobs » et à découvrir la magie de la programmation ultra-rapide des synthés analogiques.

4.42.3 Télécharger « Magic Knobs Free »

Le téléchargement gratuit de "Magic Knobs Free" peut être commandé paren écrivant un e-mail contenant le mot clé « MONTAGE Free » à : montage@easysounds.de

Vous recevrez un e-mail de EASY SOUNDS avec accès au dossier de téléchargement « Montage_Free ».

Ouvrez le répertoire « MONTAGE_MODX_MagicKnobsFree ». Vous trouverez les fichiers « MONTAGE_MagicKnobsFree.zip » et « MODX_MagicKnobsFree.zip ».

Veuillez également lire le PDF fourni avec les instructions d'installation.

Vous pouvez également télécharger les fichiers directement depuis la page produit NOSTALGIA de la boutique EASY SOUNDS (voir « Téléchargements disponibles »).



Pierre Krischker

4.43 « Auto-motion »

Traduction de « MusicProductionGuide_2021_03_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Avec l'article sur « Enveloppe Follower » (cf. § 4.41 ci-dessus), nous avons plongé dans des régions de paramètres un peu plus profondes du MONTAGE / MODX. Je voudrais rester dans les concepts avancés et jeter un autre regard sur le domaine des séquences de mouvements. Une série complète de tutoriels sur le « Motion Sequencer » par Peter Krischker existe déjà. Il couvre les numéros 08/16, 09/16, 01/17 et 02/17 (cf. § 4.7 ci-dessus), que vous pouvez facilement trouver via l'historique du guide de production musicale.

La série d'articles de Peter Krischker est très détaillée et couvre le sujet de manière exhaustive, des premières étapes à l'analyse de certaines performances prédéfinies.

L'introduction du premier article contient une description fonctionnelle condensée du Motion Sequencer :

Le but du « Motion Sequencer » est d'effectuer des changements sonores complexes à l'aide des paramètres définis par la fonction Control Assign.

Le « Motion Sequencer » est similaire à un séquenceur pas à pas multipiste traditionnel, mais à la différence que ce ne sont pas les notes en temps réel, mais les paramètres sonores qui sont contrôlés. Le séquenceur de mouvements peut être utilisé indépendamment ou en plus de l'arpégiateur et peut être synchronisé avec toutes les fonctions dépendant du tempo dans MONTAGE.

Dans le spécial « Smart Morph » du numéro précédent (cf. § 4.40 ci-dessus), Ulf Kaiser a également décrit l'utilisation des séquences de mouvement pour les modulations animées. Ici, je voudrais me concentrer davantage sur l'utilisation des séquences de mouvements dans le sens de l'automatisation classique et m'abstenir de répéter les connaissances de base.

L'automatisation est devenue indispensable dans le domaine de la musique. Il n'y a guère de console de mixage numérique, de DAW ou d'autres outils correspondants qui n'offrent pas d'automatisation. Des tâches simples telles que la mise en sourdine des signaux, le fondu entrant/sortant, à l'utilisation d'effets prédéfinis, il existe de nombreuses applications. Et oui : toutes ces actions peuvent être automatisées par une Motion Sequence dans MONTAGE / MODX.

4.43.1 « FADING » 956
4.43.2 SEQUENCE DE MOUVEMENTS VS ARPEGGIO 957

4.43.3 TERRAIN DE JEU 959

4.43.1 « Fading »

Pour commencer, une tâche relativement simple. Je souhaite qu'une partie d'une performance multi-parties s'efface automatiquement d'une simple pression sur un bouton. Voici un exemple étape par étape à suivre.

La base est le preset de performance « CFX & Pad 2 », le but est de faire disparaître le pad sur la partie 2.

- Appuyez sur **MOTION SEQ ON/OFF** puis
- **EDIT** > Partie 2 > « Mod Control » > « Control Assign » #01
- Sélectionnez le Display Filter et « MS Lane 1 » # 02
- Appuyez sur le « + » pour ajouter une nouvelle affectation
- Tapez sur le paramètre encadré sous « Destination »
- Sélectionnez « Part Param » > « Volume » #03

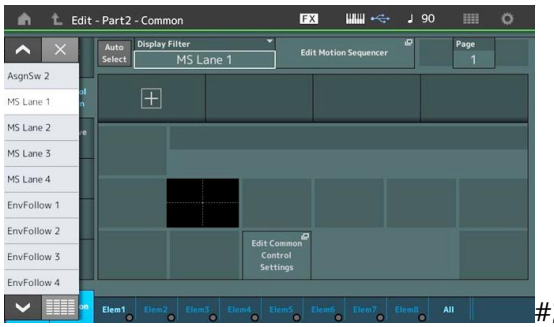
Maintenant, les paramètres de courbe pour le fad-out (fondu sortant) sont ajustés. La courbe par défaut sélectionnée automatiquement peut toujours être utilisée, ainsi que le réglage « Uni » pour « Polarity ».

- Tapez sur « Ratio » et réglez la valeur sur "-32"
- Changez « Parameter 1 » en « 6 »

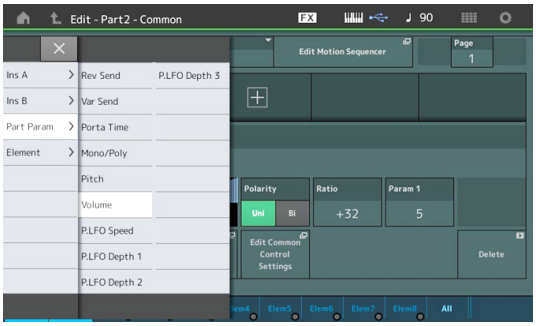
#1



#2



#3



Cela définit le paramètre cible pour la séquence de mouvements. Maintenant, la séquence de mouvements doit être configurée.

- Sélectionnez « Motion Seq » et activez « Lane 1 » via le commutateur « LaneSW »
- Désactivez « MS FX » et activez « Trigger »
- Changez « Speed » en « 2 » et désactivez « Loop »
- Changer le nombre de « Cycles » de « 16 » à « 1 » #04
- Sélectionnez « Edit Sequence »
- Changez la valeur de « Amplitude » en « 127 »
- Déplacez le **Fader 1** au maximum (la valeur sous le Cycle correspond à 127) #05

Les paramètres de courbe n'ont pas besoin d'être ajustés à nouveau ici.

- Passez à l'écran « Performance Play » via **PERFORMANCE HOME**.
- Vous pouvez maintenant jouer un accord et maintenir le pad à l'aide de la **pédale de sustain**.
- Appuyez sur le bouton **MOTION SEQ TRIGGER** (à droite de la **Roue de modulation**) et le fondu automatique de la partie 2 démarre.

D'autres exemples suivant ce modèle sont fondamentalement toujours les mêmes. Diverses actions peuvent être automatisées avec un seul cycle de séquence de mouvements. 4 voies de séquence de mouvements sont disponibles par partie, 8 par performance. Cela signifie que plusieurs paramètres peuvent être contrôlés simultanément ou avec un délai spécifique. Il est possible d'effectuer un fondu entrant, un fondu sortant ou un fondu enchaîné des Parts, par exemple, avant de passer à la Scène suivante. Les envois d'effet ou les paramètres peuvent être contrôlés ainsi que les paramètres de filtre et d'enveloppe - en fin de compte, tout ce qui peut être assigné en tant que destination. Bien sûr, des ajustements individuels des paramètres de courbe, du rapport et de la vitesse peuvent être nécessaires pour chaque application.

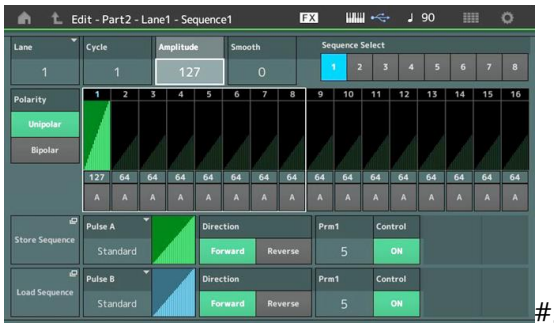
Dans l'exemple, j'ai préparé l'automatisation pour un démarrage manuel à l'aide du **MOTION SEQ TRIGGER** (à droite de la **Roue de modulation**). Bien sûr, les Motion Sequences peuvent également être lancées en jouant du clavier et être assignées à des Scenes. Chaque voie comporte jusqu'à 8 séquences, qui peuvent également être appelées via les boutons **MOTION SEQ SELECT** du MONTAGE. J'ai aussi travaillé avec une vitesse très lente pour le fondu, bien sûr.

Dans l'exemple suivant, nous utiliserons la séquence de mouvement à des vitesses accrues pour un changement.

Post-scriptum : En cherchant du matériel, je me suis souvenu que nous avions même produit une petite vidéo pour cela en 2017, qui est bien sûr toujours disponible sur YouTube : https://youtu.be/UKt17xUV_Ao

#4





#5

4.43.2 Séquence de mouvements vs Arpeggio

Pour le mute complet des Parts, les paramètres de mixage peuvent être sauvegardés dans des Scenes, une Motion Sequence n'est pas vraiment nécessaire dans ce cas. Mais que diriez-vous d'une mise en sourdine rapide et rythmiquement synchrone des parties d'arpège ?

Un exemple : j'utilise le MOTIF-XF Performance « Jammin » comme base. Il fait partie des presets du MONTAGE à partir de l'OS v2.50. Les utilisateurs MODX peuvent télécharger ces performances gratuitement sur le site Web de Yamaha à partir de la page produit MODX sous « Téléchargements > Plus de téléchargements » et les installer, par exemple, en tant que bibliothèque.

Le piano électrique de la partie 3 de cette performance est contrôlé par un arpège dont le rythme dans la scène 5 est principalement basé sur des 1/8 notes. Ce rythme doit maintenant être varié avec une Motion Sequence.

La procédure de définition de la destination du contrôleur est la même que dans le premier exemple, je n'inclurai donc pas de captures d'écran pour cette partie.

- Appuyez sur **MOTION SEQ ON/OFF** puis
- **EDIT** > Part 3 > Mod Control > Control Assign »
- Sélectionnez le filtre d'affichage et sélectionnez « MS Lane 1 »
- Appuyez sur le « + » pour ajouter une nouvelle affectation
- Tapez sur le paramètre encadré sous « Destination »
- Sélectionnez « Part Param > Volume »

La courbe par défaut sélectionnée automatiquement peut également être utilisée ici avec des valeurs légèrement ajustées.

- Tapez sur « Ratio » et réglez la valeur sur « -64 » #06

L'étape suivante est à nouveau la configuration de la séquence de mouvement.

- Sélectionnez « Motion Seq » et activez « Lane 1 » via le commutateur « LaneSW »
- Désactiver « MS FX »
- Changez « Sync » en « Arp » et « Unit Multiply » en « 200% » #07



#6



#7

- Sélectionnez « Edit Sequence »
- Changez la valeur de « Amplitude » en « 127 »
- Sélectionnez « Curve Type » = « Hold » pour « Pulse A »
- Tapez dans la zone supérieure des cycles 1-8 et utilisez les **faders** pour commuter le cycle respectif de « 64 » à « 127 »
- Répétez la dernière étape pour les cycles 9-16 #08

Jouez maintenant une note à gauche du point de partage (C3). Le E-Piano est complètement coupé avec les réglages décrits ci-dessus. Maintenant, les valeurs des cycles individuels peuvent être utilisées pour déterminer le rythme à jouer par le E-Piano. Avec les réglages comme dans la capture d'écran #09, l'accord n'est joué que sur les temps 2 et 4.

#8 



#9

Essayez d'autres réglages de fader (0 ou 127) pour créer des rythmes différents.

A tous les lecteurs qui ont suivi jusqu'ici, je dois quelques explications. Le paramètre « Sync » a été réglé sur « Arp » pour que la séquence de mouvements démarre avec l'arpège et s'exécute de manière synchrone. Avec le paramètre « Unit Multiply », le tempo de la Motion Sequence peut être modifié par rapport à l'horloge interne. La valeur « 200 % » réduit de moitié la vitesse - la séquence de mouvement a besoin de deux mesures pour s'exécuter complètement. Cela donne plus de possibilités pour ajuster le rythme et ainsi le rendre plus varié. Il est possible de travailler avec des valeurs plus élevées telles que 400% ou 800%, mais alors les « Pulses » doivent être ajustées en conséquence. L'extension de cet exemple montre à quel point des résultats intéressants peuvent être obtenus avec cela - même avec les 200% actuels pour "Unit Multiply":

- Sélectionnez la courbe « Square » pour « Pulse B »
- Changer les paramètres « Prm1 » en « 0 » et « Prm2 » en « 5 » et sélectionner « Reverse »
- Tapez sur les cycles 1-8 et utilisez les boutons « SCENE » **2, 4, 6** et **8** pour passer le Cycle de « Pulse A » à « B »
- Répétez la dernière étape pour les cycles 9-16 #10

#10 

Laissez jouer l'arpège et essayez différentes « impulsions » pour les cycles à l'aide des curseurs. Vous remarquerez qu'il existe bien plus de huit variations qui peuvent être sauvegardées dans les séquences de mouvement et avec les scènes.

4.43.3 Terrain de jeu

Je peux vous assurer qu'une fois de plus, je n'ai fait qu'effleurer la surface proverbiale des possibilités avec ces exemples. L'application de différents « Curve Tyte » pour « Pulse A & B », les paramètres de courbe et les vitesses ("Unit Multiply") jusqu'à plus de 10 000 arpèges - cela vous permet de créer "l'une ou l'autre" variation.

Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de travailler avec des valeurs minimales et maximales pour le mute complet. J'ose dire que presque tout est possible, de la plus simple mise en sourdine de sections de mesure spécifiques au "chaos contrôlé musicalement". Ceci s'applique également

au choix du paramètre cible Target. Si un filtre est utilisé pour la mise en sourdine, un comportement sonore différent peut en résulter. La cible de ce paramètre ne doit pas nécessairement être « Part Volume ». Pour AWM2, les niveaux d'élément et pour FM-X les niveaux d'opérateur peuvent être contrôlés, soit tous, soit individuellement. Cela a également un effet sur les effets d'insertion. Si la partie est muette, cela s'applique également à ses effets d'insertion. Par exemple, un délai ou une réverbération serait également coupé avec l'impulsion. Si un niveau d'élément ou d'opérateur est sélectionné comme cible, les effets ne sont pas affectés.

Dans tous les cas, tous les réglages des paramètres dépendent du matériau utilisé. Cela s'applique à la fois au type de son et à l'arpège.

Quelques exemples d'utilisation de cette technique font partie du Soundset promotionnel « MONTAGE Expanded ». J'ai utilisé cette technique dans quatre Multi Part Performances de la série "Club MONTAGE...". Dans ces performances, je n'ai délibérément pas lié les séquences de mouvement aux scènes, mais elles peuvent être sélectionnées indépendamment. Les Performances sont également disponibles sur Soundmondo.

De plus, j'ai produit une courte vidéo d'enregistrement d'écran pour l'exemple basé sur la performance « Jammin » du MOTIF-XF, dans laquelle huit scènes avec différentes séquences de mouvements sont présentées par rapport à l'arpège d'origine : https://youtu.be/-B5dfkdVp1w

Amusez vous !



Hans-Peter Henkel

4.44 « Smart Morph » - Construire des sons empilés (Traduction à adapter)

Traduction libre de « MusicProductionGuide_2021_04_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Avec cet atelier, je voudrais faire suite à l'atelier du numéro précédent du Guide de production musicale, qui était consacré à des exercices simples avec la fonction « Smart Morph » du MONTAGE. Dans ce premier atelier, nous nous sommes volontairement limités à quelques Morph Sources afin de garder le fonctionnement de base des fonctions compréhensible et clair.

Pour la même raison, nous limiterons le nombre de Morph Sources dans cet atelier et nous consacrerons à une approche différente qui complète les explications précédentes. Une fois que vous avez compris et intériorisé le concept, vous êtes bien sûr libre d'augmenter la complexité de vos sons en ajoutant plus de Morph Sources. En fait, MONTAGE vous permet d'inclure jusqu'à huit parties FM-X (parties 9-16) dans le Morphing. Cependant, pour obtenir des résultats prévisibles et logiques, une approche planifiée est généralement nécessaire. Bien que l'utilisation de nombreux Morph

Les sources peuvent augmenter considérablement la variété des sons sur la « Morph Map », tout en diminuant le taux de réussite des sons utilisables. Donc, pour le Morphing ainsi que pour les sons de stack suivants : il est conseillé de travailler de manière structurée.

L'atelier suivant traitera de suggestions de conception sonore dans lesquelles « Smart Morphing » marque le début de votre travail, mais dans le cours suivant sera également utilisé encore et encore pour la création intuitive de nouvelles variations sonores.

L'idée de base des exercices suivants est de créer des sons de manière ludique via la « Morph Map » et de copier ensuite le résultat dans une autre partie afin d'augmenter la variété sonore, mais surtout la densité sonore et la complexité via le stacking.

Avec ce processus de copie, les options Morphing pour les parties 2 à 8 sont abandonnées, mais le son alors "gelé" peut être encore remodelé et varié dans tous les autres paramètres. Dans ce scénario, cependant, la partie 1, la cible de morphing, peut toujours être modifiée via la « Morph Map » afin de créer des variations sonores. Et ces nouvelles créations peuvent à leur tour être copiées dans d'autres parties et/ou remodeler efficacement le son global ou même l'animer à l'aide des contrôleurs.

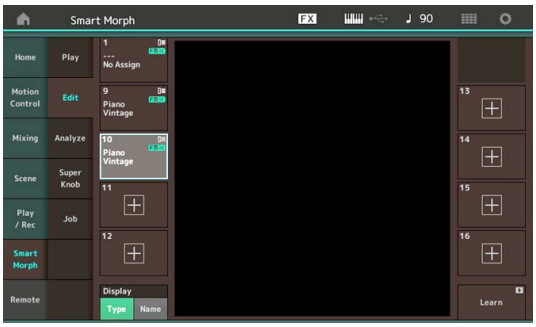
Avec un tel concept d'empilement, le MONTAGE montre sa haute polyphonie de 128 voix FM et sa multi-timbralité, mais les utilise pour des sons individuels complexes qui déclenchent généralement plusieurs voix simultanément. À ce stade, il devient également clair à quel point la génération FM actuelle deLe synthétiseur phare de Yamaha est comparé aux modèles précédents.

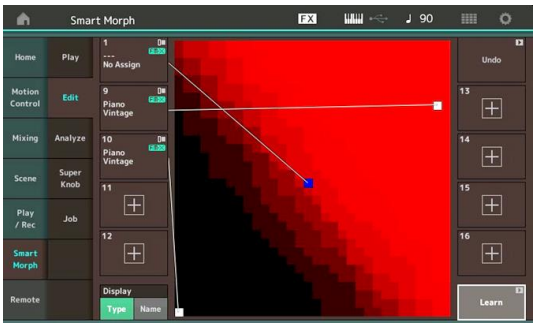
4.43.1 CREER DES VARIATIONS SONORES VIA MORPHING ET CONFIGURATION EN PILE 961
4.43.2 FILTRAGE DES COPIES PARTIELLES 963
4.43.3 FFETS SPECIFIQUES A LA PARTIE 964
4.43.4 PAS BEAUCOUP PLUS DE TRAVAIL - NOUVELLES SOURCES DE MORPH 966
4.43.5 QUELQUES REMARQUES 966

4.44.1 Créer des variations sonores par Morphing et leur configuration en pile

Dans le premier exemple, nous mettons en place un scénario « Smart Morph » simple basé sur une Init FM Performance.

- Pour ce faire, sélectionnez deux sons associés dans la fenêtre « Smart Morph », tels que deux pianos FM, et placez-les sur les parties 9 et 10.
- Sélectionnez Performance Init Normal (FM-X) pour démarrer. Appuyez ensuite sur le bouton « Smart Morph » et passez à la zone d'édition. Ici, vous sélectionnez deux pianos FM-X pour les parties 9 et 10, par exemple FM Grand Piano et FM Toy Piano, en utilisant la recherche par catégorie et en sélectionnant les sons correspondants. #01
- Ensuite, démarrez le processus d'analyse via le bouton « Learn », puis sélectionnez une première position appropriée dans la « Morph Map » résultante en déplaçant le carré bleu - c'est votre premier son. #02
- À l'étape suivante, revenez à l'aperçu des parties de la performance via Quitter. #03

#1 



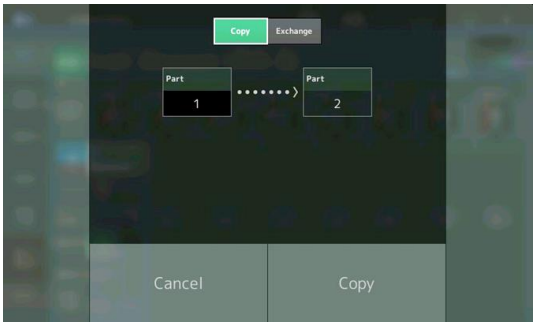
#2

#3 

- Appuyez maintenant sur la partie 1, sélectionnez la fonction "Copier" à gauche et copiez le son dans la partie 2. #04

- En appuyant plusieurs fois sur le bouton **Performance**, vous pouvez afficher à tout moment la « Morph Map » à côté de la vue d'ensemble des parties.

Grâce à « Smart Morphing », vous pouvez désormais facilement « mélanger » le son suivant. Vous pouvez instantanément essayer d'entendre le mélange des deux sons et les ajuster l'un à l'autre. #05

#4 



#5

En suivant le même schéma, placez ce nouveau deuxième son Morph sur la partie 3 à l'aide de la fonction Copy. Maintenant, coupez d'abord la partie 1, car elle est actuellement identique à la partie 3. Ensuite, passez à l'écran « Mixer » en appuyant sur le bouton « Mixing ».

Là, vous pouvez niveler les parties selon vos besoins, les distribuer dans le panorama et ajouter leurs propres paramètres d'envoi d'effet. #06

Réactivez le son de la partie 1 et revenez à l'aperçu des performances via **Exit**, dans lequel la « Morph Map » est toujours visible et peut être modifiée immédiatement. Votre son de pile propose désormais trois composants pour lesquels vous avez un accès direct au Morphing dans la partie 1. Voyez si vous pouvez améliorer à nouveau le son en apportant d'autres modifications dans la « Morph Map ». Enregistrez la performance dans cet état. #07

#6 



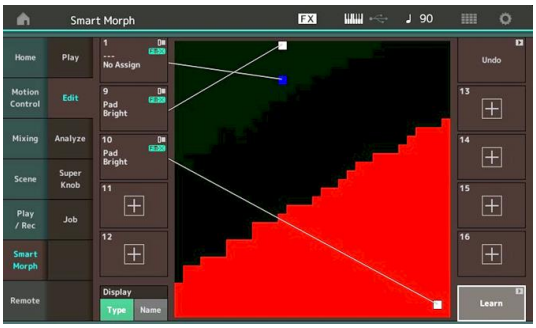
#7

4.44.2 Filtrage des copies partielles

En utilisant exactement le même principe, vous pouvez modifier tous les paramètres de la génération de sons dans les parties copiées. Bien sûr, vous pouvez plonger aussi profondément que vous le souhaitez dans la machine FM - jusqu'aux opérateurs individuels, ou simplement aux paramètres de niveau supérieur tels que les filtres multimodes, qui sont beaucoup plus rapides d'accès.

Pour cet exercice, créez deux doublons d'un son Morph de type pad. À l'aide de la recherche de catégorie sous « Smart Morph/Edit », sélectionnez, par exemple, FM PWM Pad et FM Crystal Pad pour les parties 9 et 10. Effectuez l'opération « Learn » et créez un son à l'aide de « Morph Map ». #08

Copiez ce son dans les parties 2 et 3, puis coupez la partie 1. Vous entendrez un son de pile avec deux sons identiques. Dans leEnsuite, les parties 2 et 3 doivent être dotées de différents réglages de filtre afin de rendre le son global plus intéressant et plus large. Pour commencer, passez la partie 2 en solo. #09

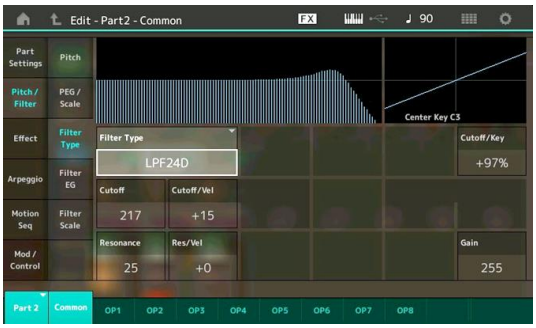
#8 



#9

Passez à la zone d'édition de la partie 2 et de là à la section « Pitch/Filter » et à la sélection du type de filtre. Choisissez un type de filtre de votre goût parmi la vaste sélection et ajustez la fréquence de coupure et la résonance à votre guise. Si nécessaire, vous pouvez également rendre les deux paramètres dépendants de la vélocité à l'aide des commandes correspondantes à l'écran. #dix

Dans la section Filter EG, vous pouvez également donner au filtrage une courbe liée au temps. Utilisez les paramètres Time et Level pour façonner une enveloppe appropriée et définir son influence sur la fréquence de coupure via le paramètre « FEG Depth ». #11

#10 



#11

Revenez à l'aperçu des parties en appuyant sur Exit et désactivez le solo de la partie 2. C'est maintenant au tour de la partie 3, que vous pouvez écouter en solo ou en contexte avec la partie 2 : Répétez les étapes pour appliquer un filtre et utilisez un Type de filtre différent à ce stade. Subtil ou drastique - tout ce que vous voulez est autorisé.

Enfin, passez à la section « Mixer ». Annulez les solos et la mise en sourdine de la partie 1 et distribuez les trois parties dans le panorama stéréo et ajustez également leurs niveaux de volume. Il est logique de garder la partie 1 au centre du panorama, car c'est le son que vous pourrez modifier le plus rapidement par la suite. #12

Voilà : vous avez créé un son de pad qui fonctionne avec différents réglages de filtre à gauche et à droite et dont le son peut être modifié de manière ludique à tout moment via la « Morph Map ». #13

#12 



13

4.44.3 Effets spécifiques à la partie

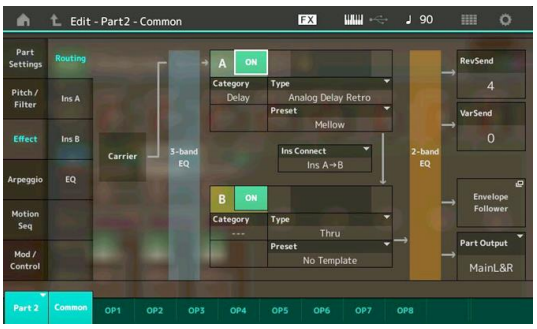
Le MONTAGE offre d'énormes capacités d'effets. Ici aussi, il existe de nombreuses possibilités pour modifier le son des parties copiées et ainsi créer davantage de complexité.

- Créez une nouvelle FM-X Init Performance et placez les sons « FM Vibe 1 » et « Expanded DX Bells » de la catégorie « Chromatic Percussion » dans la section « Smart Morph » sur les parties 9 et 10. Démarrez le processus d'apprentissage et définissez un nouveau son via la « Morph Map ». #14

#14 

- Copiez ce son dans la partie 2, revenez à la « Morph Map » et modifiez à nouveau le son. Copiez le résultat dans la partie 3 et désactivez la partie 1 comme dans l'exemple précédent. #15

#15 



#16

- Basculez la partie 2 en solo et passez à l'écran d'édition entapant sur la partie. Sélectionnez la section Effet et le Routage.

Chaque partie de MONTAGE a accès aux deux effets d'envoi communs, la réverbération et la variation, ainsi qu'à deux effets d'insertion complètement indépendants. En conséquence, vous pouvez moduler les parties à volonté avec Distortion, Flanger, Delay et autres algorithmes sans avoir à prendre en compte les autres composants de la performance - un immense luxe dans un synthétiseur multitimbral. Dans ce cas, sélectionnez Analog Delay Retro pour Insert A. #16

Utilisez le bouton "Ins A" pour régler les paramètres d'effet et le rapport sec/humide élémentaire.

Dans l'étape suivante, effectuez une deuxième sélection et édition d'effet pour la partie 3, par exemple en engageant l'inhabituel « Reverse Reverb ». #17

Enfin, utilisez la vue « Mixer » pour régler le volume et la distribution panoramique des trois parties. Un conseil : Selon l'effet et le volume final de la partie ainsi que la répartition dans le panorama stéréo, vous pouvez certainement travailler avec des paramètres inhabituels, par exemple pour les effets. Par exemple, rien ne vous empêche d'utiliser le Delay sans son signal direct. Après tout, la pile offre toujours des signaux directs des notes jouées à partir d'autres parties. Et dans ce cas, il n'y a rien à dire contre l'utilisation de la « Reverse Reverb » avec une forte intensité, mais simplement en baissant le Volume de la Part 3 correspondante. #18

La dernière étape consiste à accéder à l'écran Performance et à enregistrer votre travail. #19

#17 



#18

#19 



#20

4.44.4 Pas beaucoup plus de travail - nouvelles sources de morph

L'astuce des méthodes présentées jusqu'ici est d'utiliser la Morph Map existante pour créer rapidement de nouvelles variations sonores pour de nouvelles Parts et pour modifier le son final en temps réel. Cependant, le remplacement d'une ou de toutes les sources de morphing ou l'ajout d'une autre source dans la fenêtre « Smart Morph » ne coûte que peu d'efforts supplémentaires. Ici, en plus de la sélection des sons, seul le temps nécessaire à la phase d'analyse est ajouté et vous pouvez continuer à travailler avec une Morph Map complètement différente. Ceci est particulièrement utile si vous pensez en termes de composants sonores et souhaitez ajouter un élément percussif à un pad, par exemple.

Dans cet exemple, nous choisissons la voie opposée et voulons transformer le son existant de telle sorte que les deux parties d'effet plutôt percussives soient complétées par un composant pad.

- Pour ce faire, passez à la section « Smart Morph » et ajoutez un nouveau son, le FM Choir, dans la partie 11. Dans ce contexte, il s'avère extrêmement pratique que lors de la sélection de nouvelles sources Morph, vous les entendiez toujours isolées du reste de la performance.
- Effectuez maintenant le processus d'apprentissage,
- puis revenez à l'affichage des performances. Là, vous pouvez accéder au nouvel ensemble Morphing directement dans la « Morph Map ». #20

4.44.5 Quelques remarques

Bien sûr, vous pouvez combiner les variations mentionnées ci-dessus avec des filtres et des effets spécifiques à une partie comme bon vous semble. Les filtres, les modulations, les modifications spécifiques à l'opérateur et les effets sont tous disponibles par partie.

Inversement, bien sûr, vous n'avez même pas besoin de la fonction Morph pour superposer les sons les uns sur les autres. Outre les spécificités de la fonction Morph, il existe dansprincipe aucune différence et même l'avantage de pouvoir intégrer des sons FM-X indépendants et des sons AWM2 basés sur des échantillons dans un tel concept d'empilement. En fin de compte, les limites sont explorées par la polyphonie et votre imagination seule. Si vous réservez la partie 1 et les 8 parties arrière, vous pourrez toujours profiter de la fonction Morph.

En plus du concept d'empilement de sons, vous pouvez également répartir les sons sur le clavier et sa plage dynamique. À ce stade, un tout nouveau monde s'ouvre pour d'autres sons qui changent de caractère en fonction de la façon dont vous jouez. Vous connaissez ce moyen de programmation sonore non seulement grâce à ce qu'on appelle le multi-échantillonnage, qui, dans la section AWM2 du MONTAGE, fournit des imitations d'instruments réalistes de manière élaborée. Vous connaissez probablement aussi le système grâce à certains succès des

années 1980. Là-bas, les studios ne s'appuyaient pas forcément sur les sons de l'incontournable DX7 pour les grosses productions, mais utilisaient plutôt son grand frère au format rack : le TX816, avec ses huit 16-fold polyphonic TF1 units, pouvait empiler 8 fois les sons et les répartir sur le clavier. Et bien sûr, c'est exactement ce que le MONTAGE peut faire aussi, uniquement avec des filtres individuels, des effets et une génération de sons FM généralement plus puissante.

J'espère que cela vous inspirera suffisamment pour commencer un nouveau cycle de conception sonore.

Amusez vous  *Ulf Kaiser*

4.45 Monter le volume

Traduction de « MusicProductionGuide_2021_05_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Je prends toujours des suggestions pour de nouveaux articles à partir de cas d'assistance, de forums et de groupes Facebook traitant des derniers synthétiseurs Yamaha. Les questions qui se posent montrent toujours les domaines qui ont encore besoin de connaissances. Parfois, ils font référence à des sujets qui ne semblent pas si complexes au premier abord, mais qui peuvent néanmoins poser de petits défis.

J'aimerais aborder aujourd'hui un sujet - soi-disant simple - : le volume. Bien sûr, le titre se veut avec un clin d'œil, il ne s'agit pas de "fort, plus fort, le plus fort". Des boutons virtuels pour le volume, également appelées niveau dans la suite, existent à de nombreux endroits dans le monde des paramètres de MONTAGE et MODX. Dans la plupart des cas, il ne s'agit pas d'un volume absolu, mais d'un ratio.

De plus, de nombreux paramètres affectent le volume sans que cela soit explicitement prévu.

La question est souvent « "Comment puis-je rendre xx plus fort ou plus doux? », où le « xx » peut signifier Live Set, Performance, Part, Element ainsi qu'Operator. Je vais donc essayer de donner commeun aperçu aussi complet que possible des paramètres qui entrent en jeu.

4.44.1 CONTRE LE FLUX DU SIGNAL 967
4.44.2 DANS UNE PERFORMANCE 969
4.44.3 INFLUENCEURS 971
4.44.4 COSMETIQUE 972
4.44.5 EN PRATIQUE 973
4.44.6 CONCLUSION 974

4.45.1 Contre le flux du signal

Le signal aux Sorties de l'instrument est généré par au moins un Sample ou un Opérateur. Il passe par de nombreuses étapes avant de quitter l'instrument. Je vais procéder dans la

direction opposée et indiquer les endroits où les commutateurs peuvent être réglés pour la force du signal.

Le dernier maillon - et donc notre première étape - dans la chaîne des possibilités de contrôle est le contrôle « MASTER VOLUME » sur le panneau de contrôle de l'instrument. Il a un effet proportionnel sur tous composants influençant le volume dans le flux de signal avant lui.

Le volume global de la génération de sons peut être réglé globalement dans « UTILITY ». Ce paramètre est comparable à la commande de gain d'une console de mixage et sert au réglage général du volume, par exemple à un système de sonorisation ou à des haut-parleurs actifs. Il peut être trouvé ici:

UTILITY > General > Audio I/O > “Output”

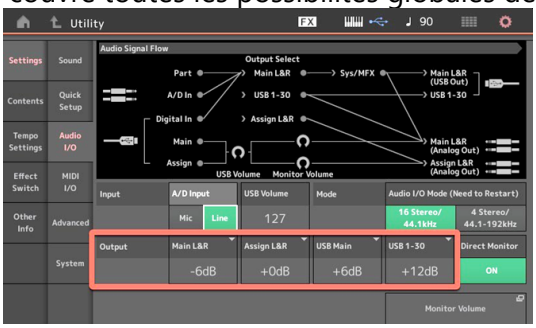
L'augmentation ou la diminution se fait par pas de 6 dB de -6 dB à +12 dB et peut être sélectionné individuellement pour les sorties analogiques et numériques. #01

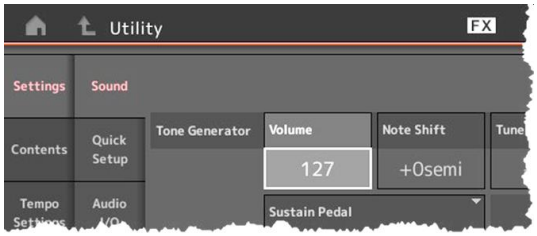
De plus, il existe ici une option de réglage continu pour le volume de la génération de tonalité de 0 à 127 :

UTILITY > General > Sound > “Tone Generator - Volume” #02

Cela couvre toutes les possibilités globales de contrôle du volume.

#1





#2

L’étape suivante est le Live Set. À première vue, cela peut soulever des questions. En fait, cependant, les questions liées au paramètre « Volume » dans le Live Set reviennent sans cesse à intervalles réguliers.

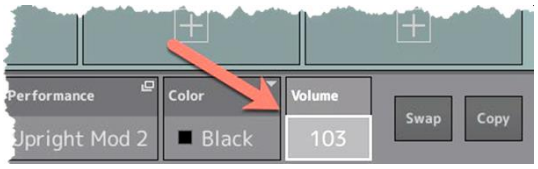
Pour rappel, il existe trois manières d'assigner une Performance à un Live Set Slot.

- ✓ Depuis le Live Set :
  EDIT > Tapez sur "+" dans un Slot vide
  EDIT > Tapez sur "Performance" en bas au centre de l'écran #03
- ✓ À partir de l'écran d'accueil des performances :
  SHIFT & **LIVE SET**

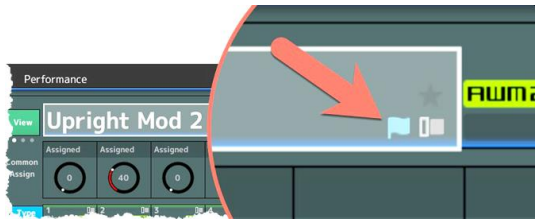
Avec cette assignation, le Volume de la Performance est automatiquement copié dans le paramètre « Volume » du Live Set. Cependant, ce paramètre n'est visible qu'en mode d'édition du Live Set. Cela permet d'enregistrer une valeur indépendante du volume programmé de la Performance avec le Live Set. De cette façon, une Performance qui est utilisée plusieurs fois dans différents Live Sets peut être ajustée en termes de volume pour la situation respective sans avoir à l'enregistrer comme une nouvelle version juste à cette fin.

La valeur du paramètre « Volume » du Live Set est envoyée à la Performance lorsque le Live Set Slot est appelé - seulement temporairement ! #04 Le « Edit Flag » dans l'affichage d'accueil des performances indique ce changement. #05

#3 



#4

#5 

Le paramètre « Volume » du Live Set est doncsupérieur au « Volume » programmé dans la Performance.

En résumé, cela se traduit par le comportement suivant :

- ✓ Si j'appelle une performance avec une valeur de volume enregistrée de 100 via **CATEGORY SEARCH**, la valeur enregistrée s'applique.
- ✓ Si j'appelle la même Performance à partir d'un Live Set dans lequel la valeur de « Volume » est réglée sur 120, cette valeur est appliquée lorsque la Performance est appelée. Il apparaît sous...
  EDIT> General> "Volume"
  ... comme s'il y avait été changé sans avoir sauvegardé la Performance.

4.45.2 Dans une performance

Cela nous amène au volume d'une performance. Cette valeur est stockée avec la performance et peut être définie à partir de deux écrans différents.

- ✓ À partir de l'écran d'accueil des performances :
  EDIT> General> "Volume"

- ✓ Alternativement (également depuis l'écran d'accueil des performances) :
  Mixing > Virtual Fader “Mst” #06

Au niveau inférieur se trouvent les volumes des parties. Ils peuvent être ajustés en mode « Performance Play » (écran d'accueil actif) avec les 8 curseurs tant qu'aucune partie n'est sélectionnée (la LED verte s'allume pour "Part 1-8" ou "Part 1-4" sur le MODX). #07

Si, par contre, une partie et son fader virtuel sont sélectionnés, le volume de la partie peut être réglé à l'aide de la molette de données ou des boutons **DEC/NO** - **INC/YES**. La valeur réglée est affichée sous le fader. #08

#6

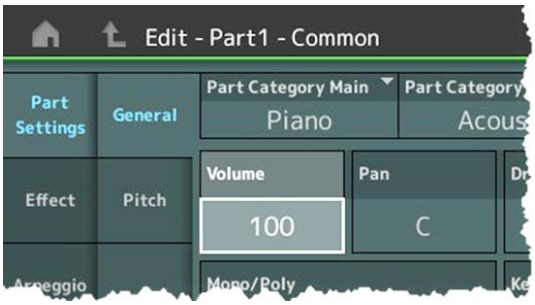




#7

#8





#9

Ce paramètre de volume de partie peut également être trouvé en mode édition via le chemin suivant :

"Edit - Part x - Common" > Part Settings > General > Volume #09

Le volume de la partie est la valeur supérieure pour la somme de tous les éléments ou opérateurs - selon le type de partie. Cela nous amène "tout droit", pour ainsi dire, à l'origine du signal. Les paramètres de volume des parties AWM2 se trouvent ici lorsqu'un élément est sélectionné :

"Edit - Part x - Element x" > Amplitude > Level/Pan > "Level" #10

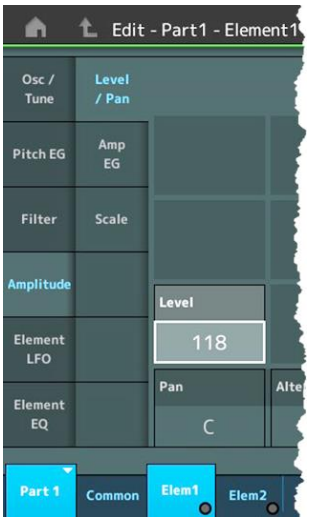
Pour une partie FM-X :

« Edit - Part x - Operator x" > Level > "Level" » #11

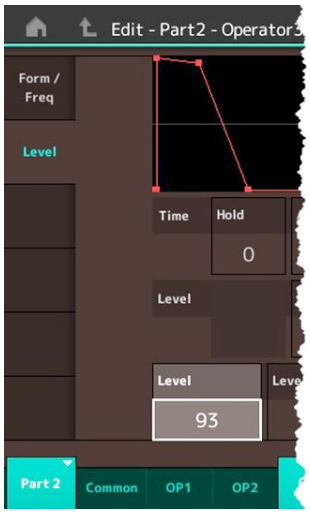
Les parties de batterie sont des parties AWM2 "spécialisées", la structure et la dénomination des paramètres sont donc légèrement différentes :

« Edit - Part x - Drum Key x" > Level/Pan > "Level » #12

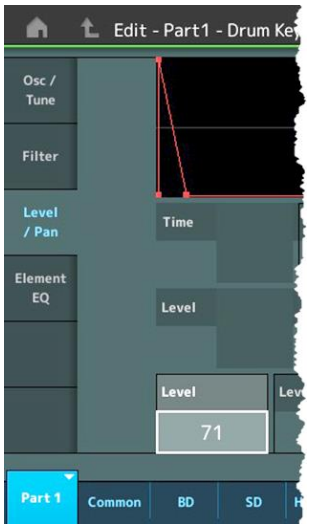
Cela couvre tous les paramètres qui peuvent être directement affecté au contrôle du volume en premier lieu.



#10



#11



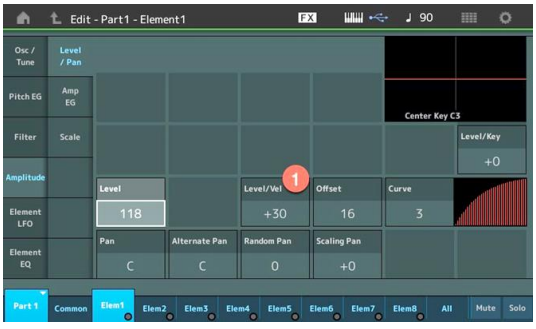
#12

4.45.3 Influences croisées

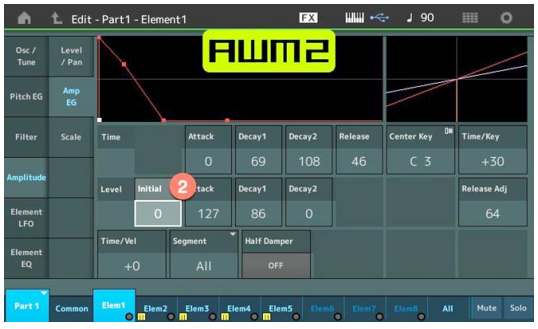
Au-delà des bases décrites, il existe d'autres paramètres qui influencent de manière décisive le volume du signal, directement ou indirectement. Dans ce cas, je commence à l'origine du signal, dans l'élément ou l'opérateur, et je « progresse » vers les sorties. Il peut y avoir diverses influences réciproques entre les paramètres qui ont un impact sur la puissance du signal. Cependant, je me limiterai aux paramètres qui ont uninfluence directe sur le volume. Pour plus de clarté, je vais numéroter les champs correspondants dans les captures d'écran et les marquer avec le drapeau AWM2 ou FM-X.

Velocity (1) détermine le volume de l'élément en fonction de la vélocité. #13

L'Enveloppe (EG) détermine le volume - Niveau (2) - sur l'axe du temps de la frappe au relâchement. #14



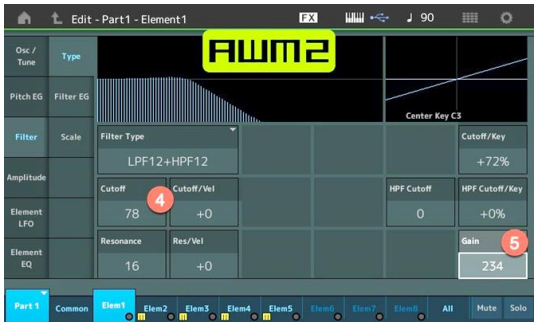
#13



#14



#15



#16

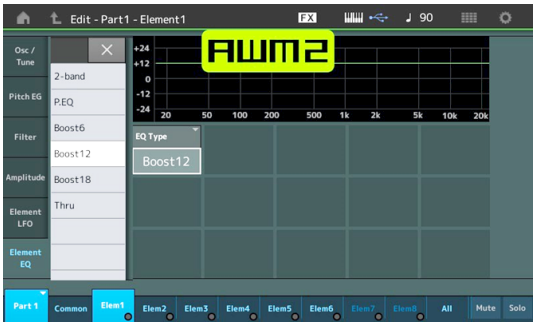
Via "Scale" (3), le volume peut être influencé sur toute la plage du clavier et ainsi harmonisé. #15

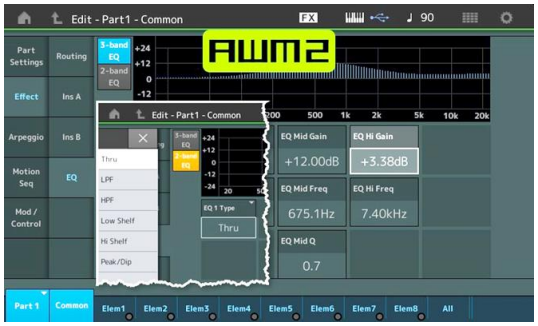
La valeur de coupure dans le filtre (4) a une influence indirecte sur le volume, mais dépend fortement du signal. Pour compenser cela, il existe le paramètre "Gain" (5), qui convient également pour augmenter ou diminuer le volume d'un élément individuel indépendamment du filtre. L'enveloppe de filtre et la mise à l'échelle se comportent de manière analogue à celles de l'enveloppe d'amplitude déjà décrites, uniquement liées au filtre. #16

Un égaliseur est pratiquement un contrôle de volume pour abaisser ou augmenter une certaine fréquence ou plage de fréquences. Dans l'Element EQ (6), cependant, il existe également des préréglages dits "Boost" qui peuvent augmenter une bande de fréquences entière - et donc tout le volume - en conséquence. #17

Le « 3-band EQ » du Part Equalizer (Part EQ) propose des Mids paramétriques, le « 2-band EQ » quelques Presets pour des applications spéciales. Les deux égaliseurs peuvent fonctionner en parallèle. #18

#17

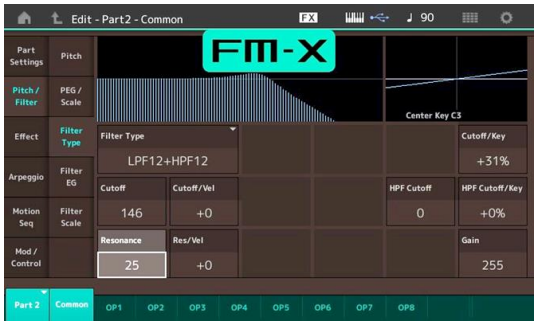




#18

#19





#20

Il en va de même pour l'enveloppe FM-X et pour l'enveloppe AWM2. Certains des paramètres ont un nom légèrement différent (par exemple « Level/Vel ») (7) et le « KeyScaling » se trouve sur la même page avec les paramètres encadrés sous (8). Cela fonctionne aussi un peu différemment, mais une description détaillée irait trop loin ici. #19

Avec le FM-X-Engine, le filtre est situé dans la zone commune de la partie sous "Pitch/Filter", mais fonctionne autrement comme décrit ci-dessus, y compris l'enveloppe et la mise à l'échelle. #20

L'égaliseur de partie fait également partie de la partie FM-X et fonctionne comme décrit ci-dessus. #21

Avec cela, cette zone est largement couverte et nous pouvons passer au niveau suivant, la zone de ...

4.45.4 Cosmétique

Jusqu'à présent, nous avons principalement travaillé avec les signaux bruts du générateur de tonalité, tout au plus le filtre est une exception, car il influence le son de manière décisive. Sinon, c'est la "compétence de base" des effets. Certains d'entre eux ont également uninfluence

significative sur le volume, s'ils ne sont pas spécialement conçus pour la dynamique. Ce serait probablement un défi - pour les auteurs et les lecteurs - d'inclure tous les effets disponibles dans MONTAGE / MODX dans cette rubrique. Je vais donc me limiter à l'essentiel.

Les effets d'insertion d'une partie et la variation (effet système) contiennent la même sélection de 88 effets. Dans notre contexte, il y a avant tout un EQ, le VCM EQ 501 de la catégorie « Misc ». En plus des paramètres typiques, il offre un paramètre séparé « Level » avec lequel le volume peut être ajusté. #22

Selon que l'égaliseur est utilisé dans le chemin d'insertion d'une partie ou dans l'effet de variation, il affecte uniquement la partie individuelle ou peut être alimenté par le paramètre « Variation Send » de chaque partie. Bien sûr, tous les compresseurs (Comp) et distorsion (Dist) ont une énorme influence sur le volume. #23

Avec les effets décrits ci-dessus dans la partie ou les Effets Sysème, nous ne sommes pas encore tout à fait à la sortie. Le dernier maillon de cette chaîne est le « Master Effect » ou le « Master EQ ». Cela se voit clairement sur la page Routing des effets système. #24

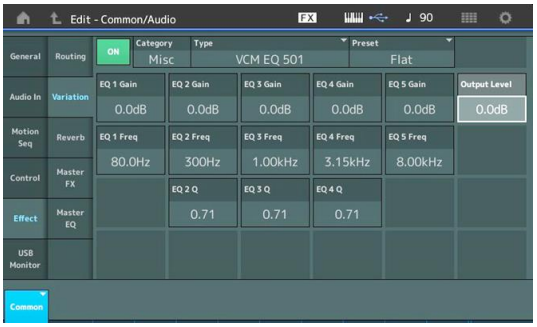
Ici, un compresseur multibande, par exemple, peut être utilisé dans l'effet principal pour donner au signal de somme d'une performance un "coup de pied supplémentaire", si nécessaire.

Je pense que nous en avons maintenant assez parlé de la « forêt de paramètres » et il est temps de faire un petit résumé sous le terme générique :

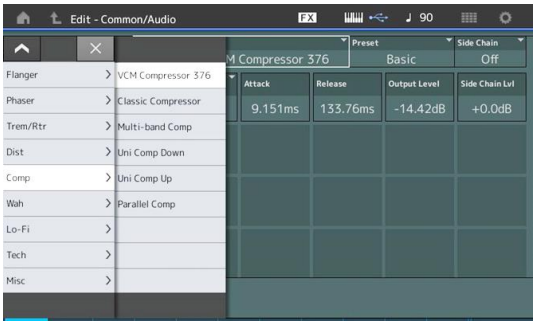
#21



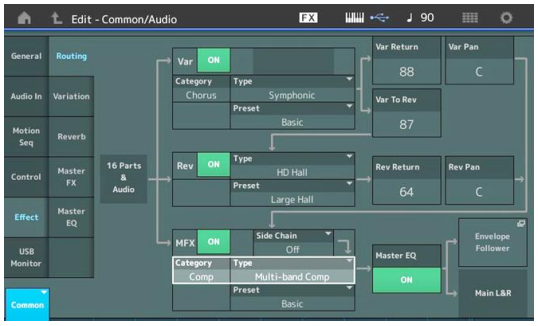
#22



#23



#24



4.45.5 En pratique

Il y a beaucoup de lectures sur le sujet du volume, c'est une petite science en soi. Une sonie mesurée, par exemple, s'écarte considérablement de la sonie perçue. Même si toutes les plus de 6 300 formes d'onde en ROM avaient été normalisées à 0 dB, celane signifie pas qu'ils "sonnent" tous au même volume.

Comme mentionné au début, ce sont les rapports de volume qui posent souvent un défi, et non le réglage d'un volume principal avec le contrôle désigné. Et bien sûr, la baisse du volume n'est généralement pas le problème dans la grande majorité des cas.

Par exemple, la question se pose parfois de savoir comment je peux aider un ou plusieurs éléments spécifiques à s'affirmer davantage lorsque le niveau d'élément est déjà à la limite supérieure. Limités à l'élément, « Element EQ (Boost) » et « Filter Gain » entrent en considération. Si le « Part Volume » offre encore de la place pour une augmentation, ce serait aussi un moyen. En contrepartie, certains Éléments devraient être abaissés en proportion.

Pour le « Part Volume », le niveau de sortie dans l'égaliseur de partie peut également être utilisé pour une augmentation. Si tout cela ne suffit pas, un effet d'insertion correspondant devra être choisi, tel que l'égaliseur VCM ou un compresseur. Et ici aussi, le volume global de la performance peut être pris en considération.

Souvent, ce n'est même pas le volume actuel - peut-être déjà à la limite - d'une partie, d'un élément ou d'un opérateur qui pose problème. Le niveau de l'opérateur et de l'élément et le volume de la partioe sont des destinations fréquemment utilisées dans l'assignation de contrôle. Si l'on veut avoir une mobilité ascendante et descendante avec une telle Destination, il faut agir. En effet, une valeur maximale ne peut plus être augmentée par l'assignation de contrôle.

Si, par exemple, le volume d'une partie qui est déjà stocké peu de temps avant sa valeur maximale doit être augmenté par le **Super Knob** dans certaines situations, il serait d'abord nécessaire de baisser le volume de partie préprogrammé. La compensation peut être effectuée dans le Part-EQ en utilisant le paramètre « OutputNiveau ». Si le niveau d'élément était la cible de l'assignation, l'égaliseur d'élément serait remis en question.

Un exemple classique est l'assignation de la coupure dans l'assignation de contrôle. Si le filtre est fermé, dans de nombreux cas, il y a une diminution notable du volume. Cela peut être résolu avec une affectation parallèle pour compensation. Cependant, ceci n'est possible que s'il y aen fait "encore place" à l'amélioration.

4.45.6 Conclusion

Pour les raisons que j'ai expliquées, il s'agissait surtout d'augmenter le volume, mais toujours en proportion. J'espère avoir pu résoudre une ou deux questions et en même temps attirer l'attention sur les "vis" - certes parfois quelque peu cachées - pour tourner le volume.



Hans-Peter Henkel

4.46 « Smooth Morphing »

Traduction libre de « MusicProductionGuide_2022_01_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

La fonction « Smart Morph » (MONTAGE à partir de la version OS3.5 et MODX à partir de la version OS 2.5) permet de trouver de nouveaux sons FM-X de manière ludique mais aussi planifiée, sans avoir à se plonger dans les profondeurs de paramètres et les contextes des 8 opérateurs FM.

Nous avons déjà traité ce sujet dans deux articles du Music Production Guide, téléchargeable ici :

- ✓ Smart Morph — Février 2021 — § 4.40 ci-dessus
- ✓ Smart morph – Construire des sons empilé — Avril 2021 — § 4.44 ci-dessus

Dans cet article conclusif, nous aimerions aborder quelques aspects supplémentaires. L'objectif principal de cet article est d'apporter une certaine prévisibilité au morphing et de discuter de l'utilité de plusieurs sources de morphing.

4.45.1 UN BREF RESUME 975
4.45.2 DES VOIES RAPIDES VERS LE NOUVEAUDES SONS 975
4.45.3 LA REALITE MORPHEE EST PLUS COMPLEXE 976
4.45.4 ÇA DEVIENT PLUS COMPLEXE 977
4.45.5 CONNAITRE ET PREPARER VOS SOURCES 978
4.45.6 SONS SIMILAIRE OU OPPOSES ? 979
4.45.7 COMBIEN DE SOURCES SONT UTILES ? 980
4.45.8 SAISIR LE MOMENT 980
4.45.9 SE PASSER DE LA « MORPH MAP » ? 981
4.45.10 LE MORPHING N'EST PAS TOUT 981
4.45.11 CREER DES PILES EN UN RIEN DE TEMPS 981
4.45.12 METHODE DE ROTATION 982
4.45.13 UTILISATION DES SCENES 982

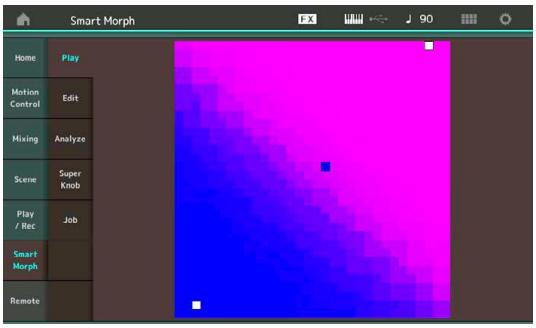
4.46.1 Un bref résumé

Jusqu'à 8 parties FM-X (parties 9 à 16) peuvent être analysées afin de générer de nouveaux sons via des méthodes d'intelligence artificielle, qui portent proportionnellement les caractéristiques sonores des sources. Après cette analyse, ces sons peuvent être appelés via une carte colorée dite auto-organisée (self organized) qui est automatiquement créée dans la partie 1. Elle contient un total de 1 024 variantes sonores dans 32 x 32 cellules. Le processus est en fait un véritable morphing, car les ensembles de paramètres FM-X des sources impliquées sont pris en compte dans leur intégralité et transformés les uns dans les autres. L'analyse elle-même ne peut pas être influencée, mais peut être déclenchée plusieurs fois, chaque fois avec des résultats différents. La Morp Map résultante elle-même est une interface utilisateur intuitive pour récupérer les résultats sonores.

4.46.2 Des voies rapides vers le nouveaudes sons

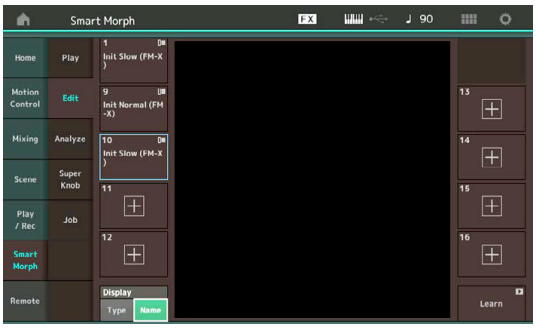
Dans les exemples précédents, nous avons travaillé avec deux sources. Ceci est assez avantageux pour comprendre le processus. Les Morph Sources sont marquées en blanc sur la « Morph Map », mais elles ne peuvent pas être déplacées et ne se trouvent pas toujours dans les coins de cette carte. L'analyse crée donc ses propres interprétations, qui sont ensuite mises à la disposition de l'utilisateur.

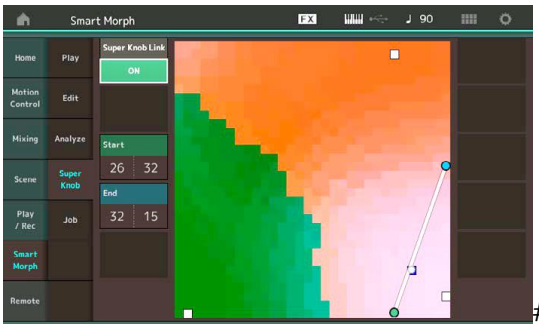
Avec deux sources, la transition du son1 au son 2 est généralement facile à suivre. La Figure #01 montre une Morph Map basée sur deux Morph Sources (carrés blancs) et la Position Morph actuelle marquée d'un carré bleu.

#1 



#2

#3 



#4

Pour une prise en main, effectuez d'abord le test suivant :

- Appeler Performance Init Normal (FM-X)
- Créez une variation de ce son en donnant aux enveloppes de niveau des 8 opérateurs un temps d'attaque nettement plus long
- Enregistrez ce son sous un nouveau nom
- Appelez à nouveau Performance Init Normal (FM-X)
- Passer à la vue « Smart Morph »
- Dans la zone « Edit », placez Init Normal (FM-X) sur Part 9 et la variante de ce son que vous venez de créer sur Part 10
- Déclenchez l'analyse en appuyant sur « Learn »
- À l'aide de la « Morph Map » résultante, vous pouvez maintenant clairement effectuer un morphing entre les deux variantes sonores

Conseil: À ce stade, je vous recommande d'essayer la fonction Super Knob et de définir un axe entre les deux sons Source en définissant les entrées de coordonnées pour « Start » et « End », sur lequel vous pouvez ensuite naviguer à l'aide du **Super Knob**. Assurez-vous que la fonction « Super Knob Link » est activée. #04

4.46.3 La réalité morphée est plus complexe

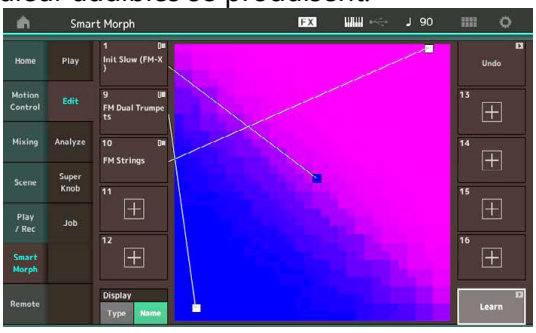
Notre premier exemple est facile à comprendre car les deux ensembles de paramètres des Morph Sources impliqués sont les mêmes à l'exception des « Envelope Times ». Bien sûr, cela n'est vrai que dans des cas exceptionnels. Sachez maintenant que le morphing entre les sons FM-X prend en compte tous les paramètres FM des parties concernées. L'utilisation de deux Morph Sources n'est donc nullement une « mesure d'économie », mais déjà assez complexe. Pour un deuxième test suivez les étapes ci-dessous :

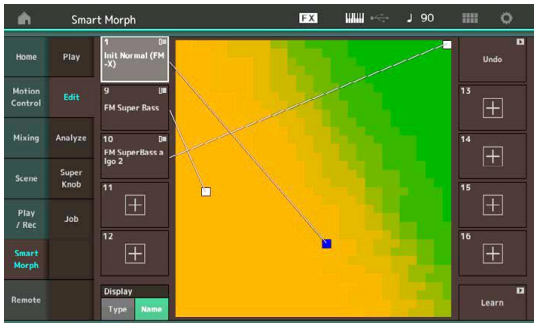
- Revenez à la zone d'édition de la vue Smart Morph
- Supprimer les parties 9 et 10
- Sélectionner la Performance « FM Dual Trompets » à partir de la Catégorie Brass pour la partie 9

- Pour la partie 10, sélectionnez « FM Strings » dans la catégorie Strings
- Démarrer l'analyse via « Learn »

Vous remarquerez que l'interpolation de ces deux Morph Sources est assez convaincante et toujours clairement énoncée. Cependant, dans la zone médiane entre les deux sons, il existe une zone où des résultats inattendus et difficilement prévisibles peuvent être trouvés. De tels « points de rupture » se produisent lorsque des valeurs de paramètres défavorables « fusionnent » pendant le morphing. En règle générale, ceux-ci ne peuvent pas être complètement évités. Néanmoins, il faut être conscient de certains écueils. #05

Dans de nombreux cas, les changements de paramètres durs sont responsables. Tous les paramètres FM-X n'ont pas une plage de valeurs variables. Il existe également des commutateurs plus simples tels que le réglage de l'opérateur Ratio/Fixed ou des paramètres beaucoup plus grossièrement maillés tels que Feedback ou le paramètre Spectral pour les opérateurs individuels. Si l'interpolation atteint de telles plages pendant le morphing, des sauts de valeur audibles se produisent.

#5 



#6

Voici un autre essai :

- Appelez Performance « FM Super Bass » et créez une deuxième variante sonore qui utilise un algorithme différent
- Enregistrez cette performance sous un autre nom
- Créez maintenant une nouvelle performance, par exemple en appelant « Init Normal (FM-X) »
- Affectez les parties 9 et 10 avec « FM Super Bass » et la variante que vous venez de créer avec l'algorithme modifié
- Démarrer l'analyse avec « Learn »

Vous verrez que des « zones mortes » apparaissent sur la « Morph Map » entre les Morph Sources marquées. L'explication à cela : la sélection de l'algorithme lui-même est un excellent exemple d'un paramètre qui peut entraîner des changements sonores brusques. Si les sons source utilisent des algorithmes différents, ceux-ci doivent également changer à certains points de la « Morph Map ». #06

Note: Vous ne pouvez éviter de telles difficultés que si vous travaillez avec des doublons de performance et ne modifiez que des paramètres avec des plages de valeurs variables.

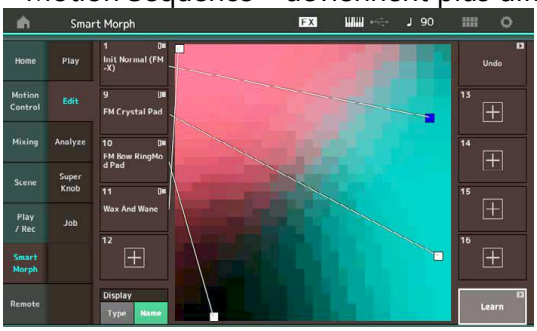
4.46.4 Ça devient plus complexe

Les méthodes de travail et les conseils mentionnés ci-dessus s'appliquent de la même manière aux scénarios impliquant plus de 2 sources de morphing. D'une part, plus de Sources signifie une plus grande variété de sons sur la « Morph Map », mais toujours aussi une plus grande

complexité et une clarté réduite. De plus, le nombre de zones inutilisables sur la carte augmente.

Donc, à la fin, vous devez prendre une décision de base pour la performance respective. Demandez-vous si vous visez une variété de sons ou un meilleur contrôle du son ? Dans tous les cas, il est logique de penser à certains aspects organisationnels à l'avance afin d'obtenir finalement des résultats plus prévisibles. #07

Note : Vous n'êtes pas obligé de le faire, bien sûr, et vous pouvez donner une chance au hasard. Du moins pour l'auteur de ces lignes, mélanger plusieurs Morph Sources puis rechercher des sons intéressants dans la « Morph Map » est une tâche inspirante, même si les résultats sont généralement peu prévisibles voire imprévisibles et des modulations significatives via le **Super Knob** ou son animation via « Motion Sequence » deviennent plus difficile.

#7 

4.46.5 Connaître et préparer vos sources

Je pense qu'il est conseillé de faire une liste des Performances FM-X Single Part appropriées. Cela peut se faire à la main avec quelques notes, mais aussi via la fonction « Favoris ». La sélection dans la section « Smart Morph » elle-même est de toute façon limitée aux performances FM-X à une seule partie. Néanmoins, il est utile de connaître les sons que vous souhaitez utiliser. #08

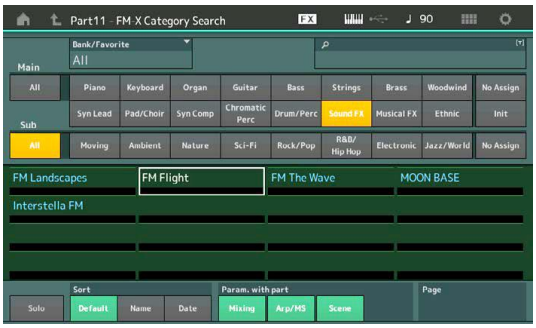
De plus, déjà avec deux sons source, il est logique de développer une idée des objectifs sonores souhaités. Cela conduira inévitablement à une idée des structures appropriées pour les sons Source. Idéalement, jouez avec les sons source pendant un certain temps et notez s'il y a certaines caractéristiques qui pourraient conduire à problèmes lors du morphing. Cela inclut, par exemple, l'existence de différents algorithmes.

Mentalement, vous pouvez trier ces sons dans certaines catégories, qui pourraient être :

- ✓ transitoire percussif, rapide ou lent
- ✓ avec ou sans phase soutenue
- ✓ métallique, boisé, bruyant
- ✓ ouvert, mordant, chaud, sombre

Le danger d'éventuelles incohérences augmente naturellement avec le nombre de Morph Sources.

Faites également attention aux désaccords ou aux sons à fréquences fixes dans les Opérateurs. Ceux-ci peuvent conduire à des résultats étranges et disharmoniques lors du morphing. A l'inverse, j'ai régulièrement réussi à mixer des sons percussifs, parfois avec des basses. #09

#8 


 #9

Note: Rappelez-vous que seuls les paramètres FM-X sont pris en compte lors du morphing. Le reste de la partie reste inchangé, c'est-à-dire l'utilisation d'éventuels filtres et effets d'insertion. Les paramètres de la première partie, qui est remplacé par le processus de morphing, continuent de s'appliquer ici. Si vous valorisez une base neutre, choisissez donc une Part « Init » (vide) à laquelle vous pourrez ensuite donner le « cadre » souhaité

4.46.6 Sons similaire ou opposés ?

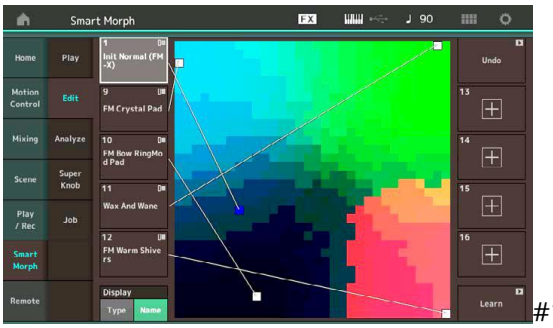
Si vous souhaitez obtenir les résultats avec un certain objectif, il existe souvent des caractéristiques par lesquelles vous souhaitez rechercher des « sons partenaires ». C'est là que vos notes peuvent être utiles.

Une méthode utile consiste à diviser initialement votre décision en 2 alternatives :

- ✓ Sélectionnez plusieurs sons avec des caractéristiques similaires, tels que des pads flottants, des basses, des pianos électriques ou des instruments de percussion. Si vous utilisez des sons Source associés, la « Morph Map » résultante devrait également fournir des sons qui changent constamment de timbre mais conservent un caractère de base similaire en ce qui concerne ces mêmes attributs, comme une certaine percussion. #10
- ✓ Sélectionnez des groupes de sons qui ont des caractéristiques sonores opposés. Après l'analyse, vous avez la possibilité de vous déplacer selon certains axes entre ces attributs sonores, par exemple des sons rapides aux sons lents, de spectres réduits à complexes, ou d'un timbre boisé à un timbre métallique.

Conseil: L'idée de paires opposées semble indiquer que les sons source correspondants sont placés l'un en face de l'autre dans la carte. Cependant, cela ne doit pas être le cas du tout, car l'IA prend ses propres décisions. En fait, vous n'avez mentalement décidé que d'un aspect opposé du son et avez probablement ignoré d'autres paramètres, tandis que l'IA examine tous les paramètres. En bref : vous ne pouvez pas déterminer une pondération avec Smart Morphs. Si nécessaire, vous pouvez essayer plusieurs analyses ou trouver et définir un axe approprié pour le contrôle par le **Super Knob**.

#10 

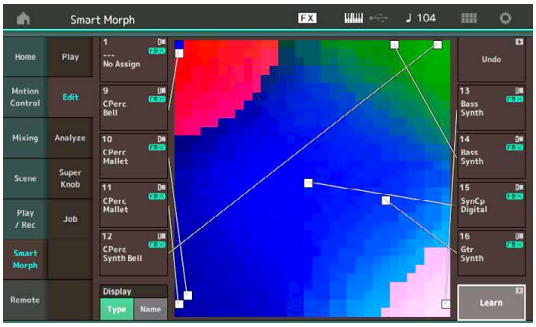

 #11

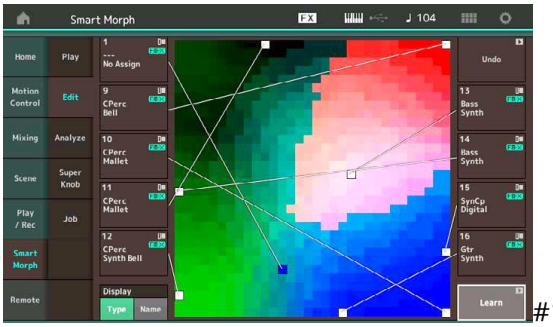
4.46.7 Combien de sources sont utiles ?

Bien que jusqu'à 8 Parts puissent être prises en compte dans le morphing, cela me semble n'avoir de sens que dans des cas exceptionnels. Ma recommandation est de concevoir le morphing de manière à ce que vous puissiez encore imaginer approximativement dans quelle direction l'interpolation se développera lorsque vous vous déplacerez le long des axes de la « Morph Map ».

En règle générale, cette prévisibilité est obtenue facilement avec 2 sons et reste tout à fait possible avec 3 sons. Même 4e sources de morphing peuvent parfois encore être gérées de manière raisonnable, mais ont souvent déjà de nombreuses zones inutilisables. Aucune recommandation absolue ne peut être faite, car cela dépend toujours des sons source. Les sources dupliquées et légèrement modifiées permettent un taux de réussite plus élevé que des sons complètement différents. #11

Le gain contrôlé avec plus de 4 sources est, à mon avis faible. Ici, l'imprévisibilité sans aucun doute excitante prend le dessus. Des sons intéressants peuvent néanmoins être trouvés rapidement. Et il est même vrai que plus il y a de sons Source inclus dans l'analyse, plus la variance dans une nouvelle analyse est grande. Lors de la recherche de nouveaux sons dans de tels scénarios, la prochaine exécution de l'analyse peut remplacer les modifications ailleurs. #12, #13

#12 

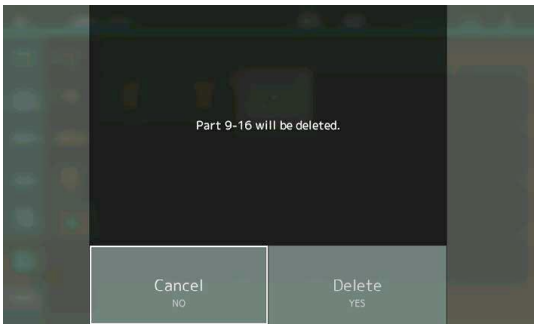


#13

4.46.8 Saisir le moment

En gros, en vous déplaçant à l'intérieur mais aussi en créant de nouvelles « Morph Maps », vous pourrez rapidement découvrir de nouveaux sons. Profitez de cette opportunité et enregistrez les résultats que vous aimez. L'enregistrement et le nommage des sons ainsi que les actions d'organisation associées doivent se faire rapidement et naturellement. Malgré votre volonté de planifier, n'ayez pas peur d'utiliser le curseur bleu de manière ludique. Ça vaut le coup!

Note : N'oubliez pas qu'après le morphing, les Sources ne sont plus nécessaires pour générer le son. La partie 1 contient toutes les informations. À l'aide de la fonction « Job », vous pouvez supprimer les parties 9 à 16 dans les résultats enregistrés. La « Morph Map » est toujours conservée. Cependant, il ne s'applique qu'à la première partie. Dès que ce son est copié dans une autre Part, il perd ses capacités de morphing mais conserve les valeurs de sa Morph Position. Mais cela ne doit pas être un problème. #14

#14 

4.46.9 Se passer de la « Morph Map » ?

En fait, le morphing variable n'est pas toujours nécessaire. De même, en explorant la « Morph Map », vous pouvez trouver un son excitant que vous aimez tel qu'il est.

Si vous enregistrez un tel son, vous pouvez déclencher la suppression de la « Morph Map » directement dans la partie elle-même via la fonction « Job ». Ceci est également utile si vous souhaitez accéder aux paramètres FM-X conventionnels qui sont autrement inaccessibles ou peu utiles. Autre avantage : Le nombre de Smart Morphs est limité à 128 emplacements mémoire dans la User Memory et par Library. Ainsi, si vous n'avez pas besoin d'une « Morph Map », vous pouvez simplement stocker le son comme une performance FM-X conventionnelle et bénéficier des capacités de stockage nettement supérieures pour ce type de performance.

4.46.10 Le morphing n'est pas tout

Aussi agréable que soit la fonction Smart Morph, il ne faut pas ignorer les autres possibilités d'accès au niveau Part. Comme vous le savez, les 8 **Assignables Knobs**, le **Super Knob** et les **autres contrôleurs** peuvent être utilisés pour traiter divers éléments de la génération de sons et pour régler les décalages de certaines fonctions.

Il est logique de contrôler l'accès direct, comme au filtre, via les **contrôleurs**, tandis que la « Morph Map » fournit des résultats plus complexes. De cette façon, vous obtenez un contrôle sonore ciblé à plusieurs niveaux.

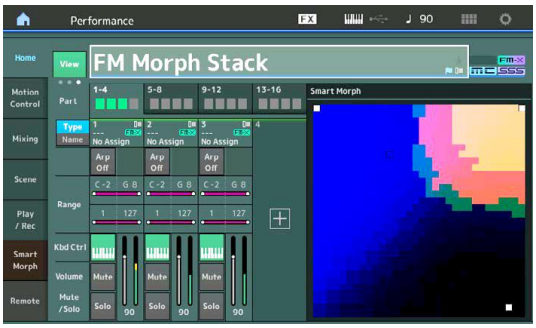
Deux sons presque identiques qui diffèrent par leur temps d'attaque peuvent être réalisés beaucoup plus facilement via le contrôle par les **contrôleurs** des paramètres d'attaque. Si, d'autre part, vous transformez deux sons dans lesquels différents composants sonores FM-X d'opérateurs individuels varient leurs temps d'enveloppe, alors la « Morph Map » a un avantage car elle prendra ces différences en compte individuellement dans la transition.

Ici, vous pouvez à nouveau définir un axe le long duquel vous pouvez vous déplacer avec le **Super Knob**.

4.46.11 Créer des piles en un rien de temps

La création de parties dupliquées est un moyen efficace de créer des sons plus complets et plus complexes. Voici un exemple simple :

- Copiez Morph Part 1 en position 2 et déplacez le Pitch vers le bas d'une octave ou deux
- Répétez le processus de copie pour la partie 2 et créez une autre copie sur la partie 3 #15
- Dans la vue « Mixer », effectuez un panoramique des parties 2 et 3 à gauche et à droite #16

#15 



#16

Vous avez créé une triple pile en un rien de temps. Vous pouvez continuer à utiliser la « Morph Map » dans la partie 1 dans son intégralité. En même temps, vous pouvez désormais utiliser différents filtres et effets d'insertion dans 3 parties et ainsi améliorer considérablement le son. La partie Morph n'a pas besoin de jouer un rôle de premier plan. Il peut contribuer tout aussi bien qu'un élément de coloration sonore à un niveau inférieur.

Conseil : Le **Super Knob** et son automatisation possible via « Motion Sequence » offrent de merveilleuses possibilités pour tirer le meilleur parti des sons transformés et réaliser des animations sonores complexes. C'est là que MONTAGE et MODX vont au-delà des possibilités de FM-X.

Enfin, deux autres conseils pratiques :

4.46.12 Méthode de rotation

La structure des parties vous permet d'utiliser à nouveau des parties de morphing fraîchement créées comme points de départ pour d'autres sons. Pour ce faire, copiez simplement la partie1, revenez à la partie 9, puis passez à la vue « Smart Morph ». Une nouvelle analyse et le dernier résultat sonore de l'interpolation entrent dans une nouvelle « Morph Map » en tant que Source.

Utilisation des scènes

La fonction de copie peut également être utilisée efficacement pour créer des variations sonores. C'est là que la fonction « Scene « entre en jeu.

- Créer une Nouveau son dans la « Morph Map »
- Copier la partie 1 dans une partie libre
- Couper la nouvelle partie
- Trouvez une nouvelle position qui sonne bien sur la « Morph Map » et remplissez-en la partie suivante en copiant l'état réel de la partie 1
- Continuez ce processus jusqu'à ce que les parties 2 à 8 soient occupées
- Créez maintenant des « scènes » en réactivant (au moins) une partie à la fois
- Enregistrez une nouvelle « scène » en maintenant enfoncé le bouton **Shift** et en appuyant sur le bouton Scene correspondant. Un moyen rapide et efficace de conserver les Morph Sounds associés dans une Performance. #17

#17 

Maintenant, continuez à vous amuser à trouver des sons


Ulf Kaiser

4.47 Utiliser les effets pour modifier rapidement le son

Traduction libre de « MusicProductionGuide_2022_02_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Les MONTAGE et MODX sont extraordinairement riches en effets. Outre un effet Master global, il existe deux effets Sends variable et Reverb. De plus, il y a deux effets Insert par partie, qui peuvent être utilisés dans le MONTAGE sans aucune restriction et dans le MODX pour les parties 1 à 12. Cela signifie que cette puissance d'effet concentrée est disponible dans le MONTAGE pour chaque partie individuelle et dans le MODX pour 12 parties, et les limitations correspondantes des générateurs de sons multitimbraux antérieurs ont été éliminées.

Ceci est extrêmement utile en direct et en studio, car les effets deviennent partie intégrante de la génération sonore, ce qui rend également inutile l'utilisation de périphériques externes.

Qu'il s'agisse d'échantillons ou de FM, ce potentiel peut être utilisé assez simplement pour élaborer, modifier ou utiliser des sons dans une direction complètement différente.

Yamaha propose une sélection considérable de types d'effets catégorisés à cet effet. De la réverbération au Delay, des effets de modulation, des processeurs dynamiques à la distorsion, et des processus inhabituels tels que les modulateurs en anneau, les Slicers ou Bitcrusher. Seuls les Egaliseurs ne se trouvent pas ici, car les parties et la section principale fournissent des égaliseurs séparément. Pour être plus précis, il existe 26 algorithmes pour le Master FX, 12 algorithmes pour la réverbération et 88 algorithmes chacun pour la section Variation et les inserts de partie A et B. Tous les types d'effets sont également largement configurables.

4.47.1 EFFETS COMME REGLEURS DE « MOOD » 983
4.47.2 TRENDSOUNDS AVEC BEAT REPEAT 985
4.47.3 PIMPING STACKSOUNDS 985
4.47.4 TROUVEZ LE CARACTERE SPECIAL 986
4.47.5 DESSIN A PARTIR DE LA PLAGE COMPLETE 986
4.47.6 PLUS D'EFFETS 987

4.47.1 Effets comme régleurs de « Mood »

Commençons par un exemple simple. Le Performance CFX Concert a fait ses preuves depuis la sortie du MONTAGE pour son imitation authentique d'un piano à queue Yamaha CFX. En donnant à cette performance un effet Lo-Fi, ce son peut être transformé et coupé à l'ancienne en un instant.

- Pressez **EDIT**
- Sélectionner « Effects » et « Master Effects » depuis l'écran tactile

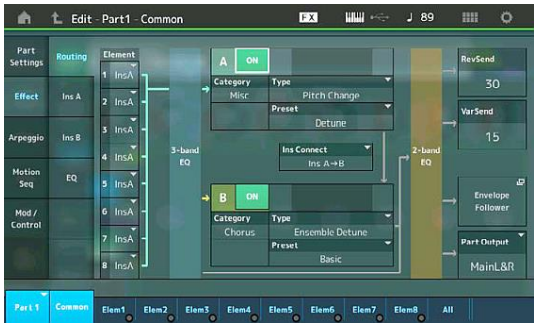
- Activez l'Effet en haut à gauche de l'écran tactile
- Dans la catégorie « Lo-Fi », sélectionnez l'entrée du même nom et le preset « Old Phone »

Le son est fortement coupé à la fin de la plage de fréquences et sonne maintenant immédiatement comme une ancienne ligne téléphonique à faible bande passante. Terminé ! #01

Restons avec le piano pour l'instant.

- Sélectionnez la Performance « CFX ».
  Contrairement à la performance précédente, il n'y a qu'une seule partie ici. Il est donc idéal pour essayer les deux effets d'insertion en équipe.
- Revenez au mode Edit et à la section « Routing » via l'écran tactile.
  Ici, vous pouvez déjà configurer les inserts A et B pour transformez le son de piano droit en une version légèrement désaccordée en quelques clics.
- Pour cela, utilisez l'algorithme « Pitch Change » dans l'Insert A. Configurez l'Effet via le bouton Ins A pour un subtil désaccordage puis ajoutez l'algorithme « Ensemble Detune » pour l'Insert B dans la fenêtre « Routing ». Comme vous pouvez le voir, c'est rapide. #02

#1 



#2

Le modulateur en anneau a des sons plus inhabituels en réserve. Dans ce cas, nous utiliserons la Performance « ARP DUO » comme exemple. Laissez le MONTAGE jouer quelques notes sous la forme d'un arpège.

Comme dans le premier exemple, nous utilisons ici le Master FX.

- Passez en mode « Edit », touchez le bouton « Effect » et accédez à la section Master FX.
- Activez d'abord l'effet dans le coin supérieur gauche.
- Sélectionnez maintenant l'entrée « Ring Modulator » dans la catégorie « Tech » et commencez à ajuster les paramètres.
  N'hésitez pas à utiliser des variations extrêmes, car vous pouvez toujours atténuer l'intensité en filtrant et en modifiant le ratio de mix. Dans ce cas, un chatoiement irréel, dur et partiellement disharmonique peut être appliqué au son, ce qui ne peut généralement pas être obtenu avec des synthétiseurs conventionnels ou même un équipement de studio standard. #03

#3





#4

4.47.2 Trendsounds avec beat repeat

Grâce au puissant arpégiateur, MONTAGE et MODX ont également de nombreux rythmes à portée de main. En conséquence, le traitement des effets synchrones au tempo est également disponible. Un exemple de traitement rapide et efficace est fourni par le kit de batterie du kit de la performance « T's Hip Hop ».

- Démarrez l'arpégiateur et appuyez sur le do inférieur pour faire défiler le rythme.
- Passez maintenant en mode « Edit » et sélectionnez « Effect » et « Master FX » une fois de plus via l'écran tactile.
- Si nécessaire, activez l'effet en haut à gauche et sélectionnez « Beat Repeat Even » etle Preset « Trans Gate » dans la catégorie « Tech ».
  Le rythme reste reconnaissable, mais est manipulé en noires et « haché ». Cela lui donne un caractère plus moderne.
- Jouez maintenant un peu avec les paramètres « Length » et le ratio de mix Dry/Wet. Cela sonne encore plus sauvage avec des notes 1/16 notes pour « Length » et un peu du signal d'origine mélangé.
- Le commutateur « On/Off » pour le Master FX vous permet d'entendre une comparaison du son avec et sans traitement d'effet à tout moment. #04

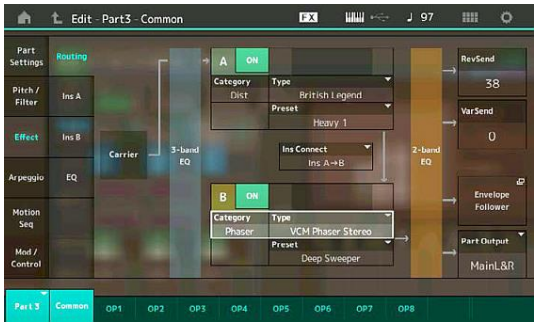
4.47.3 Pimping stacksounds

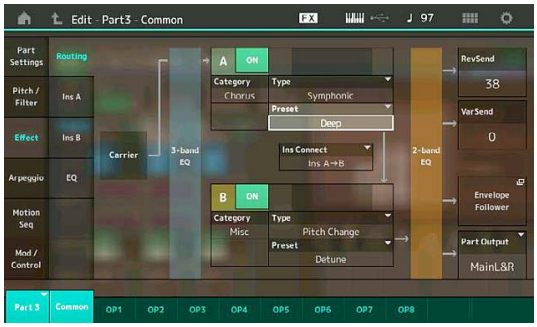
MONTAGE et MODX offrent de nombreux pads riches, y compris le preset « FM PWM PAD ». Si vous jetez un coup d'œil à cette performance, vous remarquerez que le son est composé de 3 parties superposées identiques qui sont réparties dans le panorama stéréo. Dans ce cas, il est logique de modifier le composant placé dans le centre stéréo (partie 3) pour obtenir une variation sonore qui préserve l'idée de base de la performance mais la rend différente.

- En conséquence, sélectionnez la partie 3 et passez en mode « Edit ».
- Dans la section Effet/Routage, vous verrez les deux effets d'insertion A et B actuellement utilisés pour cette partie. Remplacez l'effet dans Insert A par l'algorithme « British Legend » de la catégorie « Dist ».
- Vous entendrez une puissante distorsion ouverte, que vous pourrez ajuster à votre guise via le bouton « Ins A ».
- Ajoutez un effet de modulation à Insert B, par exemple le modèle « VCM Phaser Stereo » de la catégorie « Phaser ».
- Après avoir réglé les effets, revenez au mixeur de performances et réglez le volume de la partie 3. #05

- Alternativement, vous pouvez rendre le même son plus large en donnant à chaque partie son propre effet Chorus pour l'insert A. Essayez-le avec l'algorithme « Symphonic » de la catégorie « Chorus » et, par exemple, avec les Presets « Deep and Analog ».

- Au fait, à partir de l'écran d'édition correspondant, vous pouvez facilement basculer entre les parties à l'aide des boutons de l'interface utilisateur. L'écran reste et affiche immédiatement les paramètres d'effet ou de routage de la partie nouvellement sélectionnée. #06

#5 



#6

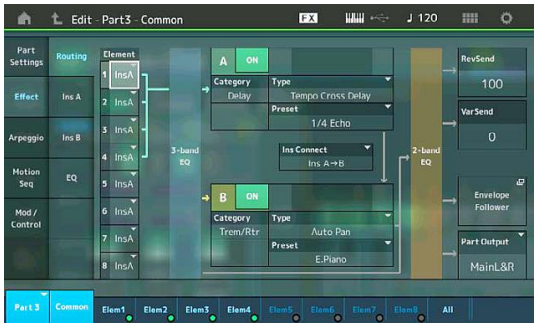
4.47.4 Trouvez le caractère spécial

Particulièrement avec des sons multicouches, il est souvent efficace de sélectionner un layer concis et lui ajouter un nouvel effet.

Un exemple : le Performance « Ocean Pad » se compose de 3 couches. En solo, vous découvrez rapidement que la partie 3 contient une partie sonore bruyante. C'est le mieux adapté pour l'enrichir d'un Delay et le déplacer automatiquement dans le Panorama Stéréo. #07

- Basculez la partie 3 en mode solo et sélectionnez la partie sur l'écran tactile ou via le Bouton de partie.
- Accédez au mode « Edit » et sélectionnez « Effect ».
- Dans la fenêtre « Routing » essayez plusieurs variations de Delay pour l'insert A.
- Dans une étape ultérieure, commuter le couplage des deux Inserts de la fenêtre « Routing » sur « Serial » et ajoutez un effet « Auto-Pan » de la catégorie « Trem/Rtr » pour Insert B. Réglez les deux effets selon vos besoins et désactivez enfin le solo dans la performance. Vous entendrez une variation de la Performance dans laquelle l'élément bruyant a été animé plusieurs fois. #08

#8 



#7

4.47.5 Dessin à partir de la plage complète

Bien sûr, il n'y a rien à dire contre l'assignation d'effets individuels à chaque partie d'une performance. À titre d'exemple, vous pouvez tester cela avec la performance « Hybrid Violas ». La partie 1 est basée sur des échantillons, la partie 2 utilise le moteur FM-X du MONTAGE/MODX.

- Commencez par la partie 2, isolez ce composant sonore et passez en mode « Edit ».
- Ajoutez maintenant les types d'effet « Tech Modulation » et un effet « Lo-Fi » pour les inserts A et B, en les ajustant à votre goût. #09

- Passez ensuite à la partie 1 - le solo suit automatiquement la sélection de partie - et ajoutez le « VCM Mini Filter » et l'algorithme « Digital Turntable » dans les inserts.
- Montez ensuite un peu le filtre passe-bas (qui, soit dit en passant, émule le composant correspondant du légendaire Minimoog) pour couper les aigus. Vous obtenez un son étouffé entrelacé de puissants crépitements de vinyle. #10
- Enfin, dans la section « Common », activez « Compressor » dans la section Master FX et augmentez les Sends pour le Delay (Variation) et la réverbération.

#9 

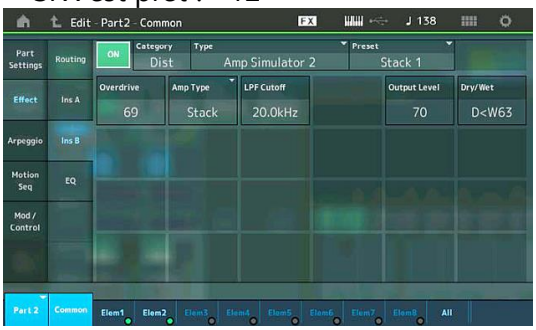


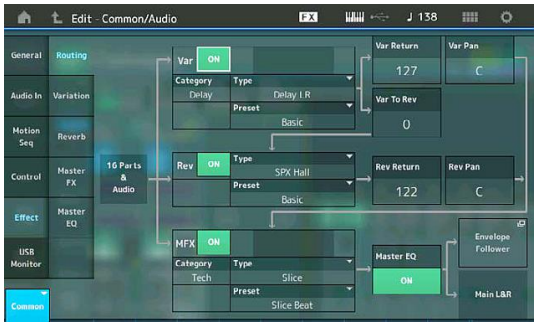
#10

4.47.6 Plus d'effets

Avec des effets sonores classiques, c'est particulièrement facile. La performance « Entropy » serait un tel cas.

- La partie 1 contient déjà le « Spiralizer » distinctif dans l'insert A, que vous voudrez peut-être régler dans « Tempo » et ajouter « Reversed Reverb ».
- Ensuite, déformez la partie AWM2 (2) via un effet d'insertion et ajustez le niveau. #11
- Dans la deuxième étape, vous activez l'effet Master et ajoutez un « Slicer ». Ce nouvel SFX est prêt ! #12

#11 



#12

MONTAGE et MODX offrent la possibilité d'adapter les sons à ses propres besoins en quelques étapes seulement, voire de les modifier considérablement, sans avoir à descendre dans les profondeurs des paramètres ni même à recourir à des périphériques externes. Le département d'effets immensément puissant et diversifié sur le plan sonore rend exactement cela possible.

Amusez-vous à l'essayer et n'oubliez pas de stocker vos résultats sonores !


Ulf Kaiser

4.48 Contrôle des effets en temps réel (Traduction à adapter)

Traduction libre de « MusicProductionGuide_2022_03_EN.pdf »
https://www.musicproductionguide.eu/mpghistory/history_en.htm

Lors du dernier atelier sur le MONTAGE et le MODX, nous avons examiné de plus près les somptueuses sections d'effets des deux synthétiseurs (voir Guide de production musicale 2022-02 § 4.47 ci-dessus).

Dans les différents exemples, nous nous sommes limités presque exclusivement à des réglages fixes qui transforment ou complètent le son de la Performance respective.

En fait, MONTAGE et MODX peuvent aller encore plus loin, car les effets peuvent être intégrés dans la matrice de contrôleurs ou le moteur de synthèse de contrôle de mouvement et peuvent également être contrôlés via des contrôleurs. À ce stade, au plus tard, il devrait devenir clair qu'il existe une différence essentielle avec les configurations dans lesquelles un générateur de sons est complété par des unités d'effets externes.

Par souci de simplicité, nous nous en tiendrons à la Performance CFX Stage dans les exemples suivants, car il n'utilise qu'une seule partie et est donc particulièrement facile à éditer. Vous pouvez, bien sûr, augmenter la complexité des modifications ultérieurement si nécessaire et les étendre à plusieurs parties, qui peuvent toutes avoir leurs propres effets d'insertion.

Scène

4.48.1 ACCES RAPIDE AUX EFFET INTERNES 988
4.48.2 MODULATION WHEEL 989
4.48.3 AFTTERTOUCH 989
4.48.4 COMMUTATEURS ASSIGNABLES 990
4.48.5 CONTROLEUR A RUBAN 990
4.48.6 ACCEDER A PLUSIEURS PARAMETRES 991
4.48.7 EXEMPLE FINAL COMPLET 992
4.48.8 TURBO 993

4.48.1 Accès rapide aux effet internes

Un exemple simple illustre l'utilité d'une section d'effets intégrée dans un synthétiseur.

- Sélectionnez les performances CFX Stage de la Catégorie Piano
- Appuyez sur le bouton EQ/EFX en haut à gauche de l'instrument
- Montez le dernier bouton pour augmenter le niveau de la réverbération globale de la performance

Contrairement à un appareil de réverbération externe, vous pouvez facilement et intuitivement régler manuellement l'intensité de la réverbération à tout moment de votre performance. Certes, les effets de MONTAGE et MODX ne remplacent pas tous les appareils de studio, mais la sélection et la qualité sont complètes et offrent un potentiel pour une grande variété de changements sonores.

4.48.2 Modulation Wheel

À l'étape suivante, utilisez la molette de modulation pour la même tâche de contrôle de la réverbération.

- Passez en mode Edit puis sur Part 1 à l'aide de l'écran tactile (ou des boutons Part sur le MONTAGE)
- Dans la section Effect/Routing, réglez "Rev-Send" sur zéro
- Le moyen le plus rapide d'assigner est via l'assignation rapide :
- Assurez-vous que le paramètre Rev
- Send est réglé sur zéro et sélectionné
- Appuyez sur le bouton "Control Assign"
- Déplacez la molette de modulation
- Ensuite, coupez toutes les autres affectations existantes en les sélectionnant et en les supprimant avec le bouton Supprimer sur l'écran tactile

Le didacticiel vidéo suivant vous montre la procédure à l'aide du Super Knob :

https://youtu.be/Z5eDImTUtZo

Alternativement, vous pouvez également effectuer les étapes suivantes pour l'affectation :

- Passez à l'onglet Mod/Control et à la section Control Assign
- Activez la fonction "Sélection automatique" dans la ligne supérieure
- Déplacez la molette de modulation. Il devrait maintenant être automatiquement sélectionné dans le filtre d'affichage
- Utilisez le bouton Supprimer sur l'écran tactile pour supprimer toutes les affectations existantes
- Appuyez sur le signe Plus pour créer une nouvelle affectation
- Sélectionnez la destination "Part Parameter/Rev Send"

La section inférieure de l'écran tactile vous permet de contrôler la courbe caractéristique et l'intensité de l'assignation. Plusieurs types de courbes et paramètres supplémentaires sont disponibles à cet effet. De cette façon, vous déterminez exactement à quel moment la molette de modulation applique la portion nécessaire de réverbération au son du piano à queue. Dans ce cas, on choisit une courbe caractéristique unipolaire. #01

#01 

4.48.3 Afttertouch

L'aftertouch de canal de MONTAGE et MODX peut également être utilisé comme modulateur. Contrairement à la molette de modulation, cette fonction peut même être déclenchée dynamiquement pendant le jeu sans retirer une main du clavier.

L'Aftertouch est disponible en tant que source de modulation dans la section Contrôleur de chaque partie.

Note : Malheureusement, vous ne pouvez pas utiliser Velocity dans MONTAGE/MODX comme modulateur librement assignable.

4.48.4 Commutateurs assignables

Il peut parfois être souhaitable d'activer un effet d'une manière adaptée à la performance pendant ou pendant la durée d'une pression sur un bouton. Les deux commutateurs assignables ASSIGN 1 et 2 de MONTAGE et MODX sont conçus exactement pour cette tâche.

La procédure d'assignation est la même que pour la molette de modulation. Les commutateurs attribuables alternent entre une valeur minimale et maximale. Étant donné que l'état activé/désactivé de l'effet (tel que Insert Effects) ne peut pas être adressé comme cible de modulation, l'intensité de l'effet est contrôlée à la place. Dans le cas de la réverbération globale, ce serait le paramètre "Rev Send" et dans le cas des effets d'insertion dans la partie (voir écran), le paramètre Dry/Wet respectif.

Encore une fois, créez une courbe unipolaire personnalisée pour ajuster l'intensité à votre goût. #02

#02 



#03

Les commutateurs attribuables peuvent fonctionner en modes momentané et verrouillé. Dans le premier cas, la valeur n'est commutée que pendant la durée de l'appui sur le bouton ; dans le second cas, le bouton fonctionne comme un interrupteur à bascule. Vous effectuez la configuration correspondante dans la zone Common Edit de la Performance. #03

Note: La fonction Scene de MONTAGE et MODX peut également être utilisée pour appeler les variations sonores d'une Performance par simple pression d'un bouton. Cependant, les paramètres d'effet des effets d'insertion ne peuvent pas être modifiés via les scènes. Une diversion pour cette tâche serait l'automatisation sous la forme d'une séquence de mouvement non bouclée. Cependant, c'est une idée que nous n'approfondirons pas à ce stade.

4.48.5 Contrôleur à ruban

Le contrôleur de ruban du MONTAGE peut également être utilisé de manière rentable. Comme il est disposé horizontalement, il est idéal pour les fondus enchaînés - un effet de chaque côté, aucun effet en position médiane.

Ici, la réponse de ce contrôleur doit d'abord être réglée sur "Hold" sous Edit/General dans la section RB Mode. De cette façon, la dernière position touchée sur le contrôleur de ruban reste valide après le relâchement et ne revient pas à sa valeur par défaut.

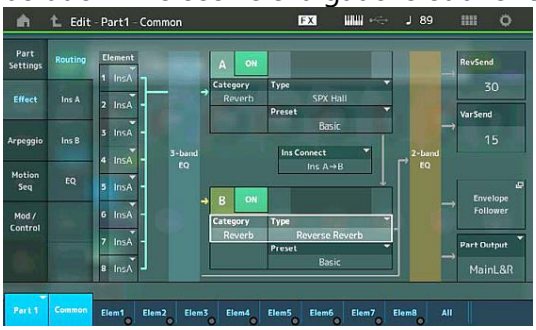
Chaque partie comporte deux effets d'insertion. En conséquence, pour cet exemple, configurez deux effets pour la partie 1. J'ai choisi deux types de réverbération, l'un d'eux pour les sons inversés « Reverse Reverb ». #04

- Accédez à la section Edit pour la partie 1 et sélectionnez Effect/Insert A

- Sélectionnez le paramètre Dry/Wet de Insert Effect A et réglez la valeur sur zéro
- Utilisez l'assignation rapide (voir Molette de modulation) et sélectionnez le contrôleur de ruban
- Fournissez ensuite à l'Affectation une Courbe caractéristique croissante unipolaire
- Supprimer d'autres devoirs
- Cliquez ensuite sur le signe Plus pour créer une autre assignation de modulation
- En utilisant le même principe, sélectionnez le paramètre Dry/Wet de l'Insert Effect B comme deuxième cible de modulation.
- Dans ce cas, cependant, sélectionnez une valeur négative pour le paramètre "Ratio" pour la courbe caractéristique unipolaire, de sorte que la courbe caractéristique soit inversée

À partir de la position médiane, le contrôleur de ruban s'estompe maintenant dans une réverbération inversée vers la gauche et une réverbération normale vers la droite. #05

#04





#05

4.48.6 Accéder à plusieurs paramètres

Les boutons assignables offrent une merveilleuse possibilité de contrôler directement plusieurs paramètres d'une partie. Bien sûr, c'est idéal pour le contrôle à distance des paramètres d'effet eux-mêmes. Par exemple, nous aimerions contrôler un effet de retard dans l'insert B de la partie 1 de notre PerformanceScène CFX.

Dans ce cas, il est logique d'exclure les boutons assignables du contrôle par le Super Knob. Vous le faites à l'avance dans la section Motion Control/Super Knob via la fonction Link. Cette vidéo explique brièvement comment y parvenir : https://youtu.be/juf0eXLHdvI

- Accédez à la zone d'édition de la partie 1
- Pour l'insertion B, sélectionnez un effet de retard de votre choix
- Accédez à la section Mod/Control/Control Assign
- Utilisez l'affectation rapide décrite ci-dessus ou activez la fonction de sélection automatique sur l'écran tactile
- Déplacez le premier bouton assignable. Les destinations de modulation correspondantes doivent maintenant être affichées
- Supprimez-les à l'aide de la touche Suppr
- Utilisez le bouton Plus pour régler le paramètre Dry/Wet de l'effet d'insertion B comme cible de modulation et réglez la valeur sur zéro
- Sélectionnez une courbe unipolaire avec les caractéristiques souhaitées
- Répétez le processus pour d'autres boutons assignables et d'autres paramètres, tels que le temps de retard et le retour du retard #06 / #07

#06 



#07

Note: Des boutons attribuables peuvent être définis par partie et pour la zone commune.

L'exemple ci-dessus s'applique au contrôle de performance de la partie 1, qui doit donc être sélectionné en conséquence. Si vous souhaitez que la performance contrôle ces paramètres directement après sa sélection, vous devez également affecter les boutons assignables dans la zone commune en conséquence (et exclusivement).

Cependant, la zone commune ne peut pas traiter directement les paramètres d'effet. Au lieu de cela, sélectionnez les boutons assignables de la partie comme cibles de modulation.

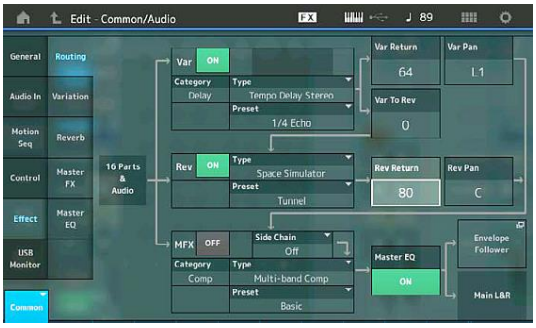
Le bouton assignable commun contrôle le bouton assignable de la partie 1, qui à son tour contrôle le paramètre d'effet.

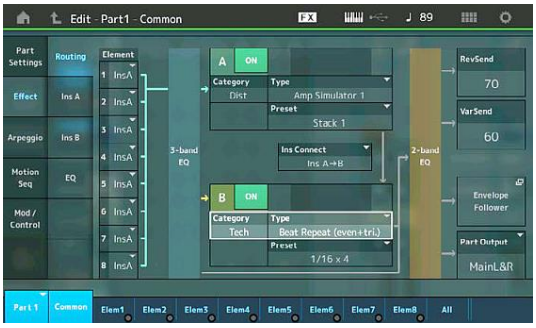
08 

4.48.7 Exemple final complet

Dans le dernier exemple, nous tirons du plein.

- Passez à la section Common-Edit/ Effects/Routing et sélectionnez
- "Tempo Delay Stereo" pour l'effet variable et
- "Space Simulator" pour l'effet de réverbération
- Ajustez les effets dans les sections appropriées à votre goût
- Revenez au routage et ajustez les valeurs de retour "Var Return" et "Rev Return" des deux effets. #09

#09 



#10

Allez maintenant dans la partie 1/Effet/Routage et sélectionnez un simulateur d'ampli pour l'effet d'insertion A et une variante de "Beat Repeat" pour l'insertion B. Ajustez les deux effets

dans les zones correspondantes à votre goût et réglez les niveaux d'effet sec/humide sur zéro dans chaque cas. #10

À l'étape suivante, passez à la vue Mixer de la performance et réglez les valeurs d'envoi « Var Send » et « Rev Send » sur zéro. #11

#11 



#12

Comme étape intermédiaire, passez les unes après les autres aux zones Edit/Common/Mod Control et Edit/Part 1/Control et supprimez toutes les assignations aux boutons assignables à l'aide du bouton Delete (si le mode Auto-Assign est activé).

Vous pouvez maintenant assigner de nouvelles affectations aux boutons attribuables.

- Affectez les niveaux Dry/Wet des effets d'insertion A et B aux boutons 1 et 4 respectivement
- Affectez deux paramètres supplémentaires chacun aux boutons 2 et 3, et 5 et 6
- Adressez les paramètres de partie "Var Send" et « Reverb Send » aux boutons assignables 7 et 8
- Ajustez les courbes à votre goût #12

Passez maintenant à la zone d'édition commune.

Affectez les mêmes boutons assignables de la partie 1 à tous les boutons assignables. Enregistrez la performance sous un nouveau nom !

Faites ceci en premier pour la partie 1 :

Le résultat : après avoir appelé la performance, vous disposez de quatre effets en accès en temps réel via les boutons assignables.

4.48.8 Turbo

Si nécessaire, le contrôle en temps réel peut être encore plus complexe, car vous pouvez contrôler plusieurs cibles avec des intensités et des caractéristiques différentes avec chaque bouton assignable. A cet effet, nous étendons le dernier exemple :

- Revenez à la zone Edit/Control de la partie 1
- Sélectionnez Assignable Knob 8 et cliquez sur le signe Plus.
- Sélectionnez le paramètre Part "Var Send" (comme pour Assignable Knob 7)
- Ajustez la courbe de sorte que le paramètre n'augmente en valeur qu'à la toute fin
- Ainsi, si vous augmentez le niveau de réverbération, le délai sera ajouté vers la fin
- Ajoutez une troisième cible de modulation. Dans ce cas, nous décidons du paramètre Element "E.LFO AMD"
- En utilisant la courbe caractéristique "Threshold", l'effet de cette assignation peut être réglé lorsque le bouton assignable est complètement tourné vers le haut#13

13 

Note: Contrairement aux boutons assignables, la position du super bouton est enregistrée dans les scènes de MONTAGE et MODX. Si vous implémentez une configuration Effect via les Assignable Knobs, vous pouvez utiliser le Super Knob pour animer ces Knobs avec différentes intensités puis les stocker dans plusieurs Scenes.

J'espère que les exemples de cet atelier ont éveillé votre curiosité pour approfondir le contrôle des effets de MONTAGE et MODX. Non seulement les effets offrent beaucoup de potentiel, mais aussi leur contrôle via les aides de jeu des synthétiseurs. Cela vaut la peine d'investir du temps dans vos sons préférés et de garder leurs capacités d'effets à portée de main. Vos performances préférées sont garanties de devenir encore plus puissantes.



Ulf Kaiser

5 Liste des données musicales : « Data List »

Tables tirés du PDF « Data List »

- ✓ « montage_en_dl_a0.pdf » : (Friwmare V 1) dans un premier temps
- ✓ Puis de « montage_en_dl_h0.pdf » (Firmware V 2.5)
- ✓ Puis de « montage_en_dl_i0.pdf » (Firmware V 3.0)
- ✓ Puis de « montage_en_dl_j0.pdf » (Firmware V 3.5)

Les tables trop longues et/ou moins utiles, ne sont pas reproduites ici.

5.1 Performance List Version 2.5 996
5.2 Performances supplementaires de l'OS 3 1012
5.3 Performances supplementaires de l'OS 3.5 1013
5.4 Performance « Category » List : « Main » & « Sub » 1014
5.5 « Live Set » List Version 3.5 (2020) 1015
5.6 Drum Kit Assign List (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 44 pages) 1020
5.7 Waveform List (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 19 pages) 1020
5.8 Arpeggio Type List (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 56 pages) 1020
5.9 Effect Type List 1021
5.10 Effect Parameter List (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 9 pages) 1023
5.11 Effect Preset List (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 3 pages) 1023
5.12 Effect Data Assign Table (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 10 pages) 1023
5.13 Control List (Voir le PDF « montage_en_dl_ i0.pdf » 4 pages) 1023
5.14 Algorithm Chart Firmwares V1 a 2.5 1024
5.15 MIDI Data Format (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 4 pages) 1027
5.16 MIDI Data Table (Voir le PDF « montage_en_dl_i0 » 10 pages) 1027
5.17 MIDI Implementation Chart Firmwares V1 a 3.0 1028

5.1 Performance List Version 2.5

PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
1	0	1	CFX + FM EP	Piano	Acoustic	1	78	79	Case 73 + FM	Keyboard	Electric Piano
1	1	2	CFX + FM EP 2	Piano	Acoustic	1	79	80	Early 80s DiscoPop	Keyboard	Electric Piano
1	2	3	CFX Concert	Piano	Acoustic	1	80	81	Wr Gallery	Keyboard	Electric Piano
1	3	4	CFX Stage	Piano	Acoustic	1	81	82	Wr Gallery 2	Keyboard	Electric Piano
1	4	5	CFX Pop/Rock	Piano	Acoustic	1	82	83	Wr EP 2	Keyboard	Electric Piano
1	5	6	CFX PopStudioGrand	Piano	Acoustic	1	83	84	Wr EP 2 Bright	Keyboard	Electric Piano
1	6	7	CFX Moody	Piano	Acoustic	1	84	85	Wr Tremolo Amp	Keyboard	Electric Piano
1	7	8	CFX & Pad	Piano	Acoustic	1	85	86	Wr Amp	Keyboard	Electric Piano
1	8	9	CFX & Pad 2	Piano	Acoustic	1	86	87	Wr Rock	Keyboard	Electric Piano
1	9	10	CFX & Orch	Piano	Acoustic	1	87	88	Wr Pops	Keyboard	Electric Piano
1	10	11	CFX & Orch 2	Piano	Acoustic	1	88	89	Velo EP FX	Keyboard	Electric Piano
1	11	12	CFX Shrine	Piano	Acoustic	1	89	90	FM Wr 1	Keyboard	Electric Piano
1	12	13	CFX Shrine 2	Piano	Acoustic	1	90	91	FM Wr 2	Keyboard	Electric Piano
1	13	14	CFX Padded	Piano	Acoustic	1	91	92	Ring Echo EP	Keyboard	Electric Piano
1	14	15	CFX Padded 2	Piano	Acoustic	1	92	93	EP & Jazz Gt Comp	Keyboard	Electric Piano
1	15	16	CFX & Pad & Sub	Piano	Acoustic	1	93	94	Chill Me	Keyboard	Electric Piano
1	16	17	Sky Keys	Piano	Acoustic	1	94	95	Wr 8ths	Keyboard	Electric Piano
1	17	18	Lonely Keys	Piano	Acoustic	1	95	96	FM Piano DA	Keyboard	FM Piano
1	18	19	S700 for Montage	Piano	Acoustic	1	96	97	SparkleDegree Full	Keyboard	FM Piano
1	19	20	Upright Piano	Piano	Acoustic	1	97	98	FM - What else	Keyboard	FM Piano
1	20	21	Upright Mod 1	Piano	Acoustic	1	98	99	GS E.Piano	Keyboard	FM Piano
1	21	22	Upright Mod 2	Piano	Acoustic	1	99	100	FM EP Brite > Comp	Keyboard	FM Piano
1	22	23	Upright Tack Piano	Piano	Acoustic	1	100	101	FM Roads	Keyboard	FM Piano
1	23	24	Upright Atmos	Piano	Acoustic	1	101	102	EP 1980	Keyboard	FM Piano
1	24	25	Imaginary Upright	Piano	Acoustic	1	102	103	DX Road	Keyboard	FM Piano
1	25	26	Cold Upright	Piano	Acoustic	1	103	104	The FM E.Piano	Keyboard	FM Piano
1	26	27	Acoustic Piano DA	Piano	Modern	1	104	105	DX FM EP	Keyboard	FM Piano
1	27	28	AcPiano+FMPiano DA	Piano	Modern	1	105	106	Heart of FM EP	Keyboard	FM Piano
1	28	29	AcPf+FM Pf+Pad DA	Piano	Modern	1	106	107	Urban EP	Keyboard	FM Piano
1	29	30	Full AP/EP/Pd/Str	Piano	Acoustic	1	107	108	Full Tine 2	Keyboard	FM Piano
1	30	31	Full AP/FMEP/Pd/St	Piano	Acoustic	1	108	109	Gentle FM EP	Keyboard	FM Piano
1	31	32	FM EP & CFX Grand	Piano	Acoustic	1	109	110	Mellow DX AF1&2	Keyboard	FM Piano
1	32	33	FM EP & CFX Grand 2	Piano	Acoustic	1	110	111	TV Show FM EP	Keyboard	FM Piano
1	33	34	Schlager Weapon 1	Piano	Modern	1	111	112	Glass Tines	Keyboard	FM Piano
1	34	35	The New Ballad	Piano	Modern	1	112	113	Classic 80's DX7 EP	Keyboard	FM Piano
1	35	36	CP80 Layer	Piano	Vintage	1	113	114	The TX816 E.Piano 1	Keyboard	FM Piano
1	36	37	CP80	Piano	Vintage	1	114	115	The TX416 E.Piano 1	Keyboard	FM Piano
1	37	38	CP80 Amp	Piano	Vintage	1	115	116	The TX816 E.Piano 2	Keyboard	FM Piano
1	38	39	CP80 Chorus	Piano	Vintage	1	116	117	The TX416 E.Piano 2	Keyboard	FM Piano
1	39	40	CP80 & Pad	Piano	Vintage	1	117	118	FM EP Plus	Keyboard	FM Piano
1	40	41	FM Grand Piano	Piano	Vintage	1	118	119	Margot's Song	Keyboard	FM Piano
1	41	42	FM Digi Ac Piano	Piano	Vintage	1	119	120	FM Morph Keys	Keyboard	FM Piano
1	42	43	FM Bright Piano	Piano	Vintage	1	120	121	FM EP & Strings	Keyboard	FM Piano
1	43	44	FM Ragtime Piano	Piano	Vintage	1	121	122	Grace EP	Keyboard	FM Piano
1	44	45	DX CP	Piano	Vintage	1	122	123	FM Heavens Harp	Keyboard	FM Piano
1	45	46	FM Toy Piano	Piano	Vintage	1	123	124	Midnight Funk	Keyboard	FM Piano
1	46	47	The Bridge	Piano	Acoustic	1	124	125	FM EP Dyna Swell	Keyboard	FM Piano
1	47	48	The Prepared Piano	Piano	Acoustic	1	125	126	Bell Tines	Keyboard	FM Piano
1	48	49	CFX Chill	Piano	Acoustic	1	126	127	FM - What else X	Keyboard	FM Piano
1	49	50	Rd 1 Gallery	Keyboard	Electric Piano	1	127	128	DX Chill	Keyboard	FM Piano
1	50	51	Rd 1 Gallery 2	Keyboard	Electric Piano	2	0	129	Toy EP	Keyboard	Electric Piano
1	51	52	Rd 2 Gallery	Keyboard	Electric Piano	2	1	130	Toy EP Amp Hybrid	Keyboard	Electric Piano
1	52	53	88 key Case Hard	Keyboard	Electric Piano	2	2	131	Clavi Amp Gallery	Keyboard	Clavi
1	53	54	88 key Case Soft	Keyboard	Electric Piano	2	3	132	Nu Touch Clavi	Keyboard	Clavi
1	54	55	Case 73 Soft	Keyboard	Electric Piano	2	4	133	Super Clavi 2	Keyboard	Clavi
1	55	56	Case 75 Medium	Keyboard	Electric Piano	2	5	134	PhaserClavi Mt AF1	Keyboard	Clavi
1	56	57	Case 75 Amp	Keyboard	Electric Piano	2	6	135	Clavi/Toy EP Duo	Keyboard	Clavi
1	57	58	Case 78 Hard	Keyboard	Electric Piano	2	7	136	Power Clavi	Keyboard	Clavi
1	58	59	Rd 73	Keyboard	Electric Piano	2	8	137	Clavi Touch Wah 2	Keyboard	Clavi
1	59	60	Rd Old	Keyboard	Electric Piano	2	9	138	Clavi Amp Phaser AF1	Keyboard	Clavi
1	60	61	Rd Stage	Keyboard	Electric Piano	2	10	139	FM Clavi>FretlessB	Keyboard	Clavi
1	61	62	SuperDynoChorus DI	Keyboard	Electric Piano	2	11	140	Clavi Stuff	Keyboard	Clavi
1	62	63	SuperDynoChorusAmp	Keyboard	Electric Piano	2	12	141	Hybrid Clavi	Keyboard	Clavi
1	63	64	Rd Echo	Keyboard	Electric Piano	2	13	142	EL Grand Clavi	Keyboard	Clavi
1	64	65	74 Phase	Keyboard	Electric Piano	2	14	143	E.Harpsichord	Keyboard	Clavi
1	65	66	Rd Soft Touch Wah	Keyboard	Electric Piano	2	15	144	FM Harpsichord	Keyboard	Clavi
1	66	67	Rd Phase	Keyboard	Electric Piano	2	16	145	Harpsi > Celesta	Keyboard	Clavi
1	67	68	Dyno Chorus Rd	Keyboard	Electric Piano	2	17	146	Easy Filter	Keyboard	Synth
1	68	69	Rd Scratched	Keyboard	Electric Piano	2	18	147	All 9 Bars!	Organ	Tone Wheel
1	69	70	Rd 78 Brite Tremolo	Keyboard	Electric Piano	2	19	148	The Basics	Organ	Tone Wheel
1	70	71	Rd 75 Soft Dist	Keyboard	Electric Piano	2	20	149	8.8.8.8.6.2.2.0.0	Organ	Tone Wheel
1	71	72	Neo R&B Clean	Keyboard	Electric Piano	2	21	150	8.8.8.8.6.2.2.0.0 2	Organ	Tone Wheel
1	72	73	Rd HD Warm Chorus	Keyboard	Electric Piano	2	22	151	Hot Smoky	Organ	Tone Wheel
1	73	74	J Phased Rd 73	Keyboard	Electric Piano	2	23	152	J's Jazz	Organ	Tone Wheel
1	74	75	Tine Transformer	Keyboard	Electric Piano	2	24	153	J's Jazz 2	Organ	Tone Wheel
1	75	76	Nu Hybrid EP	Keyboard	Electric Piano	2	25	154	Dave's Nu Organ	Organ	Tone Wheel
1	76	77	Rd & Pad	Keyboard	Electric Piano	2	26	155	X Draw Organ	Organ	Tone Wheel
1	77	78	EP goes to 11	Keyboard	Electric Piano	2	27	156	All Bar None	Organ	Tone Wheel

PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
2	28	157	More Shade	Organ	Tone Wheel	2	113	242	Lead Feedbacker	Guitar	Distortion
2	29	158	The Jazz Organ	Organ	Tone Wheel	2	114	243	Comp Hero	Guitar	Distortion
2	30	159	Jazz To All Out	Organ	Tone Wheel	2	115	244	Modern Finger Hero	Guitar	Distortion
2	31	160	Jazz To All Out 2	Organ	Tone Wheel	2	116	245	Texas Chicken MW	Guitar	Distortion
2	32	161	Gospel To Reggae	Organ	Tone Wheel	2	117	246	Modern Pick Hero	Guitar	Distortion
2	33	162	Curved To Straight	Organ	Tone Wheel	2	118	247	Duo TC Drive	Guitar	Distortion
2	34	163	Groove Organ	Organ	Tone Wheel	2	119	248	FM Ac Guitar 1	Guitar	Synth
2	35	164	The Preacher	Organ	Tone Wheel	2	120	249	FM Ac Guitar 2	Guitar	Synth
2	36	165	The Preacher 2	Organ	Tone Wheel	2	121	250	FM Pick Guitar 1	Guitar	Synth
2	37	166	Evens and Odds	Organ	Tone Wheel	2	122	251	FM Pick Guitar 2	Guitar	Synth
2	38	167	Glassy	Organ	Tone Wheel	2	123	252	FM Tight Guitar	Guitar	Synth
2	39	168	Two Blue Hands	Organ	Tone Wheel	2	124	253	FM EPish Guitar	Guitar	Synth
2	40	169	Lovin' Happiness	Organ	Tone Wheel	2	125	254	FM The Jazz Guitar	Guitar	Synth
2	41	170	Bowed Bars CV	Organ	Tone Wheel	2	126	255	FM Clean E.Gt 1	Guitar	Synth
2	42	171	The Grinder	Organ	Tone Wheel	2	127	256	FM Clean E.Gt 2	Guitar	Synth
2	43	172	Rock Organ 2	Organ	Tone Wheel	3	0	257	FM Clean 12st E.Gt	Guitar	Synth
2	44	173	Overdriven Organ	Organ	Tone Wheel	3	1	258	FM Clean E.Gt 3	Guitar	Synth
2	45	174	Whiter Bars	Organ	Tone Wheel	3	2	259	FM Mute E.Gt	Guitar	Synth
2	46	175	Hybrid Organ	Organ	Tone Wheel	3	3	260	FM Distortion E.Gt	Guitar	Synth
2	47	176	Rich Bars	Organ	Tone Wheel	3	4	261	Rock Star	Guitar	Synth
2	48	177	Clarinet Bars	Organ	Tone Wheel	3	5	262	Upright Bass AF1	Bass	Acoustic
2	49	178	Rock Hard	Organ	Tone Wheel	3	6	263	Bass+RideCym/Piano	Bass	Acoustic
2	50	179	Lake Fire	Organ	Tone Wheel	3	7	264	New Grunge Bass	Bass	Synth
2	51	180	FM Full Organ	Organ	Tone Wheel	3	8	265	DX SuperBass+ DA	Bass	Synth
2	52	181	FM Draw Organ 1	Organ	Tone Wheel	3	9	266	Bass Morpher	Bass	Synth
2	53	182	FM Jazz Organ	Organ	Tone Wheel	3	10	267	Dub Rock Bass	Bass	Synth
2	54	183	FM Draw Organ 2	Organ	Tone Wheel	3	11	268	FM Boogie Syn Bass	Bass	Synth
2	55	184	The FM DX7 Organ	Organ	Tone Wheel	3	12	269	FM The DX E.Bass	Bass	Synth
2	56	185	FM Rock Organ 3	Organ	Tone Wheel	3	13	270	FM Hybrid Bass	Bass	Synth
2	57	186	FM Rock Organ 4	Organ	Tone Wheel	3	14	271	FM Octaves	Bass	Synth
2	58	187	Multi Bars Organ	Organ	Tone Wheel	3	15	272	FM Wood Bass	Bass	Synth
2	59	188	Perc Alone	Organ	Tone Wheel	3	16	273	FM Smooth WoodBass	Bass	Synth
2	60	189	Up Close B	Organ	Tone Wheel						
2	61	190	Go-Come Organ	Organ	Tone Wheel	3	17	274	FM Finger Bass	Bass	Synth
2	62	191	FM YC Combo Organ	Organ	Combo	3	18	275	FM Prog Elec Bass	Bass	Synth
2	63	192	BOX FM Combo Organ	Organ	Combo	3	19	276	FM Pick Bass	Bass	Synth
						3	20	277	FM Pick Pluck Bass	Bass	Synth
2	64	193	FM Perc Organ 1	Organ	Synth	3	21	278	FM Owl Bass	Bass	Synth
2	65	194	FM Perc Organ 2	Organ	Synth	3	22	279	FM Fretless Bass 1	Bass	Synth
2	66	195	FM Perc Organ 3	Organ	Synth	3	23	280	FM Fretless Bass 2	Bass	Synth
2	67	196	FM Rock Organ 1	Organ	Synth	3	24	281	FM Round Wound EB	Bass	Synth
2	68	197	FM Rock Organ 2	Organ	Synth	3	25	282	FM Super Bass	Bass	Synth
2	69	198	Digital Tonewheels	Organ	Electronic	3	26	283	FM SuperUnisonBass	Bass	Synth
2	70	199	Bright Perc Organ	Organ	Synth	3	27	284	FM Slap Bass	Bass	Synth
2	71	200	Foolish Organ	Organ	Rock/Pop	3	28	285	FM Syn Bass	Bass	Synth
2	72	201	Flying Bars	Organ	Tone Wheel	3	29	286	FM Lately Bass	Bass	Synth
2	73	202	Tempo Bars	Organ	Tone Wheel	3	30	287	Judgement Bass	Bass	Synth
2	74	203	Morse Organ	Organ	Tone Wheel	3	31	288	Round Sync	Bass	Synth
2	75	204	Cathedral	Organ	Pipe	3	32	289	FM Flange Bass	Bass	Synth
2	76	205	Cathedral 2	Organ	Pipe	3	33	290	Phat Bass	Bass	Synth
2	77	206	FM Church Pipes	Organ	Pipe	3	34	291	Johnny Bass	Bass	Synth
2	78	207	FM Pipe Organ	Organ	Pipe	3	35	292	T3 Uber funk	Bass	Synth
2	79	208	FM Puff Organ	Organ	Pipe	3	36	293	Warped Bass Traxx	Bass	Synth
2	80	209	FM Accordion 1	Organ	Pipe	3	37	294	FM Abstracts	Bass	Synth
2	81	210	FM Accordion 2	Organ	Pipe	3	38	295	Tektonic Dub	Bass	Synth
2	82	211	AccordionTrnsfrmer	Organ	Pipe	3	39	296	Tremble Bass	Bass	Synth
2	83	212	Jahrmarkt	Organ	Pipe	3	40	297	Tear Bass	Bass	Synth
2	84	213	ScotsAccordion MMM	Organ	Jazz/World	3	41	298	Sweep Motion Bass	Bass	Synth
2	85	214	OrganSubBass Swell	Organ	Synth	3	42	299	FM Bouncer FX	Bass	Synth
2	86	215	Steel Twin Gallery	Guitar	Acoustic	3	43	300	Mr Producer	Bass	Synth
2	87	216	6 String Finger	Guitar	Acoustic	3	44	301	Chronic Circuits	Bass	Synth
2	88	217	Picked Son of Gt	Guitar	Acoustic	3	45	302	Dub Me...SK	Bass	Synth
2	89	218	Fingered Steel	Guitar	Acoustic	3	46	303	Mega Complextro	Bass	Electronic
2	90	219	Picked Steel	Guitar	Acoustic	3	47	304	The Frog	Bass	Electronic
2	91	220	Flamenco Guitar	Guitar	Acoustic	3	48	305	Trap 'n' Bass	Bass	Electronic
2	92	221	Fiesta Guitar	Guitar	Acoustic	3	49	306	Solo 1stViolin AF1	Strings	Solo
2	93	222	Ac Chicken Pick	Guitar	Acoustic	3	50	307	Solo 2ndViolin AF1	Strings	Solo
2	94	223	Fingered 12 String	Guitar	Acoustic	3	51	308	Celtic Violin	Strings	Solo
2	95	224	American 12 String	Guitar	Acoustic	3	52	309	Secret Violin	Strings	Solo
2	96	225	American Steel Duo	Guitar	Acoustic	3	53	310	Solo Viola AF1	Strings	Solo
2	97	226	Two Acoustics 2	Guitar	Acoustic	3	54	311	Solo Cello AF1	Strings	Solo
2	98	227	Songwriter 2015	Guitar	Acoustic	3	55	312	Seattle Violins 1	Strings	Ensemble
2	99	228	Serenity	Guitar	Acoustic	3	56	313	Seattle Violins 2	Strings	Ensemble
2	100	229	Proximity Effect	Guitar	Acoustic	3	57	314	Seattle Violas	Strings	Ensemble
2	101	230	Acoustic Jam	Guitar	Acoustic	3	58	315	Seattle Cellos	Strings	Ensemble
2	102	231	8 Amps and a TC	Guitar	Electric Clean	3	59	316	Seattle Basses	Strings	Ensemble
2	103	232	Clean Fingers	Guitar	Electric Clean	3	60	317	Chamber Strings	Strings	Ensemble
2	104	233	TC Clean Pick	Guitar	Electric Clean	3	61	318	Ballad Strings	Strings	Ensemble
2	105	234	Clean BalladFinger	Guitar	Electric Clean	3	62	319	Classical Strings	Strings	Ensemble
2	106	235	Clean Ballad Pick	Guitar	Electric Clean	3	63	320	Romance Strings	Strings	Ensemble
2	107	236	American Garage	Guitar	Electric Clean	3	64	321	Seattle Sections	Strings	Ensemble
2	108	237	Texas Chicken Pick	Guitar	Electric Clean	3	65	322	A Few Strings	Strings	Ensemble
2	109	238	Duo TC Clean	Guitar	Electric Clean	3	66	323	Rich Strings	Strings	Ensemble
2	110	239	Hybrid 1coil E.Gtr	Guitar	Electric Clean	3	67	324	String Sect Swell	Strings	Ensemble
2	111	240	French Br ED	Guitar	Electric Clean	3	68	325	St Ensemble K	Strings	Ensemble
2	112	241	1 Finger Gangster	Guitar	Electric Clean	3	69	326	Strings & Brass	Strings	Ensemble

PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
3	70	327	Strings&BrassSwell	Strings	Ensemble	4	27	412	FM Saxophone	Woodwind	Saxophone
3	71	328	Hybrid Violins	Strings	Ensemble	4	28	413	Singleline 2	Syn Lead	Analog
3	72	329	Hybrid Violas	Strings	Ensemble	4	29	414	FM Vocal Lead	Syn Lead	Analog
3	73	330	Hybrid Cellos	Strings	Ensemble	4	30	415	Monster Lead	Syn Lead	Analog
3	74	331	Share The Shed	Strings	Ensemble	4	31	416	MainRoomRiff Maker	Syn Lead	Dance
3	75	332	Concert Harp	Strings	Pizzicato	4	32	417	EDM PiTCh Bomb	Syn Lead	Dance
3	76	333	Mellow Harp	Strings	Pizzicato	4	33	418	3o3 Talker	Syn Lead	Dance
3	77	334	CelticHarpEthereal	Strings	Pizzicato	4	34	419	ComercialLd & Cmp	Syn Lead	Dance
3	78	335	Celtic Harp Choral	Strings	Pizzicato	4	35	420	Major Fazor	Syn Lead	Dance
3	79	336	FM Harp	Strings	Pizzicato	4	36	421	FM MotionSeq Ld DA	Syn Lead	Digital
3	80	337	Disk Dusk	Strings	Pizzicato	4	37	422	FM Sync	Syn Lead	Digital
3	81	338	Pizza Insomniato	Strings	Pizzicato	4	38	423	FM Syn Lead 1	Syn Lead	Digital
3	82	339	FM Strings	Strings	Synth	4	39	424	FM Syn Lead 2	Syn Lead	Digital
3	83	340	FM Syn Strings	Strings	Synth	4	40	425	FM SynLeadSubHarmo	Syn Lead	Digital
3	84	341	FM Tron Strings	Strings	Synth						
3	85	342	FM Square Strings	Strings	Synth	4	41	426	FM Syn Lead 3	Syn Lead	Digital
3	86	343	Yo Luv	Strings	Synth	4	42	427	Anemone Lead	Syn Lead	Analog
3	87	344	Slow and Steady	Strings	Synth	4	43	428	Milk & Honey	Syn Lead	Analog
3	88	345	Trumpet 3	Brass	Solo	4	44	429	Milky Way	Syn Lead	Analog
3	89	346	Piccolo Trumpet	Brass	Solo	4	45	430	Dust to Gold	Syn Lead	Digital
3	90	347	Scott's Teacher	Brass	Solo	4	46	431	Soft and Dirty FM	Syn Lead	Digital
3	91	348	Trombone	Brass	Solo	4	47	432	Kool FM Disco Lead	Syn Lead	Digital
3	92	349	Bass Trombone	Brass	Solo	4	48	433	Hybrid Sync	Syn Lead	Digital
3	93	350	French Horn 2	Brass	Solo	4	49	434	Mr. Coin	Syn Lead	Digital
3	94	351	Euphonium 2	Brass	Solo	4	50	435	FM Motion Lead	Syn Lead	Digital
3	95	352	Trumps and Bones	Brass	Solo	4	51	436	Radiation	Syn Lead	Digital
3	96	353	Attack Brass	Brass	Solo	4	52	437	Syncronizers	Syn Lead	Digital
3	97	354	Horn To Horns	Brass	Solo	4	53	438	Motion Grid	Syn Lead	Digital
3	98	355	Orch Trumpets	Brass	Orchestra	4	54	439	Aogashima	Syn Lead	Analog
3	99	356	Trumpet Ensemble	Brass	Ensemble	4	55	440	Star Poly	Syn Lead	Analog
3	100	357	Trumpets Swell	Brass	Ensemble	4	56	441	Double Triller	Syn Lead	Digital
3	101	358	Orch Trombones	Brass	Orchestra	4	57	442	Arcade	Syn Lead	Dance
3	102	359	Trombone Ensemble	Brass	Ensemble	4	58	443	Growling Wolf	Syn Lead	Dance
3	103	360	Trombones Swell	Brass	Ensemble	4	59	444	Legato Pitcher	Syn Lead	Dance
3	104	361	Orchestra Horns	Brass	Orchestra	4	60	445	Catatonix	Syn Lead	Dance
3	105	362	Orchestral Horns	Brass	Orchestra	4	61	446	Elecktronic Chat	Syn Lead	Dance
3	106	363	FrenchHornSection3	Brass	Ensemble	4	62	447	Freaky Dancer	Syn Lead	Electronic
3	107	364	Fr Horns Swell	Brass	Ensemble	4	63	448	Flying Dub	Syn Lead	Digital
3	108	365	Orch Brass Tutti	Brass	Orchestra	4	64	449	Iluminator	Syn Lead	Dance
3	109	366	Orch Brass Oct	Brass	Ensemble	4	65	450	WaveRunner MW DA	Syn Lead	Digital
3	110	367	Orchestral Brass	Brass	Ensemble	4	66	451	SuperGlider MW DA	Syn Lead	Digital
3	111	368	Orch Brass Swell	Brass	Ensemble	4	67	452	Reflection Twinkle	Syn Lead	Analog
3	112	369	PopHorns Dyn Shake	Brass	Ensemble	4	68	453	Synth Noise Vocoder	Syn Lead	Analog
3	113	370	Pop Horns Mellow	Brass	Ensemble	4	69	454	Wax And Wane	Pad/Choir	Bright
3	114	371	Modern Jazz Horns	Brass	Ensemble	4	70	455	Trigger Horizon	Pad/Choir	Bright
3	115	372	Pop Horns Bright	Brass	Ensemble	4	71	456	Chillomatik	Pad/Choir	Bright
3	116	373	Pop Horns Accent	Brass	Ensemble	4	72	457	Padderday	Pad/Choir	Bright
3	117	374	Pop Horns Swell	Brass	Ensemble	4	73	458	DX Classix	Pad/Choir	Bright
3	118	375	Slow and Speedy	Brass	Ensemble	4	74	459	PiTCh Up Vowel Pad	Pad/Choir	Bright
3	119	376	Pop Brass Swell	Brass	Ensemble	4	75	460	Dreamy FM Keys	Pad/Choir	Bright
3	120	377	Trapped Brass!	Brass	Ensemble	4	76	461	FM Astral Pad	Pad/Choir	Bright
3	121	378	Hybrid Ana Brass	Brass	Synth	4	77	462	FM Double Filtered	Pad/Choir	Bright
3	122	379	Brassy Synth MW	Brass	Synth	4	78	463	Fizzy FM Mod Pad	Pad/Choir	Bright
3	123	380	FM Dual Trumpets	Brass	Synth	4	79	464	Deep Filter Kino	Pad/Choir	Bright
3	124	381	FM Horn	Brass	Synth	4	80	465	Deep Pitch Kino	Pad/Choir	Bright
3	125	382	FM Mallet Horn	Brass	Synth	4	81	466	FM PWM Pad	Pad/Choir	Bright
3	126	383	FM Alps Horn	Brass	Synth	4	82	467	FM Forest Pad	Pad/Choir	Bright
3	127	384	FM GX1 Brass 1	Brass	Synth	4	83	468	FM Bell SquarePad	Pad/Choir	Bright
4	0	385	FM GX1 Brass 2	Brass	Synth	4	84	469	Poly Pad MW DA	Pad/Choir	Bright
4	1	386	DX Brass	Brass	Synth	4	85	470	FM Ice Heaven Pad	Pad/Choir	Bright
4	2	387	FM Warm Brass	Brass	Synth	4	86	471	FM Bow RingMod Pad	Pad/Choir	Bright
4	3	388	FM CS80 Brass	Brass	Synth	4	87	472	FM Crystal Pad	Pad/Choir	Bright
4	4	389	FM JP Brass	Brass	Synth	4	88	473	FM 5th Pad	Pad/Choir	Bright
4	5	390	FM The Brass	Brass	Synth	4	89	474	Schlager Weapon 4	Pad/Choir	Bright
4	6	391	FM Brass	Brass	Synth	4	90	475	FM Strings & Bells	Pad/Choir	Bright
4	7	392	FM BrassEnsemble 1	Brass	Synth	4	91	476	HyperTrance Stereo	Pad/Choir	Bright
4	8	393	FM BrassEnsemble 2	Brass	Synth	4	92	477	Fluctuations	Pad/Choir	Bright
4	9	394	The Synth Brass 1	Brass	Synth	4	93	478	Introduce Me	Pad/Choir	Bright
4	10	395	The Synth Brass 2	Brass	Synth	4	94	479	Satellite	Pad/Choir	Bright
4	11	396	PopBrass & SynBrass	Brass	Synth	4	95	480	Ethereal	Pad/Choir	Warm
4	12	397	The Hybrid BRASS Sec	Brass	Synth	4	96	481	Ocean Pad	Pad/Choir	Warm
						4	97	482	Isle of Skye	Pad/Choir	Warm
4	13	398	Piccolo 2	Woodwind	Flute	4	98	483	Momentary FM	Pad/Choir	Warm
4	14	399	Concert Flute	Woodwind	Flute	4	99	484	Stardust FM	Pad/Choir	Warm
4	15	400	Latin Flutist	Woodwind	Flute	4	100	485	FM Warm Shivers	Pad/Choir	Warm
4	16	401	Penny Whistle	Woodwind	Flute	4	101	486	Nu Age Designer FM	Pad/Choir	Warm
4	17	402	Low D Whistle	Woodwind	Flute	4	102	487	FM Slow Square Pad	Pad/Choir	Warm
4	18	403	FM Pan Flute	Woodwind	Flute	4	103	488	Tranquility AF1&2	Pad/Choir	Warm
4	19	404	Oboe 3	Woodwind	Woodwind	4	104	489	FM Film Pad	Pad/Choir	Warm
4	20	405	Orch Clarinet	Woodwind	Woodwind	4	105	490	FM Saw Pad	Pad/Choir	Warm
4	21	406	Bassoon 3	Woodwind	Woodwind	4	106	491	FM Cloud Sine Pad	Pad/Choir	Warm
4	22	407	Contra Bassoon	Woodwind	Woodwind	4	107	492	Apollo	Pad/Choir	Warm
4	23	408	Wind Ensemble	Woodwind	Reed / Pipe	4	108	493	FM Heavenly Pad	Pad/Choir	Warm
4	24	409	Inauguration	Woodwind	Woodwind	4	109	494	FM Ambient Keys	Pad/Choir	Warm
4	25	410	60s Movie Melody	Woodwind	Flute	4	110	495	Rotary Bell Voices	Pad/Choir	Warm
4	26	411	FM Harmonica	Woodwind	Reed / Pipe	4	111	496	Groovin Spheres	Pad/Choir	Warm

PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
4	112	497	Whip Motion	Pad/Choir	Warm	5	70	583	Hybrid Comp	Syn Comp	Digital
4	113	498	Snow Run	Pad/Choir	Warm	5	71	584	Fusion Keys	Syn Comp	Digital
4	114	499	Creation	Pad/Choir	Warm	5	72	585	FM Hard Comp	Syn Comp	Digital
4	115	500	Universal Comp	Pad/Choir	Analog	5	73	586	FM Brite Comp	Syn Comp	Digital
4	116	501	Square don't care	Pad/Choir	Analog	5	74	587	Epiphany	Syn Comp	Digital
4	117	502	Octo Supreme	Pad/Choir	Analog	5	75	588	FM India Ethnic	Syn Comp	Digital
4	118	503	UnderWater Worlds	Pad/Choir	Analog	5	76	589	FM Two Kalimbas	Syn Comp	Digital
4	119	504	R's Logo	Pad/Choir	Analog	5	77	590	FM Funky Companion	Syn Comp	Digital
4	120	505	FM Sweeping Poly	Pad/Choir	Analog	5	78	591	FM Clabrass	Syn Comp	Digital
4	121	506	Firey Pad	Pad/Choir	Analog	5	79	592	Red Ones	Syn Comp	Digital
4	122	507	That's a Pad	Pad/Choir	Analog	5	80	593	EDM Chord Playa	Syn Comp	Digital
4	123	508	FM Analogy Pad	Pad/Choir	Analog	5	81	594	Dynamic Pad	Syn Comp	Digital
4	124	509	FM Sweep AnalogPad	Pad/Choir	Analog	5	82	595	ArpFilteredSynth	Syn Comp	Digital
4	125	510	SinePad<>Strs<>Nz	Pad/Choir	Analog	5	83	596	LaidBack House	Syn Comp	Digital
4	126	511	New Groove Pad	Pad/Choir	Analog	5	84	597	Multi Saw MW DA	Syn Comp	Hook
4	127	512	Meteor Shower	Pad/Choir	Electronic	5	85	598	Dance Synth MW DA	Syn Comp	Hook
5	0	513	Subspace Oceans	Pad/Choir	Electronic	5	86	599	Percussive Dance	Syn Comp	Hook
5	1	514	Choir Service	Pad/Choir	Choir	5	87	600	Mega Stack	Syn Comp	Hook
5	2	515	Gospel Hmm	Pad/Choir	Choir	5	88	601	Power Hook	Syn Comp	Hook
5	3	516	Gospel Wow	Pad/Choir	Choir	5	89	602	Dance Surviver	Syn Comp	Hook
5	4	517	Gospel Hey	Pad/Choir	Choir	5	90	603	FM&AN Classic Arps	Syn Comp	Digital
5	5	518	Latin Vocal	Pad/Choir	Choir	5	91	604	Caramel Ice	Syn Comp	Analog
5	6	519	Jazz Singers	Pad/Choir	Choir	5	92	605	DJ Montage	Syn Comp	Decay
5	7	520	BoysChoir MW Xfade	Pad/Choir	Choir	5	93	606	DNA Lounge	Syn Comp	Decay
5	8	521	FM Choir	Pad/Choir	Choir	5	94	607	Solaris	Syn Comp	Decay
5	9	522	Choir/Str/Pipe Org	Pad/Choir	Choir	5	95	608	Crumbler	Syn Comp	Digital
5	10	523	FM Linear Synth	Pad/Choir	Bright	5	96	609	Moving Floor	Syn Comp	Digital
5	11	524	Color Wheel	Pad/Choir	Bright	5	97	610	Hands Up!	Syn Comp	Hook
5	12	525	Drift & Pulse	Pad/Choir	Bright	5	98	611	Horizon	Syn Comp	Digital
5	13	526	Filter & Funky	Pad/Choir	Bright	5	99	612	Trance Master	Syn Comp	Hook
5	14	527	Chilled Vocoder	Pad/Choir	Bright	5	100	613	Spark Saw	Syn Comp	Hook
5	15	528	Scorpius	Pad/Choir	Bright	5	101	614	my saw	Syn Comp	Hook
5	16	529	Flexi Filters AF1&2	Pad/Choir	Bright	5	102	615	Bell Majestic	Chromatic Perc	Bell
5	17	530	Morph Waveforms	Pad/Choir	Bright	5	103	616	Expanded DX Bells	Chromatic Perc	Bell
5	18	531	Orient Envelope	Pad/Choir	Bright	5	104	617	Far Away FM	Chromatic Perc	Bell
5	19	532	Art Strealla	Pad/Choir	Analog	5	105	618	FM Music Box	Chromatic Perc	Bell
5	20	533	Funk Motion Pad	Pad/Choir	Analog	5	106	619	FM Carillon	Chromatic Perc	Bell
5	21	534	Praise Mr. 80	Pad/Choir	Analog	5	107	620	Glassbell Pindrops	Chromatic Perc	Bell
5	22	535	Vintage Arp LFO	Pad/Choir	Analog	5	108	621	Vibraphone MotorOn	Chromatic Perc	Mallet
5	23	536	Power of Emotion	Pad/Choir	Analog	5	109	622	Orch Xylophone	Chromatic Perc	Mallet
5	24	537	The Golden Key	Pad/Choir	Analog	5	110	623	Orch Marimba	Chromatic Perc	Mallet
5	25	538	Pink Oracle	Pad/Choir	Analog	5	111	624	Orch Glockenspiel	Chromatic Perc	Mallet
5	26	539	Particles in Space	Pad/Choir	Analog	5	112	625	FM Woody Keys	Chromatic Perc	Mallet
5	27	540	Galactic Nucleus	Pad/Choir	Analog	5	113	626	FM Vibe 1	Chromatic Perc	Mallet
5	28	541	Glistening Grove	Pad/Choir	Analog	5	114	627	FM Vibe 2	Chromatic Perc	Mallet
5	29	542	Motion PAD & ARP	Pad/Choir	Analog	5	115	628	FM Marimba	Chromatic Perc	Mallet
5	30	543	Polyphonic LFOs	Pad/Choir	Analog	5	116	629	FM Xylophone	Chromatic Perc	Mallet
5	31	544	Journey Within	Pad/Choir	Analog	5	117	630	FM Marimba Guitar	Chromatic Perc	Mallet
5	32	545	Deep Dreams	Pad/Choir	Analog	5	118	631	FM Celesta	Chromatic Perc	Mallet
5	33	546	Cloud Electric	Pad/Choir	Analog	5	119	632	FM Glocken	Chromatic Perc	Mallet
5	34	547	Choir SEQ	Pad/Choir	Choir	5	120	633	FM Metal Glocken	Chromatic Perc	Mallet
5	35	548	Envelope Seq Scenes	Pad/Choir	Choir	5	121	634	FM Lullaby AF1&2	Chromatic Perc	Mallet
5	36	549	Spaced Voices	Pad/Choir	Choir	5	122	635	Beaten Gong	Chromatic Perc	Mallet
5	37	550	Free Running	Pad/Choir	Warm	5	123	636	Shape of Marimbas	Chromatic Perc	Mallet
5	38	551	The Great Red Spot	Pad/Choir	Warm	5	124	637	Ethno Festivo	Chromatic Perc	Mallet
5	39	552	Particle Pad	Pad/Choir	Electronic	5	125	638	FM Vibraphone	Chromatic Perc	Electronic
5	40	553	Increasing Tension	Pad/Choir	Electronic	5	126	639	Haccato Steaven	Chromatic Perc	Synth Bell
5	41	554	EDM Fun 2	Pad/Choir	Bright	5	127	640	Fantasy	Chromatic Perc	Synth Bell
5	42	555	EDM Fun 1	Pad/Choir	Bright	6	0	641	FM Fantasy	Chromatic Perc	Synth Bell
5	43	556	Schlager Herz	Pad/Choir	Analog	6	1	642	FM Vari Bell	Chromatic Perc	Synth Bell
5	44	557	Mr. Side Chain	Pad/Choir	Analog	6	2	643	FM Tubular Bells	Chromatic Perc	Synth Bell
5	45	558	Chart Topper	Pad/Choir	Analog	6	3	644	FM Hand Bell	Chromatic Perc	Synth Bell
5	46	559	Travel Frontiers	Pad/Choir	Analog	6	4	645	Super Bell	Chromatic Perc	Synth Bell
5	47	560	Ethno ARP Beat	Pad/Choir	Analog	6	5	646	FM Smart Bells	Chromatic Perc	Synth Bell
5	48	561	Honeyfaces	Pad/Choir	Warm	6	6	647	FM Dulcimer	Chromatic Perc	Pitched Drum
5	49	562	One Chord EDM	Pad/Choir	Analog	6	7	648	FM Steel Drum	Chromatic Perc	Pitched Drum
5	50	563	Chasing Clouds	Pad/Choir	Warm	6	8	649	FM Japanese Taiko	Chromatic Perc	Pitched Drum
5	51	564	Breathless Safri	Syn Comp	Analog	6	9	650	FM Electric Drums	Chromatic Perc	Pitched Drum
5	52	565	Pluck Away	Syn Comp	Analog	6	10	651	Real Drums Kit	Drum / Perc	Drums
5	53	566	One&Only massive	Syn Comp	Analog	6	11	652	Real Drums Kit 2	Drum / Perc	Drums
5	54	567	FM Harpune AF1&2	Syn Comp	Decay	6	12	653	New Oak Custom Kit	Drum / Perc	Drums
5	55	568	FM Atmos Decay	Syn Comp	Decay	6	13	654	NewMapleCustom Kit	Drum / Perc	Drums
5	56	569	FM Baroque Decay	Syn Comp	Decay	6	14	655	BeechwoodSnare Kit	Drum / Perc	Drums
5	57	570	FM Koto & Shamisen	Syn Comp	Decay	6	15	656	BeechwoodSnareKit2	Drum / Perc	Drums
5	58	571	Percussive Dance 2	Syn Comp	Decay	6	16	657	Real Brushes Kit	Drum / Perc	Drums
5	59	572	Rising Comp	Syn Comp	Decay	6	17	658	Jazz Brushes Kit	Drum / Perc	Drums
5	60	573	90s Harp	Syn Comp	Digital	6	18	659	Jazz Sticks Kit	Drum / Perc	Drums
5	61	574	Schlager Weapon 2	Syn Comp	Digital	6	19	660	D'elo Kit	Drum / Perc	Drums
5	62	575	Turn It On	Syn Comp	Digital	6	20	661	T's EDM Kit	Drum / Perc	Drums
5	63	576	Kool Dis Comp	Syn Comp	Digital	6	21	662	T's EDM Kit 2	Drum / Perc	Drums
5	64	577	Saws Vs Bells	Syn Comp	Digital	6	22	663	T's Hip Hop Kit	Drum / Perc	Drums
5	65	578	FM Comper	Syn Comp	Digital	6	23	664	T's Hip Hop Kit 2	Drum / Perc	Drums
5	66	579	Schlager Weapon 3	Syn Comp	Digital	6	24	665	Trap Kit	Drum / Perc	Drums
5	67	580	FM Wave Dreams	Syn Comp	Digital	6	25	666	Trap Kit 2	Drum / Perc	Drums
5	68	581	FM Polyesterday	Syn Comp	Digital	6	26	667	Downtempo HipHop Kit	Drum / Perc	Drums
5	69	582	Angel Hood	Syn Comp	Digital						

PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
6	27	668	EDM Kit	Drum / Perc	Drums	6	113	754	Motion Sweep	Musical FX	Moving
6	28	669	House-Techno Kit	Drum / Perc	Drums	6	114	755	Bit Performer	Musical FX	Moving
6	29	670	House-Techno Kit 2	Drum / Perc	Drums	6	115	756	Pacific	Musical FX	Moving
6	30	671	Electro Kit	Drum / Perc	Drums	6	116	757	Pond Ripples	Musical FX	Moving
6	31	672	Electro Kit 2	Drum / Perc	Drums	6	117	758	Emerald Forest	Musical FX	Moving
6	32	673	DUB Kit	Drum / Perc	Drums	6	118	759	Piano Asylum	Musical FX	Moving
6	33	674	DUB Kit 2	Drum / Perc	Drums	6	119	760	Pad Pulsations	Musical FX	Moving
6	34	675	European EDM Kit 1	Drum / Perc	Drums	6	120	761	Motion Filters AF	Musical FX	Moving
6	35	676	European EDM Kit 2	Drum / Perc	Drums	6	121	762	Turn It Up! AF1&2	Musical FX	Moving
6	36	677	Dancefloor Kit	Drum / Perc	Drums	6	122	763	Waveseq FM	Musical FX	Moving
6	37	678	Dancefloor Kit 2	Drum / Perc	Drums	6	123	764	FM Wallop	Musical FX	Moving
6	38	679	Psychedelic Dub Kit	Drum / Perc	Drums	6	124	765	Iceworld	Musical FX	Moving
6	39	680	Brachial Kit	Drum / Perc	Drums	6	125	766	Fax Science	Musical FX	Moving
6	40	681	Epic Kit	Drum / Perc	Drums	6	126	767	FM Spectral Spheres	Musical FX	Moving
6	41	682	Arabic Mixed Kit 2	Drum / Perc	Drums	6	127	768	Granular Motion	Musical FX	Moving
6	42	683	Iranian Mix Kit	Drum / Perc	Drums	7	0	769	Mysterious Invention	Musical FX	Moving
6	43	684	Modern Rock Kit 2	Drum / Perc	Drums	7	1	770	M-Seq Choir Pad	Musical FX	Moving
6	44	685	Brazil Kit 1	Drum / Perc	Percussion	7	2	771	Cold Motion	Musical FX	Moving
6	45	686	Brazil Kit 2	Drum / Perc	Percussion	7	3	772	Shades of Yesterday	Musical FX	Moving
6	46	687	Turkish St Kit	Drum / Perc	Percussion	7	4	773	Shaking Trees	Musical FX	Moving
6	47	688	New Arabic Kit 1	Drum / Perc	Percussion	7	5	774	Hypnosis	Musical FX	Moving
6	48	689	New Arabic Kit 2	Drum / Perc	Percussion	7	6	775	Cliff	Musical FX	Moving
6	49	690	New Maghrebi Kit	Drum / Perc	Percussion	7	7	776	Vocal&Marim Ld	Musical FX	Moving
6	50	691	New Khaligi Kit 1	Drum / Perc	Percussion	7	8	777	Vocal&Marim Ld 2	Musical FX	Moving
6	51	692	New Khaligi Kit 2	Drum / Perc	Percussion	7	9	778	VoxTrix	Musical FX	Moving
6	52	693	New Iranian Kit 1	Drum / Perc	Percussion	7	10	779	FM Spiral Dist	Musical FX	Ambient
6	53	694	New Iranian Kit 2	Drum / Perc	Percussion	7	11	780	Shapeshifter	Musical FX	Moving
6	54	695	Darbuka Sagat Riq	Drum / Perc	Percussion	7	12	781	Hot Corner	Musical FX	Moving
6	55	696	Bodhran&Cajon Kit	Drum / Perc	Percussion	7	13	782	Run It	Musical FX	R&B/Hip Hop
6	56	697	Bones&Spoons Kit	Drum / Perc	Percussion	7	14	783	Under Dirt	Musical FX	R&B/Hip Hop
6	57	698	Highland Snares	Drum / Perc	Percussion	7	15	784	Rock Ready	Musical FX	Rock/Pop
6	58	699	Experimental Work	Drum / Perc	Electronic	7	16	785	Motion Pad	Musical FX	Sweep
6	59	700	Flix Flux FM	Drum / Perc	Electronic	7	17	786	EDM SideChainer	Musical FX	Sweep
6	60	701	FM Techre	Drum / Perc	Electronic	7	18	787	Santur-A-Delic	Ethnic	Struck
6	61	702	FM Scraper	Drum / Perc	Electronic	7	19	788	African Garage Beat	Ethnic	Jazz/World
6	62	703	DubStepping	Drum / Perc	Drums	7	20	789	Vocoder & Follower	Pad/Choir	Choir
6	63	704	Minimal Techno	Drum / Perc	Drums	7	21	790	Vocoder Dance	Pad/Choir	Choir
6	64	705	Surprise Package	Drum / Perc	Drums	7	22	791	Full Concert Grand	Piano	Acoustic
6	65	706	ATL Flexin	Drum / Perc	Drums	7	23	792	Rock Grand Piano	Piano	Modern
6	66	707	Infamous	Drum / Perc	Drums	7	24	793	Mellow Grand Piano	Piano	Acoustic
6	67	708	Plastic Beat	Drum / Perc	Drums	7	25	794	Glasgow	Piano	Acoustic
6	68	709	Bodhran Scrape	Drum / Perc	Percussion	7	26	795	Romantic Piano	Piano	Acoustic
6	69	710	Handcussion	Drum / Perc	Percussion	7	27	796	Aggressive Grand	Piano	Modern
6	70	711	Scatter Dance	Drum / Perc	Percussion	7	28	797	Tacky	Piano	Modern
6	71	712	FM Landscapes	Sound FX	Electronic	7	29	798	House Piano	Piano	Modern
6	72	713	FM Flight	Sound FX	Moving	7	30	799	Old and Squashed	Piano	Vintage
6	73	714	FM The Wave	Sound FX	Nature	7	31	800	Ballad Key	Piano	Layer
6	74	715	Warp Speed Atmos	Sound FX	Moving	7	32	801	80s Layer	Piano	Layer
6	75	716	Telharmonics	Sound FX	Moving	7	33	802	Ballad Stack	Piano	Layer
6	76	717	MOON BASE	Sound FX	Moving	7	34	803	Piano Back	Piano	Layer
6	77	718	Spiral Feedbacker	Sound FX	Moving	7	35	804	Piano & Strings	Piano	Layer
6	78	719	Spirals	Sound FX	Moving	7	36	805	Piano & Ooh Choir	Piano	Layer
6	79	720	4Bar1NoteRisers	Sound FX	Moving	7	37	806	Monaural Grand MW	Piano	Acoustic
6	80	721	Galactic Static	Sound FX	Sci-Fi	7	38	807	Old Blues	Piano	Vintage
6	81	722	Robot Junkyard	Sound FX	Sci-Fi	7	39	808	1968	Piano	Vintage
6	82	723	Entropy	Sound FX	Sci-Fi	7	40	809	CP 1979	Piano	Vintage
6	83	724	Blaster Beam	Sound FX	Sci-Fi	7	41	810	CP70 Chorus	Piano	Vintage
6	84	725	InsideTheWormhole	Sound FX	Moving	7	42	811	Journey	Piano	Vintage
6	85	726	Creeping Voltage	Sound FX	Electronic	7	43	812	Vintage'74	Keyboard	Electric Piano
6	86	727	Start The Machine	Sound FX	Electronic	7	44	813	R&B Soft	Keyboard	Electric Piano
6	87	728	Dernt to Bwow	Sound FX	Ambient	7	45	814	Early 70's	Keyboard	Electric Piano
6	88	729	Sentimental Boy	Musical FX	Ambient	7	46	815	Soft Case	Keyboard	Electric Piano
6	89	730	The Green Flash	Musical FX	Ambient	7	47	816	Crunchy Comp	Keyboard	Electric Piano
6	90	731	FM For Airports	Musical FX	Ambient	7	48	817	Vintage Case	Keyboard	Electric Piano
6	91	732	Slow Fast	Musical FX	Electronic	7	49	818	Hard Vintage	Keyboard	Electric Piano
6	92	733	Smartbar Funk	Musical FX	Electronic	7	50	819	Sweetness MW	Keyboard	Electric Piano
6	93	734	Fusion Science	Musical FX	Electronic	7	51	820	Phaser Vintage	Keyboard	Electric Piano
6	94	735	Kreuzberg Funk	Musical FX	Electronic	7	52	821	Vintage Phase	Keyboard	Electric Piano
6	95	736	Electro Boo	Musical FX	Electronic	7	53	822	Early Fusion	Keyboard	Electric Piano
6	96	737	More & More	Musical FX	Electronic	7	54	823	Neo Soul MW	Keyboard	Electric Piano
6	97	738	Magnetism	Musical FX	Electronic	7	55	824	1983 MW	Keyboard	Electric Piano
6	98	739	Freaky FM AF1&2	Musical FX	Electronic	7	56	825	Contempo	Keyboard	Electric Piano
6	99	740	Electron	Musical FX	Electronic	7	57	826	Clicky Dyno MW	Keyboard	Electric Piano
6	100	741	Envelope Beatz	Musical FX	Electronic	7	58	827	DynoStraightMW	Keyboard	Electric Piano
6	101	742	Tribaltronic	Musical FX	Electronic	7	59	828	Dyno Chorus MW	Keyboard	Electric Piano
6	102	743	Electrone	Musical FX	Electronic	7	60	829	80s Boosted	Keyboard	Electric Piano
6	103	744	CirrocumulusClouds	Musical FX	Jazz/World	7	61	830	Chorus Hard	Keyboard	Electric Piano
6	104	745	FM Tribal Council	Musical FX	Jazz/World	7	62	831	Max Tine	Keyboard	Electric Piano
6	105	746	Cricket Night	Musical FX	Sweep	7	63	832	Bell Chorus	Keyboard	FM Piano
6	106	747	Canterbury Tales	Musical FX	Moving	7	64	833	Drive EP	Keyboard	Electric Piano
6	107	748	FM Chillout	Musical FX	Moving	7	65	834	Vinyl EP	Keyboard	Electric Piano
6	108	749	Pearly Gates	Musical FX	Moving	7	66	835	Natural Wr	Keyboard	Electric Piano
6	109	750	Thursday Evening	Musical FX	Moving	7	67	836	Wr EP 1 Bright	Keyboard	Electric Piano
6	110	751	Marine Life	Musical FX	Moving	7	68	837	Wr Distortion	Keyboard	Electric Piano
6	111	752	Wave Surfer	Musical FX	Moving	7	69	838	Phaze Wr	Keyboard	Electric Piano
6	112	753	The Undecided	Musical FX	Moving	7	70	839	DX Legend	Keyboard	FM Piano

PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
7	71	840	Bell DX	Keyboard	FM Piano	8	29	926	Impromptu	Organ	Pipe
7	72	841	DX Woody	Keyboard	FM Piano	8	30	927	Mixture	Organ	Pipe
7	73	842	Full Tine 1	Keyboard	FM Piano	8	31	928	Reed Split	Organ	Pipe
7	74	843	DX Mellow	Keyboard	FM Piano	8	32	929	Medieval MW	Organ	Pipe
7	75	844	DX Crisp	Keyboard	FM Piano	8	33	930	Breath Pipe	Organ	Pipe
7	76	845	DX Celesta EP	Keyboard	FM Piano	8	34	931	Reedy Pipe	Organ	Pipe
7	77	846	DX Pluck EP	Keyboard	FM Piano	8	35	932	Sunday	Organ	Pipe
7	78	847	DX-7 II	Keyboard	FM Piano	8	36	933	Accordions AF1&2	Organ	Pipe
7	79	848	GS Tines AF1&2	Keyboard	FM Piano	8	37	934	Soft Marimba	Chromatic Perc	Mallet
7	80	849	Galaxy DX	Keyboard	FM Piano	8	38	935	Vibes Bow MW	Chromatic Perc	Mallet
7	81	850	TX816 Bell Piano	Keyboard	FM Piano	8	39	936	Twinkle	Chromatic Perc	Bell
7	82	851	Marimba DX	Keyboard	FM Piano	8	40	937	Stick Bell	Chromatic Perc	Bell
7	83	852	DX5-Zero	Keyboard	FM Piano	8	41	938	Ice Bells	Chromatic Perc	Bell
7	84	853	Hybrid EP	Keyboard	Electric Piano	8	42	939	Bell Ice	Chromatic Perc	Bell
7	85	854	Mixed Up	Keyboard	Electric Piano	8	43	940	Stack Bell	Chromatic Perc	Synth Bell
7	86	855	Dyno Wr	Keyboard	Electric Piano	8	44	941	J-Pop	Chromatic Perc	Bell
7	87	856	Analog Piano	Keyboard	Synth	8	45	942	Chorus Bell	Chromatic Perc	Bell
7	88	857	AhrAmI	Keyboard	Synth	8	46	943	Handbell	Chromatic Perc	Bell
7	89	858	Electro Piano	Keyboard	Electric Piano	8	47	944	Bell Chiff	Chromatic Perc	Synth Bell
7	90	859	Transistor Piano	Keyboard	Synth	8	48	945	Sako Bell	Chromatic Perc	Synth Bell
7	91	860	EP Pad	Keyboard	Electric Piano	8	49	946	Nice Bell	Chromatic Perc	Synth Bell
7	92	861	DX Pad	Keyboard	Electric Piano	8	50	947	Noisy Bell	Chromatic Perc	Synth Bell
7	93	862	Dyno Choir	Keyboard	Electric Piano	8	51	948	Pop Bells & Pad MW	Chromatic Perc	Bell
7	94	863	Vintage Clavi	Keyboard	Clavi	8	52	949	Going To Heaven	Chromatic Perc	Rock/Pop
7	95	864	Super Clavi 1	Keyboard	Clavi	8	53	950	Digibox	Chromatic Perc	Synth Bell
7	96	865	Stereo Clavi	Keyboard	Clavi	8	54	951	Nibelungen	Chromatic Perc	Bell
7	97	866	Hollow Clavi	Keyboard	Clavi	8	55	952	Wood Bell	Chromatic Perc	Bell
7	98	867	Nu Phasing	Keyboard	Clavi	8	56	953	Marimbell	Chromatic Perc	Synth Bell
7	99	868	Touch Clavi	Keyboard	Clavi	8	57	954	Synth Steel Drum	Chromatic Perc	Pitched Drum
7	100	869	PedalWah Clavi FC2	Keyboard	Clavi	8	58	955	Gamelan	Chromatic Perc	Bell
7	101	870	Pulse Clavi	Keyboard	Clavi	8	59	956	Ethnic Dream	Chromatic Perc	Mallet
7	102	871	Guitarpsichord	Keyboard	Clavi	8	60	957	Mystic Bowl	Chromatic Perc	Bell
7	103	872	Hipsichord	Keyboard	Clavi	8	61	958	Mbira	Ethnic	Plucked
7	104	873	16 + 8 + 5&1/3	Organ	Tone Wheel	8	62	959	Glass Mbira	Chromatic Perc	Pitched Drum
7	105	874	Jazz 2nd Perc + C3	Organ	Tone Wheel	8	63	960	Island Bell	Chromatic Perc	Synth Bell
7	106	875	First 3 w/Perc	Organ	Tone Wheel	8	64	961	Tibetan	Chromatic Perc	Bell
7	107	876	Slow Jam	Organ	Tone Wheel	8	65	962	Rimba Bells	Chromatic Perc	Synth Bell
7	108	877	Cool Cat	Organ	Tone Wheel	8	66	963	Lost in Asia	Chromatic Perc	Bell
7	109	878	Jazzy 1	Organ	Tone Wheel	8	67	964	Coconuts Random	Chromatic Perc	Jazz/World
7	110	879	Jazzy 2	Organ	Tone Wheel	8	68	965	Kodo	Chromatic Perc	Pitched Drum
7	111	880	Jazzy Chorus	Organ	Tone Wheel	8	69	966	Timp/Bell/Glocken	Chromatic Perc	Bell
7	112	881	On Road	Organ	Tone Wheel	8	70	967	Orc Percussion	Chromatic Perc	Bell
7	113	882	Progressy	Organ	Tone Wheel	8	71	968	Classical AF1&2	Guitar	Acoustic
7	114	883	Rocky	Organ	Tone Wheel	8	72	969	High Tension AF1&2	Guitar	Acoustic
7	115	884	Crunchy	Organ	Tone Wheel	8	73	970	Sao Paulo	Guitar	Acoustic
7	116	885	1972	Organ	Combo	8	74	971	Barcelona	Guitar	Acoustic
7	117	886	Glassy AF1	Organ	Tone Wheel	8	75	972	Nylon Slide Vel	Guitar	Acoustic
7	118	887	Clean	Organ	Tone Wheel	8	76	973	NylonHarmonics Vel	Guitar	Acoustic
7	119	888	All Bars Perc AF	Organ	Tone Wheel	8	77	974	Classical12Strings	Guitar	Acoustic
7	120	889	Rotor Vibrato	Organ	Tone Wheel	8	78	975	Hip-HopNylonGuitar	Guitar	Acoustic
7	121	890	Vib Chorus AF1	Organ	Tone Wheel	8	79	976	Steel String AF1&2	Guitar	Acoustic
7	122	891	Soulemn	Organ	Tone Wheel	8	80	977	Old Strings AF1&2	Guitar	Acoustic
7	123	892	Mellow	Organ	Tone Wheel	8	81	978	Steel Slide Vel	Guitar	Acoustic
7	124	893	Fully	Organ	Tone Wheel	8	82	979	Mute & Slide Vel	Guitar	Acoustic
7	125	894	FullDraw/CVibrato	Organ	Tone Wheel	8	83	980	SteelHarmonics Vel	Guitar	Acoustic
7	126	895	Even Out	Organ	Tone Wheel	8	84	981	Hip-HopSteelGuitar	Guitar	Acoustic
7	127	896	Harmonic Hole	Organ	Tone Wheel	8	85	982	Hi Strings	Guitar	Acoustic
8	0	897	A Few Wheels	Organ	Tone Wheel	8	86	983	Two Acoustics 1	Guitar	Acoustic
8	1	898	Left Manual	Organ	Tone Wheel	8	87	984	2 Steel Strings	Guitar	Acoustic
8	2	899	Draw Control	Organ	Tone Wheel	8	88	985	Big 12 Strings	Guitar	Acoustic
8	3	900	Stop Rotar	Organ	Tone Wheel	8	89	986	Airy 12 AF1&2	Guitar	Acoustic
8	4	901	Clean Noise	Organ	Tone Wheel	8	90	987	Wide 12 strings AF	Guitar	Acoustic
8	5	902	Walking Bass	Organ	Tone Wheel	8	91	988	12Strings Mono	Guitar	Acoustic
8	6	903	Greasy	Organ	Tone Wheel	8	92	989	Clean El & Ac 1	Guitar	Electric Clean
8	7	904	Swishie	Organ	Tone Wheel	8	93	990	Clean El & Ac 2	Guitar	Electric Clean
8	8	905	Solo Percussion AF	Organ	Tone Wheel	8	94	991	Clean El & Ac 3	Guitar	Electric Clean
8	9	906	Percussion Vibrato	Organ	Tone Wheel	8	95	992	Strange 12	Guitar	Electric Clean
8	10	907	Tiny Combo Bars 1	Organ	Combo	8	96	993	Jazzy Pick	Guitar	Electric Clean
8	11	908	Tiny Combo Bars 2	Organ	Combo	8	97	994	Melodic Jazz	Guitar	Electric Clean
8	12	909	Panther	Organ	Combo	8	98	995	Fat Oil Jazz AF1&2	Guitar	Electric Clean
8	13	910	1967 Keys	Organ	Combo	8	99	996	Touch Wah AF1	Guitar	Electric Clean
8	14	911	YD-45C	Organ	Combo	8	100	997	Baby AF1	Guitar	Electric Clean
8	15	912	Diamond Head	Organ	Synth	8	101	998	Good Night	Guitar	Electric Clean
8	16	913	Early Bird	Organ	Tone Wheel	8	102	999	Dynamic Clean AF	Guitar	Electric Clean
8	17	914	Moet	Organ	Synth	8	103	1000	Single Coil Chorus	Guitar	Electric Clean
8	18	915	Bollinger	Organ	Synth	8	104	1001	Distant	Guitar	Electric Clean
8	19	916	Vinyl Organ	Organ	Synth	8	105	1002	Some Hair	Guitar	Distortion
8	20	917	Alternator	Organ	Tone Wheel	8	106	1003	Clean Slide Vel	Guitar	Electric Clean
8	21	918	Flying Rhythm Bars	Organ	Synth	8	107	1004	Hit It Hard	Guitar	Electric Clean
8	22	919	Roundabout	Organ	Electronic	8	108	1005	Paddy Clean	Guitar	Electric Clean
8	23	920	Tradi	Organ	Tone Wheel	8	109	1006	BluesyClean Legato	Guitar	Electric Clean
8	24	921	Petit	Organ	Tone Wheel	8	110	1007	Dual Coil '65	Guitar	Distortion
8	25	922	Fluty	Organ	Tone Wheel	8	111	1008	Dual Coil Amp	Guitar	Electric Clean
8	26	923	Fluty Pipe	Organ	Pipe	8	112	1009	Roto Guitar MW	Guitar	Electric Clean
8	27	924	St. Peter	Organ	Pipe	8	113	1010	Dual Coil SlideVel	Guitar	Electric Clean
8	28	925	St. Paul AF1&2	Organ	Pipe	8	114	1011	Dual Coil Slap Vel	Guitar	Electric Clean

PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
8	115	1012	Dual Coil 80sClean	Guitar	Electric Clean	9	73	1098	Lo Boy AF1&2	Bass	Synth
8	116	1013	Dual Coil Rotary	Guitar	Electric Clean	9	74	1099	Dark Bass	Bass	Synth
8	117	1014	Electric 12Strings	Guitar	Electric Clean	9	75	1100	Rn Bass RB	Bass	Synth
8	118	1015	Rotator AF1&2	Guitar	Distortion	9	76	1101	Fundamental	Bass	Synth
8	119	1016	Middy Tremolo	Guitar	Distortion	9	77	1102	Fat Sine Resonance	Bass	Synth
8	120	1017	Retro Flanger	Guitar	Electric Clean	9	78	1103	Moon Bass	Bass	Synth
8	121	1018	Vintage Strum	Guitar	Electric Clean	9	79	1104	More Fatty	Bass	Synth
8	122	1019	Spanky	Guitar	Distortion	9	80	1105	Chill Out Bass AF1	Bass	Synth
8	123	1020	Rockabilly	Guitar	Distortion	9	81	1106	Growler	Bass	Synth
8	124	1021	2 Electrics AF1&2	Guitar	Electric Clean	9	82	1107	Smacked	Bass	Synth
8	125	1022	Light Blues AF1&2	Guitar	Distortion	9	83	1108	boooooooooom	Bass	Synth
8	126	1023	DualCoil SemiClean	Guitar	Electric Clean	9	84	1109	Biting	Bass	Synth
8	127	1024	Chorus Dist AF1&2	Guitar	Distortion	9	85	1110	Boogie A Legato RB	Bass	Synth
9	0	1025	Tex Boogie	Guitar	Distortion	9	86	1111	Uni Punch	Bass	Synth
9	1	1026	59 Combo AF1&2	Guitar	Distortion	9	87	1112	Noise Bass	Bass	Synth
9	2	1027	Alternative Rocker	Guitar	Distortion	9	88	1113	Single Oscillator	Bass	Synth
9	3	1028	Overdrive Mt&Harmo	Guitar	Distortion	9	89	1114	Unison	Bass	Synth
9	4	1029	Crunched Up 376	Guitar	Distortion	9	90	1115	Long Spit AF2	Bass	Synth
9	5	1030	Dynamic Amp	Guitar	Distortion	9	91	1116	Big Bass	Bass	Synth
9	6	1031	Chuggin' Guitar	Guitar	Distortion	9	92	1117	Bass & Comp!	Bass	Synth
9	7	1032	Chugga	Guitar	Distortion	9	93	1118	Rave Blade	Bass	Synth
9	8	1033	Small Amp	Guitar	Distortion	9	94	1119	Plastic Bass	Bass	Synth
9	9	1034	Metal Mute	Guitar	Distortion	9	95	1120	Funky Resonance RB	Bass	Synth
9	10	1035	DistortionMt&Harmo	Guitar	Distortion	9	96	1121	Phat Three	Bass	Synth
9	11	1036	Cool Drive	Guitar	Distortion	9	97	1122	Needle Bass	Bass	Synth
9	12	1037	Hard Drive	Guitar	Distortion	9	98	1123	Acidd	Bass	Synth
9	13	1038	Hard Ramp	Guitar	Distortion	9	99	1124	Boom Bass AF1	Bass	Synth
9	14	1039	Heavy Drive	Guitar	Distortion	9	100	1125	West Coast	Bass	Synth
9	15	1040	No.1 GTR	Guitar	Distortion	9	101	1126	Wazzo	Bass	Synth
9	16	1041	Snake Finger	Guitar	Distortion	9	102	1127	Fast PWM Bass	Bass	Synth
9	17	1042	Dual Coil BlueLead	Guitar	Distortion	9	103	1128	Bass Pedal	Bass	Synth
9	18	1043	Over The Top	Guitar	Distortion	9	104	1129	Oxide	Bass	Synth
9	19	1044	Voodooman	Guitar	Distortion	9	105	1130	Bowngo	Bass	Synth
9	20	1045	Killer Whammy	Guitar	Distortion	9	106	1131	Wide Synth Bass	Bass	Synth
9	21	1046	Latin Lover	Guitar	Distortion	9	107	1132	Dry Synth Bass	Bass	Synth
9	22	1047	Oct Fuzz PdWah FC2	Guitar	Distortion	9	108	1133	Kick Bass Legato	Bass	Synth
9	23	1048	DualCoilLeadWahFC2	Guitar	Distortion	9	109	1134	Keep Dancin'	Bass	Synth
9	24	1049	DualCoil Harmo Vel	Guitar	Distortion	9	110	1135	Velo Master	Bass	Synth
9	25	1050	Crunchy Guitar	Guitar	Distortion	9	111	1136	Wah Bass	Bass	Synth
9	26	1051	Beater	Guitar	Distortion	9	112	1137	Pulse Step AF1	Bass	Synth
9	27	1052	HIP Mute	Guitar	Electric Clean	9	113	1138	Phat Step	Bass	Synth
9	28	1053	Pedal Steel	Guitar	Electric Clean	9	114	1139	Octave Analog	Bass	Synth
9	29	1054	DualCoil80sCleanMt	Guitar	Electric Clean	9	115	1140	Sync Bass	Bass	Synth
9	30	1055	Mid Drive(2handGt)	Guitar	Distortion	9	116	1141	Sync Big	Bass	Synth
9	31	1056	HrdRocker(2handGt)	Guitar	Distortion	9	117	1142	Puncher	Bass	Synth
9	32	1057	ToughTube(2handGt)	Guitar	Distortion	9	118	1143	Dark Comp AF1&2	Bass	Synth
9	33	1058	DriveWah (2handGt)	Guitar	Distortion	9	119	1144	Simple Bass	Bass	Synth
9	34	1059	Resonator Guitar	Guitar	Acoustic	9	120	1145	Fat Sine	Bass	Synth
9	35	1060	Velo Growl	Bass	Acoustic	9	121	1146	Kompressor	Bass	Synth
9	36	1061	Groove Acoustic AF	Bass	Acoustic	9	122	1147	Dark Uni	Bass	Synth
9	37	1062	Upright	Bass	Acoustic	9	123	1148	Fight Bass	Bass	Synth
9	38	1063	Prec Flat Wound	Bass	Electric	9	124	1149	Byon Bass	Bass	Synth
9	39	1064	Round Wound	Bass	Electric	9	125	1150	One Voice	Bass	Synth
9	40	1065	Active P	Bass	Electric	9	126	1151	Pro-Attack AF1	Bass	Synth
9	41	1066	Mid Range Finger	Bass	Electric	9	127	1152	Bobby Bass	Bass	Synth
9	42	1067	Active TRB	Bass	Electric	10	0	1153	Trance Bass	Bass	Synth
9	43	1068	Passive BB AF1&2	Bass	Electric	10	1	1154	Short SequenceBass	Bass	Synth
9	44	1069	Vintage JB AF1&2	Bass	Electric	10	2	1155	Lately	Bass	Synth
9	45	1070	Straight Finger AF	Bass	Electric	10	3	1156	Faaat Pulse	Bass	Synth
9	46	1071	JB Flat Wound AF	Bass	Electric	10	4	1157	Short PWM Bass	Bass	Synth
9	47	1072	Finger PickBass AF	Bass	Electric	10	5	1158	Hyper Velocity AF1	Bass	Synth
9	48	1073	Prec Amped AF1	Bass	Electric	10	6	1159	Deep Point	Bass	Synth
9	49	1074	Finger Bass Amp AF	Bass	Electric	10	7	1160	Pulse Stop	Bass	Synth
9	50	1075	Fret Buzzy	Bass	Electric	10	8	1161	Oh Bee Bass	Bass	Synth
9	51	1076	Small Cabinet	Bass	Electric	10	9	1162	Booming Bass	Bass	Synth
9	52	1077	Simple Pick	Bass	Electric	10	10	1163	Army Bass	Bass	Synth
9	53	1078	Pick Open	Bass	Electric	10	11	1164	Punchy Drone RB	Bass	Synth
9	54	1079	Pick Mute	Bass	Electric	10	12	1165	Dee Tune	Bass	Synth
9	55	1080	Pick Pull	Bass	Electric	10	13	1166	Chorus Pulse	Bass	Synth
9	56	1081	Straight Pick AF	Bass	Electric	10	14	1167	Sweeper	Bass	Synth
9	57	1082	Velo Bass	Bass	Electric	10	15	1168	Old House Organ	Bass	Synth
9	58	1083	Slap Switch	Bass	Electric	10	16	1169	Data Run	Bass	Synth
9	59	1084	Fretless Dry	Bass	Electric	10	17	1170	Sharp 3o3	Bass	Synth
9	60	1085	Fretless Solo	Bass	Electric	10	18	1171	Short 3o3 Saw	Bass	Synth
9	61	1086	PBassFingerDist AF	Bass	Electric	10	19	1172	Acid Fun	Bass	Synth
9	62	1087	Fuzz Bass AF1	Bass	Electric	10	20	1173	Compu Bass	Bass	Synth
9	63	1088	Gnarly Bass	Bass	Electric	10	21	1174	Squeaker Bass	Bass	Synth
9	64	1089	BaCement	Bass	Electric	10	22	1175	Violin Solo 1	Strings	Solo
9	65	1090	Dist Tama Bass	Bass	Electric	10	23	1176	Violin Solo 2 AF1	Strings	Solo
9	66	1091	5th Fuzz Bass	Bass	Electric	10	24	1177	Viola Solo 1	Strings	Solo
9	67	1092	Chili Bass	Bass	Electric	10	25	1178	Viola Solo 2 AF1	Strings	Solo
9	68	1093	Big Cabinet	Bass	Electric	10	26	1179	Cello Solo	Strings	Solo
9	69	1094	Hybrid Bass 1	Bass	Electric	10	27	1180	Cello Duo AF1	Strings	Solo
9	70	1095	Hybrid Bass 2	Bass	Electric	10	28	1181	ContrabassSolo1	Strings	Solo
9	71	1096	3 VCOs	Bass	Synth	10	29	1182	ContrabassSolo2 AF	Strings	Solo
9	72	1097	Brain Bass AF1&2	Bass	Synth	10	30	1183	Quartet	Strings	Ensemble

PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
10	31	1184	Small Section	Strings	Ensemble	10	117	1270	Soft Brass mp-mf	Brass	Orchestra
10	32	1185	Small Ensemble	Strings	Ensemble	10	118	1271	Dynamic Brass AF	Brass	Orchestra
10	33	1186	Almighty	Strings	Ensemble	10	119	1272	Accent mf-fall AF	Brass	Ensemble
10	34	1187	Medium Section	Strings	Ensemble	10	120	1273	Small BrassSection	Brass	Ensemble
10	35	1188	Medium Hall	Strings	Ensemble	10	121	1274	MediumBrassSection	Brass	Ensemble
10	36	1189	MediumLargeSection	Strings	Ensemble	10	122	1275	Lots O' Brass	Brass	Ensemble
10	37	1190	Quick Bows	Strings	Ensemble	10	123	1276	Bright Section	Brass	Ensemble
10	38	1191	Aggressive AF1	Strings	Ensemble	10	124	1277	Power Section	Brass	Ensemble
10	39	1192	Large Section	Strings	Ensemble	10	125	1278	Shiny Brass	Brass	Ensemble
10	40	1193	Octave Ensemble	Strings	Ensemble	10	126	1279	Big Brass AF1&2	Brass	Ensemble
10	41	1194	Full Chamber	Strings	Ensemble	10	127	1280	Sforzando AF1&2	Brass	Ensemble
10	42	1195	Strygns	Strings	Ensemble	11	0	1281	Soft Brass & Sax	Brass	Ensemble
10	43	1196	Dynamik Bow	Strings	Ensemble	11	1	1282	Big Band	Brass	Ensemble
10	44	1197	SymphonicPizzicato	Strings	Pizzicato	11	2	1283	Sax Big Band	Brass	Ensemble
10	45	1198	Plucky Pizzicato	Strings	Pizzicato	11	3	1284	Velo Falls	Brass	Ensemble
10	46	1199	Octave Pizzes	Strings	Pizzicato	11	4	1285	Hybrid Section	Brass	Synth
10	47	1200	Tremolo Strings 1	Strings	Ensemble	11	5	1286	Hybrid Bright	Brass	Synth
10	48	1201	Tremolo Strs Small	Strings	Ensemble	11	6	1287	Hybrid Brass Swell	Brass	Synth
10	49	1202	Spicato Large	Strings	Pizzicato	11	7	1288	T Brass	Brass	Synth
10	50	1203	Disco AF1	Strings	Pizzicato	11	8	1289	Lo-fi	Brass	Ensemble
10	51	1204	Ens Mix	Strings	Ensemble	11	9	1290	Quiet Brass	Brass	Synth
10	52	1205	Lush	Strings	Ensemble	11	10	1291	Big Syn	Brass	Synth
10	53	1206	Back Ground	Strings	Ensemble	11	11	1292	Thinth	Brass	Synth
10	54	1207	Romantic	Strings	Ensemble	11	12	1293	XP Brass Stereo	Brass	Synth
10	55	1208	Warm Back	Strings	Ensemble	11	13	1294	Simple Saw Brass	Brass	Synth
10	56	1209	Stringy	Strings	Ensemble	11	14	1295	Brassy	Brass	Synth
10	57	1210	Big Strings	Strings	Ensemble	11	15	1296	Kustom	Brass	Synth
10	58	1211	PWM Strings	Strings	Synth	11	16	1297	After 1984	Brass	Synth
10	59	1212	Mourn Strings	Strings	Synth	11	17	1298	Finale	Brass	Synth
10	60	1213	VP Soft	Strings	Synth	11	18	1299	Huge CS80	Brass	Synth
10	61	1214	PWM Simple	Strings	Synth	11	19	1300	CS-90	Brass	Synth
10	62	1215	Glassy Rezonant	Strings	Synth	11	20	1301	Ob Soft	Brass	Synth
10	63	1216	Superstrings	Strings	Synth	11	21	1302	Ob Horns	Brass	Synth
10	64	1217	Light Pad	Strings	Synth	11	22	1303	Slow PWM Brass	Brass	Synth
10	65	1218	Noble Pad	Strings	Synth	11	23	1304	Soft 5th Brass	Brass	Synth
10	66	1219	Warm Big	Strings	Ensemble	11	24	1305	Soprano Legato	Woodwind	Saxophone
10	67	1220	Sentimental	Strings	Synth	11	25	1306	Soprano Soft AF1	Woodwind	Saxophone
10	68	1221	Analog Sweep	Strings	Synth	11	26	1307	Alto Vib Legato	Woodwind	Saxophone
10	69	1222	Phase Strings	Strings	Synth	11	27	1308	Alto Legato	Woodwind	Saxophone
10	70	1223	Octave Strings	Strings	Synth	11	28	1309	Alto	Woodwind	Saxophone
10	71	1224	JP Strings	Strings	Synth	11	29	1310	Tenor Dynamic AF1	Woodwind	Saxophone
10	72	1225	3 Oscillators Vin	Strings	Synth	11	30	1311	Tenor Soft Legato	Woodwind	Saxophone
10	73	1226	Silver Strings	Strings	Synth	11	31	1312	Velo Growl Legato	Woodwind	Saxophone
10	74	1227	String Machine	Strings	Synth	11	32	1313	Tenor Growl AF1	Woodwind	Saxophone
10	75	1228	3 Octave Strings	Strings	Synth	11	33	1314	Baritone	Woodwind	Saxophone
10	76	1229	TranceIntroduction	Strings	Synth	11	34	1315	Hip Bari	Woodwind	Saxophone
10	77	1230	Mystic Trance	Strings	Synth	11	35	1316	Tenor Section	Woodwind	Saxophone
10	78	1231	F.Horn + Strings	Strings	Ensemble	11	36	1317	Sax Octave Section	Woodwind	Saxophone
10	79	1232	Wood Winds+Strings	Strings	Synth	11	37	1318	Mixed Sax Section	Woodwind	Saxophone
10	80	1233	Electric Violin AF	Strings	Solo	11	38	1319	Flute Legato	Woodwind	Flute
10	81	1234	Tron Violin	Strings	Synth	11	39	1320	Sweet Flute AF1	Woodwind	Flute
10	82	1235	Tron Strings	Strings	Synth	11	40	1321	Wood Flute	Woodwind	Flute
10	83	1236	Tape Strings	Strings	Synth	11	41	1322	Oboe 1 AF1	Woodwind	Woodwind
10	84	1237	Orchestronic	Strings	Synth	11	42	1323	Sweet Oboe Legato	Woodwind	Woodwind
10	85	1238	Vinyltron	Strings	Synth	11	43	1324	Oboe Soft Legato	Woodwind	Woodwind
10	86	1239	Analog Strings	Strings	Synth	11	44	1325	Clarinet 1 AF1	Woodwind	Woodwind
10	87	1240	Analog Ensemble	Strings	Ensemble	11	45	1326	Jazzy Cla Legato	Woodwind	Woodwind
10	88	1241	Pizz-o-matic	Strings	Pizzicato	11	46	1327	Bassoon 1 AF1	Woodwind	Woodwind
10	89	1242	Ambient Pizza	Strings	Pizzicato	11	47	1328	Irish Pipe Legato	Woodwind	Reed / Pipe
10	90	1243	Beauty Harp	Strings	Pizzicato	11	48	1329	2 Flutes	Woodwind	Flute
10	91	1244	Stereo Harp	Strings	Pizzicato	11	49	1330	Flute & Clari	Woodwind	Flute
10	92	1245	Trumpet 1 AF1	Brass	Solo	11	50	1331	2 Oboes & Bassoon	Woodwind	Woodwind
10	93	1246	Tp Romantic Legato	Brass	Solo	11	51	1332	WoodWind Quartet	Woodwind	Woodwind
10	94	1247	Classical Trumpet	Brass	Solo	11	52	1333	Gentle Harp	Woodwind	Reed / Pipe
10	95	1248	Baby Trumpet AF1	Brass	Solo	11	53	1334	Woody Harp	Woodwind	Reed / Pipe
10	96	1249	Bright Trumpet AF1	Brass	Solo	11	54	1335	Bluz Distort	Woodwind	Reed / Pipe
10	97	1250	Tp SoftJazz Legato	Brass	Solo	11	55	1336	Campfire	Woodwind	Reed / Pipe
10	98	1251	Legend Mute AF1	Brass	Solo	11	56	1337	Tron Flute	Woodwind	Flute
10	99	1252	Jazzy Flugel AF1	Brass	Solo	11	57	1338	Flootz	Woodwind	Flute
10	100	1253	Trumpet Section	Brass	Ensemble	11	58	1339	Huge Lead	Syn Lead	Analog
10	101	1254	Trombone 1 AF1	Brass	Solo	11	59	1340	Bleep Lead AF2	Syn Lead	Analog
10	102	1255	Blown Bone Legato	Brass	Solo	11	60	1341	Detuned Vintage	Syn Lead	Analog
10	103	1256	Bright Trombone AF	Brass	Solo	11	61	1342	Space Lead	Syn Lead	Analog
10	104	1257	NewOrleansTrombone	Brass	Solo	11	62	1343	Dual Square Lead	Syn Lead	Analog
10	105	1258	French Horn 1 AF1	Brass	Solo	11	63	1344	Vintage Sync	Syn Lead	Analog
10	106	1259	French Horn Solo	Brass	Solo	11	64	1345	Dirty Hook	Syn Lead	Analog
10	107	1260	BassTuba(Bb)	Brass	Solo	11	65	1346	Nu Mini	Syn Lead	Analog
10	108	1261	Euphonium 1	Brass	Orchestra	11	66	1347	ProgressiveRk Lead	Syn Lead	Analog
10	109	1262	Bony Section	Brass	Ensemble	11	67	1348	Lucky	Syn Lead	Analog
10	110	1263	FrenchHornSection1	Brass	Orchestra	11	68	1349	Opening	Syn Lead	Analog
10	111	1264	F.Horn + Trombone	Brass	Orchestra	11	69	1350	Rap Lead 1	Syn Lead	Analog
10	112	1265	F.Hrn+Trombone+Trp	Brass	Orchestra	11	70	1351	Mini Soft	Syn Lead	Analog
10	113	1266	Orchestra Brass	Brass	Orchestra	11	71	1352	Feeling	Syn Lead	Analog
10	114	1267	Movie Horns	Brass	Orchestra	11	72	1353	Early Lead	Syn Lead	Analog
10	115	1268	Symphonic	Brass	Orchestra	11	73	1354	Funky Pulse	Syn Lead	Digital
10	116	1269	Smooth Brass	Brass	Orchestra	11	74	1355	Mr. Finger	Syn Lead	Analog

PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
11	75	1356	Singleline 1	Syn Lead	Analog	12	33	1442	Warm Backing Pad	Pad/Choir	Warm
11	76	1357	Soft RnB	Syn Lead	Analog	12	34	1443	Feather	Pad/Choir	Warm
11	77	1358	Wind Synth	Syn Lead	Analog	12	35	1444	Pan Sphere	Pad/Choir	Warm
11	78	1359	Broken Sine RB	Syn Lead	Analog	12	36	1445	Square	Pad/Choir	Analog
11	79	1360	Duck Lead	Syn Lead	Analog	12	37	1446	Shaper	Pad/Choir	Bright
11	80	1361	In da Night	Syn Lead	Analog	12	38	1447	Early Digital	Pad/Choir	Warm
11	81	1362	Mayday MW	Syn Lead	Analog	12	39	1448	Dramana	Pad/Choir	Bright
11	82	1363	On D Line	Syn Lead	Analog	12	40	1449	Dream Shift	Pad/Choir	Bright
11	83	1364	Early Soloist	Syn Lead	Analog	12	41	1450	Remote Space	Pad/Choir	Warm
11	84	1365	Heterodyne	Syn Lead	Analog	12	42	1451	Fathoms	Pad/Choir	Warm
11	85	1366	Classic 5th	Syn Lead	Analog	12	43	1452	SY22 2007	Pad/Choir	Warm
11	86	1367	Vintage Saw	Syn Lead	Analog	12	44	1453	Mother Earth	Pad/Choir	Warm
11	87	1368	Mini Three	Syn Lead	Digital	12	45	1454	Landing Pad	Pad/Choir	Warm
11	88	1369	Phat Dino	Syn Lead	Digital	12	46	1455	The Breath	Pad/Choir	Bright
11	89	1370	Dynamic Mini	Syn Lead	Digital	12	47	1456	Humanity	Pad/Choir	Warm
11	90	1371	PWM Lead	Syn Lead	Digital	12	48	1457	Vowel Pad	Pad/Choir	Choir
11	91	1372	Pulse Wound	Syn Lead	Digital	12	49	1458	Feather Pad	Pad/Choir	Bright
11	92	1373	Think Sync	Syn Lead	Digital	12	50	1459	Slow Attack Pad	Pad/Choir	Bright
11	93	1374	Punch Lead	Syn Lead	Digital	12	51	1460	Hi Brite	Pad/Choir	Bright
11	94	1375	Bright Saw	Syn Lead	Digital	12	52	1461	Pad & Syn	Pad/Choir	Bright
11	95	1376	Trojan	Syn Lead	Digital	12	53	1462	Cosmic Swell Pad	Pad/Choir	Bright
11	96	1377	Wood Panel	Syn Lead	Digital	12	54	1463	Sweet Flange	Pad/Choir	Bright
11	97	1378	Push Ahead	Syn Lead	Digital	12	55	1464	Waterfall	Pad/Choir	Bright
11	98	1379	Eight	Syn Lead	Digital	12	56	1465	Phase Pad	Pad/Choir	Bright
11	99	1380	Sync Power	Syn Lead	Digital	12	57	1466	Pure Synth	Pad/Choir	Bright
11	100	1381	Glisten Lead	Syn Lead	Digital	12	58	1467	Pearls	Pad/Choir	Bright
11	101	1382	Big Drone	Syn Lead	Digital	12	59	1468	Flange Wall	Pad/Choir	Bright
11	102	1383	Screameemy	Syn Lead	Digital	12	60	1469	Tornado	Pad/Choir	Bright
11	103	1384	Flange Filter	Syn Lead	Digital	12	61	1470	Ice Rink	Pad/Choir	Bright
11	104	1385	Sutra	Syn Lead	Digital	12	62	1471	Turbulence	Pad/Choir	Bright
11	105	1386	Free LFO	Syn Lead	Digital	12	63	1472	Bell Pad	Pad/Choir	Bright
11	106	1387	Rap Lead 2	Syn Lead	Digital	12	64	1473	Paradise	Pad/Choir	Bright
11	107	1388	Space Power Lead	Syn Lead	Digital	12	65	1474	Yellow River	Pad/Choir	Bright
11	108	1389	Nyquist	Syn Lead	Digital	12	66	1475	Love Me	Pad/Choir	Bright
11	109	1390	Digimetal	Syn Lead	Digital	12	67	1476	Frozen Pad	Pad/Choir	Bright
11	110	1391	Saw destroy	Syn Lead	Digital	12	68	1477	Pensive	Pad/Choir	Warm
11	111	1392	Vinalog saw	Syn Lead	Digital	12	69	1478	Space Vocals	Pad/Choir	Choir
11	112	1393	Mady SQU	Syn Lead	Digital	12	70	1479	Haah Pad	Pad/Choir	Choir
11	113	1394	Low Undulation	Syn Lead	Digital	12	71	1480	Oooh Pad	Pad/Choir	Choir
11	114	1395	Impact	Syn Lead	Hip Hop	12	72	1481	Back in Itopian	Pad/Choir	Choir
11	115	1396	Talk Mod	Syn Lead	Hip Hop	12	73	1482	Strings & Choir	Pad/Choir	Choir
11	116	1397	Digital Gangsta	Syn Lead	Hip Hop	12	74	1483	Angel Eyes	Pad/Choir	Choir
11	117	1398	Plastic Squeeze	Syn Lead	Hip Hop	12	75	1484	Glass Choir	Pad/Choir	Choir
11	118	1399	Pinz Lead	Syn Lead	Hip Hop	12	76	1485	Nativity	Pad/Choir	Choir
11	119	1400	Dancy Saw Lead	Syn Lead	Dance	12	77	1486	Seraphim	Pad/Choir	Choir
11	120	1401	Buzz Around	Syn Lead	Dance	12	78	1487	Analog Shine	Pad/Choir	Analog
11	121	1402	Xtreme Wheel	Syn Lead	Dance	12	79	1488	Cosmic Gate	Pad/Choir	Bright
11	122	1403	Supertrance	Syn Lead	Dance	12	80	1489	CatchingWildHorses	Pad/Choir	Bright
11	123	1404	Poly Hook	Syn Lead	Dance	12	81	1490	High Pass Gate	Pad/Choir	Bright
11	124	1405	HPF Dance	Syn Lead	Dance	12	82	1491	RhythmicFilterPad1	Pad/Choir	Warm
11	125	1406	Tekk Glide	Syn Lead	Dance	12	83	1492	RhythmicFilterPad2	Pad/Choir	Bright
11	126	1407	Growl Tekk	Syn Lead	Dance	12	84	1493	P5 Resonance Comp	Syn Comp	Analog
11	127	1408	Plucked Chordz	Syn Lead	Dance	12	85	1494	P5 Analog Punch	Syn Comp	Analog
12	0	1409	Chordz	Syn Lead	Dance	12	86	1495	Cool Trance	Syn Comp	Analog
12	1	1410	Cool Body	Syn Lead	Dance	12	87	1496	>Attack<	Syn Comp	Analog
12	2	1411	Twist Sync	Syn Lead	Dance	12	88	1497	Club Finger	Syn Comp	Analog
12	3	1412	TEKIE	Syn Lead	Dance	12	89	1498	Wobbly RB	Syn Comp	Analog
12	4	1413	Sonix	Syn Lead	Dance	12	90	1499	Ana Dayz	Syn Comp	Analog
12	5	1414	Big SkidHookLead 1	Syn Lead	Dance	12	91	1500	Airy Nylon	Syn Comp	Analog
12	6	1415	Big SkidHookLead 2	Syn Lead	Dance	12	92	1501	Progressive Attack	Syn Comp	Analog
12	7	1416	Porta Queen	Syn Lead	Electronic	12	93	1502	Oracle	Syn Comp	Analog
12	8	1417	Vicious Dogs	Syn Lead	Digital	12	94	1503	Big Comp	Syn Comp	Digital
12	9	1418	Saw Pad	Pad/Choir	Analog	12	95	1504	Rezz Punch	Syn Comp	Digital
12	10	1419	Dark ModulationPad	Pad/Choir	Analog	12	96	1505	Resonant Clavi	Syn Comp	Digital
12	11	1420	Dark Light	Pad/Choir	Warm	12	97	1506	Straight RB	Syn Comp	Digital
12	12	1421	Ambient Synth Pad	Pad/Choir	Analog	12	98	1507	Psych Noise	Syn Comp	Digital
12	13	1422	5th Lite	Pad/Choir	Analog	12	99	1508	SquiffyMisbehaving	Syn Comp	Digital
12	14	1423	Smooth BPF Sweep	Pad/Choir	Analog	12	100	1509	Lektro Codes	Syn Comp	Digital
12	15	1424	High Wire	Pad/Choir	Analog	12	101	1510	Hard FM Keys	Syn Comp	Digital
12	16	1425	Trance MW	Pad/Choir	Analog	12	102	1511	W Phaser	Syn Comp	Digital
12	17	1426	Xtreme Sweep	Pad/Choir	Analog	12	103	1512	DPCM Attack	Syn Comp	Digital
12	18	1427	Nu Warm Pad	Pad/Choir	Warm	12	104	1513	Talk	Syn Comp	Digital
12	19	1428	5th Atmosphere	Pad/Choir	Warm	12	105	1514	Digy_SEQ	Syn Comp	Digital
12	20	1429	Dim	Pad/Choir	Warm	12	106	1515	Nerve Nasty	Syn Comp	Analog
12	21	1430	Simple Air	Pad/Choir	Warm	12	107	1516	Ring_Zplus	Syn Comp	Digital
12	22	1431	Nature Sine	Pad/Choir	Warm	12	108	1517	Trance Attack	Syn Comp	Digital
12	23	1432	Analog	Pad/Choir	Warm	12	109	1518	Tekno Attack AF1&2	Syn Comp	Digital
12	24	1433	Perc Pad	Pad/Choir	Warm	12	110	1519	PWM Percussion	Syn Comp	Digital
12	25	1434	Dark Atmo Pad	Pad/Choir	Warm	12	111	1520	Stabby	Syn Comp	Digital
12	26	1435	Dark Organ Pad	Pad/Choir	Warm	12	112	1521	Detroit Stab	Syn Comp	Digital
12	27	1436	Soft Brassy	Pad/Choir	Warm	12	113	1522	Corrado	Syn Comp	Digital
12	28	1437	Road to Nowhere	Pad/Choir	Warm	12	114	1523	Synthetique	Syn Comp	Digital
12	29	1438	Sweep Strings	Pad/Choir	Warm	12	115	1524	Noiz Rezz	Syn Comp	Digital
12	30	1439	Brass Motion Pad	Pad/Choir	Warm	12	116	1525	Tuxedo	Syn Comp	Digital
12	31	1440	Luminous	Pad/Choir	Warm	12	117	1526	Queens	Syn Comp	Digital
12	32	1441	Mother Ship	Pad/Choir	Choir	12	118	1527	Hip Voice	Syn Comp	Digital

PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
12	119	1528	GX1	Syn Comp	Decay	13	77	1614	Setsunai AF2	Musical FX	Moving
12	120	1529	Night Watch	Syn Comp	Decay	13	78	1615	Week End	Musical FX	Moving
12	121	1530	Pluck Bells	Syn Comp	Decay	13	79	1616	Dragonfly	Sound FX	Sci-Fi
12	122	1531	Power Dance Chords	Syn Comp	Hook	13	80	1617	TiRiPAD	Musical FX	Moving
12	123	1532	Hyper Trance	Syn Comp	Digital	13	81	1618	Cluster	Musical FX	Moving
12	124	1533	Cosmic Psyche	Syn Comp	Digital	13	82	1619	Xtreme Rezz	Musical FX	Moving
12	125	1534	Chillin' Chords	Syn Comp	Hook	13	83	1620	Bit Space	Musical FX	Moving
12	126	1535	Dirty Chordz	Syn Comp	Hook	13	84	1621	My Reality	Musical FX	Moving
12	127	1536	Wild Horses	Syn Comp	Electronic	13	85	1622	Waterproof	Musical FX	Moving
13	0	1537	Sixpack AF1&2	Syn Comp	Electronic	13	86	1623	Magnetics	Musical FX	Moving
13	1	1538	Percussive Chords	Syn Comp	Electronic	13	87	1624	Sand	Musical FX	Moving
13	2	1539	Chordmaster	Syn Comp	Electronic	13	88	1625	Felicity	Musical FX	Moving
13	3	1540	In the Mirror	Syn Comp	Electronic	13	89	1626	Vibrancy	Musical FX	Moving
13	4	1541	Come together!	Syn Comp	Electronic	13	90	1627	Metalflake	Musical FX	Moving
13	5	1542	Happy Hour	Syn Comp	Electronic	13	91	1628	Radio Venus	Musical FX	Moving
13	6	1543	Recycling	Syn Comp	Electronic	13	92	1629	Elec Blue	Musical FX	Moving
13	7	1544	Digital Dreaming	Syn Comp	Electronic	13	93	1630	Chyo Ethno	Musical FX	Moving
13	8	1545	Carpenter's Wife	Syn Comp	Electronic	13	94	1631	Metal Shaper	Musical FX	Moving
13	9	1546	Electronic Games	Syn Comp	Electronic	13	95	1632	Calculator	Musical FX	Moving
13	10	1547	Dancing Waves	Syn Comp	Electronic	13	96	1633	konjoh BEAM	Musical FX	Moving
13	11	1548	Hit Factory	Syn Comp	Electronic	13	97	1634	Blizzard	Musical FX	Ambient
13	12	1549	Freaky Loop	Syn Comp	Electronic	13	98	1635	SINGING BOWL	Musical FX	Ambient
13	13	1550	Mr. Wah!	Syn Comp	Electronic	13	99	1636	Vektris	Musical FX	Ambient
13	14	1551	Chill Comp 1	Syn Comp	Jazz/World	13	100	1637	Metalvox Pad	Musical FX	Ambient
13	15	1552	Chill Comp 2	Syn Comp	Jazz/World	13	101	1638	Refraction	Musical FX	Ambient
13	16	1553	Kalimboidal	Syn Comp	Jazz/World	13	102	1639	Philanger	Musical FX	Ambient
13	17	1554	Bippus	Syn Comp	Electronic	13	103	1640	Slippery Ambience	Musical FX	Moving
13	18	1555	Virtuoso Sequencia	Syn Comp	Electronic	13	104	1641	Ellipsotron	Musical FX	Moving
13	19	1556	Fat Saw Arpeggio	Syn Comp	Electronic	13	105	1642	Envelope	Musical FX	Moving
13	20	1557	Trancious Line	Syn Comp	Electronic	13	106	1643	Whatsis	Musical FX	Ambient
13	21	1558	Metal Plate	Syn Comp	Electronic	13	107	1644	Pearl Collection	Musical FX	Ambient
13	22	1559	Fifth Dancer	Syn Comp	Electronic	13	108	1645	Four Dimensions	Musical FX	Ambient
13	23	1560	PercussiveSequence	Syn Comp	Electronic	13	109	1646	Hallucination	Musical FX	Ambient
13	24	1561	Simply Faaat	Syn Comp	Electronic	13	110	1647	Arctic Sequence	Musical FX	Ambient
13	25	1562	Bright Dance	Syn Comp	Electronic	13	111	1648	Drifting	Musical FX	Ambient
13	26	1563	Quadro Tune	Syn Comp	Electronic	13	112	1649	Electraid	Musical FX	Ambient
13	27	1564	Champ	Syn Comp	Electronic	13	113	1650	Bed Time Story	Musical FX	Ambient
13	28	1565	Men In Yellow	Sound FX	Moving	13	114	1651	Clearing	Musical FX	Sweep
13	29	1566	Metamorphosis	Sound FX	Moving	13	115	1652	Long HiPa	Musical FX	Sweep
13	30	1567	Perplex	Sound FX	Moving	13	116	1653	Quad Swell	Musical FX	Sweep
13	31	1568	Outer Planet	Sound FX	Moving	13	117	1654	New Stab	Musical FX	Hit
13	32	1569	Industrial	Sound FX	Moving	13	118	1655	Vinyl Hit	Musical FX	Hit
13	33	1570	Space Walking	Sound FX	Moving	13	119	1656	Hit Me	Musical FX	Hit
13	34	1571	Scraper	Sound FX	Moving	13	120	1657	Ambient Bite	Musical FX	Hit
13	35	1572	SE_02 <Zero Two>	Sound FX	Moving	13	121	1658	Green Valley	Musical FX	Ambient
13	36	1573	Talking Machines	Sound FX	Moving	13	122	1659	Everlasting Glory	Musical FX	Ambient
13	37	1574	Tobi Mage	Sound FX	Moving	13	123	1660	Thinking of You	Musical FX	Ambient
13	38	1575	Bitzz MW	Sound FX	Moving	13	124	1661	FestivalOfHarmony	Musical FX	Ambient
13	39	1576	Thexism	Sound FX	Moving	13	125	1662	Paris at Night	Musical FX	Ambient
13	40	1577	In My Head	Sound FX	Moving	13	126	1663	On my Way to UK	Musical FX	Ambient
13	41	1578	Toda	Sound FX	Ambient	13	127	1664	Chillin' Ibiza	Musical FX	Ambient
13	42	1579	Water Tank	Sound FX	Ambient	14	0	1665	Heavens Door	Musical FX	Ambient
13	43	1580	Auto Trapeze	Sound FX	Ambient	14	1	1666	Cocktail	Musical FX	Ambient
13	44	1581	Harpist'sNightmare	Sound FX	Ambient	14	2	1667	Vanilla	Musical FX	Ambient
13	45	1582	Find Newgt!	Sound FX	Ambient	14	3	1668	Ibiza Groove	Musical FX	Ambient
13	46	1583	Nile River	Sound FX	Nature	14	4	1669	Nylon Chill	Musical FX	Ambient
13	47	1584	New Age Atmo	Sound FX	Nature	14	5	1670	Xtreme Harp	Musical FX	Ambient
13	48	1585	Wind Blows	Sound FX	Nature	14	6	1671	TrancingInTheRain	Musical FX	Ambient
13	49	1586	Fire!	Sound FX	Nature	14	7	1672	Gated Detune	Musical FX	Moving
13	50	1587	Scratching Machine	Sound FX	Sci-Fi	14	8	1673	Gated Choir	Musical FX	Moving
13	51	1588	Goa Psyche	Sound FX	Sci-Fi	14	9	1674	Exotic	Musical FX	Moving
13	52	1589	WaitForBadWeather	Sound FX	Sci-Fi	14	10	1675	Syncscraper	Musical FX	Moving
13	53	1590	Reverse The Audio	Sound FX	Sci-Fi	14	11	1676	Ethnotic	Musical FX	Moving
13	54	1591	Radio Static	Sound FX	Sci-Fi	14	12	1677	Com Sat	Musical FX	Moving
13	55	1592	Modifier X	Sound FX	Sci-Fi	14	13	1678	Investikator	Musical FX	Moving
13	56	1593	Surveillance	Sound FX	Sci-Fi	14	14	1679	Monkey Bars	Musical FX	Moving
13	57	1594	Noise FX	Sound FX	Sci-Fi	14	15	1680	Chilltrancer	Musical FX	Moving
13	58	1595	Sample&HoldVintage	Sound FX	Sci-Fi	14	16	1681	Random Beatz	Musical FX	Moving
13	59	1596	Lazerzz	Sound FX	Sci-Fi	14	17	1682	Electro Hood	Musical FX	Moving
13	60	1597	uhohhrr	Sound FX	Sci-Fi	14	18	1683	My Subwoofers	Musical FX	Moving
13	61	1598	On The Fritz	Sound FX	Sci-Fi	14	19	1684	Mister Sinister	Musical FX	Moving
13	62	1599	Scratch Thing MW	Sound FX	Moving	14	20	1685	Polyrhythm	Musical FX	Moving
13	63	1600	Trash Can Lid Band	Sound FX	Moving	14	21	1686	Blood Flow	Musical FX	Moving
13	64	1601	Piston Engine	Sound FX	Moving	14	22	1687	On The Verge	Musical FX	Moving
13	65	1602	Waka Waka Noize	Sound FX	Moving	14	23	1688	Droid	Musical FX	Moving
13	66	1603	Argentina	Sound FX	Moving	14	24	1689	Worker Ant	Musical FX	Moving
13	67	1604	Gate of Eden	Musical FX	Moving	14	25	1690	Chopp Lingo	Musical FX	Moving
13	68	1605	Wave Journey	Musical FX	Moving	14	26	1691	Vinyl Beatnik	Musical FX	Moving
13	69	1606	Whispering Ghosts	Musical FX	Moving	14	27	1692	Drop Zone ARP	Musical FX	Moving
13	70	1607	NighttrainToMunich	Musical FX	Moving	14	28	1693	Particle	Musical FX	Moving
13	71	1608	Morning Dew	Musical FX	Moving	14	29	1694	Simple Arp	Musical FX	Moving
13	72	1609	Calling Mr. Reso	Musical FX	Moving	14	30	1695	Cyber Cycle	Musical FX	Moving
13	73	1610	2 SwitchesToHeaven	Musical FX	Moving	14	31	1696	Bollog Puls	Musical FX	Moving
13	74	1611	Cell Division	Musical FX	Moving	14	32	1697	Octopus	Musical FX	Moving
13	75	1612	Jumping Needle	Musical FX	Moving	14	33	1698	Electronic Beatz	Musical FX	Moving
13	76	1613	SEKAI-ISAN	Musical FX	Moving	14	34	1699	Dreamin' of You	Musical FX	Moving

PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
14	35	1700	Brothers & Sisters	Musical FX	Moving
14	36	1701	Pizza No.1	Musical FX	Moving
14	37	1702	Electronix	Musical FX	Moving
14	38	1703	Tekk Now	Musical FX	Moving
14	39	1704	Hollow Sequence	Musical FX	Ambient
14	40	1705	Icicle	Musical FX	Ambient
14	41	1706	Jegog	Musical FX	Moving
14	42	1707	Octo Strobe 1	Musical FX	Moving
14	43	1708	Octo Strobe 2	Musical FX	Moving
14	44	1709	Random Waves	Musical FX	Moving
14	45	1710	Semar	Musical FX	Moving
14	46	1711	TrailingHeadlights	Musical FX	Moving
14	47	1712	Dream Winds	Musical FX	Moving
14	48	1713	Kemence	Ethnic	Bowed
14	49	1714	Kemen Wet	Ethnic	Bowed
14	50	1715	Yayli	Ethnic	Bowed
14	51	1716	Kawala	Ethnic	Bowed
14	52	1717	Santur	Ethnic	Struck
14	53	1718	Baglama	Ethnic	Plucked
14	54	1719	Kotoun	Ethnic	Plucked
14	55	1720	Kanun	Ethnic	Plucked
14	56	1721	Bouzuki	Ethnic	Plucked
14	57	1722	Oud Tremolo Vel	Ethnic	Plucked
14	58	1723	Saz Feeze	Ethnic	Plucked
14	59	1724	Where Am I?	Ethnic	Plucked
14	60	1725	Sakura	Ethnic	Plucked
14	61	1726	Nomad	Ethnic	Plucked
14	62	1727	Pluk-o-dy	Ethnic	Plucked
14	63	1728	Tambura	Ethnic	Plucked
14	64	1729	Sitar MW	Ethnic	Plucked
14	65	1730	Tabla Zone	Ethnic	Struck
14	66	1731	Udu	Ethnic	Struck
14	67	1732	Djembe	Ethnic	Struck
14	68	1733	Dhol	Ethnic	Struck
14	69	1734	Khol	Ethnic	Struck
14	70	1735	Ney	Ethnic	Blown
14	71	1736	Zurna	Ethnic	Blown
14	72	1737	Pungi	Ethnic	Blown
14	73	1738	Shehnai 1	Ethnic	Blown
14	74	1739	Didgeridoo	Ethnic	Blown
14	75	1740	Snake Charmer	Ethnic	Blown
14	76	1741	Mythic Flute	Ethnic	Blown
14	77	1742	Ethnology	Ethnic	Jazz/World
14	78	1743	Oztralian	Ethnic	Jazz/World
14	79	1744	8Z Destruct	Drum / Perc	Drums
14	80	1745	8Z Jarrin	Drum / Perc	Drums
14	81	1746	8Z Romps	Drum / Perc	Drums
14	82	1747	8Z Glitch	Drum / Perc	Drums
14	83	1748	8Z Oxidized	Drum / Perc	Drums
14	84	1749	8Z D&B Machine	Drum / Perc	Drums
14	85	1750	8Z Down Tempo	Drum / Perc	Drums
14	86	1751	8Z Early Lo-Fi	Drum / Perc	Drums
14	87	1752	8Z Noize Xpress	Drum / Perc	Drums
14	88	1753	8Z Trance Basics 1	Drum / Perc	Drums
14	89	1754	8Z Reverse Beatz	Drum / Perc	Drums
14	90	1755	8Z Crush Dance	Drum / Perc	Drums
14	91	1756	8Z Heavy Hearts	Drum / Perc	Drums
14	92	1757	8Z Chilly Breakz	Drum / Perc	Drums
14	93	1758	8Z Gated Beatz	Drum / Perc	Drums
14	94	1759	8Z Hip Hop Shakers	Drum / Perc	Drums
14	95	1760	8Z Blip Hop	Drum / Perc	Drums
14	96	1761	8Z Nasty Glitch	Drum / Perc	Drums
14	97	1762	8Z Scratch	Drum / Perc	Drums
14	98	1763	8Z Tod	Drum / Perc	Drums
14	99	1764	8Z Psychedelic 1	Drum / Perc	Drums
14	100	1765	8Z Psychedelic 2	Drum / Perc	Drums
14	101	1766	8Z Dub Element	Drum / Perc	Drums
14	102	1767	Mega Nylon	Guitar	Acoustic
14	103	1768	Mega Steel	Guitar	Acoustic
14	104	1769	Mega 12 Steel	Guitar	Acoustic
14	105	1770	Mega 60s Clean	Guitar	Electric Clean
14	106	1771	Mega60sChorusComb o	Guitar	Electric Clean
14	107	1772	Mega 60s Tremolo	Guitar	Electric Clean
14	108	1773	Mega 60s BluesTone	Guitar	Electric Clean
14	109	1774	Mega 60s Phaser	Guitar	Electric Clean
14	110	1775	Mega 60s Tube Tone	Guitar	Distortion
14	111	1776	Mega 60sDistStack	Guitar	Distortion
14	112	1777	Mega 60sRoadHouse	Guitar	Distortion
14	113	1778	Mega 60sSmallBlues	Guitar	Electric Clean
14	114	1779	Mega 60s Pedal Wah	Guitar	Distortion
14	115	1780	Mega 60s VCM T.Wah	Guitar	Distortion
14	116	1781	Mega 60sT.Wah&Dist	Guitar	Distortion
14	117	1782	Mega 60sJetFlanger	Guitar	Distortion
14	118	1783	Mega 1coil Clean	Guitar	Electric Clean
14	119	1784	Mega 1coil Chorus	Guitar	Electric Clean
14	120	1785	Mega 1coil Tremolo	Guitar	Electric Clean
14	121	1786	Mega1coilBluesTone	Guitar	Electric Clean
14	122	1787	Mega 1coil Phaser	Guitar	Electric Clean
14	123	1788	Mega 1coilTubeTone	Guitar	Electric Clean
14	124	1789	Mega 1coilTubeAmp1	Guitar	Distortion
14	125	1790	Mega 1coilTubeAmp2	Guitar	Distortion
14	126	1791	Mega1coilRoadhouse	Guitar	Distortion
14	127	1792	Mega1coilVCM T.Wah	Guitar	Electric Clean
15	0	1793	Mega 60sCleanDelay	Guitar	Electric Clean
15	1	1794	Mega 60s SlapClean	Guitar	Electric Clean
15	2	1795	Mega 60s Slap Dist	Guitar	Electric Clean
15	3	1796	Mega1coilSlapClean	Guitar	Electric Clean
15	4	1797	Mega 1coilSlapDist	Guitar	Distortion
15	5	1798	Mega 1coilSlpPdWah	Guitar	Electric Clean
15	6	1799	MegaOvdrDistortion	Guitar	Distortion
15	7	1800	Mega Ovdr Fuzz	Guitar	Distortion
15	8	1801	Mega Acoustic Bass	Bass	Acoustic
15	9	1802	Mega Finger+Harmo	Bass	Electric
15	10	1803	Mega Fretless Bass	Bass	Electric
15	11	1804	Mega PickOpenAmped	Bass	Electric
15	12	1805	Mega PickMuteAmped	Bass	Electric
15	13	1806	Mega Slap Bass	Bass	Electric
15	14	1807	Mega Finger+Slap	Bass	Electric
15	15	1808	MegaFinger+PullAmp	Bass	Electric
15	16	1809	Mega Pick OpenMute	Bass	Electric
15	17	1810	Mega Pick OpMtDark	Bass	Electric
15	18	1811	Vocoder with Delay	Pad/Choir	Choir
15	19	1812	Funky Vocoder	Pad/Choir	Choir
15	20	1813	Vocoder Pad 1	Pad/Choir	Choir
15	21	1814	Vocoder Pad 2	Pad/Choir	Choir
15	22	1815	Concert GrandPiano	Piano	Acoustic
15	23	1816	Rock Brite Piano	Piano	Modern
15	24	1817	CP 2007	Piano	Vintage
15	25	1818	Honkytonk	Piano	Vintage
15	26	1819	E.Piano 1	Keyboard	Electric Piano
15	27	1820	E.Piano 2	Keyboard	FM Piano
15	28	1821	Harpsichord	Keyboard	Clavi
15	29	1822	Brite Clavi	Keyboard	Clavi
15	30	1823	Celesta	Chromatic Perc	Mallet
15	31	1824	Glocken	Chromatic Perc	Mallet
15	32	1825	Music Box	Chromatic Perc	Bell
15	33	1826	Vibes	Chromatic Perc	Mallet
15	34	1827	Marimba	Chromatic Perc	Mallet
15	35	1828	Xylophone	Chromatic Perc	Mallet
15	36	1829	Tubular Bell 1	Chromatic Perc	Bell
15	37	1830	Dulcimer	Chromatic Perc	Pitched Drum
15	38	1831	Draw Organ	Organ	Tone Wheel
15	39	1832	Percussive Organ	Organ	Tone Wheel
15	40	1833	Rock Organ 1	Organ	Tone Wheel
15	41	1834	Church Organ	Organ	Pipe
15	42	1835	Reed Organ	Organ	Pipe
15	43	1836	Accordion	Organ	Pipe
15	44	1837	Harmonica	Woodwind	Reed / Pipe
15	45	1838	Tango Accordion 1	Organ	Pipe
15	46	1839	Nylon Guitar	Guitar	Acoustic
15	47	1840	Steel Guitar	Guitar	Acoustic
15	48	1841	Jazz Guitar	Guitar	Electric Clean
15	49	1842	Clean Guitar	Guitar	Electric Clean
15	50	1843	Mute Guitar	Guitar	Electric Clean
15	51	1844	Overdrive Guitar	Guitar	Distortion
15	52	1845	Distortion Guitar	Guitar	Distortion
15	53	1846	Guitar Harmonics	Guitar	Distortion
15	54	1847	Acoustic Bass	Bass	Acoustic
15	55	1848	Finger Bass	Bass	Electric
15	56	1849	Pick Bass	Bass	Electric
15	57	1850	Fretless Bass	Bass	Electric
15	58	1851	Slap Bass 1	Bass	Electric
15	59	1852	Slap Bass 2 Vel	Bass	Electric
15	60	1853	Synth Bass 1	Bass	Synth
15	61	1854	Synth Bass 2	Bass	Synth
15	62	1855	Violin	Strings	Solo
15	63	1856	Viola	Strings	Solo
15	64	1857	Cello	Strings	Solo
15	65	1858	Contrabass	Strings	Solo
15	66	1859	Tremolo Strings 2	Strings	Ensemble
15	67	1860	Pizzicato	Strings	Pizzicato
15	68	1861	Harp	Strings	Pizzicato
15	69	1862	Timpani + Cymbal	Chromatic Perc	Pitched Drum
15	70	1863	Strings Section 1	Strings	Ensemble
15	71	1864	Strings Section 2	Strings	Ensemble
15	72	1865	Synth Strings 1	Strings	Synth
15	73	1866	Synth Strings 2	Strings	Synth
15	74	1867	Aah Choir	Pad/Choir	Choir
15	75	1868	Ooh Choir	Pad/Choir	Choir
15	76	1869	Syn Voice	Pad/Choir	Choir

PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
15	77	1870	Orchestra Hit	Musical FX	Hit	16	34	1955	Vx Dark Bars	Organ	Combo
15	78	1871	Trumpet 2	Brass	Solo	16	35	1956	Fr All Tabs	Organ	Combo
15	79	1872	Trombone 2	Brass	Solo	16	36	1957	Fr Bright Boost	Organ	Combo
15	80	1873	Tuba	Brass	Solo	16	37	1958	Fr String Tabs	Organ	Combo
15	81	1874	Mute Trumpet	Brass	Solo	16	38	1959	Vx Full Bars Amped	Organ	Combo
15	82	1875	French Horns	Brass	Orchestra	16	39	1960	Vx Surf Organ	Organ	Combo
15	83	1876	Brass Section	Brass	Ensemble	16	40	1961	Fr Raspy Tabs	Organ	Combo
15	84	1877	Synth Brass 1	Brass	Synth	16	41	1962	Master Accordion	Organ	Pipe
15	85	1878	Synth Brass 2	Brass	Synth	16	42	1963	French Musette	Organ	Pipe
15	86	1879	Soprano Sax	Woodwind	Saxophone	16	43	1964	Cassotto	Organ	Pipe
15	87	1880	Alto Sax	Woodwind	Saxophone	16	44	1965	Tango Accordion 2	Organ	Pipe
15	88	1881	Tenor Sax	Woodwind	Saxophone	16	45	1966	Vibraphone	Chromatic Perc	Mallet
15	89	1882	Baritone Sax	Woodwind	Saxophone	16	46	1967	Vibraphone Soft	Chromatic Perc	Mallet
15	90	1883	Oboe 2	Woodwind	Woodwind	16	47	1968	Tubular Bell 2	Chromatic Perc	Bell
15	91	1884	English Horn	Woodwind	Woodwind	16	48	1969	RealTimpani AF Mfl	Chromatic Perc	Mallet
15	92	1885	Bassoon 2	Woodwind	Woodwind	16	49	1970	1coil Clean AF1&2	Guitar	Electric Clean
15	93	1886	Clarinet 2	Woodwind	Woodwind	16	50	1971	1coil Amped Vel	Guitar	Electric Clean
15	94	1887	Piccolo 1	Woodwind	Flute	16	51	1972	Vintage1coilChorus	Guitar	Electric Clean
15	95	1888	Flute	Woodwind	Flute	16	52	1973	Surfin' 60s 1coil	Guitar	Electric Clean
15	96	1889	Recorder	Woodwind	Woodwind	16	53	1974	Breakback Mountain	Guitar	Distortion
15	97	1890	Panflute	Woodwind	Flute	16	54	1975	Grunged Up	Guitar	Distortion
15	98	1891	Bottle	Woodwind	Flute	16	55	1976	Jazz Clean AF1&2	Guitar	Electric Clean
15	99	1892	Shakuhachi	Woodwind	Flute	16	56	1977	Arched Top	Guitar	Electric Clean
15	100	1893	Whistle	Woodwind	Woodwind	16	57	1978	Jazz Blues	Guitar	Electric Clean
15	101	1894	Ocarina	Woodwind	Woodwind	16	58	1979	Round Wound Finger	Bass	Electric
15	102	1895	Square Lead	Syn Lead	Analog	16	59	1980	Tube Finger Bass	Bass	Electric
15	103	1896	Saw Lead	Syn Lead	Analog	16	60	1981	Slightly Grunged	Bass	Electric
15	104	1897	Calliope Lead	Syn Lead	Analog	16	61	1982	Prec Pick	Bass	Electric
15	105	1898	Chiff Lead	Syn Lead	Analog	16	62	1983	Pick Amp	Bass	Electric
15	106	1899	Charan Lead	Syn Lead	Digital	16	63	1984	Universal AF1&2	Bass	Synth
15	107	1900	Voice Lead	Syn Lead	Analog	16	64	1985	Analog Bullet Bass	Bass	Synth
15	108	1901	Fifth Lead	Syn Lead	Analog	16	65	1986	Analog Perc Bass	Bass	Synth
15	109	1902	Bass & Lead	Syn Lead	Analog	16	66	1987	Analog Step Bass	Bass	Synth
15	110	1903	New Age Pad	Pad/Choir	Bright	16	67	1988	Short Buzz AF1&2	Bass	Rock/Pop
15	111	1904	Warm Pad	Pad/Choir	Warm	16	68	1989	Bass Machine AF1	Bass	Electronic
15	112	1905	Poly Synth Pad	Pad/Choir	Analog	16	69	1990	Deep Ramp AF1&2	Bass	Electronic
15	113	1906	Choir Pad	Pad/Choir	Choir	16	70	1991	Section Strings 1	Strings	Ensemble
15	114	1907	Bowed Pad	Pad/Choir	Warm	16	71	1992	Section Strings 2	Strings	Ensemble
15	115	1908	Metal Pad	Pad/Choir	Bright	16	72	1993	Section Strings 3	Strings	Ensemble
15	116	1909	Halo Pad	Pad/Choir	Bright	16	73	1994	Section Strings 4	Strings	Ensemble
15	117	1910	Sweep Pad	Pad/Choir	Bright	16	74	1995	Tremolo Section	Strings	Ensemble
15	118	1911	Rain Pad	Musical FX	Moving	16	75	1996	Pizzicato Vel	Strings	Pizzicato
15	119	1912	Sound Track	Pad/Choir	Bright	16	76	1997	Orchestra Harp	Strings	Pizzicato
15	120	1913	Crystal	Chromatic Perc	Bell	16	77	1998	Harp Ambient	Strings	Pizzicato
15	121	1914	Atmosphere	Pad/Choir	Warm	16	78	1999	Gleaming Pad AF1&2	Strings	Synth
15	122	1915	Brightness	Syn Comp	Digital	16	79	2000	Fat PWM Synth Vel	Strings	Synth
15	123	1916	Goblin	Musical FX	Sweep	16	80	2001	VintagePolyStrings	Strings	Synth
15	124	1917	Echoes	Musical FX	Moving	16	81	2002	SoftTrumpetLegato	Brass	Solo
15	125	1918	Sci-Fi	Pad/Choir	Bright	16	82	2003	Trumpet Vibrato	Brass	Solo
15	126	1919	Sitar 1	Ethnic	Plucked	16	83	2004	Trumpet Shake Vel	Brass	Solo
15	127	1920	Banjo 1	Ethnic	Plucked	16	84	2005	FrenchHornSection2	Brass	Orchestra
16	0	1921	Shamisen	Ethnic	Plucked	16	85	2006	Flugelhorn	Brass	Solo
16	1	1922	Koto	Ethnic	Plucked	16	86	2007	Jazz Brass Section	Brass	Ensemble
16	2	1923	Kalimba	Chromatic Perc	Mallet	16	87	2008	Ob Syncomp	Brass	Synth
16	3	1924	Bagpipe	Woodwind	Reed / Pipe	16	88	2009	Tacky Brass AF1&2	Brass	Synth
16	4	1925	Fiddle	Ethnic	Bowed	16	89	2010	Mellow Soprano	Woodwind	Saxophone
16	5	1926	Shehnai 2	Woodwind	Woodwind	16	90	2011	Alto Accent Legato	Woodwind	Saxophone
16	6	1927	Tinkle Bell	Chromatic Perc	Bell	16	91	2012	Tenor Max	Woodwind	Saxophone
16	7	1928	Agogo	Drum / Perc	Percussion	16	92	2013	SoftTenorSaxLegato	Woodwind	Saxophone
16	8	1929	Steel Drum	Chromatic Perc	Pitched Drum	16	93	2014	Piccolo Legato	Woodwind	Flute
16	9	1930	Woodblock	Drum / Perc	Percussion	16	94	2015	Bizz AF2	Syn Lead	Electronic
16	10	1931	Taiko Drum	Drum / Perc	Percussion	16	95	2016	The Bitch AT AF1&2	Syn Lead	Electronic
16	11	1932	Melodic Tom	Drum / Perc	Drums	16	96	2017	Mellow Swell AF1&2	Pad/Choir	Warm
16	12	1933	Synth Drum	Drum / Perc	Drums	16	97	2018	Frozen Glasspad	Pad/Choir	Warm
16	13	1934	Reverse Cymbal	Sound FX	Moving	16	98	2019	Lunar Eclipse AF	Pad/Choir	Bright
16	14	1935	Fret Noise	Sound FX	Nature	16	99	2020	Melting Steel AF	Pad/Choir	Choir
16	15	1936	Breath Noiz	Sound FX	Nature	16	100	2021	Prayer Call	Pad/Choir	Choir
16	16	1937	Seashore	Sound FX	Nature	16	101	2022	Bass n' Gate	Pad/Choir	Rock/Pop
16	17	1938	Tweet	Sound FX	Nature	16	102	2023	PWM Stabs	Syn Comp	Analog
16	18	1939	Telephone	Sound FX	Nature	16	103	2024	Queen of Pop AF1&2	Syn Comp	Analog
16	19	1940	Helicopter	Sound FX	Nature	16	104	2025	Multi Bell	Syn Comp	Electronic
16	20	1941	Applause	Sound FX	Nature	16	105	2026	Acid 'n Space AF	Syn Comp	Electronic
16	21	1942	Gunshot	Sound FX	Nature	16	106	2027	Middle Ear AF1&2	Syn Comp	Electronic
16	22	1943	Natural Grand S6	Piano	Acoustic	16	107	2028	Badger AF1&2	Syn Comp	Electronic
16	23	1944	Piano Rock S6	Piano	Modern	16	108	2029	Voodoo Wah	Syn Comp	Electronic
16	24	1945	Woody Piano S6	Piano	Vintage	16	109	2030	Jumping Wheel AF	Syn Comp	Electronic
16	25	1946	Intimate S6	Piano	Vintage	16	110	2031	Devils Wah AF1&2	Syn Comp	Electronic
16	26	1947	Clavi Bril Treble	Keyboard	Clavi	16	111	2032	Horizons AF1&2	Syn Comp	Electronic
16	27	1948	Clavi Amped	Keyboard	Clavi	16	112	2033	Hypnotic AF1&2	Syn Comp	Electronic
16	28	1949	Clavi Phaser	Keyboard	Clavi	16	113	2034	Airy Buzz AF1&2	Syn Comp	Electronic
16	29	1950	Clavi Touch Wah	Keyboard	Clavi	16	114	2035	Trancious Stepz	Syn Comp	Electronic
16	30	1951	Clavi PdWah FC2&MW	Keyboard	Clavi	16	115	2036	Trilogy AF1&2	Syn Comp	Electronic
16	31	1952	NaturalHarpsichord	Keyboard	Clavi	16	116	2037	PWM Picks AF1&2	Syn Comp	Electronic
16	32	1953	Octave Harpsichord	Keyboard	Clavi	16	117	2038	VariChord AT AF1&2	Syn Comp	Electronic
16	33	1954	Vx Full Bars	Organ	Combo	16	118	2039	Voxdance AT AF1&2	Syn Comp	Electronic
						16	119	2040	Spacewave Dancer	Sound FX	Moving

PRE	#	No.		Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.		Performance Name	Main Category	Sub Category
16	120	2041		Berimbau Ookawaton	Musical FX	Moving	17	78	2127		All Kicks	Drum / Perc	Drums
16	121	2042		Club Telemetrix	Musical FX	Moving	17	79	2128		Dance Kicks	Drum / Perc	Drums
16	122	2043		Venusian Rhumba	Musical FX	Moving	17	80	2129		Arabic Mixed Kit 1	Drum / Perc	Drums
16	123	2044		Dripping Quarks	Musical FX	Ambient	17	81	2130		Belly Dance Kit	Drum / Perc	Drums
16	124	2045		Undulator	Musical FX	Ambient	17	82	2131		Dance Snares	Drum / Perc	Drums
16	125	2046		Expanse	Musical FX	Ambient	17	83	2132		Special SFXs	Drum / Perc	Percussion
16	126	2047		Deep Motion AF1&2	Musical FX	Ambient	17	84	2133		Synthetic Kit	Drum / Perc	Drums
16	127	2048		Metallic Airstabs	Musical FX	Ambient	17	85	2134		SFX Kit	Drum / Perc	Percussion
17	0	2049		Descendant	Musical FX	Ambient	17	86	2135		Stereo GM Kit	Drum / Perc	Drums
17	1	2050		Angel in Love	Musical FX	Moving	17	87	2136		Maple Custom Kit	Drum / Perc	Drums
17	2	2051		Berlin Dreamz	Musical FX	Moving	17	88	2137		Oak Custom Kit	Drum / Perc	Drums
17	3	2052		Complexions AF1&2	Musical FX	Moving	17	89	2138		Nu Jazzy Kit	Drum / Perc	Drums
17	4	2053		Crazy Groove AF1&2	Musical FX	Moving	17	90	2139		Illest Hip Hop Kit	Drum / Perc	Drums
17	5	2054		Da Thumperz	Musical FX	Moving	17	91	2140		Perc Master Kit	Drum / Perc	Percussion
17	6	2055		Meister Chilla	Musical FX	Moving	17	92	2141		Nu Orchestra Kit	Drum / Perc	Drums
17	7	2056		X-Generator AF1&2	Musical FX	Moving	17	93	2142		Japan Kit	Drum / Perc	Percussion
17	8	2057		Glaring Message AF	Musical FX	Moving	17	94	2143		Turkish Kit	Drum / Perc	Percussion
17	9	2058		Sitar 2	Ethnic	Plucked	17	95	2144	*1	Piano Electro	Piano	Electronic
17	10	2059		India Harmonium	Ethnic	Jazz/World	17	96	2145	*1	Neon Girlz	Syn Comp	Electronic
17	11	2060		Berimbau	Ethnic	Struck	17	97	2146	*1	Altered States	Guitar	Rock/Pop
17	12	2061		Banjo 2	Ethnic	Plucked	17	98	2147	*1	Lurch	Syn Comp	R&B/Hip Hop
17	13	2062		Nu Orc Percussion	Drum / Perc	Percussion	17	99	2148	*1	Indian Xperience	Syn Comp	Electronic
17	14	2063		8Z Cajon	Drum / Perc	Drums	17	100	2149	*1	Clavi 70's 1	Keyboard	Jazz/World
17	15	2064		8Z Djembe	Drum / Perc	Drums	17	101	2150	*1	Purple Stone	Pad/Choir	Electronic
17	16	2065		8Z Static	Drum / Perc	Drums	17	102	2151	*1	Fountain	Musical FX	Ambient
17	17	2066		8Z RX11	Drum / Perc	Drums	17	103	2152	*1	Lighthouse	Syn Comp	Electronic
17	18	2067		8Z Trance Basics 2	Drum / Perc	Drums	17	104	2153	*1	Commander	Chromatic Perc	Pitched Drum
17	19	2068		8Z Tom Heartz	Drum / Perc	Drums	17	105	2154	*1	Open The Door	Organ	Rock/Pop
17	20	2069		Mega 1coil Old R&R	Guitar	Electric Clean	17	106	2155	*1	Jazz Lounge	Piano	Jazz/World
17	21	2070		Mega Jazz Guitar	Guitar	Electric Clean	17	107	2156	*1	Inner Wind	Syn Comp	Electronic
17	22	2071		PowerStandardKit 1	Drum / Perc	Drums	17	108	2157	*1	Acid Shuffle	Syn Comp	R&B/Hip Hop
17	23	2072		PowerStandardKit 2	Drum / Perc	Drums	17	109	2158	*1	Pass the Naan	Ethnic	Jazz/World
17	24	2073		Hyper Standard Kit	Drum / Perc	Drums	17	110	2159	*1	Secret Film	Syn Comp	Electronic
17	25	2074		Dry Standard Kit	Drum / Perc	Drums	17	111	2160	*1	Night Train	Pad/Choir	Electronic
17	26	2075		Modern Rock Kit	Drum / Perc	Drums	17	112	2161	*1	Trance Vision	Syn Comp	Electronic
17	27	2076		Rock Stereo Kit 1	Drum / Perc	Drums	17	113	2162	*1	Rule The Earth	Syn Comp	Rock/Pop
17	28	2077		Rock Stereo Kit 2	Drum / Perc	Drums	17	114	2163	*1	Jammin	Keyboard	R&B/Hip Hop
17	29	2078		Nu Hip Hop Kit 1	Drum / Perc	Drums	17	115	2164	*1	Waht's This	Syn Comp	Electronic
17	30	2079		Nu Hip Hop Kit 2	Drum / Perc	Drums	17	116	2165	*1	Auto Funk 1	Woodwind	Jazz/World
17	31	2080		Hip Hop Kit 1	Drum / Perc	Drums	17	117	2166	*1	Electric Mystery	Syn Comp	Electronic
17	32	2081		Hip Hop Kit 2	Drum / Perc	Drums	17	118	2167	*1	Complex Beauty	Pad/Choir	Warm
17	33	2082		Hip Hop Kit 3	Drum / Perc	Drums	17	119	2168	*1	Cool Madness	Syn Lead	Electronic
17	34	2083		Hip Hop Kit 4	Drum / Perc	Drums	17	120	2169	*1	Yamaha Concerto	Strings	Ensemble
17	35	2084		Hip Stick Kit 1	Drum / Perc	Drums	17	121	2170	*1	Big Watches	Pad/Choir	Rock/Pop
17	36	2085		Hip Stick Kit 2	Drum / Perc	Drums	17	122	2171	*1	Swingin' Organ Club	Organ	Jazz/World
17	37	2086		R&B Kit 1	Drum / Perc	Drums	17	123	2172	*1	Cool Breakz	Syn Comp	Electronic
17	38	2087		R&B Kit 2	Drum / Perc	Drums	17	124	2173	*1	Rolla Freqs	Organ	R&B/Hip Hop
17	39	2088		R&B Kit 3	Drum / Perc	Drums	17	125	2174	*1	Piccolo Party	Woodwind	Jazz/World
17	40	2089		Trance Kit	Drum / Perc	Drums	17	126	2175	*1	Hand Mates	Musical FX	Electronic
17	41	2090		Psychedelic Kit	Drum / Perc	Drums	17	127	2176	*1	Silent Lake	Piano	Electronic
17	42	2091		Chill Out Kit	Drum / Perc	Drums	18	0	2177	*1	Sweet Peaches	Syn Comp	Electronic
17	43	2092		Brush Kit	Drum / Perc	Drums	18	1	2178	*1	New Grunge	Guitar	Rock/Pop
17	44	2093		Jazz Kit	Drum / Perc	Drums	18	2	2179	*1	4rims & a Microphone	Ethnic	R&B/Hip Hop
17	45	2094		Pop Latin Kit	Drum / Perc	Percussion	18	3	2180	*1	Dub Bursts	Musical FX	Electronic
17	46	2095		Analog T9 Kit	Drum / Perc	Drums	18	4	2181	*1	Auto Funk 2	Brass	Jazz/World
17	47	2096		Analog T8 Kit	Drum / Perc	Drums	18	5	2182	*1	Bacteria	Syn Comp	Electronic
17	48	2097		Tekno Kit	Drum / Perc	Drums	18	6	2183	*1	Falling Monks	Pad/Choir	Choir
17	49	2098		House Kit 1	Drum / Perc	Drums	18	7	2184	*1	Dancing Sonar	Bass	R&B/Hip Hop
17	50	2099		House Kit 2	Drum / Perc	Drums	18	8	2185	*1	Baroque Ensemble	Strings	Ensemble
17	51	2100		HouseCompressedKit	Drum / Perc	Drums	18	9	2186	*1	Sunny Beaches	Organ	Rock/Pop
17	52	2101		Big Kit	Drum / Perc	Drums	18	10	2187	*1	Bebop Trio	Guitar	Jazz/World
17	53	2102		Break Kit	Drum / Perc	Drums	18	11	2188	*1	Elektrik Arcade	Musical FX	Electronic
17	54	2103		Drum'n'Bass Kit	Drum / Perc	Drums	18	12	2189	*1	Fairy Tale	Strings	Pizzicato
17	55	2104		Acid Kit	Drum / Perc	Drums	18	13	2190	*1	Brazil Pop	Piano	Jazz/World
17	56	2105		Jungle Kit	Drum / Perc	Drums	18	14	2191	*1	Chaos Layer	Musical FX	Electronic
17	57	2106		Electric Kit	Drum / Perc	Drums	18	15	2192	*1	Gentle Chillgroove	Pad/Choir	Electronic
17	58	2107		Human Kit	Drum / Perc	Drums	18	16	2193	*1	Distorted Dreamz	Syn Comp	Electronic
17	59	2108		Hard Kit	Drum / Perc	Drums	18	17	2194	*1	Into The Sunset	Guitar	Rock/Pop
17	60	2109		Distorted Kit	Drum / Perc	Drums	18	18	2195	*1	Club Beat	Syn Comp	R&B/Hip Hop
17	61	2110		Ambient Kit	Drum / Perc	Drums	18	19	2196	*1	Super Ninja Shot!	Syn Comp	Electronic
17	62	2111		Garage Kit	Drum / Perc	Drums	18	20	2197	*1	Clavi 70's 2	Keyboard	Jazz/World
17	63	2112		Synth Pop Kit	Drum / Perc	Drums	18	21	2198	*1	Peanut Butter Slices	Syn Comp	Electronic
17	64	2113		Orchestra Kit	Drum / Perc	Drums	18	22	2199	*1	Warm Plasma	Musical FX	Ambient
17	65	2114		Drum Machines Kit	Drum / Perc	Drums	18	23	2200	*1	Drummers of Tokyo	Syn Comp	Rock/Pop
17	66	2115		Rock Multiple Kits	Drum / Perc	Drums	18	24	2201	*1	Epic Orchestra	Brass	Orchestra
17	67	2116		HipHopMultipleKits	Drum / Perc	Drums	18	25	2202	*1	Piano Boogie	Piano	Rock/Pop
17	68	2117		Percussion Kit	Drum / Perc	Percussion	18	26	2203	*1	Sunset Horn	Brass	Jazz/World
17	69	2118		LatinPercussionKit	Drum / Perc	Percussion	18	27	2204	*1	Lush Auto Comp	Syn Comp	Electronic
17	70	2119		Guitar/Bass FX Kit	Drum / Perc	Percussion	18	28	2205	*1	Don't Look!	Pad/Choir	R&B/Hip Hop
17	71	2120		Wacko Kit	Drum / Perc	Percussion	18	29	2206	*1	Japan Festival	Ethnic	Jazz/World
17	72	2121		Wood Bits Kit	Drum / Perc	Percussion	18	30	2207	*1	Cloudy Bay	Pad/Choir	Choir
17	73	2122		Metal Bits Kit	Drum / Perc	Percussion	18	31	2208	*1	Sneaking Diamonds	Pad/Choir	Electronic
17	74	2123		Hands Kit	Drum / Perc	Percussion	18	32	2209	*1	Plutonium Freezer	Syn Comp	Electronic
17	75	2124		Scratches	Drum / Perc	Percussion	18	33	2210	*1	Alternative Pop	Guitar	Rock/Pop
17	76	2125		Acoustic Snares	Drum / Perc	Drums	18	34	2211	*1	GarageHopTrumpetBoi	Brass	R&B/Hip Hop
17	77	2126		Grouped St Snares	Drum / Perc	Drums							

PRE	#	No.		Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.		Performance Name	Main Category	Sub Category
18	35	2212	*1	Whole Lotta 8ths	Guitar	Rock/Pop	18	121	2298	*1	Sample & Hold	Sound FX	Electronic
18	36	2213	*1	Timbale Jam	Brass	R&B/Hip Hop	18	122	2299	*1	Funky Finger	Keyboard	R&B/Hip Hop
18	37	2214	*1	Laser Scratch	Musical FX	Electronic	18	123	2300	*1	Yearn to see You	Musical FX	Ambient
18	38	2215	*1	Sands of Time	Musical FX	Ambient	18	124	2301	*1	Big Beater	Syn Comp	Electronic
18	39	2216	*1	Confyooshus	Musical FX	Electronic	18	125	2302	*1	Organ Cruise	Organ	R&B/Hip Hop
18	40	2217	*1	Fugue in D Minor	Brass	Orchestra	18	126	2303	*1	Oyashio	Sound FX	Moving
18	41	2218	*1	Love Her Crazily	Organ	Rock/Pop	18	127	2304	*1	Synth Power	Brass	Rock/Pop
18	42	2219	*1	Jazz Vibe	Chromatic Perc	Jazz/World	19	0	2305	*1	Yah-Yo-Jah	Guitar	R&B/Hip Hop
18	43	2220	*1	Magnetic Fields	Syn Comp	Electronic	19	1	2306	*1	Trumpet Concert	Brass	Orchestra
18	44	2221	*1	Hip Hop Orchestra	Strings	R&B/Hip Hop	19	2	2307	*1	Dancing Bars	Syn Comp	Rock/Pop
18	45	2222	*1	Mallet Groove	Chromatic Perc	Jazz/World	19	3	2308	*1	Nightshadows	Guitar	Electronic
18	46	2223	*1	Eighties Dreams	Pad/Choir	Electronic	19	4	2309	*1	Hold On a Minute	Keyboard	R&B/Hip Hop
18	47	2224	*1	Just Relax	Pad/Choir	Electronic	19	5	2310	*1	Kogarashi	Musical FX	Moving
18	48	2225	*1	Headspinz	Musical FX	Electronic	19	6	2311	*1	Hot Sauce	Brass	Jazz/World
18	49	2226	*1	Rockin' the Country	Guitar	Rock/Pop	19	7	2312	*1	Cosmic Trance	Syn Comp	Electronic
18	50	2227	*1	Southern Rap Cat	Musical FX	R&B/Hip Hop	19	8	2313	*1	Blues Organ Trio	Organ	Jazz/World
18	51	2228	*1	Rusted Beat	Syn Lead	Electronic	19	9	2314	*1	Jembrana	Musical FX	Electronic
18	52	2229	*1	Tenor to the Max	Woodwind	Jazz/World	19	10	2315	*1	Clavi Jam	Keyboard	R&B/Hip Hop
18	53	2230	*1	Chain Saw	Musical FX	Electronic	19	11	2316	*1	Free Fall	Guitar	Rock/Pop
18	54	2231	*1	ARP Duo	Syn Comp	Electronic	19	12	2317	*1	Tollhouse	Syn Comp	Electronic
18	55	2232	*1	Organs In Space	Musical FX	Electronic	19	13	2318	*1	String Accompaniment	Strings	Ensemble
18	56	2233	*1	The Birth Of Life	Strings	Ensemble	19	14	2319	*1	Arianes Nightwalk	Syn Comp	Digital
18	57	2234	*1	60s Border Town	Syn Lead	Rock/Pop	19	15	2320	*1	Semar Dub	Syn Comp	Electronic
18	58	2235	*1	Late Show	Chromatic Perc	Jazz/World	19	16	2321	*1	Casbian Nights	Ethnic	R&B/Hip Hop
18	59	2236	*1	Synthlines	Bass	Electronic	19	17	2322	*1	Requiem	Strings	Ensemble
18	60	2237	*1	Schmusin'	Keyboard	R&B/Hip Hop	19	18	2323	*1	Broiling	Syn Lead	Electronic
18	61	2238	*1	Andalucia Wind	Guitar	Rock/Pop	19	19	2324	*1	Wobbly Keys	Keyboard	Electronic
18	62	2239	*1	Raging Waves	Musical FX	Moving	19	20	2325	*1	Rock of the 80's	Guitar	Rock/Pop
18	63	2240	*1	Night Walk	Pad/Choir	Electronic	19	21	2326	*1	Crying Scene	Pad/Choir	Analog
18	64	2241	*1	Glowing Socks	Syn Comp	Electronic	19	22	2327	*1	Two Hands of Latin	Guitar	Jazz/World
18	65	2242	*1	Auto Ballad	Woodwind	Rock/Pop	19	23	2328	*1	Funfair	Syn Comp	Electronic
18	66	2243	*1	Trip Groove	Musical FX	R&B/Hip Hop	19	24	2329	*1	Night Cruiser	Keyboard	Jazz/World
18	67	2244	*1	Atomic Bouncer	Syn Comp	Electronic	19	25	2330	*1	Meeting Point	Musical FX	Ambient
18	68	2245	*1	Soulful EP Player	Keyboard	R&B/Hip Hop	19	26	2331	*1	Analog Power	Syn Comp	R&B/Hip Hop
18	69	2246	*1	Buttoned Down	Syn Comp	Electronic	19	27	2332	*1	Sarah's Dream	Pad/Choir	Bright
18	70	2247	*1	Frosted World	Musical FX	Moving	19	28	2333	*1	Pursuer	Syn Comp	Electronic
18	71	2248	*1	Electrix	Syn Comp	Electronic	19	29	2334	*1	Worship	Organ	R&B/Hip Hop
18	72	2249	*1	Worship Center	Strings	Ensemble	19	30	2335	*1	Euro Animation	Musical FX	Moving
18	73	2250	*1	Cheep King	Organ	Rock/Pop	19	31	2336	*1	Poppyhanger	Pad/Choir	Electronic
18	74	2251	*1	Waltzing Quartet	Piano	Jazz/World	19	32	2337	*1	City Groove	Syn Lead	R&B/Hip Hop
18	75	2252	*1	Chill Performer	Keyboard	Electronic	19	33	2338	*1	Winds & Strings	Strings	Ensemble
18	76	2253	*1	Harp/Piccolo	Strings	Pizzicato	19	34	2339	*1	Deep House 1	Syn Comp	Electronic
18	77	2254	*1	Homeward Bound	Ethnic	Electronic	19	35	2340	*1	Wet Reflected Lights	Syn Comp	Electronic
18	78	2255	*1	Lava Rhythm	Musical FX	Moving	19	36	2341	*1	Classic Shuffle Rock	Organ	Rock/Pop
18	79	2256	*1	Coded Message	Pad/Choir	Electronic	19	37	2342	*1	Silent Spheres	Pad/Choir	Choir
18	80	2257	*1	Mirror Wave	Syn Comp	Electronic	19	38	2343	*1	World Beat	Ethnic	Jazz/World
18	81	2258	*1	80's Drummer	Drum / Perc	Rock/Pop	19	39	2344	*1	Cool Box	Syn Comp	Electronic
18	82	2259	*1	The Clapper	Sound FX	R&B/Hip Hop	19	40	2345	*1	Let's Comp!	Piano	Jazz/World
18	83	2260	*1	Fata Morgana	Syn Comp	Electronic	19	41	2346	*1	Kuroshio	Musical FX	Ambient
18	84	2261	*1	Hot E.P. Noodles	Keyboard	R&B/Hip Hop	19	42	2347	*1	Acid Club	Keyboard	Jazz/World
18	85	2262	*1	Between the Lines	Musical FX	Electronic	19	43	2348	*1	Haze o' Phase	Syn Comp	Electronic
18	86	2263	*1	Ice Pizz	Syn Comp	Electronic	19	44	2349	*1	Gran Beat	Syn Lead	Electronic
18	87	2264	*1	Welder	Syn Comp	Electronic	19	45	2350	*1	Lake Side	Piano	Acoustic
18	88	2265	*1	Strings/FrenchHorns	Strings	Ensemble	19	46	2351	*1	Sprinkler	Pad/Choir	Choir
18	89	2266	*1	Minor Mood	Organ	Rock/Pop	19	47	2352	*1	Dub City	Pad/Choir	Electronic
18	90	2267	*1	Nitehawks	Brass	Jazz/World	19	48	2353	*1	West Coast Interact	Piano	R&B/Hip Hop
18	91	2268	*1	Talk Show Band	Brass	R&B/Hip Hop	19	49	2354	*1	Oboe Soloist	Woodwind	Reed / Pipe
18	92	2269	*1	Pastoral	Strings	Pizzicato	19	50	2355	*1	Electric Monkeys	Musical FX	Electronic
18	93	2270	*1	Smooth Guitar	Guitar	Jazz/World	19	51	2356	*1	Chilly Dreams	Pad/Choir	Electronic
18	94	2271	*1	Intimacy	Chromatic Perc	Bell	19	52	2357	*1	Echo Park Rock	Guitar	Rock/Pop
18	95	2272	*1	Chilltronika	Pad/Choir	Electronic	19	53	2358	*1	Angel Pad	Pad/Choir	Choir
18	96	2273	*1	East Sider	Syn Lead	R&B/Hip Hop	19	54	2359	*1	Latin 4 Beginners	Woodwind	Jazz/World
18	97	2274	*1	Dreamscape	Strings	Ensemble	19	55	2360	*1	What is he doing?	Musical FX	Electronic
18	98	2275	*1	Sub-sonic	Syn Lead	Electronic	19	56	2361	*1	Duck Groove	Syn Lead	Jazz/World
18	99	2276	*1	Chilln Keys	Piano	Electronic	19	57	2362	*1	Java Winds	Chromatic Perc	Bell
18	100	2277	*1	Urban Shuffle	Woodwind	Rock/Pop	19	58	2363	*1	Funky Jump	Guitar	R&B/Hip Hop
18	101	2278	*1	Green Oasis	Pad/Choir	Warm	19	59	2364	*1	Club Jazz 1	Keyboard	Jazz/World
18	102	2279	*1	Andy Lucia	Guitar	Jazz/World	19	60	2365	*1	Machine-Run	Syn Lead	Electronic
18	103	2280	*1	Heart Breakz	Syn Comp	Electronic	19	61	2366	*1	Full Monty	Organ	Tone Wheel
18	104	2281	*1	Bop till you Drop	Piano	Jazz/World	19	62	2367	*1	Kyuketsuki	Pad/Choir	Warm
18	105	2282	*1	White Sand Dub	Sound FX	Electronic	19	63	2368	*1	Auto Running	Pad/Choir	Electronic
18	106	2283	*1	Double Dip the Funk	Guitar	R&B/Hip Hop	19	64	2369	*1	Bubblicious	Pad/Choir	R&B/Hip Hop
18	107	2284	*1	Echo in the Night	Syn Comp	Rock/Pop	19	65	2370	*1	The Woodwind Section	Woodwind	Flute
18	108	2285	*1	Electro Club	Syn Comp	Electronic							
18	109	2286	*1	Slow and Low	Keyboard	R&B/Hip Hop	19	66	2371	*1	Maison Blanc	Syn Comp	Electronic
18	110	2287	*1	Abyss of the Sea	Pad/Choir	Bright	19	67	2372	*1	Bristol	Piano	Electronic
18	111	2288	*1	Second Breakfast	Pad/Choir	Electronic	19	68	2373	*1	Friday Night	Guitar	Rock/Pop
18	112	2289	*1	Coastal	Woodwind	R&B/Hip Hop	19	69	2374	*1	Lake Pad	Strings	Synth
18	113	2290	*1	Semi Finale	Brass	Orchestra	19	70	2375	*1	Canto de rua	Woodwind	Jazz/World
18	114	2291	*1	DRY-Wash	Musical FX	Electronic	19	71	2376	*1	Pound-a-thon	Musical FX	Electronic
18	115	2292	*1	Warm Feeling	Pad/Choir	Electronic	19	72	2377	*1	Film Noir	Woodwind	Jazz/World
18	116	2293	*1	Strummin'&Hummin'	Guitar	Rock/Pop	19	73	2378	*1	Teatime	Musical FX	Moving
18	117	2294	*1	Ukigumo	Musical FX	Ambient	19	74	2379	*1	Funk Jam	Keyboard	R&B/Hip Hop
18	118	2295	*1	Bellydancer	Ethnic	Jazz/World	19	75	2380	*1	Rattle and Roll	Musical FX	R&B/Hip Hop
18	119	2296	*1	Chart Breaker	Syn Comp	Electronic	19	76	2381	*1	Club 80's	Syn Comp	Electronic
18	120	2297	*1	Smooth It Over	Woodwind	Jazz/World	19	77	2382	*1	2 Manuals	Organ	Tone Wheel

PRE	#	No.		Performance Name	Main Category	Sub Category	PRE	#	No.		Performance Name	Main Category	Sub Category
19	78	2383	*1	Needle Penalty	Musical FX	Ambient	20	36	2469	*1	Endless Summer	Guitar	Rock/Pop
19	79	2384	*1	Magic Spell	Pad/Choir	Electronic	20	37	2470	*1	Surfin' Kahuna	Organ	Rock/Pop
19	80	2385	*1	The Duece	Ethnic	R&B/Hip Hop	20	38	2471	*1	Tropic Groove	Organ	Jazz/World
19	81	2386	*1	Movie Strings	Strings	Ensemble	20	39	2472	*1	Cosmic Bullets	Musical FX	Electronic
19	82	2387	*1	Nasty Dirty Funky	Musical FX	Electronic	20	40	2473	*1	Hopit	Keyboard	Jazz/World
19	83	2388	*1	Traumzeit	Piano	Electronic	20	41	2474	*1	Portable	Organ	Rock/Pop
19	84	2389	*1	Austin City Blues	Guitar	Rock/Pop	20	42	2475	*1	Wurli Ballad	Keyboard	Rock/Pop
19	85	2390	*1	Creepn Worm	Musical FX	Sweep	20	43	2476	*1	Intelligent Static	Sound FX	Electronic
19	86	2391	*1	2 Guitars for Mrs R	Guitar	Acoustic	20	44	2477	*1	Progressive Trance	Musical FX	Electronic
19	87	2392	*1	Subway Traxx Trigger	Syn Comp	Electronic	20	45	2478	*1	Circle of environmen	Musical FX	Moving
19	88	2393	*1	Dream Shuffle	Pad/Choir	Rock/Pop	20	46	2479	*1	Straight Line	Syn Comp	Electronic
19	89	2394	*1	Snow na Oto	Musical FX	Moving	20	47	2480	*1	Rising Beat	Pad/Choir	Electronic
19	90	2395	*1	Thrust	Keyboard	Jazz/World	20	48	2481	*1	Bring the Bling	Keyboard	R&B/Hip Hop
19	91	2396	*1	Elfin Dreams	Musical FX	Electronic	20	49	2482	*1	Magic Carpet	Musical FX	Moving
19	92	2397	*1	Crowded Place	Musical FX	Electronic	20	50	2483	*1	Classic Rock	Organ	Rock/Pop
19	93	2398	*1	American Beauty	Piano	Acoustic	20	51	2484	*1	Tamfen-Loop	Sound FX	Electronic
19	94	2399	*1	Space Gallery	Musical FX	Moving	20	52	2485	*1	Campfire Split	Guitar	Acoustic
19	95	2400	*1	Crushy Jegog	Pad/Choir	Electronic	20	53	2486	*1	Jukebox	Woodwind	Rock/Pop
19	96	2401	*1	Hip Hop Girl	Strings	R&B/Hip Hop	20	54	2487	*1	Martini Orbit	Syn Lead	Jazz/World
19	97	2402	*1	Welcome to Sirius	Sound FX	Moving	20	55	2488	*1	Wah Dub	Musical FX	Electronic
19	98	2403	*1	Brit Piano Pop	Piano	Rock/Pop	20	56	2489	*1	Smooth Lead Jam	Syn Lead	Jazz/World
19	99	2404	*1	BleePAD	Keyboard	FM Piano	20	57	2490	*1	Metabolize	Syn Comp	Electronic
19	100	2405	*1	Orchestra Del Mar	Pad/Choir	Rock/Pop	20	58	2491	*1	Dream Grand	Piano	Acoustic
19	101	2406	*1	Let the Music Play	Guitar	Rock/Pop	20	59	2492	*1	Petit Dark	Musical FX	Ambient
19	102	2407	*1	Bubbly Dub	Organ	Jazz/World	20	60	2493	*1	Breakbeat 1	Musical FX	Electronic
19	103	2408	*1	Toys	Musical FX	Moving	20	61	2494	*1	Insane Circuits	Sound FX	Sci-Fi
19	104	2409	*1	Blues Spell	Piano	Rock/Pop	20	62	2495	*1	In a Trance	Syn Comp	Electronic
19	105	2410	*1	Random Breakz	Pad/Choir	Electronic	20	63	2496	*1	Deep House 2	Syn Comp	Electronic
19	106	2411	*1	Piano+Analog Kit	Piano	Rock/Pop	20	64	2497	*1	Southern Rap 1	Syn Comp	R&B/Hip Hop
19	107	2412	*1	Dubrin!	Sound FX	Sci-Fi	20	65	2498	*1	Aztec Temple	Musical FX	Moving
19	108	2413	*1	Big Beat Trigger	Syn Comp	Electronic	20	66	2499	*1	Unplugged	Piano	Rock/Pop
19	109	2414	*1	Deborah in love	Pad/Choir	Bright	20	67	2500	*1	Hin Daeng	Musical FX	Moving
19	110	2415	*1	Psychic Trance	Syn Comp	Electronic	20	68	2501	*1	Micro Disco	Syn Comp	Electronic
19	111	2416	*1	Power Worxx	Syn Comp	Electronic	20	69	2502	*1	Country Gee-tars	Guitar	Rock/Pop
19	112	2417	*1	Vanilla Wrapper	Keyboard	R&B/Hip Hop	20	70	2503	*1	Bossa On the Beach	Woodwind	Jazz/World
19	113	2418	*1	Blue Horizon	Pad/Choir	Warm	20	71	2504	*1	IDM JAM	Sound FX	Electronic
19	114	2419	*1	21st Century Bruce	Pad/Choir	Rock/Pop	20	72	2505	*1	Bluesy Moody	Keyboard	Jazz/World
19	115	2420	*1	Ethereal	Pad/Choir	Choir	20	73	2506	*1	Metalheads	Guitar	Rock/Pop
19	116	2421	*1	Istanbul	Pad/Choir	Warm	20	74	2507	*1	Fretless Ballad	Pad/Choir	Rock/Pop
19	117	2422	*1	Prog Rocker	Guitar	Rock/Pop	20	75	2508	*1	Random Orchestra	Pad/Choir	Warm
19	118	2423	*1	Samba Electric	Syn Lead	Jazz/World	20	76	2509	*1	Alternative2 Trigger	Guitar	Rock/Pop
19	119	2424	*1	Rivers of Stars	Pad/Choir	Electronic	20	77	2510	*1	Sea electron Bottom	Pad/Choir	Electronic
19	120	2425	*1	Funk Night	Brass	R&B/Hip Hop	20	78	2511	*1	Ambient Fluid	Syn Comp	Electronic
19	121	2426	*1	Sneaky Neutrons	Musical FX	Electronic	20	79	2512	*1	Love Box	Pad/Choir	Electronic
19	122	2427	*1	Love Songs	Keyboard	R&B/Hip Hop	20	80	2513	*1	Boom Snap	Guitar	R&B/Hip Hop
19	123	2428	*1	Bell Doesn't Ring	Musical FX	Moving	20	81	2514	*1	Robby	Syn Comp	Electronic
19	124	2429	*1	Body Pumping	Guitar	Rock/Pop	20	82	2515	*1	80's young gun	Syn Comp	Rock/Pop
19	125	2430	*1	Arctic Landscape	Musical FX	Ambient	20	83	2516	*1	Natural Woman	Pad/Choir	Electronic
19	126	2431	*1	Ambient Trigger	Keyboard	Electronic	20	84	2517	*1	Very Clavistitious	Keyboard	R&B/Hip Hop
19	127	2432	*1	Rain Dance	Pad/Choir	Electronic	20	85	2518	*1	Psychedelic Dream	Keyboard	Rock/Pop
20	0	2433	*1	Dirty South	Syn Comp	R&B/Hip Hop	20	86	2519	*1	Asahi ni niou	Musical FX	Sweep
20	1	2434	*1	Labyrinth	Musical FX	Ambient	20	87	2520	*1	Dust of Mars	Pad/Choir	Electronic
20	2	2435	*1	Acoustic Piano Man	Piano	Rock/Pop	20	88	2521	*1	Late Walk	Keyboard	Jazz/World
20	3	2436	*1	Scattered Beatz	Musical FX	Electronic	20	89	2522	*1	Cityscape	Woodwind	Electronic
20	4	2437	*1	Soft Analog	Syn Comp	R&B/Hip Hop	20	90	2523	*1	EP Ballad	Keyboard	Rock/Pop
20	5	2438	*1	12 O'Clock High	Guitar	Rock/Pop	20	91	2524	*1	Information	Sound FX	Moving
20	6	2439	*1	Guitar Duo	Guitar	Jazz/World	20	92	2525	*1	Squelchy Tub Thunk	Musical FX	Electronic
20	7	2440	*1	U make me crazy!	Syn Lead	Electronic	20	93	2526	*1	Nouveau Gangsta	Sound FX	Electronic
20	8	2441	*1	Organ Jam	Organ	Jazz/World	20	94	2527	*1	SciFi Foley - Atonal	Sound FX	Ambient
20	9	2442	*1	Wild Heart	Guitar	Rock/Pop	20	95	2528	*1	Proggo Rocko	Syn Lead	Rock/Pop
20	10	2443	*1	Sweet Club	Strings	R&B/Hip Hop	20	96	2529	*1	New R&B Motif Triggr	Strings	R&B/Hip Hop
20	11	2444	*1	What'so funny?	Bass	Synth	20	97	2530	*1	Tumbling Galaxies	Musical FX	Ambient
20	12	2445	*1	Alternative1 Trigger	Guitar	Rock/Pop	20	98	2531	*1	Old School Acid	Syn Comp	Electronic
20	13	2446	*1	4zone	Bass	Synth	20	99	2532	*1	Vintage Rider	Keyboard	R&B/Hip Hop
20	14	2447	*1	Trance Trigger	Syn Comp	Electronic	20	100	2533	*1	Ethnic Dance (4ARP)	Ethnic	Jazz/World
20	15	2448	*1	Club 2007	Syn Comp	Electronic	20	101	2534	*1	When The Piggies Fly	Guitar	Rock/Pop
20	16	2449	*1	Money on My Mind	Guitar	R&B/Hip Hop	20	102	2535	*1	Big Apple	Brass	Jazz/World
20	17	2450	*1	Gate Orch	Pad/Choir	Analog	20	103	2536	*1	The March of Progres	Brass	Ensemble
20	18	2451	*1	Lay Me Down to Sleep	Piano	Rock/Pop	20	104	2537	*1	Club Jazz 2	Syn Comp	Jazz/World
20	19	2452	*1	Komorebi	Musical FX	Moving	20	105	2538	*1	Dream Ballad	Piano	Acoustic
20	20	2453	*1	All Guitars	Guitar	Acoustic	20	106	2539	*1	Meringue	Guitar	Jazz/World
20	21	2454	*1	Retrock	Organ	Rock/Pop	20	107	2540	*1	Mad IDM	Pad/Choir	Electronic
20	22	2455	*1	Decadent World	Ethnic	Jazz/World	20	108	2541	*1	Rare Groove	Organ	Jazz/World
20	23	2456	*1	Talking Wizzards	Musical FX	Electronic	20	109	2542	*1	8beat Basic	Keyboard	Rock/Pop
20	24	2457	*1	W Coast '80	Keyboard	Jazz/World	20	110	2543	*1	Far Away from Home	Musical FX	Ambient
20	25	2458	*1	Continental	Organ	Rock/Pop	20	111	2544	*1	16beat Rock	Guitar	Rock/Pop
20	26	2459	*1	Cloudy Morning	Keyboard	R&B/Hip Hop	20	112	2545	*1	The Walls (4ARP)	Syn Comp	R&B/Hip Hop
20	27	2460	*1	KURA-KURA	Musical FX	Moving	20	113	2546	*1	Triathlon	Pad/Choir	Warm
20	28	2461	*1	Dest Electra	Guitar	Electronic	20	114	2547	*1	Latin House	Syn Comp	Electronic
20	29	2462	*1	Nuclear Fusion	Musical FX	Ambient	20	115	2548	*1	Sneak Thru the Nite	Keyboard	R&B/Hip Hop
20	30	2463	*1	Rolling City	Sound FX	Electronic	20	116	2549	*1	Africana	Ethnic	Jazz/World
20	31	2464	*1	Jazzy Garage	Syn Comp	Electronic	20	117	2550	*1	Worship Fast (4ARP)	Guitar	Rock/Pop
20	32	2465	*1	City Beats	Strings	R&B/Hip Hop	20	118	2551	*1	Jazz Breeze	Woodwind	Jazz/World
20	33	2466	*1	Evolving Spheres	Pad/Choir	Warm	20	119	2552	*1	More Chester	Brass	Orchestra
20	34	2467	*1	Jack Does it Again	Keyboard	Rock/Pop	20	120	2553	*1	Clavi Funk	Keyboard	Jazz/World
20	35	2468	*1	Psychobot Beat	Musical FX	Electronic	20	121	2554	*1	Gentle Support	Pad/Choir	Warm

PRE	#	No.		Performance Name	Main Category	Sub Category
20	122	2555	*1	Single Coil	Guitar	Acoustic
20	123	2556	*1	Bubble Techno	Sound FX	Electronic
20	124	2557	*1	'70th	Keyboard	R&B/Hip Hop
20	125	2558	*1	Newbury Street 1980	Syn Lead	Rock/Pop
20	126	2559	*1	Nashville Ballad	Piano	Rock/Pop
20	127	2560	*1	Contemporary Rock	Guitar	Rock/Pop
21	0	2561	*1	Hip Hop (4ARP)	Syn Comp	R&B/Hip Hop
21	1	2562	*1	Underground	Drum / Perc	Drums
21	2	2563	*1	Back To The Jungle	Syn Lead	Electronic
21	3	2564	*1	Slow & Easy	Keyboard	Rock/Pop
21	4	2565	*1	Maya Ruins (4ARP)	Woodwind	Jazz/World
21	5	2566	*1	Blues	Organ	Rock/Pop
21	6	2567	*1	Rag Time Strut(4ARP)	Piano	Jazz/World
21	7	2568	*1	Philharmonic	Chromatic Perc	Pitched Drum
21	8	2569	*1	Pop Shuffle	Piano	Jazz/World
21	9	2570	*1	Love Affair	Keyboard	Electric Piano
21	10	2571	*1	Spanish Romance	Guitar	Jazz/World
21	11	2572	*1	Trance-a-lator	Syn Comp	Electronic
21	12	2573	*1	Follow The Funk	Keyboard	R&B/Hip Hop
21	13	2574	*1	3 Chords & The Truth	Piano	Rock/Pop
21	14	2575	*1	Won't be a minute	Syn Lead	Rock/Pop
21	15	2576	*1	Power Rock (4ARP)	Guitar	Rock/Pop
21	16	2577	*1	Brother	Strings	R&B/Hip Hop
21	17	2578	*1	RANDAVE	Musical FX	Moving
21	18	2579	*1	Breakbeat 2 Trigger	Sound FX	Electronic
21	19	2580	*1	Funky Breath	Woodwind	R&B/Hip Hop
21	20	2581	*1	Nation Capture	Pad/Choir	Jazz/World
21	21	2582	*1	Closing Time	Organ	Rock/Pop
21	22	2583	*1	Jazz Quartet	Woodwind	Jazz/World
21	23	2584	*1	Son of Mars	Chromatic Perc	Pitched Drum
21	24	2585	*1	16beat Pop	Keyboard	Jazz/World
21	25	2586	*1	Ballad Piano&Bass	Piano	Layer
21	26	2587	*1	Southern Gtr Ballad	Guitar	Acoustic
21	27	2588	*1	Neo Half	Musical FX	Electronic
21	28	2589	*1	Dark EP Jam	Keyboard	Jazz/World
21	29	2590	*1	Motor City Rules	Piano	R&B/Hip Hop
21	30	2591	*1	Watch Out	Pad/Choir	R&B/Hip Hop
21	31	2592	*1	Death Metal (4ARP)	Guitar	Rock/Pop
21	32	2593	*1	Southern Rap 2	Ethnic	R&B/Hip Hop
21	33	2594	*1	Chemical	Sound FX	Electronic
21	34	2595	*1	Power Grid	Syn Lead	Electronic
21	35	2596	*1	ZAZA Pop	Keyboard	R&B/Hip Hop
21	36	2597	*1	Exodus	Woodwind	Jazz/World
21	37	2598	*1	Piano Boogie Woogie	Piano	Rock/Pop
21	38	2599	*1	Modern Jazz (4ARP)	Guitar	Jazz/World
21	39	2600	*1	Violin Concerto	Strings	Ensemble
21	40	2601	*1	Soul Swing	Keyboard	R&B/Hip Hop
21	41	2602	*1	Sailboarding	Pad/Choir	Warm
21	42	2603	*1	Guitar+PianoBallad	Guitar	Acoustic
21	43	2604	*1	Aqua Techno	Musical FX	Electronic
21	44	2605	*1	UK Soul	Guitar	R&B/Hip Hop
21	45	2606	*1	Heavy 8s	Pad/Choir	Rock/Pop
21	46	2607	*1	Softy	Keyboard	Jazz/World
21	47	2608	*1	Progre	Organ	Rock/Pop
21	48	2609	*1	Regeton (4ARP)	Syn Lead	R&B/Hip Hop
21	49	2610	*1	ZAVE	Musical FX	Ambient
21	50	2611	*1	Bringin Phaser(4ARP)	Syn Comp	Electronic
21	51	2612	*1	Keys 2 da Undrgrnd	Organ	R&B/Hip Hop
21	52	2613	*1	The Living Deputy	Keyboard	Jazz/World
21	53	2614	*1	8beat Rock	Guitar	Rock/Pop
21	54	2615	*1	Bombastico to E3	Piano	Jazz/World
21	55	2616	*1	Bach o' Roll	Strings	Pizzicato
21	56	2617	*1	Gospel Brothers	Keyboard	R&B/Hip Hop
21	57	2618	*1	Jazz Duo	Piano	Acoustic
21	58	2619	*1	Strummers (4ARP)	Guitar	Acoustic
21	59	2620	*1	Synthethnic	Syn Lead	Electronic
21	60	2621	*1	Hey Sixteen	Organ	Jazz/World
21	61	2622	*1	Desert Drive (4ARP)	Guitar	Rock/Pop
21	62	2623	*1	It May Sustain . . .	Pad/Choir	Electronic
21	63	2624	*1	Rockacha	Organ	Rock/Pop
21	64	2625	*1	J-Hip Rock (4ARP)	Syn Lead	R&B/Hip Hop
21	65	2626	*1	Endless	Syn Comp	Electronic
21	66	2627	*1	Long Dark Tunnel	Musical FX	Electronic
21	67	2628	*1	Soft Groover	Keyboard	R&B/Hip Hop
21	68	2629	*1	Summer Festival	Brass	Jazz/World
21	69	2630	*1	Country EP	Keyboard	Rock/Pop
21	70	2631	*1	Slow Down & Ease Up	Guitar	Jazz/World
21	71	2632	*1	ARP Piano Concerto	Piano	Layer
21	72	2633	*1	African Funk (4ARP)	Chromatic Perc	Jazz/World
21	73	2634	*1	Standing on Air	Musical FX	Ambient
21	74	2635	*1	Spanish Fiesta	Guitar	Acoustic
21	75	2636	*1	TEKNICON	Syn Comp	Electronic
21	76	2637	*1	Philly Aboard	Piano	R&B/Hip Hop
21	77	2638	*1	Northern Pop	Keyboard	Rock/Pop
21	78	2639	*1	Ibiza Growl Sax	Woodwind	Electronic
21	79	2640	*1	Shuffle Blues	Piano	Rock/Pop
21	80	2641	*1	Down Wid It Trigger	Syn Comp	R&B/Hip Hop
21	81	2642	*1	Star Gate	Pad/Choir	Warm
21	82	2643	*1	Dark Mod Drummer	Pad/Choir	R&B/Hip Hop
21	83	2644	*1	Dirty Mini	Guitar	R&B/Hip Hop
21	84	2645	*1	HillsDanceEthno 4ARP	Ethnic	Electronic
21	85	2646	*1	Slow Blues	Piano	Rock/Pop
21	86	2647	*1	Rodovia	Brass	Jazz/World
21	87	2648	*1	Big Strings	Strings	Ensemble
21	88	2649	*1	Sumo-Funk	Keyboard	R&B/Hip Hop
21	89	2650	*1	XtraTerrestrialFrogs	Pad/Choir	Bright
21	90	2651	*1	Tear It Up	Piano	R&B/Hip Hop
21	91	2652	*1	Psynchro	Musical FX	Electronic
21	92	2653	*1	Just the Facts	Keyboard	Jazz/World
21	93	2654	*1	80's American (4ARP)	Syn Comp	Rock/Pop
21	94	2655	*1	Business Lunch	Pad/Choir	Electronic

*1 New Performances added by firmware version 2.50 update.

Voir aux paragraphes suivants les Performances supplémentaires ajoutées par les Firmwares successifs

5.2 Performances supplémentaires de l'OS 3

Tiré de https://www.moessieurs.com/os-3.00.html

Pour les OS 3.0 du Montage et 2.0 du MODX, 52 nouvelles performances sont disponibles notamment pour illustrer les nouveaux effets Wave Folder, VCM mini Filter et VCM Mini Booster.

Vous les trouverez sur les emplacements de banque MSB 63 LSB 20 PC 96 à MSB 63 LSB 21 PC 19 soit aux numéros allant de 2656 à 2707.

Number	Name	Category	Sub Category	MSB	LSB	PC
2656	NY Jam Sesh	Piano	Acoustic	63	20	96
2657	Scoring Melancholy	Piano	Acoustic	63	20	97
2658	Saturnalia	Piano	Electronic	63	20	98
2659	Rotary Rd	Keyboard	Electric Piano	63	20	99
2660	Out West	Keyboard	Electric Piano	63	20	100
2661	ICE Theme	Keyboard	Electric Piano	63	20	101
2662	Paddy Organ	Organ	Synth	63	20	102
2663	Mondo Distorto AT	Guitar	Synth	63	20	103
2664	Amp Boosted Slap	Bass	Electric	63	20	104
2665	Mini Sub	Bass	Synth	63	20	105
2666	Folder Bass	Bass	Synth	63	20	106
2667	Laser Trumpet	Syn Lead	Digital	63	20	107
2668	Thair-Uh-Min	Syn Lead	Digital	63	20	108
2669	My Ballad	Syn Lead	Analog	63	20	109
2670	Wave Mod	Syn Lead	Digital	63	20	110
2671	Sycronomicon	Syn Lead	Digital	63	20	111
2672	Death to DACs! AT	Syn Lead	Digital	63	20	112
2673	Party Chips	Syn Lead	Electronic	63	20	113
2674	8bit Dude	Syn Lead	Electronic	63	20	114
2675	First Strike	Syn Lead	Digital	63	20	115
2676	The Polysynth MW	Pad/Choir	Analog	63	20	116
2677	Updraft	Pad/Choir	Warm	63	20	117
2678	Extended Heaven	Pad/Choir	Warm	63	20	118
2679	Ozone Cleaner	Pad/Choir	Bright	63	20	119
2680	Tensor	Pad/Choir	Bright	63	20	120
2681	Piercing Light	Pad/Choir	Bright	63	20	121
2682	Film Choir	Pad/Choir	Choir	63	20	122
2683	Tapes	Pad/Choir	Warm	63	20	123
2684	Lodestar	Pad/Choir	Electronic	63	20	124
2685	Paraphonica	Pad/Choir	Warm	63	20	125
2686	Ambient Synth Pad 2	Pad/Choir	Analog,	63	20	126
2687	Space is Fine	Syn Comp	Digital	63	20	127
2688	Stranger Dreams	Syn Comp	Electronic	63	20	128
2689	Freedom Runner	Syn Comp	Decay	63	21	1
2690	FUTURE-X	Syn Comp	Digital	63	21	2
2691	Moon Shape	Syn Comp	Electronic	63	21	3
2692	Elektro Shape	Syn Comp	Decay	63	21	4
2693	Arpeggion X	Syn Comp	Digital	63	21	5
2694	Retro SEQ exLFO	Sound FX	Sci-Fi	63	21	6
2695	Riser X	Sound FX	Electronic	63	21	7
2696	Copy	Musical FX	Moving	63	21	8
2697	Super Slicer	Musical FX	Moving	63	21	9
2698	Secret Garden	Musical FX	Moving	63	21	10
2699	Sea Cycles	Musical FX	Moving	63	21	11
2700	Space Worms	Musical FX	Moving	63	21	12
2701	Distortion EVOLUTION	Musical FX	Electronic	63	21	13
2702	White Wings	Musical FX	Ambient	63	21	14
2703	Electronik Symphonik	Musical FX	Moving	63	21	15
2704	Ice Walkers	Musical FX	Ambient	63	21	16
2705	Full of Shape	Musical FX	Electronic	63	21	17
2706	Rubber Bullitz	Musical FX	Electronic	63	21	18
2707	Wired	Musical FX	Electronic	63	21	19

5.3 Performances supplémentaires de l'OS 3.5

Les performances supplémentaires illustrent la nouvelle fonction « Smart Mortph » FM-X.

No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
2656	NY Jam Sesh	Piano	Acoustic
2657	Scoring Melancholy	Piano	Acoustic
2658	Saturnalia	Piano	Electronic
2659	Rotary Rd	Keyboard	Electric Piano
2660	Out West	Keyboard	Electric Piano
2661	ICE Theme	Keyboard	Electric Piano
2662	Paddy Organ	Organ	Synth
2663	Mondo Distorto AT	Guitar	Synth
2664	Amp Boosted Slap	Bass	Electric
2665	Mini Sub	Bass	Synth
2666	Folder Bass	Bass	Synth
2667	Laser Trumpet	Syn Lead	Digital
2668	Thair-Uh-Min	Syn Lead	Digital
2669	My Ballad	Syn Lead	Analog
2670	Wave Mod	Syn Lead	Digital
2671	Sycronomicon	Syn Lead	Digital
2672	Death to DACs! AT	Syn Lead	Digital
2673	Party Chips	Syn Lead	Electronic
2674	8bit Dude	Syn Lead	Electronic
2675	First Strike	Syn Lead	Digital
2676	The Polysynth MW	Pad/Choir	Analog
2677	Updraft	Pad/Choir	Warm
2678	Extended Heaven	Pad/Choir	Warm
2679	Ozone Cleaner	Pad/Choir	Bright
2680	Tensor	Pad/Choir	Bright
2681	Piercing Light	Pad/Choir	Bright
2682	Film Choir	Pad/Choir	Choir
2683	Tapes	Pad/Choir	Warm
2684	Lodestar	Pad/Choir	Electronic
2685	Paraphonica	Pad/Choir	Warm
2686	Ambient Synth Pad 2	Pad/Choir	Analog
2687	Space is Fine	Syn Comp	Digital
2688	Stranger Dreams	Syn Comp	Electronic
2689	Freedom Runner	Syn Comp	Decay
2690	FUTURE-X	Syn Comp	Digital
2691	Moon Shape	Syn Comp	Electronic
2692	Elektro Shape	Syn Comp	Decay
2693	Arpeggion X	Syn Comp	Digital
2694	Retro SEQ exLFO	Sound FX	Sci-Fi
2695	Riser X	Sound FX	Electronic
2696	Copy	Musical FX	Moving
2697	Super Slicer	Musical FX	Moving
2698	Secret Garden	Musical FX	Moving

No.	Performance Name	Main Category	Sub Category
2699	Sea Cycles	Musical FX	Moving
2700	Space Worms	Musical FX	Moving
2701	Distortion EVOLUTION	Musical FX	Electronic
2702	White Wings	Musical FX	Ambient
2703	Electronik Symphonik	Musical FX	Moving
2704	Ice Walkers	Musical FX	Ambient
2705	Full of Shape	Musical FX	Electronic
2706	Rubber Bullitz	Musical FX	Electronic
2707	Wired	Musical FX	Electronic
2708	Glavinet	Keyboard	FM Piano
2709	Morph The EP MW	Keyboard	FM Piano
2710	FM Morph Keys 2	Keyboard	FM Piano
2711	NeoMorph FM	Keyboard	FM Piano
2712	FM Guitar SmartMorph	Guitar	Synth
2713	FM Bass Gallery XL	Bass	Synth
2714	Baroque Morphdown	Strings	Synth
2715	Jets	Syn Lead	Digital
2716	Wave Shapers	Syn Lead	Digital
2717	Texture Lead	Syn Lead	Digital
2718	Smart Morph PadScene	Pad/Choir	Bright
2719	CelestialOrchestrial	Pad/Choir	Warm
2720	Morphalux	Pad/Choir	Electronic
2721	Snow Flurries	Pad/Choir	Warm
2722	Dramatic Turns	Pad/Choir	Electronic
2723	Compu Sigh	Pad/Choir	Electronic
2724	SY Wavepad	Pad/Choir	Electronic
2725	Grotteratti	Syn Comp	Digital
2726	Metalcimer	Syn Comp	Decay
2727	FM Morpher	Syn Comp	Digital
2728	FM Variations	Syn Comp	Digital
2729	Burbaladder	Syn Comp	Electronic
2730	Celestial Ornaments	Chromatic Perc	Bell
2731	Rewind Time	Chromatic Perc	Synth Bell
2732	Dreamy Tin	Chromatic Perc	Synth Bell
2733	Morphcussion	Drum / Perc	Percussion
2734	Interstella FM	Sound FX	Sci-Fi
2735	Hydra Drone	Musical FX	Ambient
2736	Synthetic Heart	Musical FX	Electronic
2737	Maze	Musical FX	Moving
2738	Super Devil	Musical FX	Ambient
2739	Drone Generator	Musical FX	Moving

5.4 Performance « Category » List : « Main » & « Sub »

Main Category	Sub Category								
Piano	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Keyboard	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Organ	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Guitar	Acoustic	Electric	Distortion	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Bass	Acoustic	Electric	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	--	No Assign
Strings	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Brass	Solo	Ensemble	Orchestra	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Woodwind	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Syn Lead	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Pad/Choir	Analog	Warm	Bright	Choir	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Syn Comp	Analog	Digital	Decay	Hook	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Chromatic Perc	Mallet	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Drum / Perc	Drums	Percussion	Synth	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	--	No Assign
Sound FX	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Musical FX	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign
Ethnic	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Rock/Pop	R&B/Hip Hop	Electronic	Jazz/World	No Assign

5.5 « Live Set » List Version 3.5 (2020)

5.5.1 BEST OF MONTAGE 1 1016
5.5.2 BEST OF MONTAGE 2 1016
5.5.3 BEST OF V3.5 1016
5.5.4 SPIRALIZER + SYNTH 1016
5.5.5 MOTION SYNTH 1016
5.5.6 FM 1016
5.5.7 MOTION CONTROL 1017
5.5.8 KEYBOARD 1 1017
5.5.9 KEYBOARD 2 1017
5.5.10 ORGAN 1017
5.5.11 SYNTH 1 1018
5.5.12 SYNTH 2 1018
5.5.13 SYNTH 3 1018
5.5.14 C.PERC/DRUMS&PERC 1018
5.5.15 ORCHESTRA 1018
5.5.16 GUITAR/BASS 1018
5.5.17 BEST OF MOTIF XF (ANCIENNE BANQUE V2.5 REMPLACEE PAR « BEST OF V3.0 ») 1019
5.5.18 BEST OF 3.0 (ANCIENNE BANQUE V3.0 REMPLACEE PAR « BEST OF V3.5 ») 1019

5.5.1 Best of MONTAGE 1

#	Perf Name	Slot Name	Color
1	CFX + FM EP	A.PIANO CFX+FM EP	Blue
2	Wax And Wane	SYN PAD w/ Auto SK	Pink
3	Pearly Gates	CHILL OUT Style ARP	Lilac
4	DJ Montage	DANCE Style ARP	Red
5	Rd 1 Gallery	E. PIANO RD	Blue
6	Ocean Pad	SYN PAD	Pink
7	Monster Lead	SYN LEAD	Yellow
8	Tektonic Dub	DANCE Style ARP	Red
9	Wr Gallery	E. PIANO WR	Blue
10	Seattle Sections	STRINGS Ensemble	Lime
11	FM Linear Synth	SYN PAD	Pink
12	Particles in Space	SYN PAD	Pink
13	All 9 Bars!	ORGAN	Organge
14	8 Amps and a TC	E.GUITAR Clean	Azure
15	Multi Saw MW DA	SYN COMP	Purple
16	Turn It On	SYN COMP w/ M.SEQ	Purple

5.5.2 Best of MONTAGE 2

	Perf Name	Slot Name	Color
1	CFX & Pad & Sub	PIANO + PAD + BASS	Blue
2	SparkleDegree Full	E.PIANO	Blue
3	Motion Filters AF	MUSICAL FX w/ M.SEQ	Cream
4	T3 Uber funk	FUNK ARP w/M. SEQ	Red
5	AcPf+FM Pf+Pad DA	PIANO+FM EP+PAD	Blue
6	Cathedral	PIPE <-> CHURCH	Organge
7	Universal Comp	SYN PAD	Pink
8	Mr. Side Chain	DANCE Style ARP	Red
9	Upright Mod 1	A.PIANO Upright	Blue
10	Two Acoustics 2	A.GUITAR	Azure
11	Wave Surfer	MUSICAL FX w/ M.SEQ	Cream
12	EDM PiTCh Bomb	DANCE Style ARP	Red
13	Full AP/EP/Pd/Str	PIANO+PAD+STRINGS	Blue
14	Far Away FM	SYN BELL	Mint
15	Marine Life	FX Style ARP	Lilac
16	Kreuzberg Funk	DANCE Style ARP	Red

5.5.3 Best of V3.5

	Perf Name	Slot Name	Color
1	Drone Generator	MUSICAL FX w/ AutoSK	Cream
2	Morphalux	SYN PAD w/ Auto SK	Pink
3	SY Wavepad	SYN PAD	Pink
4	FM Bass Gallery XL	SYN BASS	Beige
5	Maze	MUSICAL FX w/ AutoSK	Cream
6	Morph The EP MW	E.PIANO FM w/ AutoSK	Blue
7	Celestial Ornaments	C.PERC	Mint
8	Dreamy Tin	SYN BELL ARP w/M.SEQ	Mint
9	Glavinet	CLAVI FM	Blue
10	Smart Morph PadScene	SYN PAD	Pink
11	Synthetic Heart	MUSICAL FX w/ AutoSK	Cream
12	Jets	SYN LEAD	Yellow
13	Super Devil	MUSICAL FX ARP	Cream
14	Hydra Drone	MUSICAL FX	Cream
15	FM Morpher	SYN COMP	Purple
16	Dramatic Turns	SYN PAD w/ Auto SK	Pink

5.5.4 Spiralizer + Synth

	Perf Name	Slot Name	Color
1	FM Spiral Dist	M.EFX w/ SPIRALIZER	Cream
2	Santur-A-Delic	FMSANTURw/SPIRALIZER	Aqua
3	Hybrid Sync	SYN LD w/ SPIRALIZER	Yellow
4	Spirals	M.EFX w/ SPIRALIZER	Cream
5	Spiral Feedbacker	S.EFX w/ SPIRALIZER	Cream
6	FM Sync	SYN LD w/ SPIRALIZER	Yellow
7	Iceworld	M.EFX w/ SPIRALIZER	Cream
8	Creeping Voltage	S.EFX w/ SPIRALIZER	Cream
9	FM Spectral Spheres	MUSICAL FX w/ M.SEQ	Cream
10	Granular Motion	MUSICAL FX	Cream
11	Trap 'n' Bass	DANCE Style ARP	Red
12	Iluminator	DANCE Style ARP	Red
13	The Hybrid BRASS Sec	BRASS Ensemble	Sakura
14	PopBrass & SynBrass	BRASS Ensemble	Sakura
15	Judgement Bass	SYN BASS	Beige
16	Freaky Dancer	DANCE Style ARP	Red

5.5.5 Motion Synth

	Perf Name	Slot Name	Color
1	SuperGlider MW DA	MUSICAL FX w/ M.SEQ	Beige
2	Choir SEQ	MUSICAL FX w/ M.SEQ	Beige
3	Motion PAD & ARP	FX Style ARP w/ MS	Lilac
4	Surprise Package	DANCE Style ARP	Red
5	Flexi Filters AF1&2	MUSICAL FX w/ AutoSK	Beige
6	M-Seq Choir Pad	SYN PAD w/ M.SEQ	Pink
7	Orient Envelope	MUSICAL FX w/ M.SEQ	Beige
8	Synth Noise Vocoder	FX Style ARP	Lilac
9	Envelope Seq Scenes	MUSICAL FX w/ AutoSK	Beige
10	Dernt to Bwow	FX Style ARP	Lilac
11	Polyphonic LFOs	MUSICAL FX	Beige
12	Increasing Tension	FX Style ARP	Lilac
13	WaveRunner MW DA	MUSICAL FX w/ AutoSK	Beige
14	Cold Motion	MUSICAL FX	Beige
15	Morph Waveforms	SYN PAD	Pink
16	The Great Red Spot	MUSICAL FX	Beige

5.5.6 FM

	Perf Name	Slot Name	Color
1	FM CS80 Brass	BRASS	Sakura
2	FM PWM Pad	SYN PAD	Pink
3	FM Wr 1	E.PIANO	Blue
4	FM Marimba	MALLET	Mint
5	Clavi Stuff	CLAVI FM	Blue
6	FM Chillout	MUSICAL FX	Cream
7	FM Heavenly Pad	SYN PAD	Pink
8	FM Lately Bass	BASS FM	Beige
9	FM Syn Lead 3	SYN LEAD	Yellow
10	FM Wave Dreams	SYN COMP	Purple
11	FM Warm Shivers	SYN PAD	Pink
12	FM Forest Pad	SYN PAD	Pink
13	FM Lullaby AF1&2	SYN BELL	Mint
14	Drift & Pulse	SYN PAD	Pink
15	FM Choir	SYN PAD	Pink
16	FM Landscapes	SOUND FX	Cream

5.5.7 Motion Control

	Perf Name	Slot Name	Color
1	Yo Luv	STRINGS+PIANO	Lime
2	Bit Performer	MUSICAL FX	Cream
3	Praise Mr. 80	SYN PAD	Pink
4	Galactic Nucleus	SYN PAD	Pink
5	Glistening Grove	SYN PAD	Pink
6	Ocean Pad	SYN PAD	Pink
7	Filter & Funky	SYN PAD	Pink
8	Trigger Horizon	SYN PAD	Pink
9	FM Landscapes	SOUND FX	Cream
10	Cricket Night	MUSICAL FX	Cream
11	Freaky FM AF1&2	MUSICAL FX	Cream
12	Waveseq FM	MUSICAL FX	Cream
13	Run It	MUSICAL FX	Cream
14	Electro Boo	MUSICAL FX	Cream
15	Under Dirt	MUSICAL FX	Cream
16	Pearly Gates	MUSICAL FX	Cream

5.5.8 Keyboard 1

	Perf Name	Slot Name	Color
1	The Basics	Organ	Orange
2	8.8.8.8.6.2.2.0.0 2	Organ	Orange
3	Rock Hard	Organ	Orange
4	Foolish Organ	Organ w/ M.SEQ	Orange
5	The Preacher 2	Organ	Orange
6	Lovin' Happiness	Organ	Orange
7	Lake Fire	Organ	Orange
8	Tempo Bars	Organ w/ M.SEQ	Orange
9	Evens and Odds	Organ	Orange
10	J's Jazz 2	Organ	Orange
11	Bowed Bars CV	Organ	Orange
12	Digital Tonewheels	Organ	Orange
13	Glassy	Organ	Orange
14	Jazz To All Out 2	Organ	Orange
15	Two Blue Hands	Organ	Orange
16	Flying Bars	Organ w/ M.SEQ	Orange

5.5.9 Keyboard 2

	Perf Name	Slot Name	Color
1	CFX Concert	A.PIANO CFX	Blue
2	CFX Pop/Rock	A.PIANO CFX	Blue
3	CFX + FM EP	A.PIANO CFX+FM EP	Blue
4	CFX Shrine	A.PIANO CFX+SYN PAD	Blue
5	CFX Padded	A.PIANO CFX+SYN PAD	Blue
6	S700 for Montage	A.PIANO	Blue
7	Upright Piano	A.PIANO Upright	Blue
8	Upright Mod 1	A.PIANO Upright	Blue
9	Cold Upright	A.PIANO Upright	Blue
10	Acoustic Piano DA	PIANO	Blue
11	FM EP & CFX Grand	A.PIANO CFX+FM EP	Blue
12	Full AP/EP/Pd/Str	PIANO+PAD+STRINGS	Blue
13	CP80	PIANO CP	Blue
14	CP80 & Pad	PAINO CP+SYN PAD	Blue
15	FM Grand Piano	PIANO FM	Blue
16	DX CP	PIANO FM	Blue

5.5.10 Organ

	Perf Name	Slot Name	Color
1	Singleline 2	SYN LEAD	Yellow
2	EDM PiTCh Bomb	DANCE Style ARP	Red
3	FM MotionSeq Ld DA	SYN LEAD	Yellow
4	FM Syn Lead 3	SYN LEAD	Yellow
5	Anemone Lead	SYN LEAD	Yellow
6	Soft and Dirty FM	SYN LEAD	Yellow
7	Kool FM Disco Lead	SYN LEAD	Yellow
8	Growling Wolf	DANCE Style ARP	Red
9	Legato Pitcher	SYN LEAD ARP	Yellow
10	Wax And Wane	SYN PAD w/ Auto SK	Pink
11	Trigger Horizon	SYN PAD	Pink
12	Padderday	SYN PAD	Pink
13	FM PWM Pad	SYN PAD	Pink
14	Poly Pad MW DA	SYN PAD	Pink
15	FM Ice Heaven Pad	SYN PAD	Pink
16	Schlager Weapon 4	SYN PAD	Pink

5.5.11 Synth 1

	Perf Name	Slot Name	Color
1	Rd 1 Gallery	E.PIANO RD	Blue
2	74 Phase	E.PIANO RD	Blue
3	Wr Gallery	E.PIANO WR	Blue
4	FM Piano DA	E.PIANO FM	Blue
5	SparkleDegree Full	E.PIANO	Blue
6	Toy EP	E.PIANO	Blue
7	Clavi Amp Gallery	CLAVI	Blue
8	PhaserClavi Mt AF1	CLAVI	Blue
9	Clavi Stuff	CLAVI FM	Blue
10	All 9 Bars!	ORGAN	Organge
11	Hot Smoky	ORGAN	Organge
12	Overdriven Organ	ORGAN	Organge
13	The Preacher	ORGAN	Organge
14	FM YC Combo Organ	ORGAN FM	Organge
15	Cathedral	PIPE <-> CHURCH	Organge
16	AccordionTrnsfrmer	ACCORDION	Organge

5.5.12 Synth 2

	Perf Name	Slot Name	Color
1	Momentary FM	SYN PAD	Pink
2	Isle of Skye	SYN PAD	Pink
3	Ethereal	SYN PAD	Pink
4	Universal Comp	SYN PAD	Pink
5	Octo Supreme	SYN PAD	Pink
6	R's Logo	SYN PAD	Pink
7	FM Sweeping Poly	SYN PAD	Pink
8	That's a Pad	SYN PAD	Pink
9	FM Linear Synth	SYN PAD	Pink
10	Jazz Singers	CHOIR	Pink
11	Particles in Space	SYN PAD	Pink
12	Mr. Side Chain	DANCE Style ARP	Red
13	Breathless Safri	SYN COMP	Purple
14	Schlager Weapon 2	SYN COMP	Purple
15	Turn It On	SYN COMP w/ M.SEQ	Purple
16	Kool Dis Comp	SYN COMP	Purple

5.5.13 Synth 3

	Perf Name	Slot Name	Color
1	FM Two Kalimbas	SYN COMP	Purple
2	FM Hard Comp	SYN COMP	Purple
3	Multi Saw MW DA	SYN COMP	Purple
4	DJ Montage	DANCE Style ARP	Red
5	The Green Flash	MUSICAL FX	Cream
6	FM For Airports	MUSICAL FX	Cream
7	Kreuzberg Funk	DANCE Style ARP	Red
8	Electron	DANCE Style ARP	Red
9	Envelope Beatz	CHILL OUT Style ARP	Lilac
10	FM Tribal Council	MUSICAL FX	Cream
11	Motion Sweep	MUSICAL FX	Cream
12	Marine Life	FX Style ARP	Lilac
13	Wave Surfer	MUSICAL FX w/ M.SEQ	Cream
14	Motion Filters AF	MUSICAL FX w/ M.SEQ	Cream
15	FM Flight	SOUND FX	Cream
16	MOON BASE	SOUND FX	Cream

5.5.14 C.Perc/Drums&Perc

	Perf Name	Slot Name	Color
1	Bell Majestic	BELL	Mint
2	Far Away FM	SYN BELL	Mint
3	FM Marimba	MALLET	Mint
4	FM Tubular Bells	SYN BELL	Mint
5	Super Bell	SYN BELL	Mint
6	FM Japanese Taiko	C.PERC	Mint
7	Experimental Work	DANCE Style ARP	Red
8	FM Techre	DANCE Style ARP	Red
9	Real Drums Kit	DRUM/PERC	Green
10	New Oak Custom Kit	DRUM/PERC	Green
11	T's EDM Kit	DRUM/PERC	Green
12	T's Hip Hop Kit	DRUM/PERC	Green
13	New Iranian Kit 1	DRUM/PERC	Green
14	Brazil Kit 1	DRUM/PERC	Green
15	Turkish St Kit	DRUM/PERC	Green
16	New Arabic Kit 1	DRUM/PERC	Green

5.5.15 Orchestra

	Perf Name	Slot Name	Color
1	Solo 1stViolin AF1	STRINGS Solo	Lime
2	Solo Viola AF1	STRINGS Solo	Lime
3	Solo Cello AF1	STRINGS Solo	Lime
4	Seattle Sections	STRINGS Ensemble	Lime
5	Strings & Brass	ORCHESTRA	Lime
6	Orch Trumpets	BRASS Ensemble	Sakura
7	Orch Trombones	BRASS Ensemble	Sakura
8	Orchestra Horns	BRASS Ensemble	Sakura
9	Orchestral Brass	BRASS Ensemble	Sakura
10	Concert Flute	FLUTE	Sakura
11	Oboe 3	WOODWIND	Sakura
12	Orch Clarinet	WOODWIND	Sakura
13	Bassoon 3	WOODWIND	Sakura
14	Wind Ensemble	WOODWIND	Sakura
15	Low D Whistle	WOODWIND	Sakura
16	Pop Horns Bright	BRASS Ensemble	Sakura

5.5.16 Guitar/Bass

	Perf Name	Slot Name	Color
1	Solo 1stViolin AF1	STRINGS Solo	Lime
2	Solo Viola AF1	STRINGS Solo	Lime
3	Solo Cello AF1	STRINGS Solo	Lime
4	Seattle Sections	STRINGS Ensemble	Lime
5	Strings & Brass	ORCHESTRA	Lime
6	Orch Trumpets	BRASS Ensemble	Sakura
7	Orch Trombones	BRASS Ensemble	Sakura
8	Orchestra Horns	BRASS Ensemble	Sakura
9	Orchestral Brass	BRASS Ensemble	Sakura
10	Concert Flute	FLUTE	Sakura
11	Oboe 3	WOODWIND	Sakura
12	Orch Clarinet	WOODWIND	Sakura
13	Bassoon 3	WOODWIND	Sakura
14	Wind Ensemble	WOODWIND	Sakura
15	Low D Whistle	WOODWIND	Sakura
16	Pop Horns Bright	BRASS Ensemble	Sakura

5.5.17 Best of MOTIF XF (ancienne banque V2.5 remplacée par « Best of V3.0 »)

	Perf Name	Slot Name	Color
1	Piano Electro	CHILL OUT Style ARP	Lilac
2	Orchestra Del Mar	CHILL OUT Style ARP	Lilac
3	Son of Mars	ORCHESTRA	Lime
4	Sprinkler	MUSICAL FX	Cream
5	Yamaha Concerto	ORCHESTRA	Lime
6	Worship Center	ORCHESTRA	Lime
7	Angel Pad	SYN PAD	Pink
8	Crying Scene	SYN PAD	Pink
9	Inner Wind	DANCE Style ARP	Red
10	Just Relax	CHILL OUT Style ARP	Lilac
11	Secret Film	CHILL OUT Style ARP	Lilac
12	Kogarashi	PIPE Ethnic/SYN PAD	Aqua
13	Electrix	DANCE Style ARP	Red
14	Triathlon	CHILL OUT Style ARP	Lilac
15	Movie Strings	STRINGS Ensemble	Lime
16	Plutonium Freezer	DANCE Style ARP	Red

5.5.18 Best of 3.0 (ancienne banque V3.0 remplacée par « Best of V3.5 »)

	Perf Name	Slot Name	Color
1	Electronik Symphonik	SYN PAD w/ M.SEQ	Pink
2	Film Choir	SYN PAD	Pink
3	Folder Bass	SYN BASS ARP	Beige
4	Saturnalia	PIANO+PAD w/ M.SEQ	Blue
5	Scoring Melancholy	PIANO + PAD	Blue
6	Rubber Bullitz	DANCE Style ARP	Red
7	Stranger Dreams	DANCE Style ARP	Red
8	Wave Mod	SYN LEAD	Yellow
9	Ambient Synth Pad 2	SYN PAD	Pink
10	Death to DACs! AT	SYN LEAD w/ M.SEQ	Yellow
11	Elektro Shape	DANCE Style ARP	Red
12	8bit Dude	DANCE Style ARP	Red
13	Moon Shape	DANCE Style ARP	Red
14	ICE Theme	CHILL OUT Style ARP	Lilac
15	Piercing Light	SYN PAD	Pink
16	The Polysynth MW	SYN PAD	Pink

5.6 Drum Kit Assign List (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 44 pages)

5.7 Waveform List (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 19 pages)

5.8 Arpeggio Type List (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 56 pages)

5.9 Effect Type List

Category		Effect Type Name	Side Chain/ Modulator	Type (HEX)		MONTAGE					
	Short Name			MSB	LSB	REV	VAR	InsA	InsB	ADIns	Mas
	---	NO EFFECT		00	00	0	0				
	---	THRU		00	00			0	0	0	
REVERB											
	REV	HD HALL		01	03	1					
	REV	REV-X HALL		01	00	2					
	REV	R3 HALL		01	01	3					
	REV	SPX HALL		01	02	4	1	1	1	1	
	REV	HD ROOM		01	13	5					
	REV	REV-X ROOM		01	10	6					
	REV	R3 ROOM		01	11	7					
	REV	SPX ROOM		01	12	8	2	2	2	2	
	REV	HD PLATE		01	21	9					
	REV	R3 PLATE		01	20	10					
	REV	SPX STAGE		01	30	11	3	3	3	3	
	REV	SPACE SIMULATOR		01	40	12					
	REV	GATED REVERB		01	50		4	4	4	4	
	REV	REVERSE REVERB		01	58		5	5	5	5	
DELAY											
	DLY	CROSS DELAY		02	00		6	6	6	6	
	DLY	TEMPO CROSS DELAY		02	10		7	7	7	7	
	DLY	TEMPO DELAY MONO		02	20		8	8	8	8	
	DLY	TEMPO DELAY STEREO		02	28		9	9	9	9	
	DLY	CONTROL DELAY		02	30		10	10	10	10	
	DLY	DELAY LR		02	40		11	11	11	11	0
	DLY	DELAY LCR		02	50		12	12	12	12	
	DLY	ANALOG DELAY RETRO		02	60		13	13	13	13	
	DLY	ANALOG DELAY MODERN		02	68		14	14	14	14	
CHORUS											
	CHO	G CHORUS		03	00		15	15	15	15	
	CHO	2 MODULATOR		03	10		16	16	16	16	
	CHO	SPX CHORUS		03	20		17	17	17	17	
	CHO	SYMPHONIC		03	30		18	18	18	18	
	CHO	ENSEMBLE DETUNE		03	40		19	19	19	19	
FLANGER											
	FLG	VCM FLANGER		04	00		20	20	20	20	
	FLG	CLASSIC FLANGER		04	10		21	21	21	21	
	FLG	TEMPO FLANGER		04	20		22	22	22	22	
	FLG	DYNAMIC FLANGER	I	04	30		23	23	23	23	
	FLG	CONTROL FLANGER		04	08		24	24	24	24	
PHASER											
	PHA	VCM PHASER MONO		05	00		25	25	25	25	
	PHA	VCM PHASER STEREO		05	10		26	26	26	26	
	PHA	TEMPO PHASER		05	20		27	27	27	27	
	PHA	DYNAMIC PHASER	I	05	30		28	28	28	28	
	PHA	CONTROL PHASER		05	18		29	29	29	29	
TOREMOLO&ROTARY											
	T&R	AUTO PAN		06	00		30	30	30	30	
	T&R	TREMOLO		06	10		31	31	31	31	
	T&R	ROTARY SPEAKER 1		06	20		32	32	32	32	
	T&R	ROTARY SPEAKER 2		06	30		33	33	33	33	
DISTORTION											
	DST	AMP SIMULATOR 1		07	00		34	34	34	34	
	DST	AMP SIMULATOR 2		07	10		35	35	35	35	
	DST	COMP DISTORTION		07	20		36	36	36	36	
	DST	COMP DISTORTION DELAY		07	30		37	37	37	37	1
	DST	US COMBO		07	40		38	38	38	38	
	DST	JAZZ COMBO		07	41		39	39	39	39	
	DST	US HIGH GAIN		07	42		40	40	40	40	
	DST	BRITISH LEAD		07	43		41	41	41	41	
	DST	MULTI FX		07	44		42	42	42	42	
	DST	SMALL STEREO		07	45		43	43	43	43	
	DST	BRITISH COMBO		07	46		44	44	44	44	
	DST	BRITISH LEGEND		07	47		45	45	45	45	
COMPRESSOR											
	CMP	VCM COMPRESSOR 376	I	08	00		46	46	46	46	2
	CMP	CLASSIC COMPRESSOR	I	08	10		47	47	47	47	
	CMP	MULTI BAND COMP	I	08	20		48	48	48	48	3
	CMP	UNI COMP DOWN	I	08	30		49	49	49	49	4
	CMP	UNI COMP UP	I	08	38		50	50	50	50	5
	CMP	PARALLEL COMP		08	40		51	51	51	51	6
WAH											

Category		Effect Type Name	Side Chain/ Modulator	Type (HEX)		MONTAGE					
	Short Name			MSB	LSB	REV	VAR	InsA	InsB	ADIns	Mas
	WAH	VCM AUTO WAH		0A	00		52	52	52	52	
	WAH	VCM TOUCH WAH		0A	10		53	53	53	53	
	WAH	VCM PEDAL WAH		0A	20		54	54	54	54	
LO-FI											
	L-F	LO-FI		0B	00		55	55	55	55	7
	L-F	NOISY		0B	10		56	56	56	56	
	L-F	DIGITAL TURNTABLE		0B	20		57	57	57	57	
	L-F	BIT CRUSHER		0B	30		58	58	58	58	8
TECH											
	TEC	RING MODULATOR	I	0C	00		59	59	59	59	9
	TEC	DYNAMIC RING MODULATOR	I	0C	10		60	60	60	60	
	TEC	DYNAMIC FILTER	I	0C	20		61	61	61	61	10
	TEC	AUTO SYNTH		0C	30		62	62	62	62	
	TEC	SPIRALIZER P		0C	38		63	63	63	63	11
	TEC	TEMPO SPIRALIZER P		0C	39		64	64	64	64	12
	TEC	SPIRALIZER F		0C	3A		65	65	65	65	13
	TEC	TEMPO SPIRALIZER F		0C	3B		66	66	66	66	14
	TEC	ISOLATOR		0C	40		67	67	67	67	15
	TEC	SLICE		0C	50		68	68	68	68	16
	TEC	TECH MODULATION		0C	60		69	69	69	69	
	TEC	CONTROL FILTER		0C	28		70	70	70	70	
	TEC	VINYL BREAK		0C	70		71	71	71		17
	TEC	BEAT REPEAT EVEN		0C	78		72	72	72		18
	TEC	BEAT REPEAT TRIPLET		0C	79		73	73	73		19
	TEC	BEAT REPEAT EVEN+TRIPLET		0C	7A		74	74	74		20
	TEC	BEAT REPEAT FREE		0C	7B		75	75	75		21
MISC											
	MSC	VCM EQ 501		0D	00		76	76	76	71	
	MSC	PRESENCE		0D	08		77	77	77	72	22
	MSC	HARMONIC ENHANCER		0D	10		78	78	78	73	
	MSC	STEREOPHONIC OPTIMIZER		0D	18		79	79	79	74	
	MSC	TALKING MODULATOR		0D	20		80	80	80	75	
	MSC	DAMPER RESONANCE		0D	30		81	81	81	76	
	MSC	PITCH CHANGE		0D	40		82	82	82	77	
	MSC	EARLY REFLECTION		0D	50		83	83	83	78	
	MSC	VOCODER	I	0D	60		84	84	84	79	
	MSC	NOISE GATE+COMP+EQ		0D	70		85	85	85	80	

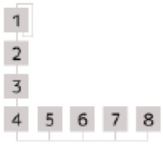
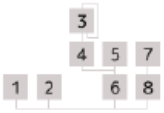
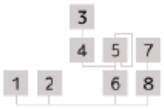
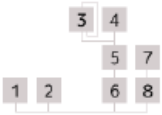
5.10 Effect Parameter List (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 9 pages)

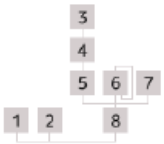
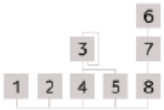
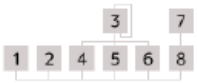
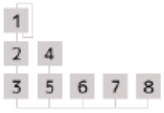
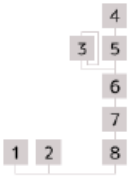
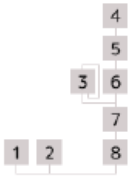
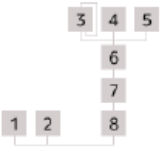
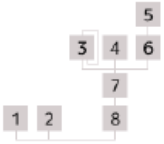
5.11 Effect Preset List (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 3 pages)

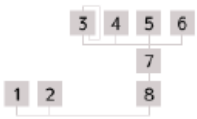
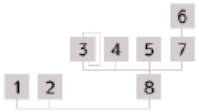
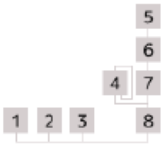
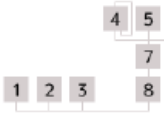
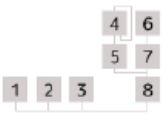
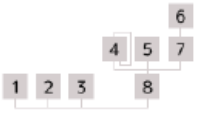
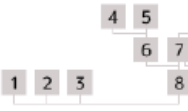
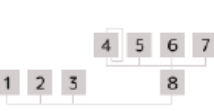
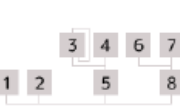
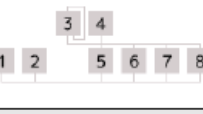
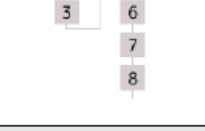
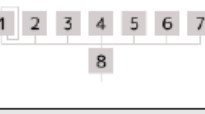
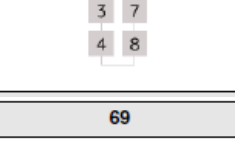
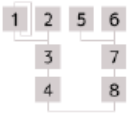
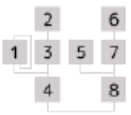
5.12 Effect Data Assign Table (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 10 pages)

5.13 Control List (Voir le PDF « montage_en_dl_ i0.pdf » 4 pages)

5.14 Algorithm Chart Firmwares V1 à 2.5

			
1	2	3	4
			
9	10	11	12
			
9	10	11	12
			
13	14	15	16
			
17	18	19	20
			
21	22	23	24

			
25	26	27	28
			
29	30	31	32
			
33	34	35	36
			
37	38	39	40
			
41	42	43	44
			
45	46	47	48

			
49	50	51	52
			
53	54	55	56
			
57	58	59	60
			
61	62	63	64
			
65	66	67	68
			
69	70	71	72
			

			
73	74	75	76
			
77	78	79	80
			
81	82	83	84
			
85	86	87	88

5.15 MIDI Data Format (Voir le PDF « montage_en_dl_i0.pdf » 4 pages)

5.16 MIDI Data Table (Voir le PDF « montage_en_dl_i0 » 10 pages)

5.17 MIDI Implementation Chart Firmwares V1 à 3.0

[Music Synthesizer - synthesizer part] Date :18-FEB-2016
Model MONTAGE6/7/8 MIDI Implementation Chart Version : 1.0

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 - 16	1 - 16	Memorized
	Changed	1 - 16	X	
Mode	Default	3	3	Memorized
	Messages	X	X	
	Altered	**********	X	
Note Number : True voice		0 - 127 **********	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON	O 9nH,v=1-127	O 9nH,v=1-127	
	Note OFF	X 9nH,v=0	X	
After Touch	Key's	X	X	
	Ch's	O	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Control Change	0,32	O *1	O *1	Bank Select
	1,11	O	O *1	
	7,10	O	O *1	
	5	O	O *1	Portamento Time
	6,38	X	O *1	Data Entry
	64	O	O *1	Sustain Sw
	65	X	O *1	Portamento Sw
	66	X	O *1	Sostenuto
	71-75	O	O *1	Sound Controller
	91,94	O	O *1	Effect Depth
	96-97	X	O *1	RPN Inc,Dec
	100-101	X	O *1	RPN LSB,MSB
	1-95	O	O *1	Assignable Cntrl
Prog Change : True #		O 0 - 127 *1 **********	O 0 - 127 *1 0 - 127 *1	
System Exclusive		O	O	
Common	: Song Pos.	X	X	
	: Song Sel.	X	X	
	: Tune	X	X	
System Real Time	: Clock	X	O *2	
	: Commands	X	X	
Aux Mes-sages	: All Sound Off	X	O (120,126,127)	
	: Reset All Cntrls	X	O (121)	
	: Local ON/OFF	X	X	
	: All Notes OFF	X	O (123-125)	
	: Active Sense	O	O	
	: Reset	X	X	
Notes: *1 receive/transmit if switch is on. *2 if MIDI Sync is MIDI.				

Mode 1 : OMNI ON , POLY Mode 2 : OMNI ON ,MONO O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF,MONO X : No

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 - 16	1 - 16	Memorized
	Changed	X	X	
Mode	Default	X	X	
	Messages	X	X	
	Altered	**********	X	
Note Number : True voice		0 - 127 **********	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON	O 9nH,v=1-127	O 9nH,v=1-127	
	Note OFF	X 9nH,v=0	X	
After Touch	Key's	O	O	
	Ch's	O	O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0-121	O	O	
Prog Change : True #		O 0 - 127 **********	O 0 - 127	
System Exclusive		O	O	
Common	: Song Pos.	O	O	
	: Song Sel.	X	X	
	: Tune	X	X	
System Real Time	: Clock	O *2	O *3	
	: Commands	O *1	O *1	
Aux Mes-sages	: All Sound Off	O	O	
	: Reset All Cntrls	O	O	
	: Local ON/OFF	O	O	
	: All Notes OFF	O	O	
	: Active Sense	X	X	
	: Reset	X	X	
Notes: *1 if Song Play/Stop Receive/Transmit is on. *2 if MIDI Clock Out is on. *3 if MIDI Sync is MIDI.				

Mode 1 : OMNI ON , POLY Mode 2 : OMNI ON ,MONO O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF,MONO X : No

6 Logiciels extérieurs

6.1 LOGICIELS D'ORDINATEUR 1030
6.2 APPLICATIONS IOS 1095

6.1 Logiciels d'ordinateur

6.1.1 « MONTAGE CONNECT » DE YAMAHA (GRATUIT) 1030
6.1.2 « FM CONVERTER » DE YAMAHA (GRATUIT) 1058
6.1.3 « TOTAL LIBRARIAN » DE JOHNE MELAS (30€) 1066
6.1.4 « MONTAGE TOOLS » DE JOHN MELAS (65 A 125€) **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
6.1.5 « MONTAGE WAVEFORM EDITOR » DE JOHN MELAS (60€) 1066
6.1.6 « SAMPLEROBOT MONTAGE EDITION » DE SAMPLEROBOT (GRATUIT) 1071
6.1.7 « SOUND MONDO » : VERSION EN LIGNE (GRATUIT) 1094
6.1.8 « CAMELOT PRO » DE AUDIO MODELING (150€) 1094
6.1.9 « MONTAGE PERFORMANCE DUMP » DE JEAN (GRATUIT) 1094

6.1.1 « MONTAGE Connect » de Yamaha (Gratuit)

Adaptation du manuel PDF « MONTAGE_Connect_Manual_fr », et de la note de mise à jour « MONTAGE_Connect_Manual_fr_V1.0.3 » ainsi que traduction d'un tutoriel Yamaha sur internet.

Amélioration de la version 1.1 (Mai 2020 en même temps que Firmware 3.5)

- MONTAGE Connect prend désormais en charge les données de Pattern (motifs).

« MONTAGE Connect » est un outil pratique qui permet le transfert de données entre votre ordinateur et le MONTAGE. Apprenez-en plus dans ce premier article d'une série de Blake sur la manière dont « MONTAGE Connect » vous aide à mieux intégrer un synthétiseur MONTAGE à une station de travail audio numérique (DAW) telle que « Cubase ».

« MONTAGE Connect » est un plug-in VST3/AU et un logiciel autonome (Standalone) permettant le transfert de données entre l'ordinateur et MONTAGE. Les données de morceau créées sur le MONTAGE sont transférées sur votre ordinateur et les données de performance modifiées sur le MONTAGE sont enregistrées en tant que fichier en bloc (.X7B) sur l'ordinateur.

« Montage Connect » permet de sauvegarder les paramètres édités du MONTAGE afin de les utiliser ultérieurement dans une autre DAW.

AVERTISSEMENT :

- ✓ Le driver USB Yamaha doit être installé sur l'ordinateur
- ✓ le Montage doit être configuré en mode « USB » (et non « MIDI ») pour permettre la connexion avec « Montage Connect » (« Online » doit s'afficher à la place de « Offline » quand on branche le câble USB au port **USB Host**).
  UTILITY > Settings > MIDI I/O > USB > **EXIT**

6.1.1.1 Structure des données sous « MONTAGE Connect » 1031
6.1.1.2 Barre de navigation commune à tous les écrans 1032
6.1.1.3 Écran Recall (Rappel) 1034
6.1.1.4 Ecran « Song Import » 1035

6.1.1.5 Écran « Setup » (Configuration) 1036
6.1.1.6 Écran « Load » 1036
6.1.1.7 Écran « Save » 1037
6.1.1.8 Exemple d'utilisation de MONTAGE Connect 1038
6.1.1.9 Dépannage 1039
6.1.1.10 Notes de mise à jour « MONTAGE Connect » V1.0.3 pour Windows 1040
6.1.1.11 Tutoriels sur « Montage Connect » 1041

6.1.1.1 Structure des données sous « MONTAGE Connect »

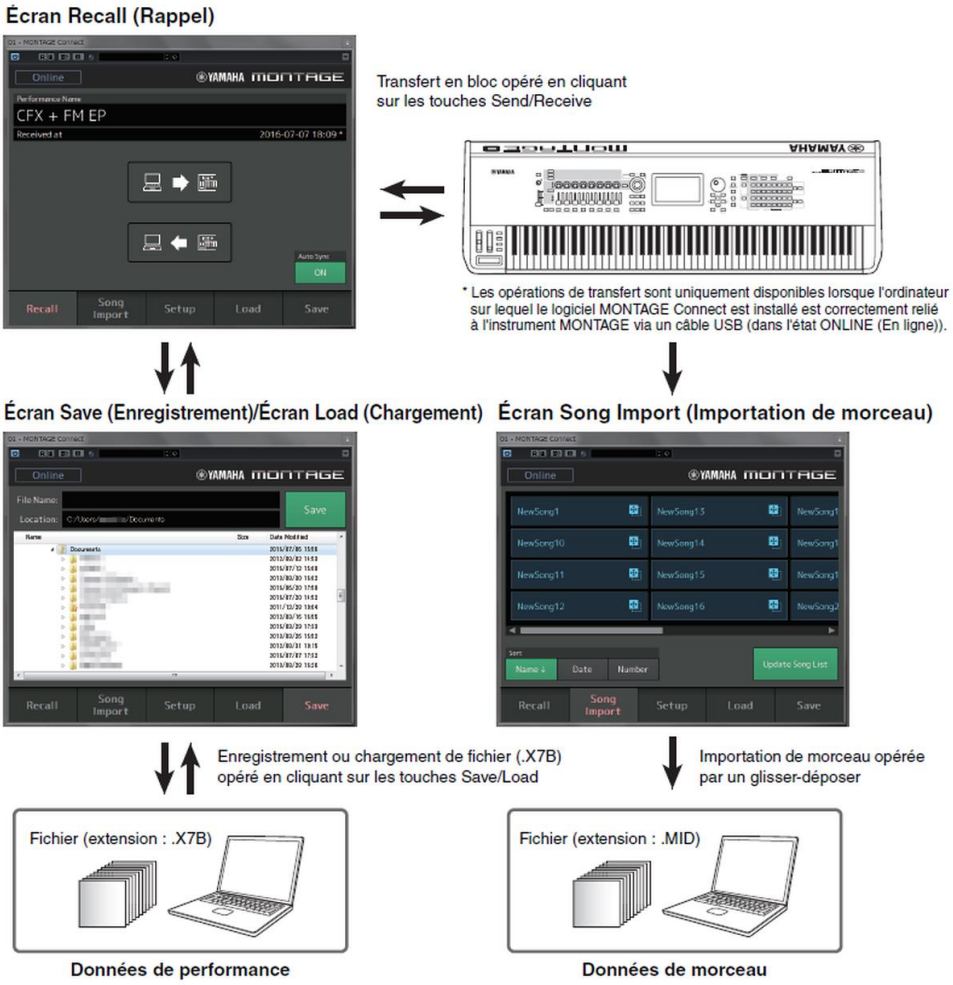
« MONTAGE Connect » vous permet de sauvegarder les données ci-après sous forme de fichier unique : Perfomance actuelles (dernier état connu des performances éditées) (.X7B)

Les réglages actuels incluent les réglages les plus récents des paramètres « Common Edit », « Element Edit », « Operator Edit », « Drum Key Edit » de chaque partie ainsi que les réglages de paramètres de mixage, tels que le balayage panoramique, le volume et l'effet applicables aux différentes parties.

« MONTAGE Connect » permet aussi d'importer sur un ordinateur les données de Morceau sous forme de fichiers SMF (MIDI standard) (.MID).

Lorsque vous utilisez « MONTAGE Connect » en tant que plug-in avec un logiciel DAW, les données de performance et les données de morceau sont enregistrées dans un fichier de projet unique. Une fois que vous avez chargé le fichier de projet, vous pouvez facilement reproduire les réglages du MONTAGE et modifier le morceau sur le logiciel DAW.

Le schéma illustré ci-dessous montre la structure et l'interconnexion des données et des fichiers transférés entre l'instrument MONTAGE et le logiciel « MONTAGE Connect ».

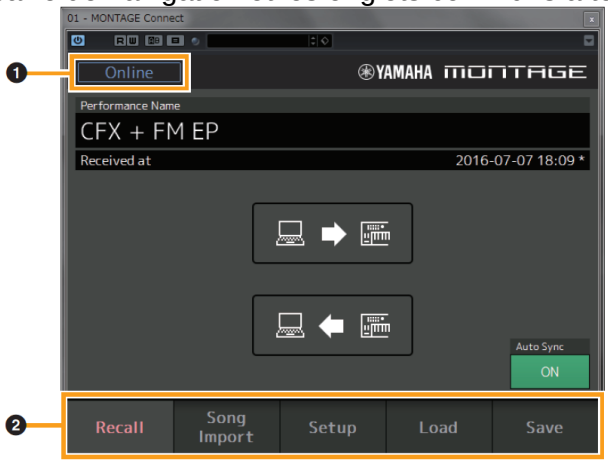


6.1.1.2 Barre de navigation commune à tous les écrans

« MONTAGE Connect » comprend 5 écrans :

- ✓ Recall (Rappel),
- ✓ Song Import
- ✓ Setup (Configuration),

Cette section décrit la barre de navigation et les onglets communs à tous les types d'écrans.



1 Voyant Online (En ligne)

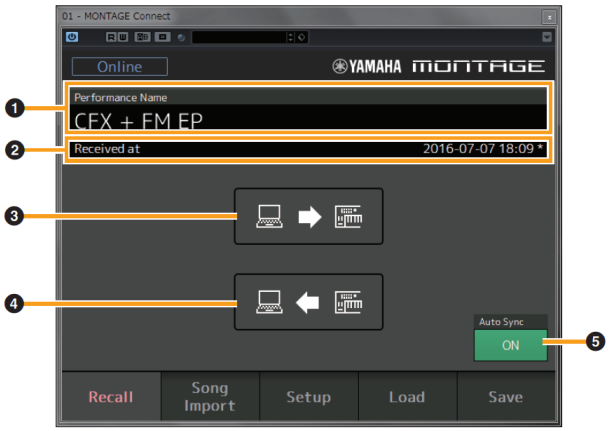
Indique si le logiciel MONTAGE Connect et l'instrument MONTAGE sont correctement connectés ou non via un câble USB (état ONLINE).

- Online :ce voyant indique que le « MONTAGE Connect » et l'instrument MONTAGE sont correctement connectés via un câble USB (état Online)
- Not Ready : indique que « MONTAGE Connect » et le MONTAGE ne sont pas prêts même si les réglages du port MIDI et du câble sont correctement configurés. Les opérations de transfert de données ne sont pas disponibles dans cet état. Ce voyant s'affiche même en cours d'exécution de la fonction « Compare » sur le MONTAGE ou pendant les opérations d'enregistrement ou de chargement de fichier dans MONTAGE Connect (.X7B)
- Offline : indique que « MONTAGE Connect » n'est pas correctement connecté au MONTAGE car les réglages du port MIDI et du câble ne sont pas convenablement configurés.

2 Onglets de sélection d'écran
Appelle l'écran sélectionné.

6.1.1.3 Écran Recall (Rappel)

L'écran Recall permet de transférer les données de performance entre le MONTAGE et MONTAGE Connect.



1 Performance Name (Nom de performance)
Affiche le nom de performance actuellement sélectionné.
Dès que MONTAGE Connect reçoit des données de performance en provenance du MONTAGE ou qu'un fichier (.X7B) est chargé sur l'écran « Load », la valeur « Performance Name » est mise à jour.

2 Received date and time (Heure et date de réception)
Affiche la date et l'heure auxquelles les données de performance ont été reçues pour la dernière fois sur le MONTAGE.
NOTE Si des données de performance reçues du MONTAGE n'ont pas été sauvegardées sous forme de fichier (.X7B), un indicateur d'avertissement s'affichera après la date et l'heure.

3 Touche Send (Envoi)

- Cliquez sur cette touche « Send » pour transférer vers le MONTAGE les blocs de données de performance sélectionnées

Cette fonction n'est disponible que dans l'état « Online ».

4 Touche Receive (Recevoir)

- Cliquez sur cette touche « Receive » pour recevoir sur le MONTAGE les blocs de données de performance actuellement sélectionnées

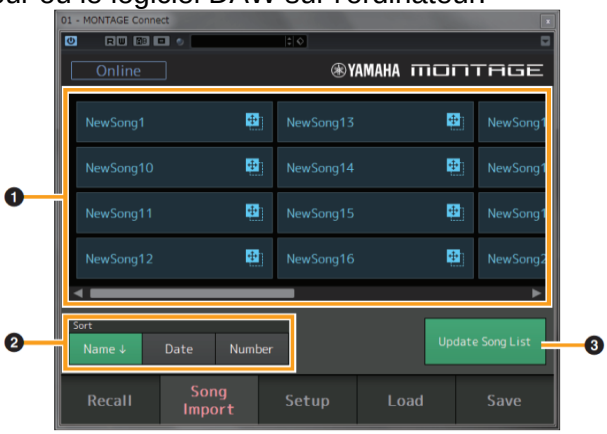
Cette fonction n'est disponible que dans l'état Online.

5 Touche Auto Sync (Synchronisation auto)
Détermine si les données de performance sont transférées automatiquement ou non entre le MONTAGE et « MONTAGE Connect » (Off, On).

- Activée : « MONTAGE Connect » transfère les données de performance vers le MONTAGE dès qu'un fichier (.X7B) est chargé et MONTAGE Connect reçoit les données de performance du MONTAGE avant le stockage d'un fichier (.X7B).

6.1.1.4 Ecran « Song Import »

Depuis cet écran vous pouvez sélectionner des morceaux stockés sur le MONTAGE et les importer dans l'ordinateur ou le logiciel DAW sur l'ordinateur.



1 Song Select (Sélection de morceau)
Indique les morceaux stockés sur le MONTAGE.
Il est possible d'importer un morceau sous forme de fichier MIDI standard (SMF) en opérant un glisser-déposer de l'icône du nom du morceau concerné dans l'ordinateur ou le logiciel DAW installé sur l'ordinateur.
Cette fonction n'est disponible que dans l'état « Online ».

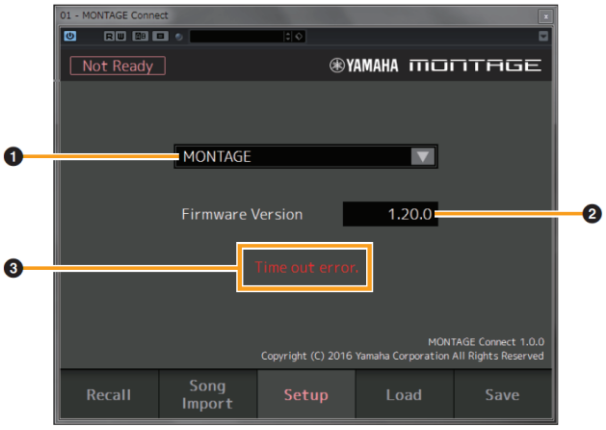
2 Sort (Ordre de tri)
Détermine l'ordre de tri des fichiers dans « Song Select » (Sélection de morceau).
Cette fonction n'est disponible que dans l'état « Online ».

- Name (Nom) : tri effectué par nom dans l'ordre croissant (flèche vers le bas) ou dans l'ordre décroissant (flèche vers le haut)
- Date : tri effectué par ordre de stockage dans l'ordre décroissant (du plus récent au plus ancien) ou dans l'ordre croissant
- Number (Numéro) : tri effectué par ordre de numéro de contenu

3 Update Song List (Mettre à jour la liste des morceaux)
Reçoit la liste des morceaux actuellement sélectionnés depuis le MONTAGE.
Cette fonction n'est disponible que dans l'état « Online ».

6.1.1.5 Écran « Setup » (Configuration)

Cet écran permet d'exécuter divers réglages relatifs aux périphériques connectés à l'aide de MONTAGE Connect.



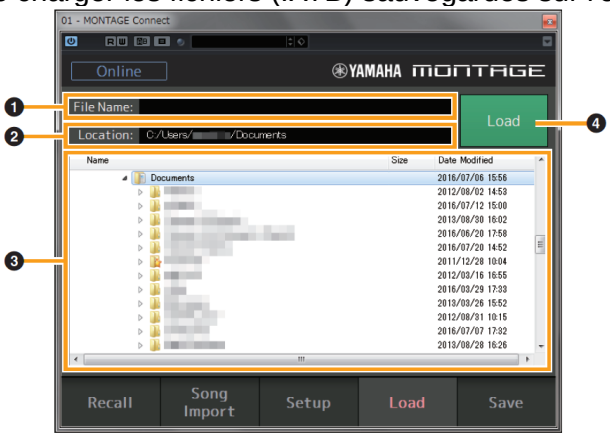
1 Device Select
Détermine l'instrument relié à « MONTAGE Connect ».
Si l'instrument MONTAGE est introuvable, la mention « No Assign » (Aucune affectation) s'affichera.

2 Firmware Version
Affiche la version du microprogramme de l'instrument MONTAGE.

3 Error message
S'affiche lorsque MONTAGE Connect n'obtient pas de réponse du MONTAGE et qu'une autre erreur se produit entre temps.

6.1.1.6 Écran « Load »

L'écran Load permet de charger les fichiers (.X7B) sauvegardés sur l'ordinateur.



1 File Name
Affiche le nom du fichier sélectionné, qui peut être saisi ici.

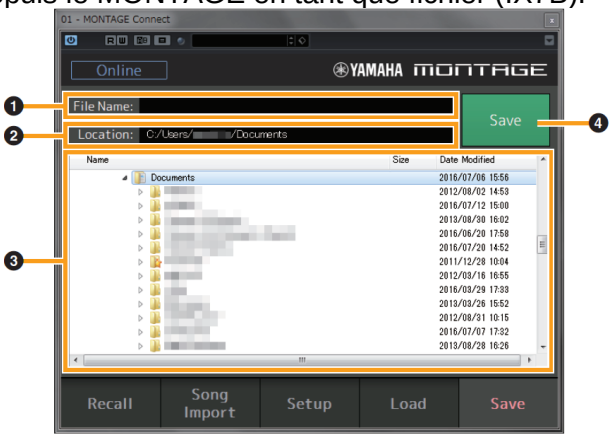
2 Location
Affiche le nom du dossier sélectionné qui peut être modifié ici.

3 File List (Liste des fichiers)
Affiche l'arborescence des dossiers et des fichiers dans l'ordinateur. Vous pouvez sélectionner le fichier souhaité (.X7B) pour le chargement.

4 Load
Cliquez sur cette touche pour charger le fichier sélectionné.
Lorsque le statut « Online » et l'option « Auto Sync » (page 4) sont activés, le fichier chargé est automatiquement transmis au MONTAGE sous forme de données de performance.

6.1.1.7 Écran « Save »

Depuis l'écran « Save », vous pouvez sauvegarder sur l'ordinateur les données de performance reçues depuis le MONTAGE en tant que fichier (.X7B).



1 File Name
Détermine le nom de fichier à sauvegarder.

2 Location
Affiche le nom du dossier sélectionné, qui peut être aussi saisi ici.

3 File List
Affiche l'arborescence des dossiers et des fichiers dans l'ordinateur. Si vous sélectionnez un fichier existant sur l'ordinateur, celui-ci sera écrasé.

4 Save

- Cliquez sur « Save » pour enregistrer le fichier
  Si vous êtes sur le point d'écraser un fichier existant, un message de confirmation apparaîtra à l'écran.

Lorsque le statut « Online » et l'option « Auto Sync » (§ 6.1.1.3 ci-dessus) sont activés, les données de performance actuelles sont reçues depuis le MONTAGE et sauvegardées en tant que fichier.

6.1.1.8 Exemple d'utilisation de MONTAGE Connect

Il n'existe pas de façon unique d'utiliser les nombreux composants de « MONTAGE Connect ». Vos besoins et préférences en matière d'édition peuvent en effet différer. L'exemple suivant constitue toutefois un guide pas-à-pas, qui vous explique simplement comment utiliser « MONTAGE Connect ».

Édition d'un morceau enregistré sur le MONTAGE à l'aide d'un logiciel DAW

Vous pouvez transférer vers l'ordinateur le morceau enregistré par l'enregistreur de performance (séquenceur simple) du MONTAGE et modifier le morceau dans le logiciel DAW. Cet exemple illustre l'utilisation avec Cubase.

Configuration :

- Installez Cubase et le pilote Yamaha Steinberg USB en vous reportant aux manuels d'installation correspondant aux différents produits concernés.
- Reliez le MONTAGE à l'ordinateur via le câble USB et effectuez les réglages « MIDI IN » / « MIDI OUT » nécessaires sur le MONTAGE.

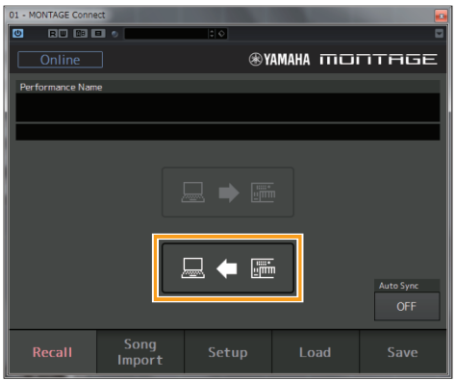
NOTE Pour plus de précisions sur la connexion du MONTAGE à l'ordinateur, reportez-vous au chapitre « Utilisation d'un ordinateur connecté » dans le mode d'emploi de MONTAGE.

NOTE Sur le MONTAGE, veillez à ce que le réglage MIDI IN/OUT (**UTILITY** > Settings >MIDI I/O) soit spécifié sur « USB ».

- 1. Enregistrez un morceau sur le MONTAGE.
- NOTE Pour plus de précisions sur l'enregistrement d'un morceau, reportez-vous au chapitre « Enregistrement et reproduction » du mode d'emploi de MONTAGE.
- 2. Lancez Cubase.
- 3. Créez un nouveau projet dans Cubase.
- 4. Ajoutez les pistes MIDI en fonction du nombre de pistes du morceau concerné.
- 5. Dans le menu « Devices » de Cubase, sélectionnez « VST Instruments »
- 6. Cliquez sur un logement VST Instrument pour ouvrir le menu déroulant et sélectionnez « MONTAGE Connect » dans le champ du nom
- 7. Ouvrez l'écran « Song Import » dans « MONTAGE Connect »
  Effectuez un glisser-déposer du morceau enregistré à l'étape 1 depuis « MONTAGE Connect » vers la zone « Event Display » de Cubase.
  Le morceau est importé sous forme de fichier Standard MIDI (SMF).



- 8. Modifiez les données MIDI dans Cubase.
- 9. Une fois que vous avez terminé l'édition, cliquez sur la touche « Receive » dans l'écran « Recall » de « MONTAGE Connect » pour transférer vers le MONTAGE les blocs de données de Performance sélectionnées
  NOTE L'étape 9 n'est pas nécessaire lorsque l'option « Auto Sync » est activée dans MONTAGE Connect car les données de performance sont automatiquement transmises depuis le MONTAGE après l'étape 10



- 10. Sous Cubase, sélectionnez « Save » ou « Save as » dans le menu « File » pour enregistrer le fichier de projet « Cubase »
  Les données MIDI et les données de performance sont enregistrées en tant que fichier de projet unique
  Vous pouvez reproduire les réglages de performance du MONTAGE en procédant à l'ouverture du fichier de projet par la suite sous MONTAGE Connect
  NOTE Lorsque l'option « Auto Sync » est activée dans « MONTAGE Connect », les données de performance sont automatiquement transmises au MONTAGE à la prochaine ouverture du fichier
- 11. Fermez Cubase.

6.1.1.9 Dépannage

Si vous rencontrez des problèmes tels qu'un comportement anormal, vérifiez les connexions avant de passer aux points suivants.

Les blocs de données ne sont pas transmis/reçus correctement.

- Le logiciel « MONTAGE Connect »est-il spécifié sur l'état Online ?
- Le voyant « Online » est-il allumé ?

S'il est éteint, il est possible que les réglages relatifs à la communication entre le MONTAGE et l'ordinateur soient incorrects.

- Vérifiez le réglage des périphériques (page 6) dans MONTAGE Connect, assurez-vous que le réglage de la connexion MIDI (MIDI IN/OUT) est spécifié sur USB via **UTILITY** > Settings>MIDI I/O) sur le MONTAGE ou assurez-vous que la connexion des câbles est correctement effectuée entre le MONTAGE et l'ordinateur.

Impossible de spécifier le réglage ONLINE.

- Assurez-vous que le MONTAGE est correctement relié à l'ordinateur et qu'il est sous tension.
- Sous Windows, quittez toutes les applications susceptibles d'utiliser le port du MONTAGE. Si l'application se referme inopinément sans intervention de la part de l'utilisateur, redémarrez l'ordinateur.
- Vérifiez la version du microprogramme du MONTAGE.

Le message d'erreur «Time Out Error » (Erreur de dépassement du délai imparti) s'affiche

Ce message apparaît lorsque l'ordinateur n'obtient pas de réponse de la part du MONTAGE et qu'une autre erreur s'est entre temps produite.

- Vérifiez si le paramètre « MIDI IN/OUT » du MONTAGE est correctement réglé sur « USB » via « **UTILITY** > Settings >MIDI I/O ».

6.1.1.10 Notes de mise à jour « MONTAGE Connect » V1.0.3 pour Windows

6.1.1.10.1 Principales révisions et améliorations 1040
6.1.1.10.2 Configuration minimale requise 1040
6.1.1.10.3 Installation de l'application 1040
6.1.1.10.4 Désinstallation de l'application: 1040

6.1.1.10.1 Principales révisions et améliorations

V1.0.2 -> V1.0.3
- Supporte maintenant le firmware MONTAGE v2.00.
- Correction de quelques problèmes mineurs.

6.1.1.10.2 Configuration minimale requise

· Notez que la configuration requise peut être légèrement différente de celle décrite ci-dessous, en fonction de l'ordinateur.
· Gardez à l'esprit que le logiciel est souvent mis à jour et que la configuration requise peut être modifiée. Vous pouvez vérifier les dernières informations sur la version de chaque programme et la configuration requise sur le site Web suivant:
http://download.yamaha.com/OS

OS	Windows 7 SP1 / Mise à jour Windows 8.1 / Windows 10 (64 bits uniquement) *
Application DAW	Cubase 8 / Cubase 9
Autres	Ces exigences système sont conformes à celles des applications DAW et du système d'exploitation

* Le fonctionnement n'est pas garanti en sous Windows XP, Windows 7 ou dans la partition Boot Camp sous Mac OS X.

6.1.1.10.3 Installation de l'application

- 1. Une fois le fichier compressé téléchargé correctement extrait, double-cliquez sur le fichier suivant « Install MONTAGE Connect.exe »
- 2. Suivez les instructions à l'écran pour installer le logiciel.

Pour les utilisateurs de Windows 8.1
Lancer l'application:
Une fois l'application correctement installée, une icône de l'application apparaîtra dans votre écran de démarrage Windows 8.1. Vous pouvez démarrer l'application en cliquant sur l'icône.

Si l'icône ne figure pas dans la liste, cliquez sur la flèche vers le bas située en bas à gauche de l'écran de démarrage pour répertorier toutes les applications. Sélectionnez ensuite l'icône de l'application dans la liste des applications.

6.1.1.10.4 Désinstallation de l'application:

Utilisez « Control Panel » pour désinstaller le logiciel.

- Cliquez sur « Programmes & functions » ou « Uninstall Program »,
- sélectionnez l'élément à désinstaller,

- cliquez sur « Uninstall ».
  Une boîte de dialogue apparaîtra; suivez les instructions à l'écran pour désinstaller le logiciel.
  Si la boîte de dialogue « User Account Control » apparaît, cliquez sur « Continue » ou sur « Yes »
  Le moyen d'accéder au « Control Panel » dépend de votre système d'exploitation.
- Windows 7, Cliquez sur « Start > Control Panel »
- Windows 8.1 / 10 utilisateurs, cliquez avec le bouton droit sur « Start > Control Panel ».

6.1.1.11 Tutoriels sur « Montage Connect »

Traduit de https://yamahasynth.com/resources/montage-connect

6.1.1.11.1 Vue d'ensemble 1041
6.1.1.11.2 Comment ça marche 1041
6.1.1.11.3 Utiliser « Arpeggios » 1045

6.1.1.11.1 Vue d'ensemble

« MONTAGE Connect » est un outil pratique qui permet le transfert de données entre votre ordinateur et le MONTAGE. Apprenez-en plus dans ce premier article d'une série de Blake sur la manière dont MONTAGE Connect vous aide à mieux intégrer un synthétiseur de musique MONTAGE à une station de travail audio numérique (Digital Audio Workstation) telle que « Cubase ».

« MONTAGE Connect » est un plug-in VST3/AU permettant le transfert de données entre l'ordinateur et MONTAGE. Les données de morceau créées sur le MONTAGE sont transférées sur votre ordinateur et les données de performance modifiées sur le MONTAGE sont enregistrées en tant que fichier en bloc (.X7B) sur l'ordinateur.

« Montage Connect » permet de sauvegarder les paramètres édités du MONTAGE ou de les utiliser ultérieurement dans une autre DAW.

« MONTAGE Connect » peut également être utilisé comme logiciel autonome (Standalone).

Le graphique § 6.1.1.1 ci-dessus donne un aperçu des fonctionnalités du plug-in:

6.1.1.11.2 Comment ça marche

Capture et rappel de performance

« MONTAGE Connect » capture et rappelle la performance exacte utilisée lors de la création d'un projet dans un DAW. Il le fait en synchronisant les données avec le tampon d'édition du MONTAGE. En démarrant un nouveau projet, « MONTAGE Connect » peut rappeler votre Performance par défaut personnalisée. Cela signifie qu'on peut configurer un groupe particulier de sons d'instruments dans une Performance lors de l'enregistrement sur un DAW, le sauvarder par « Save as default ... » et l'envoyer au MONTAGE.

Auto Synch

Si la synchronisation automatique est active, dès que le projet est ouvert, la performance précédemment capturée par « MONTAGE Connect » sera rappelée automatiquement.

Song Import

Des idées de morceau sauvegardées par l'enregistreur interne du MONTAGE, apparaissent à l'écran « Song Import » de « MONTAGE Connect ». Pour utiliser un morceau enregistré, rappelez la Performance utilisée dans le morceau, sélectionnez le morceau enregistré, puis faites-le glisser depuis la fenêtre « Song import » vers la droite dans la fenêtre « DAW Project Tracks ».

Gestion des performances

« MONTAGE Connect » améliore le flux de travail et facilite la gestion et le rappel de votre configuration MONTAGE. Les performances sont stockées dans un fichier de projet. Aucune sélection de banque ou aucun changement de programme n'est nécessaire.

La fonction Cubase « Sound Browser » permet d'organiser, de classer et même de laisser des commentaires sur vos « Performances ».

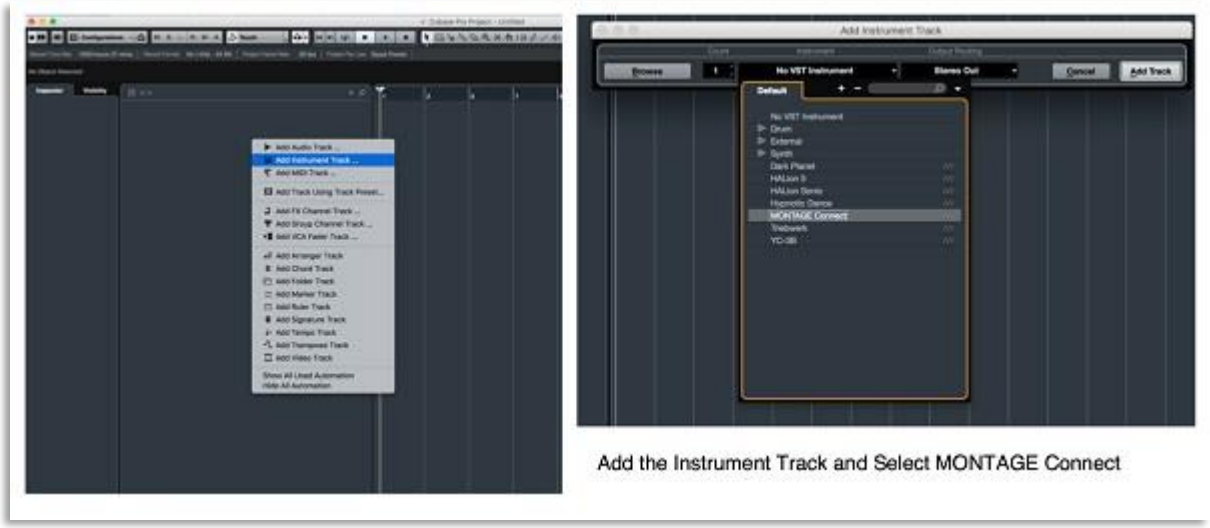
Prérequis

- ✓ Mac ou PC exécutant la dernière version de Cubase ou d'autres DAW
- ✓ MONTAGE OS 1.20 ou plus récent
- ✓ plug-in VST3 / AU « MONTAGE Connect » installé
- ✓ La version la plus récente du pilote Yamaha Steinberg USB installé
- ✓ Câble USB connecté au port MONTAGE « To Host ».
- ✓ Configuration pour utiliser MONTAGE Connexion avec Cubase

Après connexion du MONTAGE sur un port USB de l'ordinateur et l'installation du plug-in « MONTAGE Connect », lancez Cubase et créez un projet vide.

Il existe 2 façons d'ajouter l'application « MONTAGE Connect ».

1) La méthode préférentielle est une piste d'instrument VST. « MONTAGE Connect » est ajouté comme une piste d'instrument. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la zone de piste de Cubase dans la fenêtre principale du projet et sélectionnez « Ajouter une piste d'instrument ... » sélectionnez « MONTAGE Connect » sous « Synth » et cliquez sur « Ajouter une piste » :



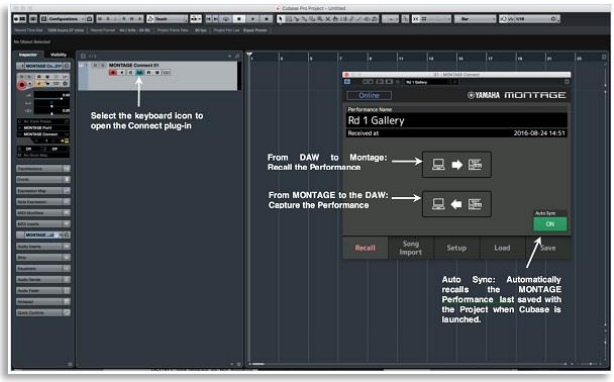
Add the Instrument Track and Select MONTAGE Connect

Même si le plug-in Connect est répertorié sous «Synth », ce n'est PAS un «instrument virtuel » qui fournirait également un seul canal MIDI et une sortie stéréo, mais plutôt un contrôle VST pour le matériel MONTAGE.

2) La 2ème méthode est un composant « Rack » VST Instrument : Allez à « DISPOSITIFS > VST INSTRUMENTS » listés sous « Synths » cliquez sur

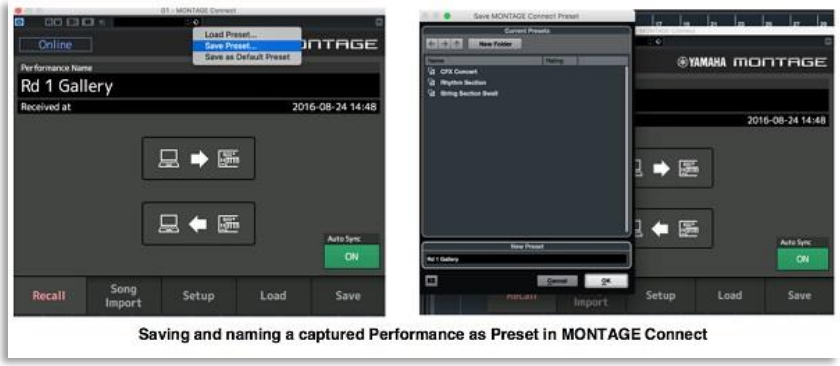
« Montage Connect ». Si vous êtes invité à créer une réponse de piste MIDI « Oui ». Cela permet à « MONTAGE Connect » d'apparaître dans un « rack » d'autres instruments VST et crée un dossier avec des « Lanes » pour l'automatisation et le routage audio, mais pour les mêmes raisons énumérées ci-dessus, cette fonctionnalité n'est pas opérationnelle.

Lorsqu'une connexion existe entre « MONTAGE Connect » et le MONTAGE, l'application signale « ONLINE ». Vous pouvez initier un transfert de données dans les 2 sens à tout moment en sélectionnant « RECALL » et en cliquant sur la direction dans laquelle vous souhaitez que les données circulent:



Exemple: Dans le graphique ci-dessus, la Performance « Rd 1 Gallery » du MONTAGE peut être rappelée exactement comme elle l'était lors de la capture. Cette performance particulière contient 5 parties, dont 4 sont différentes versionsdu piano électrique Rhodes, avec le bruit mécanique : Mark I, Mark II, Suitcase 73 et Mark V.

Dans les « Scènes » sur le MONTAGE toutes les parties sont « Mute » sauf un des modèles ainsi que le bruit mécanique (que vous pouvez ajouter plus ou moins avec le « fader » de « Part 5 »). Le **Super Knob** ajoute plusieurs paramètres d'effet. Lors de l'enregistrement le **Super Knob** était réglé à droite avec la scène 3 sélectionné et cet état est rappelé à l'identique. On peut l'enregistrer dans la partie « Sound Browser » du plug-in « MONTAGE Connect » pour un rappel immédiat.



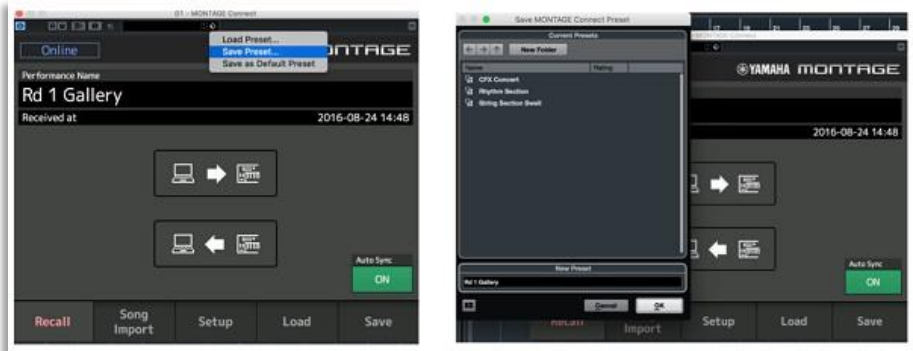
Saving and naming a captured Performance as Preset in MONTAGE Connect

MediaBay

La zone « Sound Browser » du plug-in « MONTAGE Connect » est une « partie » de « MediaBay », une fonctionnalité de bibliothèque de Cubase qui gère tous les médias (musique, vidéo et données connexes) sur votre ordinateur, et « Sound Browser ». Cela permet de gérer ses sons de synthétiseur et constitue un excellent moyen de sauvegarder les données importantes.

Song Import

Un morceau commencé dans MONTAGE peut être importé dans Cubase, par exemple, comme sur la figure ci-dessous, une chanson enregistrée en MIDI dans le MONTAGE en utilisant la performance « Rd 1 Gallery ».



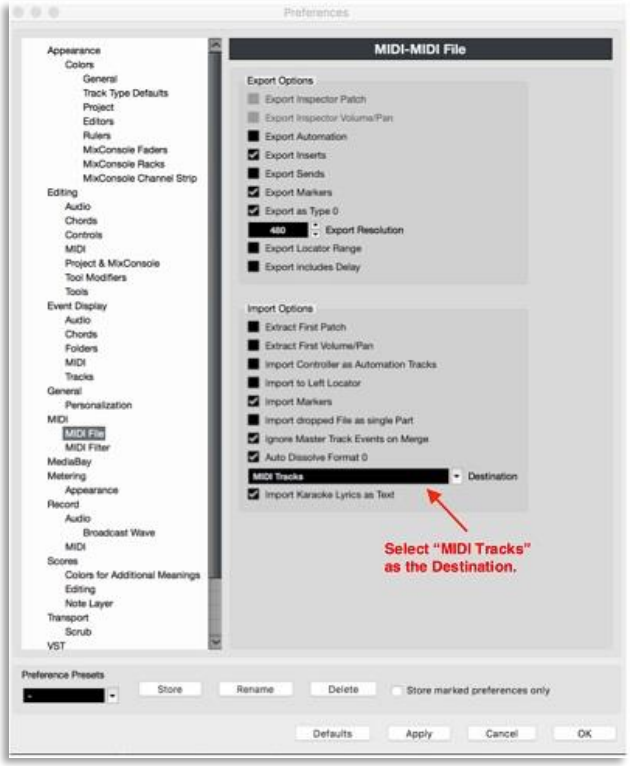
Saving and naming a captured Performance as Preset in MONTAGE Connect

Pour transférer cet enregistrement dans « Cubase » :

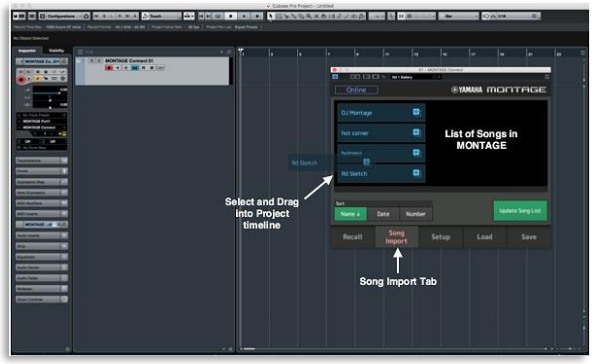
Définir les préférences de Cubase :

Ouvrez Cubase « Préférences » et, sous « MIDI » sélectionnez « Pistes MIDI » dans le menu déroulant « Destination » comme montré sur le graphique à droite. Cela signifie que lorsque l'enregistrement est transféré avec « MONTAGE Connect », des pistes MIDI sont créées et prêtes pour le routage vers le matériel.

Après la sélection, appuyez sur « OK » pour retourner au projet principal de Cubase et ouvrez le plug-in « Montage Connect ».



Maintenant que la performance « Rd 1 Gallery » est rappelée, sélectionner la chanson créé à l'intérieur MONTAGE. Pour ce faire, sélectionnez l'onglet « Song Import » dans le plug-in. On peut voir toutes les chansons dans le MONTAGE connecté. « RD Sketch » est glissé à l'endroit voulu dans la chronologie du projet Cubase. Les Préférences sont réglées sur « Pistes MIDI » comme indiqué ci-dessus, et chacune des 5 pistes du Song créées en utilisant « Rd 1 Gallery » apparaissent comme 5 pistes réglées sur les canaux 1-5.



« Rd 1 Gallery » utilise des Scènes qui « Mutent » les « Parties » afin de pouvoir jouer les 4 différents types de piano électronique individuellement :

- ✓ scène 1 : parties 1 et 5 actives
- ✓ scène 2 : parties 2 et 5 actives
- ✓ scène 3 : parties 3 et 5 actives
- ✓ scène 4 : parties 4 et 5 actives

La « scène 5 » n'a que la « partie 5 » active, c'est-à-dire seulement le bruit mécanique.

La « partie 5 » est donc toujours active, et le fader de la « partie 5 » apporte plus ou moins de bruit. Lorsque ce type de performance est enregistré, TOUTES les « parties » ont les mêmes données de séquence MIDI que ci-dessus.



Rd 1 Gallery, Scene 3 selected

Lors de la lecture dans Cubase, les boutons « Scène » sont toujours actifs pour que pouvoir écouter la séquence, décider quelle version de piano électronique jouer, régler le volume du bruit mécanique de la Partie 5 et supprimer ce que qui n'est pas désiré.

Une fois la Performance sauvegardée comme voulu, on peut la re-capture et l'enregistrer dans le « Sound Browser ».

Après avoir sauvegardé le projet Cubase, rouvrir le plug-in « Montage Connect » pour rappeler les paramètres exactement comment ils ont été enregistrés.

Dans l'article suivant, Blake discute de l'importation d'autres types de « Perrformance » - ne le manquez pas !

6.1.1.11.3 Utiliser « Arpeggios »

Traduit de https://yamahasynth.com/component/k2/montage-connect-ii

Pour aider à mieux intégrer le MONTAGE avec un DAW (station de travail audio numérique) comme Cubase, cet artocme montre comment créer des « User Arpeggios » de Grooves de batterie sur le MONTAGE.

En outre, pour des informations sur la création d'autres types de « User Arpeggios », voir « Arpeggio Making 101 pour MONTAGE Part I et Part II ». Cf. 4.9 et 4.14.4 ci-dessus.
https://www.yamahasynth.com/resources/arpeggio-making-101-montage
https://yamahasynth.com/resources/arpeggio-making-101-montage-ii
Ces 2 articles détaillent les « User Arpeggios ».

Le présent article couvre :

- Créer des boucles à l'aide de « Song Performance Recorder » du MONTAGE
- Convertir les boucles de batterie en « User Arpeggios »
- Remplacer une partie de batterie existante par un de vos « User Arpeggios »
- Remplacer les arpèges prédéfinis par des « User Arpeggios »
- Editer « Drum Part Effects » et mixer
- Enregistrer la nouvelle performance dans « Song Performance Recorder»
- Transferer vers Cubase à l'aide de « MONTAGE Connect »

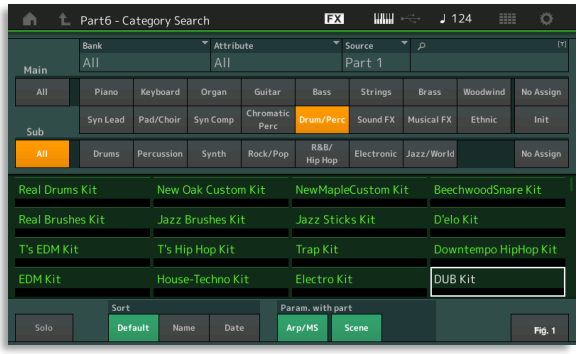
Deux Performances sont utilisées :

- ✓ « DUB Kit » de la catégorie « Drum / Perc ». 8 boucles de batterie seront créées à l'aide de « Song Performance Recorder » du MONTAGE et 8 « User Arpeggios »s seront enregistrés avec tous de 8 mesures de longueur.
- ✓ « mobile Floor » de la catégorie « Syn Comp ». Il s'agit d'une Performance EDM Trance avec un groove « 4-on-the-floor ». La partie 6 contient Drum et dispose de 8 arpèges programmés pour changer avec chaque sélection de « scène ».

6.1.1.11.3.1 Étape 1: Créez des boucles de batterie dans le Montage avec « Song Performance Recorder » 1047
6.1.1.11.3.2 Étape 2: renommer le morceau et stocker les paramètres Song et Performance 1048
6.1.1.11.3.3 Étape 3: Création de « User Arps » 1049
6.1.1.11.3.4 Étape 4: Placez l'utilisateur Arps dans la performance "Plancher mobile" 1050
6.1.1.11.3.5 Étape 5 : Editer les effets et le routage de certains des Drums dans le kit DUB 1051
6.1.1.11.3.6 Étape 6: déplacement de la performance et du morceau de l'utilisateur Arp dans Cubase avec « MONTAGE Connect » 1054
6.1.1.11.3.7 Etape finale 1056

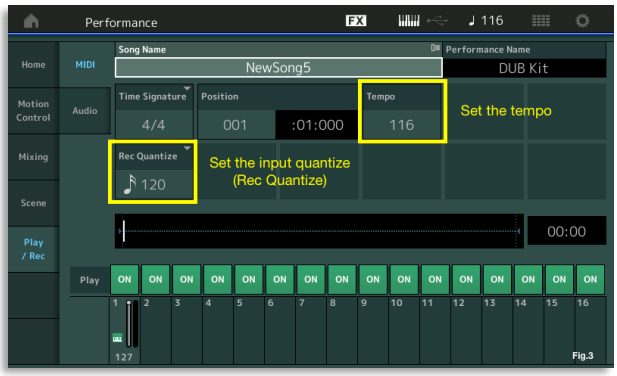
6.1.1.11.3.1 Étape 1: Créez des boucles de batterie dans le Montage avec « Song Performance Recorder »

- **CATEGORY SEARCH** > « Drum / Perc > DUB Kit » pour sélectionner la Performance qui servira à créer les boucles de batterie



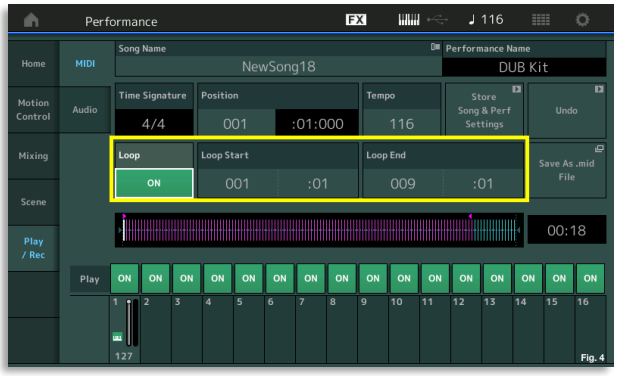


- Bouton **RECORD**, pour <u>afficher l'écran « Play / Rec »</u> qui permettra de créer 8 mesures de boucles de batterie MIDI à l'aide de « Song Performance Recorder »
  « Rec Quantize » est réglé pour prendre tout ce qui est joué dans le « Song Performance Recorder » et le quantifier au 1/16ème de note le plus proche (Figure)



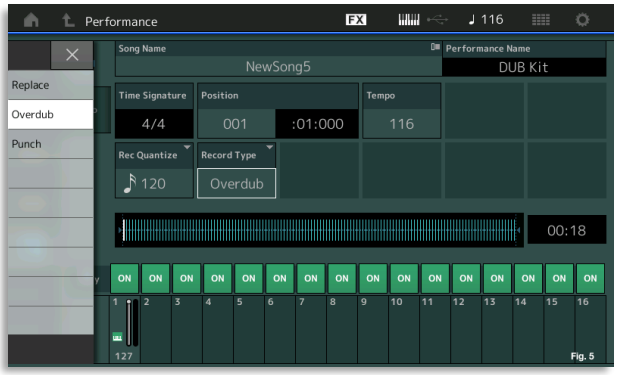
Pour un groove EDM de type Trance, on utilise le paramètre « Rec Quantize »

- chaque pression sur la touche **RECORD** de l'écran « Performance », un nouveau morceau est créé automatiquement avec le nom « NewSongX » où "X" est le nombre suivant disponible.
- Nommez l'enregistrement « Blakeloop1 ».
- Enregistrer d'abord le Drum pattern de Kick sur 8 mesures
  Remarquer les réglages de Loop dans l'écran central de l'écran. Dans le firmwre 1.20 on a la possibilité d'activer la fonction « Loop » et de définir « Loop Start » et « Loop End points ». Puisqu'il s'agit d'une boucle de batterie de 8 mesures, les points de boucle sont réglés de cette façon.



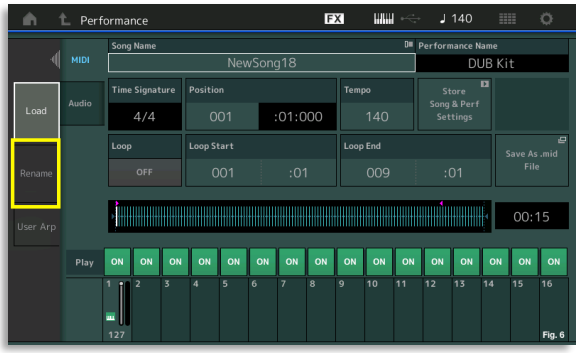
Bien que l'enregistrement en boucle ne soit pas implémenté dans MONTAGE, la nouvelle fonction de lecture en boucle permet d'écouter comment la boucle sera jouée une fois qu'il est converti en « User Arp ».

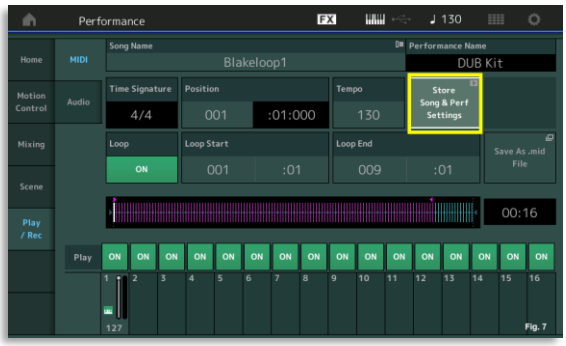
- Faire quelques passes d'enregistrement supplémentaires pour créer la boucle de batterie
  Pour cela, compte tenu des données musicales déjà sur la piste, appuyer sur **RECORD** pour choisir l'un des 3 modes d'enregistrement: « Replace », « Overdub » et « Punch-in ». Pour les prochaines passes, sélectionner « Overdub » (Figure)



6.1.1.11.3.2 Étape 2: renommer le morceau et stocker les paramètres Song et Performance

- Renommer le fichier en tant que « Blakeloop1 » en touchant « Song Name ».
  Notez que ce processus est identitque pour renommer le « user Arp » dans l'étape suivante
- Appuyer sur « Store Song & Perf Settings » pour enregistrer « DUB Kit » dans le morceau « Blakeloop1 » (Figures)





- bouton **PERFORMANCE (HOME)** pour retourner à l'écran principal « DUB Kit »
- Bouton **RECORD** pour créer automatiquement « NewSongX » où « X » est le nombre suivant disponible
- Répéter le processus en nommant ensuite chaque boucle « Blakeloop2 », « Blakeloop3 », etc. poru enregistrer chacune des 7 boucles en tant que « Song »
- Bouton **UTILITY** « Load » et sélectionner « Song & Perf » dans la liste déroulante « Content Type » (figure) pour sélectionner le « Song » contenant la boucle

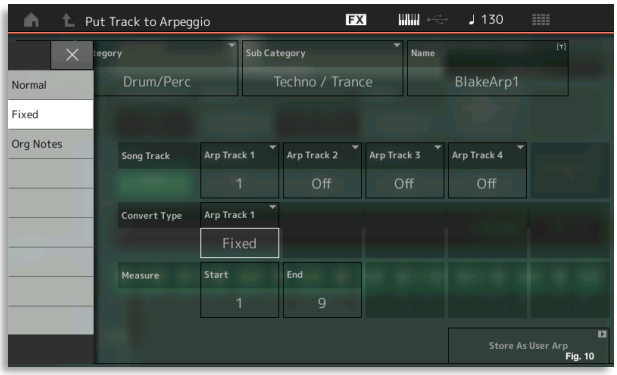


6.1.1.11.3.3 Étape 3: Création de « User Arps »

- charger « Blakeloop1 » (même écran que sur la Figure ci desous) en le sélectionnant dans l'écran tactile.
- appuyer sur le nom de la chanson à l'écran et sélectionnez « User Arp » sur le côté gauche de l'écran tactile. Lorsque cette option est sélectionnée, le message suivant s'affiche (figure).



- assigner une catégorie (ici « Drums / Perc »), une sous-catégorie (« Techno / Trance ») et un nom (ici « BlakeArp1 »). C'est alor seulement une boucle de batterie sur une seule piste
- Quitter la zone « Song Track ».
- Desssous « Convert Type » est sur « Mesure » où on peut définir les points de début et de fin de « User Arp ». Cela va automatiquement correspondre aux gammes définies dans le morceau, mais on peut fixer n'importe quel nombre de 1 à 999.
- Toucher « Convert Type » et en sélectionner « Fixed » (Figure):



Les choix sont les suivants:

- Normal : L'arpège est joué en utilisant seulement les notes jouées (doigtées) et ses notes d'octave.
- Fixed: la lecture de n'importe quelle note déclenche les mêmes données de séquence MIDI.

- Org. Notes : (notes originales) Fondamentalement identiques à « Fixed », sauf que les notes de lecture de l'arpège diffèrent selon l'accord joué ou la touche.

Pour une boucle de batterie, il est important de choisir « Fixed » si l'intention est de lire la boucle de batterie exactement comme elle a été enregistrée ! Tous les autres choix produiront des résultats différents en fonction de la note jouée.

Dans les articles « Arpeggio Making 101 pour MONTAGE » 4.9 & 4.14.4 ci-dessus il y a une explication beaucoup plus détaillée de ces types avec un didacticiel qui montre les différences.

Il reste à placer les « User Arps » dans la Performance « Moving Floor ».

6.1.1.11.3.4 Étape 4: Placez l'utilisateur Arps dans la performance "Plancher mobile"

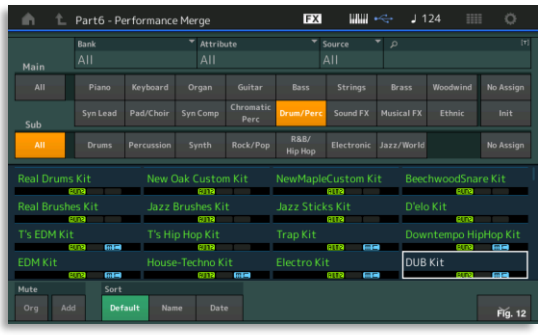
Appeler la Performance « Moving Floor » en remplaçant la partie de Drum existante par le « DUB Kit » et en remplaçant chacun des 8 Arps prédéfini par le « User Arp »

- toucher la partie 6 existante en haut du canal Part et les sélections à gauche apparaissent. Sélectionnez « Delete » et retirez la partie existante (Figure).



- remplacer la par « DUB Kit » en touchez la case « + » au milieu pour appeler l'écran « Performance Merge » et remplacez « partie 6 » par « DUB Kit » (figure).





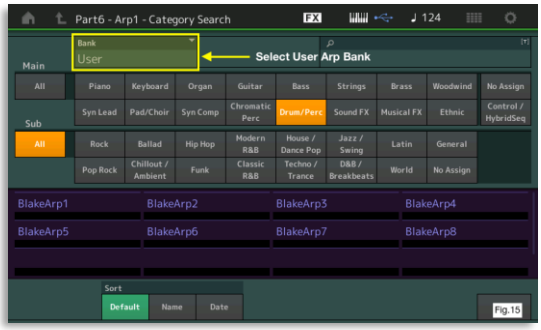
Cette partie possède des « Preset Arps » qui sont actifs lorsqu'ils sont fusionnés avec cette Performance. Il faut les remplacer ceux par les « User Arps ».

- appuyez sur la partie de la même manière que sur la Figure plus haut, mais appuyez sur « Edit » au lieu de « Delete » pour éditier de la partie de Performance.
- Toucher « Arpeggio » à l'extrême gauche de l'écran tactile,
- toucher « Individual » pour voir une liste de chacun des 8 « preset Arps » affectés à la partie (Figure).



- Pour remplacer les presets par les « User Arps », touchez le premier emplacement dans la zone « Catégory / Sub / Nazme » de l'écran tactile. Une boîte de dialogue apparaît à gauche.
- Appuyez sur « Search » pour accéder à la bibliothèque Arpeggio. Trouver « User Arps » en appuyant sur le bouton déroulant « Bank » en haut à gauche de l'écran tactile et sélectionnez « User », puis appuyez sur le "X" pour fermer cette fenêtre. Le processus est illustré ci-dessous (figures).





- Répéter l'opération 8 fois, pour remplaçer chaque arpège

Ou bien

- Toucher la zone « Category / Sub / Name » et faites tourner le cadran **DATA** (à droite de l'écran tactile) jusqu'à la fin de la liste d'arpèges. Les « User Arpeggios » apparaisssent à la fin de la liste après les Arpèges Presets.
  L'écran est maintenant le suivant (Figure).



6.1.1.11.3.5 Étape 5 : Editer les effets et le routage de certains des Drums dans le kit DUB

Effets et routage

Comme toutes les parties d'une performance, cette partie a 2 effets d'insertion disponibles en plus des effets système disponibles pour TOUTES les parties. Toutes les parties ont accès à « variation », « réverbération », « Master FX » et « Master EQ ».

- « variation » et de « réverbération » : chaque partie a des niveaux d'envoi individuels pour augmenter ou diminuer le montant de cet effet sur les parties individuelles
- « Master FX » et « égaliseur » : ils sont appliqués à l'intégralité de la performance et n'ont pas d'envois.

Les parties de batterie permettent certaines options de routage et d'édition de batterie individuelles dans le MONTAGE.

On apporte quelques modifications aux effets de performance et au routage des Drums individuels dans le kit DUB dans la partie 6 aussi.

Changer l'Effet de Variation globale de « Tempo Cross Delay » à « Analog Delay Retro », qui simule un écho de cassette vintage et possède un son exceptionnel.

- appuyez sur **EDIT**, en appuyant sur la touche **COMMON** située sous le bouton **LIVE SET** (pour s'assurer qu'on est au niveau « Common / Audio » de la Performance) et en touchant « Effect » puis « Routing ».

- Toucher la zone « Type » de la zone Effet de variation de la page de routage appelle un menu déroulant répertoriant tous les effets disponibles. Les figures ci-dessous montrent l'effet de Variation d'origine par rapport à celui modifié:

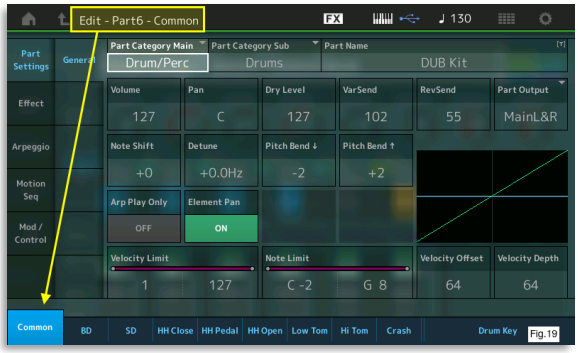


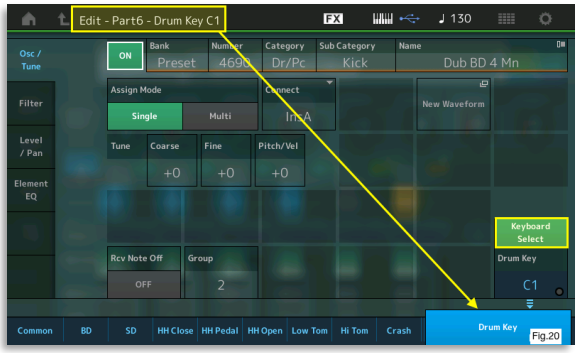


On veut acheminer quelques sons de batterie individuels dans le kit « DUB » grâce à l'effet « Analog Delay Retro Variation ».

- Bouton **ARP ON / OFF** à gauche à côté du curseur de volume maître pour <u>désactiver la lecture de l'arpège</u> (bouton est éteint)
- Sélectionnez « Partie 6 » <u>à éditer</u>
- presser le bouton de partie **SOLO** à l'extrême droite

  Ici on peut faire des modifications sur toute la partie de batterie (Part Common) ou sur des sons de batterie individuels (Part Element). Notez la différence entre les figures 19 et 20 ci-dessous:





« Keyboard Select » apparaît lorsque vous êtes à ce niveau (mis en évidence dans la Figure de droite ci-dessus).

- Appuyer sur cette option« Keyboard Select »,
- appuyez sur la touche associée à un son de batterie individuel pour afficher les paramètres de ce son. Vous avez 3 options:
  - Thru : contourne complètement les effets d'insertion et permet l'envoi aux effets de réverbération et de variation par touche individuelle de batterie.
  - InsA : achemine les touches individuelles via l'effet d'insertion A.
  - InsB : achemine les Drums Keys individuels via l'Effet d'insertion B.

Avant de continuer, regarder de plus près la page de routage « Common Effect » de « Partie 6 ». La copie d'écran ci-dessous met en en évidence certaines des options de routage importantes:



On peut également utiliser le clavier pour sélectionner les notes individuelles et le routage ici (en surbrillance sur la gauche). Dans la Figure ci-desssus on a sélectionné F#3 (« Dub BD 6 St », le son de la grosse caisse).

Ce Drum ne doit pas avoir d'effet « Reverb » ou « Variation », mais doit être acheminé via le Compresseur VCM (réglé sur un Preset « FAst Attack + Boost » comme mis en surbrillance au milieu).

- Régler donc le niveau d'envoi « Reverb » et « Variation » de l'Effet d'insertion sur "0" (surligné à droite)
  Cela donne un puissant son Kick sans Reverb ou Delay appliqué.

  Regarder les Drum Keys individuels de plus près en touchant l'onglet « Drum Key » dans la partie inférieure gauche de l'écran. On veut diriger 2 des sons de batterie - un sur G1 (« Flam Mn ») et un autre sur F2 (« Dub Fx2 ») - et les acheminer vers l'effet « Variation uniquement ».

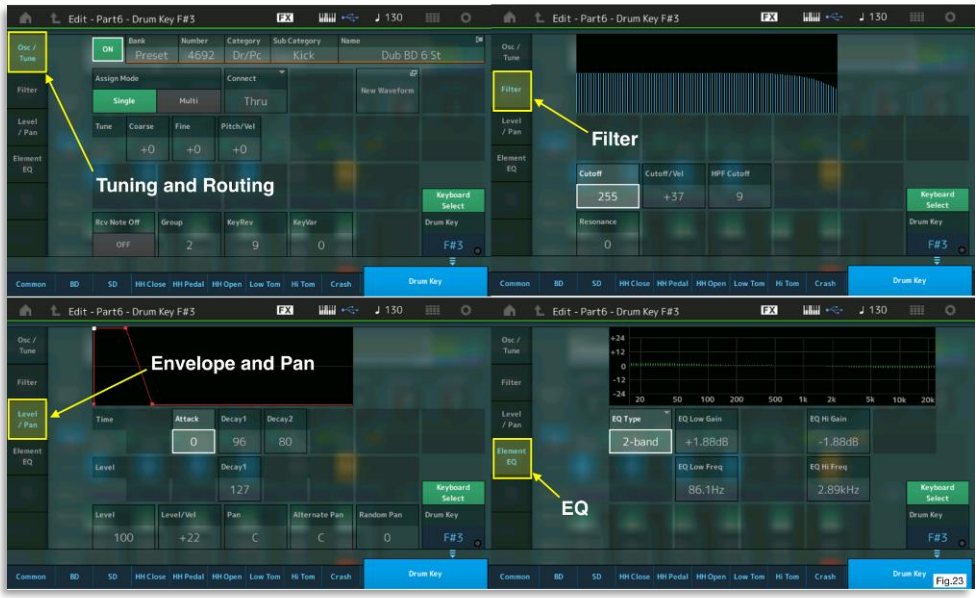
- Sélectionner le son sur G1 à partir du clavier et toucher menu déroulant « Connect » situé au milieu de l'écran (Fig.22).



On voit les options de connexion dans le menu déroulant de gauche. Pour le son « Flam Mn » sur G1

- Sélectionner « Thru » (pas d'effet Insertion) et régler « Variation send » (KeyVar) à 127 pour le son « Flam Mn » sur la touche G1.
- Cela donne l'effet « Analog Delay Retro » appliqué à cette seule touche
- Faire la même chose pour le son « Dub FX2 » sur F2.

Il existe d'autres modifications qui sont disponibles touche par touche pour les kits de batterie de MONTAGE. En plus du routage d'effet, chaque touche de Drum peut avoir son réglage individuel, changements de hauteur contrôlés par la vitesse, filtre résonant, positionnement panoramique, enveloppe d'amplitude et égalisation.



Trois enregistrements audio ont été créé pour ce tutoriel : d'abord tout enregistré tout dans le « Song Performance Recorder » du MONTAGE puis enregistré en AUDIO dans Cubase :

- ✓ UserArpSolo: https://soundcloud.com/blake-angelos/userarpsolo
  Chacun des « User Arps » est joué individuellement en solo de « Part 6 » et en parcourant chacun d'eux toutes les 8 mesures à 130 bpm (le tempo de la performance « Moving Floor »). Notez les 2 « Drum Keys » avec des effets de délai vintage appliqués.
- ✓ MovingFloor : https://soundcloud.com/blake-angelos/movingfloor
  Il s'agit de la performance « Moving Floor » d'origine (124 bpm) avec le Preset Arps.
- ✓ « MovingFloorUserArp » : https://soundcloud.com/blake-angelos/movingflooruserarp
  Version modifée de la performance « Moving Floor » en utilisant « User Arps » (130 bpm) et en mélangeant les changements.

Le **Super Knob** produit des changements spectaculaires dans les parties de synthé sur les 2 performances. Notez la différence dans les kits et l'effet de retard. Même si les parties 1-5 n'ont pas été modifiées entre les 2 Performances, les différences de tempo, de « User Arps », de mixage, de routage et de changement d'effet « Variation » de « Tempo Cross Delay » à « Analog Delay Retro » produisent un changement entre les 2 exemples similaires.

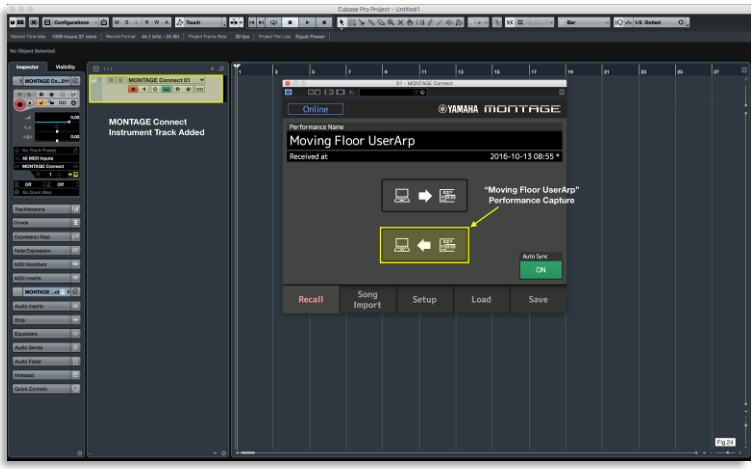
6.1.1.11.3.6 Étape 6: déplacement de la « Performance » et du morceau « User Arp » dans Cubase avec « MONTAGE Connect »

A ce point de l'article tout a été exécuté dans le MONTAGE.

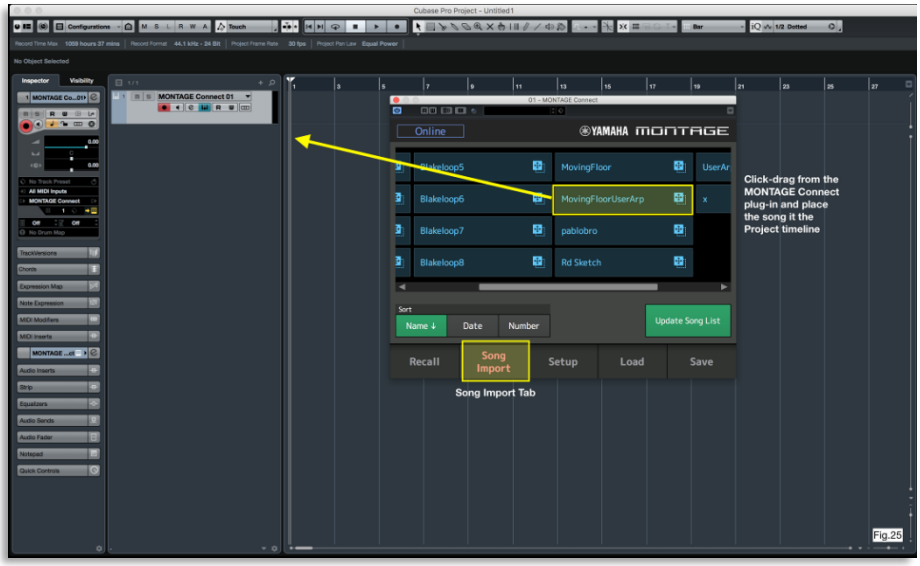
Il faut alors éplacer la Performace « User Arp » depuis le « Song Performance Recorder » du MONTAGE vers Cubase à l'aide du plug-in « MONTAGE Connect » pour continuer à travailler dans le DAW.

Avec le MONTAGE connecté à l'ordinateur via USB, on va capturer la Performance « Moving Floor UserArp » puis déplacer le morceau créé depuis le MONTAGE vers Cubase.

- Lancer Cubase, puis créer un projet vide et créer une piste d'instrument, à l'aide du plug-in « MONTAGE Connect », capturer la performance (Fig.24).



- déplacer le morceau dans Cubase dans l'onglet « Import Song », en localisant la chanson « MovingFloorUserArp », puis par glisser-déposer du morceau dans la Timeline du Projet Cubase (Fig.25).



Comme dit dans le premier article (Cf. **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), les p références de Cubase sont réglées pour créer automatiquement des pistes MIDI externes et ne pas créer des pistes d'instruments virtuels individuels. Ce paramètre se trouve dans les Préférences « MIDI > MIDI File » et le paramètre « Destination » est réglé sur « MIDI Tracks ».

En faisant glisser le fichier de chanson dans le projet, les pistes sont automatiquement créées. La figure. 26 montre mes titres existant maintenant dans Cubase. On les colore et on les nomme pour une meilleure visibilité (Fig.26).



Note sur les mouvements de « Super Knob »

Avec la version 1.20 de MONTAGE, la possibilité de régler un MIDI CC (Continuous Controller) a été ajoutée. Dans ce cas, le réglage est laissé sur "Off" afin que les mouvements **Super Knob** soient enregistrés comme sysex MIDI (System Exclusive). Les données Sysex ne sont pas spécifiques aux canaux. En réglant un nombre CC MIDI (95 est un bon choix) chaque piste individuelle aurait des données de contrôleur 95 dans le même endroit de piste que la piste de sysex supérieure, parce que les messages de MIDI CC sont spécifiques au canal. Il ya des avantages et des inconvénients dans chaque méthode.

- ✓ L'avantage de l'enregistrement en tant que données sysex est qu'il n'est pas spécifique au canal et que les mouvements contrôlent toutes les pistes simultanément.
- ✓ L'inconvénient est qu'on ne peut pas éditer visuellement en « dessinant » simplement dans les mouvements **Super Knob** comme on le peut avec des données MIDI CC.

Cependant, si le mouvement **Super Knob** avait été enregistré comme MIDI CC, toutes les pistes auraient les mêmes données de contrôleur apparaissant sur le contrôleur 95. Pour éditer ces mouvements **Super Knob**, il aurait fallu éditer chaque piste individuellement ce qui présente des problèmes.

Pour les besoins de cet article, les mouvements **Super Knob** sont en sysex et si on voulait re-enregistrer ces mouvements, ces données devraient être supprimées dans la piste sysex haute et enregistrées à nouveau (old school ... il faut réenregistrer en cas d'erreur).

6.1.1.11.3.7 Etape finale

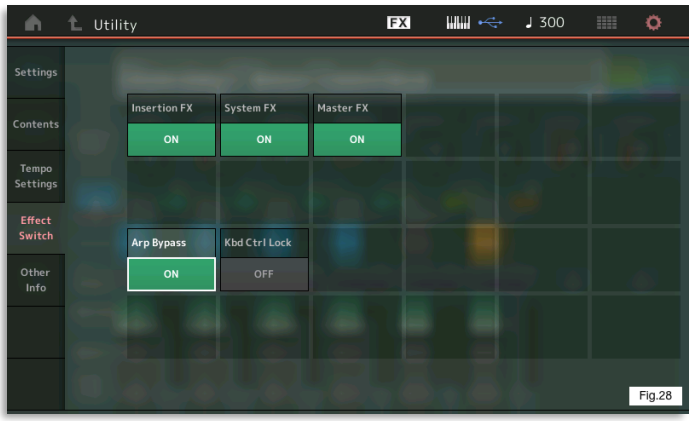
Cette étape est très importante lors de la lecture des données Arp enregistrées à partir de Cubase. Si vous l'arpégiateur n'est pas éteint, essayez de lire le morceau importé de Cubase. Les données MIDI provenant de Cubase redémarreront le Arps et le résultat peut être inattendu.

Heureusement cela a été résolu avec la version 1.20 grâce au « Arpeggio Bypass » global.

- ➢ Boutons **SHIFT** + **ARP ON / OFF** pour activer « Arpeggio Bypass » global
- ➢ Permet de reproduire l'enregistrement exactement comme à d'origine !
- ➢ Bouton **UTILITY** et onglet « Effect Switch » (Fig. 27) pour activer « Arpeggio Bypass »



La Fig.28 montre la fonction « Arpeggio Bypass » sous **UTILITY** / « Effect Switch »



Rejoignez la conversation sur le Forum ici :
https://yamahasynth.com/forum/montage-connect-part-ii-working-with-user-arpeggios

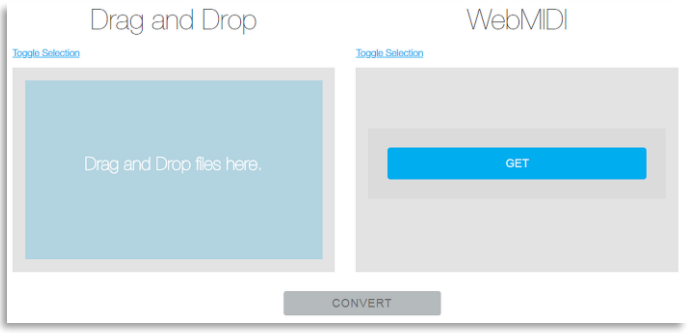
6.1.2 « FM Converter » de Yamaha (Gratuit)

Traduit de PDF « FM-Converter-User-Guide_v1.0_fr.pdf ».
https://yamahasynth.com/index.php?option=com_content&view=article&id=111&Itemid=937

« FM Converter » est un outil en ligne pour convertir les ressources des anciens anciens synthétiseurs FM Yamaha, en Library de Montage.

L'interface web comprend 2 zones « Drag and Drop » & « WebMIDI » correspondant aux 2 sources possibles pour les données des anciens instruments Yamaha FM :

- ✓ « Drag and Drop » : Pour transférer des fichiers déjà stockés sur ordinateur
- ✓ « WebMIDI » : Pour décharger les données directement depuis l'ancien instrument lui-même



6.1.2.1 « Drag and Drop » 1058
6.1.2.2 « WebMIDI » 1061
6.1.2.3 Appendix 1063

6.1.2.1 « Drag and Drop »

- pour envoyer au serveur les fichiers à convertir, glissez-déposez les fichiers dans la zone « Drag and Drop files here » …

Ou bien…

Cliquez sur la zone « Drag and Drop » pour sélectionner les fichiers via une boîte de dialogue …

6.1.2.1.1 Type de fichiers suportés 1058
6.1.2.1.2 Types de contenu convertis selon les instruments 1059
6.1.2.1.3 Tyes de contenu non convertis 1059
6.1.2.1.4 Conversion de « Voices » uniquement 1059
6.1.2.1.5 Conversion de « Performance Voice » 1059
6.1.2.1.6 Règles de processus de conversion 1060
6.1.2.1.7 Chargement de « Library » 1060

6.1.2.1.1 Type de fichiers suportés

- ✓ **DXC** : « FM Voice standard »
  Format de fichier pouvant contenir des Voices issues du DX7 ou des cartes d'extension de la série « PLG » (extension « .dxc »)
- ✓ « **System Exclusive Dump Files** » : « Bulk Dump System Exclusive » de l'instrument source
  Fichiers binaire de données MIDI « System Exclusive » (extension « .syx »)

6.1.2.1.2 Types de contenu convertis selon les instruments

DX7

Single Voice export
Packed 32 Voice bulk dump

DX7s et DX7II

Single Voice export
Packed 32 Voice bulk dump
Additional Voice Data export
Packed 32 Additional Voice Data bulk dump
Single Performance export
Packed 32 Performance universal bulk dump

TX802

Single Voice export
Packed 32 Voice bulk dump
Additional Voice Data export
Packed 32 Additional Voice Data bulk dump
Single Performance export
Packed 32 Performance universal bulk dump

TX816

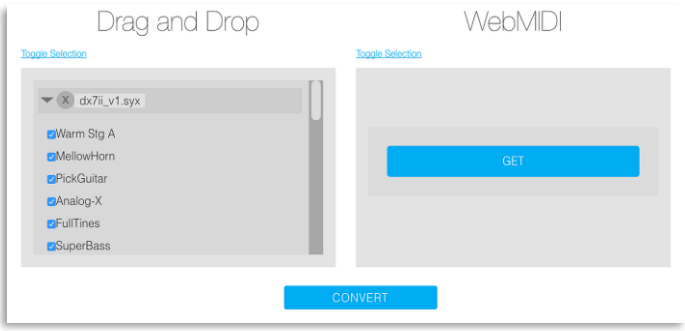
Single Voice export
Packed 32 Voice bulk dump
Additional Voice Data export
Packed 32 Additional Voice Data bulk dump
Single Performance export
Packed 32 Performance universal bulk dump

6.1.2.1.3 Tyes de contenu non convertis

- ✓ « System Setup Parameter »
- ✓ « Micro Tuning Parameter »
- ✓ « Fractional Key Level Scaling Parameter »
- ✓ « Performances » comprenant des « Voices » d'une cartouche d'extensioni. Seulement le contenu

6.1.2.1.4 Conversion de « Voices » uniquement

- ➢ 1. Ajouter une ou plusieurs « Voices »
- ➢ 2. Sélectionnez les « Voices » à convertir



- ➢ 3. Cliquez sur « Convert »

L'ordre des fichiers est critique lors de la conversion de données incluant des « Performances ». Il est fortement recommandé de suivre les indications des paragraphes qui suivent sous peine ds résultats imprévisibles.

6.1.2.1.5 Conversion de « Performance Voice »

- ➢ 1. Ajoutez un « Bulk Dump » de 32 voix pour les « Voices 1-32 »
  Ajoutez une exportation de « Voice Data » supplémentaires pour les voix 1-32 (facultatif, mais recommandé pour une qualité maximale)
- ➢ 2. Ajoutez « bulk dump » de 32 voix pour les « Voices 33-64 »
  Ajoutez une exportation de « Voice Data » supplémentaires pour les voix 33-64 (facultatif, mais recommandé pour une qualité maximale)
- ➢ 3. Ajoutez un « Bulk Dum » de 32 Performances pour DX7II, 1-64 pour TX802 / TX816
- ➢ 4. Sélectionnez les « voix » et / ou « performances » à convertir

➢ 5. Cliquez sur « Convert »

6.1.2.1.6 Règles de processus de conversion

« Voices »
Le convertisseur assume que la 1ère voix rencontrée est la voix # 1, etc...
Si vous ne convertissez pas de données de « performance » ou de « Voix » supplémentaires, l'ordre n'a pas d'importance.

« Performances »
Le convertisseur assume que la 1ère performance rencontrée est la performance # 1, etc..

« Voice Data » supplémentaires
Le convertisseur assume que les 1ères « Voice Data » supplémentaires correspondent à la 1ère voix téléchargée (Les « Voice Data » supplémentaires associées doivent être téléchargées dans le même ordre que les voix auxquelles elles s'appliquent).

AVERTISSEMENT: Si votre conversion inclut des « performances », les « Voice Data » et les « performances » doivent être téléchargé dans l'ordre ci-dessus pour que la « Library » résultante pour le « Montage » sonne comme la source (les « performances » ne contiennent que des références aux voix utilisées).

Ex. 1: La performance 1 se réfère à voix # 1 et voix # 33
- ✓ Si vous téléchargez un jeu de voix avec "Horn" comme 1ère voix, puis un autre jeu de voix avec "Violon" comme 1ère voix, la « performance » se référera respectivement à "Horn" et et "Violon" comme comme 1ère et 2ème partie
- ✓ Si vous téléchargez un jeu de voix avec "Violon" comme 1ère voix, puis un autre jeu de voix avec " Horn " comme 1ère voix, la performance se référera respectivement à "Violon" et " Horn" comme 1ère et 2ème partie

Ex. 2: Performance 2 "Piano-Violin" utilise la voix # 1 et la voix # 2
- ✓ Si vous téléchargez une voix avec "Piano" comme 1ère voix, puis "Violon" comme 2ème voix, la performance qui en résulte est appelée "Piano-Violon" et utilise les voix "Piano" et "Violon".
- ✓ Si vous téléchargez une voix complètement indépendante comme "Drums" comme 1ère voix et "Bells" comme 2ème voix, La « performance » qui en résulte est appelée "Piano-Violin" et utilise les voix "Drums" et "Bells".

6.1.2.1.7 Chargement de « Library »

Veuillez vous reporter au manuel d'utilisation de Montage pour obtenir des instructions sur le chargement de la Library obtenue par la conversion.

6.1.2.2 « WebMIDI »

La zone « WebMIDI » permet de décharger les données directement depuis l'un des anciens instruments connecté à l'ordinateur, pour convertir les contenus internes.



Cela nécessite une interface MIDI-USB telle le modèle Yamaha « UX16 »

6.1.2.2.1 Limitations de « Web MIDI Converter » 1061
6.1.2.2.2 Comment utiliser « WebMIDI » 1061

6.1.2.2.1 Limitations de « Web MIDI Converter »

- ✓ Le Yamaha « DX7II Centennial » n'est pas pris en charge.
- ✓ Les Instruments avec la carte d'extension « E! Grey Matter Response » ne sont pas supportées officiellement
- ✓ Seules les « voix » et les « performances » de la mémoire interne seront converties. Pour convertir des « voix » et « Performances » d'une carte d'extension, les données de celle-ci doivent êctre chargées dans la mémoire interne AVANT de procéder.
- ✓ Seul le navigateur interent « Chrome » est pris en charge pour le moment

6.1.2.2.2 Comment utiliser « WebMIDI »

- ➢ 1. Configurez l'un des instruments suivants :
  - Yamaha **DX7**
    - Connectez la sortie **MIDI OUT** du « DX7 » à l'ordinateur via le **MIDI IN** d'une interface MIDI-USB
  - Yamaha **DX7s**, **DX7II**, **TX802**
    - Connectez à l'ordinateur les prises **MIDI OUT** et **MIDI IN** de l'instrument, via une interface MIDI-USB
  - Yamaha **TX816**
    - Connectez à l'ordinateur les prises **MIDI OUT** et **MIDI IN** du panneau avant (situé en bas à gauche) via une interface MIDI-USB
    - Réglez le paramètre « INDIVIDUAL / COMMON » sur le numéro de carte d'extension à partir de laquelle obtenir les données

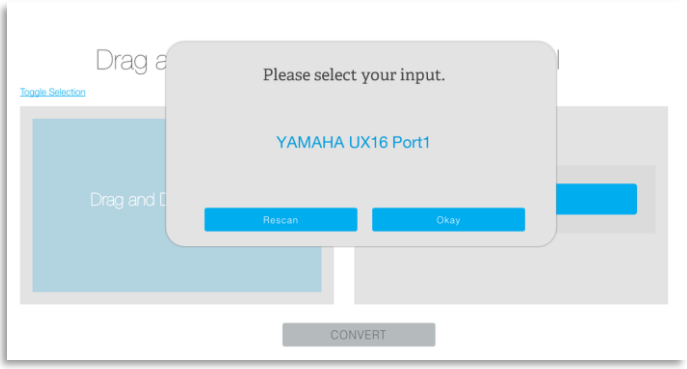
- « COMMON » Pressez sur le bouton « +1 » situé sur le panneau de gauche pour régler **SLOT OUT** sur le numéro de carte dont vous souhaitez décharger les données

- ➢ 2. Cliquez sur « GET » dans la zone « WebMIDI »



- ➢ 3. Sélectionnez votre instrument dans la liste à l'écran et Cliquez sur « Next »

- 4. Vérifiez à l'écran le bon affichage de l'interface MIDI connectée à votre instrument et cliquez sur « Next »



  - Dans le cas du DX7, vous devez lancer manuellement un transfert groupé
    - Cliquez sur Fonction.
    - Cliquez sur YES si SYS INFO UNAVAIL est affiché.
    - Cliquez sur 8 jusqu'à ce que « MIDI TRANSMIT » soit affiché.
    - Cliquez sur Oui.
  - Dans le cas des DX7, DX7II, TX802 ou TX816, l'instrument répondra à une demande de Bulk Dump.
- 5. Sélectionnez les « voix » et/ou « performances » à convertir
- 6. Cliquez sur « Convert next »

6.1.2.3 Appendix

6.1.2.3.1 Paramètres convertis 1063
6.1.2.3.2 Paramètres non convertis 1064

6.1.2.3.1 Paramètres convertis

6.1.2.3.1.1 « Voices » 1063
6.1.2.3.1.2 « Additional Voice Parameter » 1063
6.1.2.3.1.3 « Performances » 1063

6.1.2.3.1.1 « Voices »

Voice Name
EG Rate 1-4
EG Level 1-4
Break Point
Left/Right Depth
Left/Right Curve
Rate Scaling
Modulation Sensitivity
Touch Sensitivity
Total Level
Frequency Mode
Frequency Coarse
Detune
PEG Rate 1-4
PEG Level 1-4
Algorithm Selector
Feedback Level
Osc. Sync.
LFO Speed
LFO Delay Time
Pitch Modulation Depth
Amplitude Modulation Depth
LFO Key Sync
LFO Wave
LFO Pitch Modulation Sense
Transpose

6.1.2.3.1.2 « Additional Voice Parameter »

OP 1-6 Amplitude Modulation Sensitivity
Pitch EG Range (8oct, 4oct, 1oct, 1/2oct)
Pitch EG by Velocity Switch Off/On
Poly/Mono
Pitch Bend Range
Random Pitch Depth
Portamento Mode
Portamento Time
Unison Off/On
Unison Detune Depth

6.1.2.3.1.3 « Performances »

DX7s/DX7II

Single
Split Point
Note Shift Range for Single, Dual, Split (A)
Note Shift Range for Split (B)
Total Volume
Pitch EG Rate 1-4
Pitch EG Level 1-4
Performance Name

TX802

Voice Number
Detune
Note Limit Low
Note Limit High
Performance Name

TX816

Performances are not supported

.

6.1.2.3.2 Paramètres non convertis

6.1.2.3.1.4 « Voices » 1064
6.1.2.3.1.5 « Additional Voice Parameter » 1064
6.1.2.3.1.6 « Performances » 1064

6.1.2.3.2.1 « Voices »

Operator Enable 1-6
Operator Select 1-6

6.1.2.3.2.2 « Additional Voice Parameter »

OP 1-6 Scaling Mode Normal/Fractional
LFO Key Trigger (delay) single/multi
Pitch Bend Step
Pitch Bend Mode Normal/Low/High/Key On
Portamento Step
Modulation Wheel Pitch Modulation Range
Modulation Wheel Amplitude Modulation Range
Modulation Wheel EG Bias Range
Foot Control 1 Pitch Modulation Range
Foot Control 1 Amplitude Modulation Range
Foot Control 1 EG Bias Range
Foot Control 1 Volume Range
Breath Control Pitch Modulation Range
Breath Control Amplitude Modulation Range
Breath Control EG Bias Range
Breath Control Pitch Bias Range
After Touch Pitch Modulation Range
After Touch Amplitude Modulation Range
After Touch EG Bias Range
After Touch Pitch Bias Range
Pitch EG Rate Scaling Depth
Foot Control 2 Pitch Modulation Range
Foot Control 2 Amplitude Modulation Range
Foot Control 2 EG Bias Range
Foot Control 2 Volume Range
MIDI In Control Pitch Modulation Range
MIDI In Control Amplitude Modulation Range
MIDI In Control EG Bias Range
MIDI In Control Volume Range
Foot Control 1 Use as CS1 Switch Off/On

6.1.2.3.2.3 « Performances »

DX7s/DX7II

Micro Tuning Table Select
Micro Tuning Key
Micro Tuning Switch
Dual Detune Depth
EG Forced Damp Switch
Sustain Foot Switch
Foot Switch Assign
Foot Switch
Soft Pedal Range
Volume Balance
Continuous Slider 1-2
Continuous Slider Assign Switch
Pan Mode
Pan Control Range
Pan Control Assign

TX802

Voice Channel Offset
MIDI Receive Channel
Output Volume
Output Assign
Note Shift
EG Forced Damp
Key Assign Group

Micro Tuning Table

TX816

- Voice A Poly/Mono
- Voice A Pitch Bend Step
- Voice A Pitch Bend Range
- Voice A Portamento Time
- Voice A Portamento Mode
- Voice A Portamento/Glissando
- Voice A Modulation Wheel Assign
- Voice A Modulation Wheel Sensitivity
- Voice A Foot Controller Assign
- Voice A Foot Controller Sensitivity
- Voice A After Touch Assign
- Voice A After Touch Sensitivity
- Voice A Breath Controller Assign
- Voice A Breath Controller Sensitivity
- Voice A Attenuation
- Voice B Poly/Mono
- Voice B Pitch Bend Step
- Voice B Pitch Bend Range
- Voice B Portamento Time
- Voice B Portamento Mode
- Voice B Portamento/Glissando
- Voice B Modulation Wheel Assign
- Voice B Modulation Wheel Sensitivity
- Voice B Foot Controller Assign
- Voice B Foot Controller Sensitivity
- Voice B After Touch Assign
- Voice B After Touch Sensitivity
- Voice B Breath Controller Assign
- Voice B Breath Controller Sensitivity
- Voice B Attenuation
- Voice Memory Select
- Key Assign Mode
- Performance Name

6.1.3 John Melas (15 à 125€€)

http://www.jmelas.gr/montage/index.php

Packs	Total Librarian (30€)	Performance Editor (55€)	Live Set Editor (15€)	Waveform Editor (60€)	Total (€ TTC)
Patch Collector Pack	x			x	65
Complete Pack	x	x	x		85
Complete Pack + Waveforme Editor	x	x	x	x	125

Les différents outils disponibles à l'unité ou en pack, s'utilisent en connexion avec le Montage (par cable USB), et permettent les opérations suivantes :

- ✓ Récupération des « Performances » / « Live Sets » USER du Montage gra^ce à « Total Librarian »
- ✓ Edition des « Performances » / « Live Sets » sur l'ordinateur, grâce à respectivement « Performance Editor » et « Live Set Editor »
- ✓ « Waveform Editor » apporte les fonctions supplémentaires suivantes qui peuvent jusfifier l'achat de ce module même si la gestion/création de Waveforms/Sampes personnalisés n'est pas l'objtectif de l'utilisateur
  - Modification des « LIBRARIES » du Montage (ce qui est impossible dans le Montage lui-même, ainsi que dans « Performance Editor » qui permet uniquement de …….)
  - Garantir le déplacement des dépendances (Waveforms, Argpeggios, Curves) lors de la copie des aux « Performances »/ « Live Sets » (contrairement aux autres éditeurs)
- ✓ Edition des « Waveforms » / « Samples »

6.1.3.1 « Total Librarian » (30€) 1066
6.1.3.2 « Performance Editor » (55€) 1067
6.1.3.3 « Live Set Editor » (15€) 1068
6.1.3.4 « Waveform Editor » (60€) 1069

6.1.3.1 « Total Librarian » (30€)

6.1.3.1.1 Généralités 1066
6.1.3.1.2 Guides d'uilisation 1067

6.1.3.1.1 Généralités

This is a complete Librarian solution for the Yamaha Montage/MODX synthesizers.

It's a Librarian for « Performances » and « Live Sets » and can help you organize your Montage/MODX User area in the most convenient way!

It integrates also « Performance Editor » and « Live Set Editor » for editing purposes.

Key features include:

- ✓ Easy to navigate explorer-like user interface. Banks and Patch collections are presented like folders and Patches like files.

- ✓ Supports Total « Libraries » which handle User « Performances » and User « Live Sets ».
- ✓ Supports Performance « Libraries » which handle unlimited number of Performances.
- ✓ Allows multiple « Library » files of any kind to be opened simultaneously.
- ✓ Exports « Instrument Definition » Files for Cubase, Sonar and Digital Performer.
- ✓ Supports name editing, category/subcategory selection, and comments editing for every « Performance » and « Live Set ».
- ✓ Allows searching of Patches by name and category.
- ✓ Allows sorting of Patches by name, category and comment.
- ✓ Supports multiple Patch copy and paste functions within the same Library or between different libraries.
- ✓ Supports easy reordering of Patches via drag and drop!
- ✓ Can edit « Performances » by launching « Performance Editor » integrating it to a unified environment!
- ✓ Can edit « Live Sets » by launching « Live Set Editor » integrating it to a unified environment!

6.1.3.1.2 Guides d'utilisation existants

Pour une description détaillée de « Total Librarian », voir les paragraphes et documents suivants :

Article « Total Librarian » de Music Production Guide.
La traduction française de cet article est fournie au paragraphe § 4.20 ci-dessus.

Manuel de John Melas
Le manuel de John Melas qui décrit les commandes est intégré au fichier d'installation qui est téléchargeable gratuitement en version d'essai.

Sa traduction en français est téléchargeable au lien ci-après :
https://fr.audiofanzine.com/synthe-numerique/yamaha/montage-76/medias/autres/.

6.1.3.2 « Performance Editor » (55€)

6.1.3.2.1 Généralités 1067
6.1.3.2.2 Guides d'uilisation 1068

6.1.3.2.1 Généralités

Tiré du site de John Melas

Montage/MODX « Performance Editor » is a complete editor solution for the Montage/MODX synthesizers, consisting of:

- ✓ Performance Editor
- ✓ AWM2 Editor
- ✓ FM-X Editor
- ✓ Drum Kit Editor

Basic features are:

- ✓ Full Performance Common, Part, Arpeggiator, Motion Sequence, Scene and Zone parameters editing in a compact, intuitive user interface.
- ✓ Easy Super Knob and Assignable Knob Control Sets routing.
- ✓ Easy editing of « Performances » names from the PC keyboard.

- ✓ Allows selection of patches by Bank or by Category. Supports searching of patches by name.
- ✓ Supports copy/paste for Parts, Effects, AWM2 Elements, FMX-Operators, Drum Keys, Controls Sets, Motion Sequence Lanes, Arpeggiator Parts and Zones!
- ✓ Loads and saves « Performances » or individual « Parts » to files.
- ✓ Imports « Performances » from « X7B / X8B » files (YAMAHA MONTAGE/MODX Connect files).
- ✓ Reads « Performance » names directly from the synthesizer.
- ✓ Records and plays back phrases: You can audition a phrase looping while you are editing your Performances!
- ✓ And much more!

6.1.3.2.2 Guides d'utilisation existants

Pour une description détaillée de « Performance Editor », voir les paragraphes et documents suivants :

Article « Performance Editor » de Music Production Guide - 01/2018
La traduction française de cet article est fournie au paragraphe § 4.19 ci-dessus.

Manuel de John Melas
Le manuel de John Melas qui décrit les commandes est intégré au fichier d'installation qui est téléchargeable gratuitement en version d'essai.

Sa traduction en français est téléchargeable au lien ci-après :
https://fr.audiofanzine.com/synthe-numerique/yamaha/montage-76/medias/autres/.

6.1.3.3 « Live Set Editor » (15€)

6.1.3.3.1 Généralités 1068
6.1.3.3.2 Guides d'uilisation 1068

6.1.3.3.1 Généralités

Tiré du site de John Melas

« Live Set Editor » is a complete editor solution for the Montage/MODX « Live Sets ».

Basic features are:
- ✓ Full « Live Set » parameter editing in a compact, intuitive user interface.
- ✓ Supports quick « Live Set » setup from contiguous Performances.
- ✓ Supports drag and drop of « Performances » from « Total Librarian » !
- ✓ Supports « Live Set » insertion between existing ones!
- ✓ Supports « Live Set » copy/paste/swap.
- ✓ Loads and saves « Live Sets » to files.
- ✓ Reads « Live Set » Names directly from the synthesizer.
- ✓ Records and plays back phrases for audition purposes!

6.1.3.3.2 Guides d'utilisation dsiponibles

Pour des descriptions plus détaillées de « Waveform Editor » voir aussi les paragraphes et documents ci après :

Manuel d'utilisation de John Melas
Le manuel de John Melas qui décrit les commandes est intégré au fichier d'installation qui est téléchargeable gratuitement en version d'essai.

Sa traduction en français est téléchargeable au lien ci-après :
https://fr.audiofanzine.com/synthe-numerique/yamaha/montage-76/medias/autres/.

6.1.3.4 « Waveform Editor » (60€)

http://www.jmelas.gr/montage/wave.php

6.1.3.4.1 Généralités 1069
6.1.3.4.2 Guides d'utilisation 1070

6.1.3.4.1 Généralités

Tiré du site de John Melas.

« Montage Waveform Editor » is a powerful and easy to use editor that helps you create and edit User Waveforms for the Montage in the most convenient way.

Furthermore it can act as a librarian for « Live Sets », « Performances », « User Waveforms », « Arpeggios » and « Curves », so that you are always in control of what is installed on your Montage while preserving data consistency!

Key features include:

« Waveform » / « Sample » Editor

- ✓ You can import instruments from several sources as Waveforms: SoundFont (SF2) files, GigaStudio (GIG), AKAI (AKP), AIFF, WAV, MP3, WMA, FLAC and OGG Vorbis files are supported. Metadata information (loop points, velocity ranges etc) inside the files is recognized!
- ✓ You can import samples from several audio files: AIFF, WAV, MP3, WMA, FLAC or OGG. Metadata information (loop points, velocity ranges etc) inside the files or even in the filenames (pattern matching) is recognized!
- ✓ You can easily assign different samples across the keyboard and edit all parameters of Keybanks including Volume, Pan, Key/Velocity range etc.
- ✓ You can audition samples, edit loop points and apply effects like Loop Crossfade, Normalizing and Trimming.

« Live Set » / « Performance » Librarian

- ✓ When you copy « Live Sets » or « Performances » from one file to another, the dependent User « Waveforms/Arpeggios/Curves » used by the « Performances » are copied automatically!
- ✓ When you reorder or move « Waveforms/Arpeggios/Curves » on one file, all the « Performances » that are using them are updated automatically!

« Waveform » Player

- ✓ You can use your Montage or any other connected MIDI keyboard to audition your Waveforms by playing music with them!
- ✓ Filter Cutoff/Resonance, Envelope Attack/Release, Modulation Wheel, Pitch Bend and Sustain Pedal controls are supported to enhance the auditioning experience!

- ✓ ASIO, WASAPI and WDM Kernel Streaming technologies are supported on Windows to ensure minimum playback latency!

6.1.3.4.2 Guides d'utilisation disponibles

Pour des description plus détaillées de « Waveform Editor » voir aussi les paragraphes et documents ci après :

Article « Gestion des LIBRARIES avec Waveform Editor » de « Music Production Guide » 02/2019

La traduction est fournie au paragraphe § 4.24.2 ci-dessus. Cet article résume les fonctionnalités qui complètent celles de « Performance Editor » et « Live Set Editor »:

On conseille de lire au moins le paragraphe d'introduction qui est une synthèse personnelle permettant de mieux comprendre les différences entre « waveform Editor » et le couple « Performance Editor » + « Live Set Editor », y compris le gain pour la gestion des « performances » / Live Sets » !

Article « Waveform Editor » de « Music Production Guide » 06/2018

La traduction est fournie au paragraphe § 4.26 ci-dessus. C'est un bon guide d'utilisation.

Article « Waveform Editor v 2.1.0 » de « Music Production Guide » 01/2021

La traduction est fournie au paragraphe § 4.38 ci-dessus.

Manuel d'utilisation de John Melas

Le manuel de John Melas qui décrit les commandes est intégré au fichier d'installation qui est téléchargeable gratuitement en version d'essai.

Sa traduction en français est téléchargeable au lien ci-après :
https://fr.audiofanzine.com/synthe-numerique/yamaha/montage-76/medias/autres/.

6.1.4 « SampleRobot »

Product Comparison	Pro	Multi-X	Korg+Wave
VST2 Plug-in Host	X		
MIDI Monitor	X		
MIDI Controller Support	X		
24-Bit Export	X		
Export Formats	All	All	Korg, Wave
WaveRobot Editing Functions	X	X	X
Premium Synthesizer Multi-Samples included	>1080 MB	>800 MB	>400 MB

Version 6 Multi-X 149€
Are you just starting your professional sampling career? You don't need everything but still want all export formats? SampleRobot Multi-X offers a lot of the advanced auto-sampling functions. From the project wizard to auto-loop processing. You get all in one package at a reasonable price.

Tous les formats d'exportation de la version Pro sont pris en charge. Par contre la fonctionnalité VST2 Plugin Host n'est pas comprise, ce qui est moins pratique pour échantillonner un plugin VST2.

Version 6 PRO 249€ ou 169€ en crossgrade depuis Montage Edition
Are you a professional music producer, sound designer or library developer? Do you rely on samples as a crucial part of your productions? As the top-of-the-line product from SKYLIFE it offers all professional sampling features in one package. You can easily do automatic sampling of acoustic and electronic instruments. SampleRobot Pro is your personal sampling assistant!

3 fonctionnalités supplémentaires sont incluses, notamment la fonctionnalité VST2 Plugin Host qui facilite l'échantillonnage d'un plugin VST2 sans passer par une carte son interne ou externe, ce qui évite d'avoir à régler de multiples connexions in/out MIDI et AUDIO.

Version Montage Edition (non commercialisée)
Cette version offerte avec les Yamaha Montage n'est pas commercialisée sur le site SampleRobot. Elle supporte uniquement les formats d'exportation Yamaha X7L et X7U (à l'exclusion de tous les autres, c'est-à-dire sf2, wave etc.…).

Version 6 Korg+wave 79€
Are you a Korg user or just starting off creating your own samples? SampleRobot Korg+Wave is your entry ticket to the world of sampling. Beginners can achieve excellent results with just a few clicks. SampleRobot Korg+Wave offers sample export functionalities for various Korg products including Nautilus, Kronos, volca sample, microSAMPLER, Pa4X and older instruments like Triton and Trinity. Even sample export in Wav format is supported.
Cette version supporte uniquement les formats d'exportation Korg et wave.

https://www.yamahasynth.com/montage-category/introducing-samplerobot-montage-edition

6.1.4.1 Généralités 1072
6.1.4.2 Utilisation de sample robot pour sampler un clavier ou un rack avec votre carte son d'après « Moessieurs » 1073
6.1.4.3 Tutoriel d'échantillionnage d'un plugin VST2 par « Moessieurs » 1092

6.1.4.1 Généralités

« Sample Robot Montage Edition » permet de sampler un synthétiseur de façon automatique et d'utiliser rapidement ce nouveau son dans le Montage.

- ✓ Nouvelle interface graphique pour le Yamaha Montage.
- ✓ Le « preset manager » inclus apportera de nombreux modèles (templates) pour divers types de sampling.
- ✓ Le système sophistiqué d'auto loop, de reconnaissance transitoire et d'édition des samples facilitera votre travail.
- ✓ La gestion midi ne sera pas en reste pour l'enregistrement automatique et le contrôle midi.
- ✓ De nombreux modèles de « boucles crossfade » incluant des « auto-gain crossfade » seront également disponibles.
- ✓ Environs 1024 MB de multisamples de qualité premium des synthétiseurs classiques seront inclus.

« SampleRobot Montage Edition » est le fruit de la collaboration entre YAMAHA et l'entreprise berlinoise SKYLIFE, qui publie « SampleRobot ». Cette application primée vous assiste pour la création de multi-samples et de boucles de qualité à partir de n'importe quelle source audio. « SampleRobot Montage Edition » est une version dédiée à la série de synthétiseurs « Montage » (il exite des versions payantes pour des synthés Korg ; voir plus loin).

« SampleRobot » est un logiciel facilitant la création d'instruments par échantillonnage et de bibliothèques de boucles.

« SampleRobot » capture automatiquement les instruments et les sons, et crée des multi-échantillons en une seule opération.
Un assistant de projet apparaît au démarrage et invite à répondre à quelques questions comme le nom du projet, l'emplacement où le projet sera enregistré, l'interface audio utilisée, la fréquence d'échantillonnage, etc. Une fois les paramètres définis, le processus est automatique:

- « SampleRobot » déclenche une note MIDI,
- Enregistre l'audio de cette note,
- Modifie automatiquement la « Waveform » et la place sur une touche.

Le processus est répété autant de fois que défini dans l'assistant de projet, et toutes les procédures telles que la transmission de notes MIDI, les modifications de programme, l'enregistrement audio, la dénomination, l'édition, le calcul de fondu, la création de boucles sont effectuées automatiquement.

Consultez la vidéo rapide du tutoriel ci-dessous pour voir comment cela fonctionne:



Tutoriel Youtube Montage Edition

Manuel d'utilisation et tutoriels

- ✓ manuel d'utilisation de 82 pages en anglais est téléchargeable sur le site samplerobot.
- ✓ 2 articles de « Music Production Guide » constituent un bon tutoriel et sont traduits dans cet aide mémoire aux paragraphes § 4.28 ci-dessus.
- ✓ 2 tutoriels de « Moessieurs » reproduits au paragraphe ci-après
- ✓ Tutoriels vidéos divers dont les liens sont fournis au § 7.3.3 ci-dessous

6.1.4.2 Utilisation de sample robot pour sampler un clavier ou un rack avec votre carte son d'après « Moessieurs »

https://www.moessieurs.com/sampling-hardware.html

Le tutoriel vidéo Moessieurs présente comment sampler un synthétiseur connecté à votre carte son avec Sample Robot pour Yamaha Montage :

- Tour d'horizon de Sample Robot pour Montage.
- Sampler un synthétiseur exemple avec le Reface CS, utilisation du Project Wizard.
- Exportation d'un fichier Library.
- Comment importer la performance en espace User, édition de la performance et de la part.
- Supprimer la Library.

Le tutoriel ci-après précise ensuite certains points plus en détails en complément de la vidéo.

6.1.4.2.1 Les copyrights : 1073
6.1.4.2.2 Qu'est ce qu'il faut éviter de garder pour faire un bon sampling 1075
6.1.4.2.3 Les connections 1075
6.1.4.2.4 Sample Robot : tour d'horizon 1075
6.1.4.2.5 « Project Wizard » 1082
6.1.4.2.6 Exporter le fichier au format Montage User (.X7U) ou Library (.X7L) 1087
6.1.4.2.7 Mapping sur les notes extrèmes à l'aide de « Montage Waveform Editor » de John Melas 1087
6.1.4.2.8 Renommer vos formes d'ondes 1088
6.1.4.2.9 Ajouter la performance Sample robot vers l'espace User directement dans le Montage 1089
6.1.4.2.10 En conclusion 1090

6.1.4.2.1 Les copyrights :

En premier lieu, regardons ce qui concerne les copyrights avant de vous lancer dans le sampling, je ne suis pas un expert dans ce domaine mais les points énoncés sur cette section relèvent du bon sens, pour faire un résumé simple on peut sampler ce que l'on veut pour son usage personnel tant qu'on possède toujours le rompleur ou le logiciel samplé.

L'exemple dans ce didacticiel est réalisé avec le Reface CP, je peux par exemple le sampler si je ne souhaite pas emporter le Reface CP pour une prestation ou je ne souhaite utiliser que le Montage et ne pas avoir à porter le Reface CP avec le stand supplémentaire à mettre à côté ou au dessus de mon Montage.

Par contre je ne peux pas partager ce fichier et en théorie, si je revends mon Reface CP je ne dois plus utiliser ce sample.

Une fois le sampling réalisé il faudrait refaire sur le montage tout le travail d'édition des effets ce qui me prendrai un temps certain.

Ce didacticiel ne vaut qu'a titre d'exemple.

Le point est normalement plus libérable lorsqu'il s'agit d'un synthétiseur de type Analogique ou VA si on ne sample pas un oscillateur de base, mais un travail d'édition/interaction des oscillateurs entre eux et de l'ADSR suffisamment avancé puisqu'a la base si on ne travaille pas ces points on n’a pas à proprement parler de son.

C'est pour cela qu'on trouve des sons gratuits de synthétiseurs analogiques ou VA car on est dans un vrai process de création.

Pour les rompleurs pour faire simple vous ne devez pas sampler les presets pour les partager même gratuitement.

Ne pensez pas non plus que modifier deux petits paramètres d'un "pouillem" sur un preset de votre Montage ou MODX vous permet de le sampler et de revendiquer son partage même gratuit en tant que création.

Par contre assembler vous même plusieurs waveforms sur plusieurs Element en partant d'une init Performance et part pour créer un son complet est acceptable (gardez bien la performance source dans votre Montage ou MODX pour le prouver).

Sampler un drum kit ou une performance du Montage ou du MODX avec ses arpèges pour le partager gratuitement ou le vendre en tant que boucle audio (drum loop, bass loop, guitar loop) n'est pas autorisé.

Hors sujet du sampling, le partage des données d'éditions d'une performance comme on peut le faire sur SoundMondo ou via Moessieurs et mes fichiers Montage Connect est encouragé car il faut posséder le Montage ou le MODX pour pouvoir charger les données qui ne contiennent pas de samples, on est donc totalement dans le respect des règles de copyright.

De même hors sujet du sampling, créer un morceau avec les sons du Montage/MODX pour vendre votre morceau sur CD ou sur les plateformes en ligne en format mp3, flaq OGG ... en utilisant les arpèges, Motion sequences, Env Follower ... Par exemple pour vendre votre morceau en tant "qu'œuvre" musicale est bien évidement autorisé.

Pour finir, un conseil, n'achetez pas de banque en format logiciel ou wave du type vendue sur Ebay ou équivalent ou via Youtube de type Yamaha "Montage" ou Motif" ou Korg "Kronos" ou Roland "FA" l'intégrale des sons avec 30 ou 40 Go de données c'est totalement illégal et en général vous avez en prime les effets, filtres, EQ et les LFO inclus ce qui veut dire que c'est

de plus totalement inéditable par la suite, vous aurez donc dépensé de l'agent pour un résultat médiocre et hors respect des lois concernant le copyright.

6.1.4.2.2 Qu'est ce qu'il faut éviter de garder pour faire un bon sampling

Même si Sample Robot facilite grandement les opérations de sampling, il y a des bases à connaître pour que la restitution de ce sampling soit de bonne qualité et bénéficier de tous les avantages de votre Montage ou MODX sur cette base.

Là aussi sans être un expert dans le domaine, les points énoncés relèvent du bon sens.

Sur un instrument ou une émulation acoustique ou électro acoustique, c'est assez simple pas d'effet et pas d'EQ.

Pour un son de synthétiseur/rompleur, pas d'effet et EQ, pas de LFO et mis à part vouloir sampler un filtre particulier qu'on ne peut pas reproduire sur le Montage pas de filtre, on samplera par contre l'interaction entre les oscilateurs sur un VA puisqu'en rompleur on travaille avec des element séparés et on ne reproduira pas ce type d'interaction.

En ce qui concerne l'ADSR, Attack, Decay, Sustain et Release il est évidement que vous devez sampler avec les paramètres minimums adéquates pour la restitution du son samplé sinon vous n'arriverez pas à reproduire le son même en éditant.

Il faut donc se mettre sur une plage ADSR assez large pour pouvoir ensuite l'éditer dans votre Montage ou MODX, si vous mettez une attaque très lente, il vous sera ensuite impossible d'en faire une attaque rapide par exemple.

6.1.4.2.3 Les connections

Dans ce didacticiel nous voyons comment Sampler avec Sample Robot un clavier ou un rack, il vous faut donc une carte son.

- Connectez la sortie audio L/R de votre clavier ou rack à sampler à l'entrée de votre carte son.

- Pour la gestion du midi, si votre clavier ou rack a une connexion "usb to host" connectez le via cette liaison usb, il faudra bien évidement avoir installé de driver de votre clavier ou rack.

- Si ce n'est pas le cas, connectez la prise midi standard 5 pin de votre carte son au midi in de votre clavier ou rack, on sélectionnera dans Sample Robot le driver de votre carte son qui fera le relai avec les prises midi 5 pins classiques.

- Ajustez le niveau de sortie de votre clavier ou rack et le niveau d'entrée "gain" de votre carte son pour avoir un niveau suffisant sans avoir de souffle.

6.1.4.2.4 Sample Robot : tour d'horizon

- Ouvrons maintenant Sample Robot, à l'ouverture, la fenêtre pop up du Project Wizard qui permet de lancer directement le Sampling s'ouvre :
- Fermons cette fenêtre et faisons un tour d'horizon de Sample Robot afin de démystifier un peu l'interface du logiciel qui peut sembler au premier abord un peu complexe



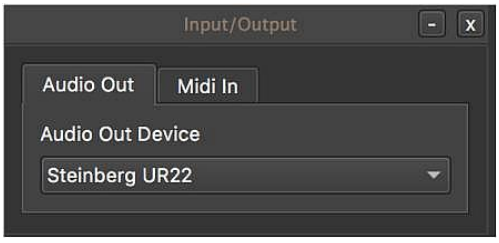
1 : Section d'édition des samples de WaveRobot

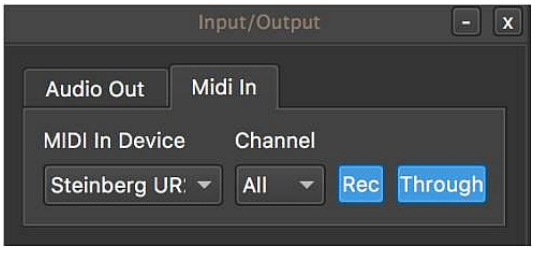
Cette fenêtre peut vous servir une fois l'auto sampling de Sample Robot réalisé à visualiser chaque sample et l'éditer si nécessaire, à priori mis à part pour des utilisateurs avancés désireux d'aller au fond des choses, vous n'aurez pas nécessité d'utiliser ces réglages si le rendu de votre sampling est de bonne qualité.
Néanmoins cet écran peut servir si vous importez des fichiers wave pour pouvoir éditer les points de départ, loop et end car Sample Robot permet également ceci.

2 : Section des réglages Midi In et Audio Out :

Définir le port audio out en haut à gauche de l'écran, qui vous servira a écouter vos samples et le port midi in pour jouer vos samples déjà présents dans Sample Robot afin de les jouer depuis un clavier midi connecté.

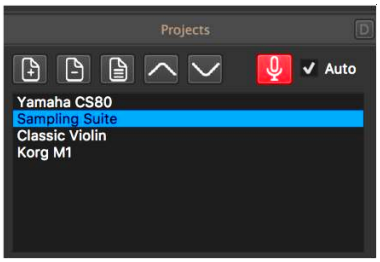
- Onglet « Audio Out » : permet de choisir votre carte son ou votre Montage ou MODX par exemple en tant que carte son, pour notre exemple c'est ma carte son Steinberg UR22
- « Onglet Midi in » permet de définir le port midi et le canal midi du clavier midi connecté à votre ordinateur,
  « All » est disponible en sus des canaux midi de 1 à 16 de manière à ne pas vous soucier d'un canal midi spécifique :





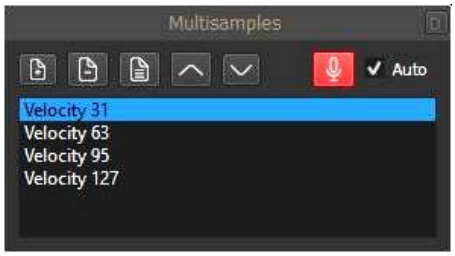
3 : Section de sélection du projet Sample Robot, du layer et des notes samplées sur ces trois écrans successifs :

Cette section située en dessous des onglets midi in et audio out sur la gauche de l'interface et dispose de trois fenêtres.
La plus haute vous permet de sélectionner un projet, un projet contient un ou plusieurs layers de samples et les samples associés :

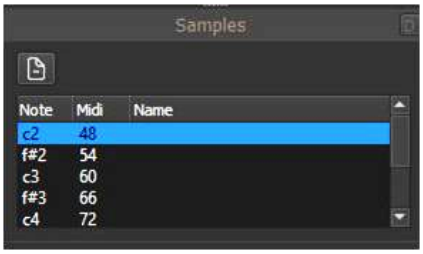


-  créer un nouveau projet.
-  retirer de l'interface un projet.
-  dupliquer un projet existant.
-  se déplacer dans les projets chargés pour en sélectionner un.
-  ouvre un pavé information sur les réglages audio.
-  permet de sélectionner ou pas l'enregistrement automatique du sampling avec les données midi, on passe alors si on la décoche en semi automatique, c'est à décocher pour sampler un instrument qui n'a pas de connexion midi.

Dans un même projet vous pouvez sélectionner une des couches de sampling, les icônes offrent les mêmes fonctions mais cette fois associées à une couche de multisamples :



Le troisième volet vous montre les notes samplées de manière individuelles, vous noterez qu'on a qu'une icône pour retirer des samples, le numéro midi correspond au numéro de la note sur le clavier :
Sélectionnez une note pour afficher sa visualisation dans l'écran central de Sample Robot :



4 : Clavier virtuel et réglages associées.

Le clavier virtuel vous permet en cliquant sur une note avec la souris de faire jouer cette note



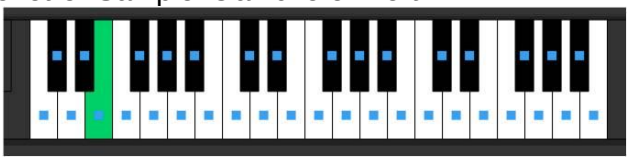
-  (Sur la gauche) affiche le nombre de notes voulu sur le clavier virtuel
- « All » affiche toutes les notes du clavier virtuel.
- « Ctrl » affiche en vert uniquement la note samplée sélectionnée dans la fenêtre "Samples".

- 

permet de choisir d'afficher les notes de part leurs numéros midi pour sortir des réglages de tailles classiques de claviers, Step sert à définir le nombre de demi-tons qui sépare les notes samplées :
- 

  - « Wav » est le seul bouton activé à votre première ouverture de Sample Robot, avec un projet d'origine de Sample Robot Vp_AiryDrone :
    Il permet de faire jouer les samples d'un multisamples dans un projet existant.
  - « OSC » permet de faire jouer le son d'un oscillateur, attention à vos oreilles si vous travaillez au casque.
  - « Midi » permet de faire jouer le son du synthétiseur ou rompleur connecté en midi à Sample Robot.
  - « Panic » permet de tou couper si tout s'emballe

Les notes qui ont été samplées s'affichent avec un point bleu sur le clavier virtuel, la note sélectionnée dans la fenêtre "Sample" s'affiche en vert :



5 : Zone du Peak Meter (niveau d'entrée)

Cette zone vous indique le niveau d'entrée du son qui va être samplé :



6 « Project Info and Settings » les fenêtres affichées différent en fonction de la sélection du projet ou du layer ou du sample

Le panneau sur la partie droite diffère en fonction de la fenêtre sélectionnée sur la gauche de l'interface (project, multisample ou sample)

Si c'est un projet qui est sélectionné à gauche, le panneau « Project Info and Settings » affiche les informations sur le projet et son emplacement



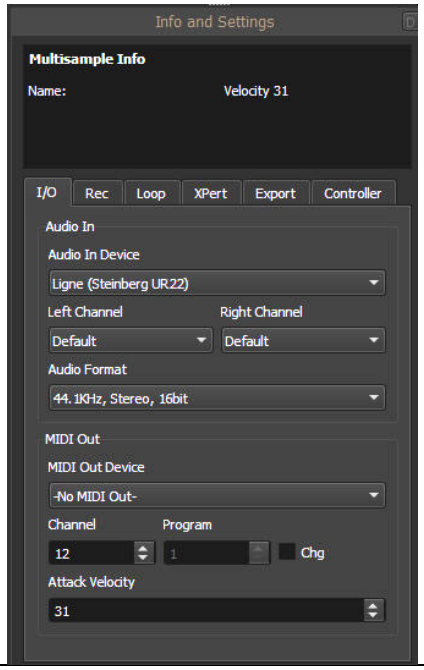
Si c'est un Multisample qui est sélectionné à gauche, le panneau « Project Info and Settings » affiche plusieurs onglets



Ces onglets serviront surtout lorsqu'on crée un nouveau projet multisample en vue de faire un sampling semi automatique d'un instrument acoustique sans connection midi, nous verrons dans la section suivante que le Project Wizard nous permet de lancer un sampling automatique de manière rapide et simple

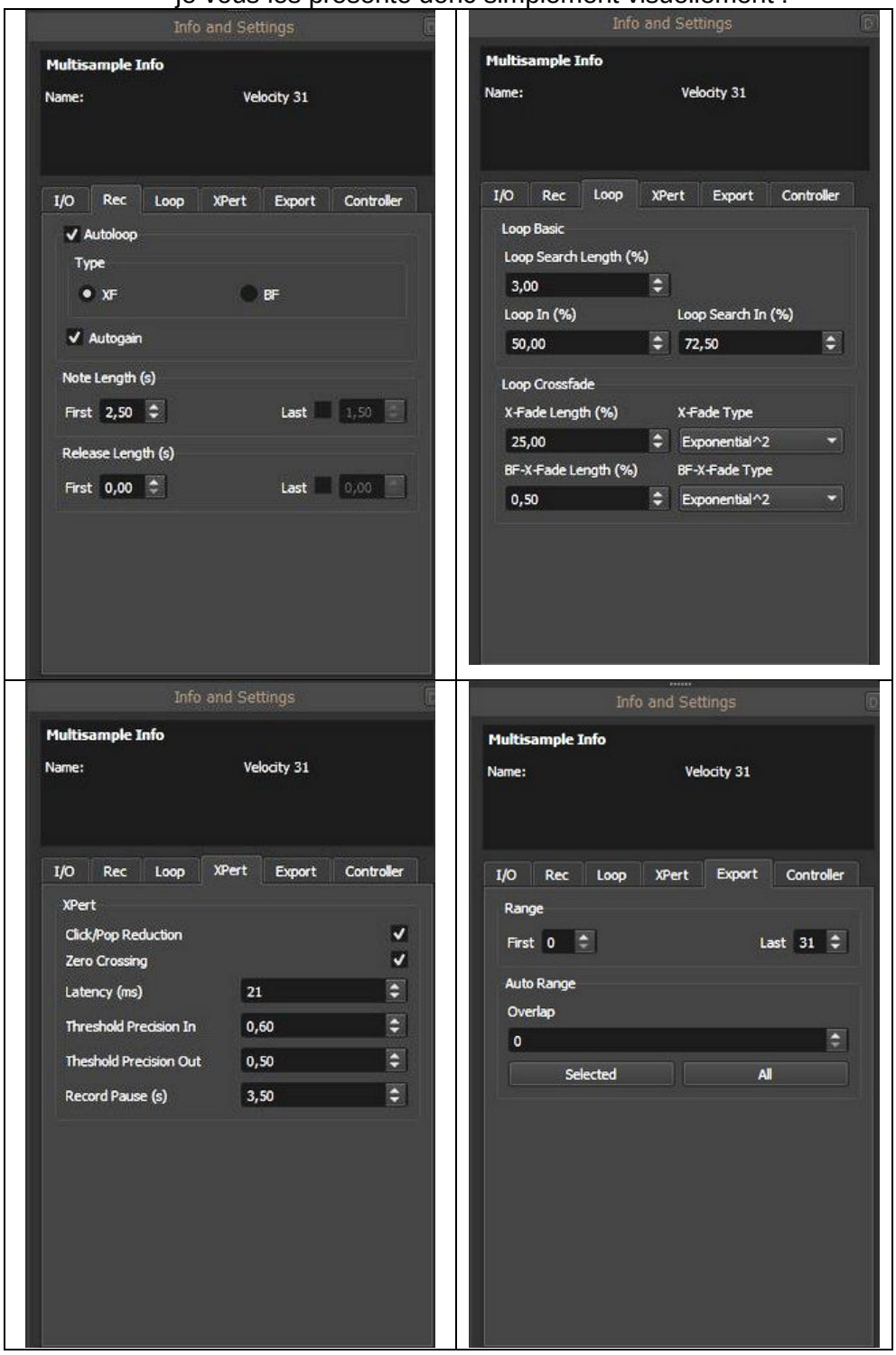
Onglet « I/O » du panneau ci-dessus en cas de multisample

Cet onglet « I/O » gère le midi out et l'audio In de Sample Robot, vous pouvez avant de lancer votre sampling faire vos réglages midi et audio afin de vérifier que tout fonctionne correctement sur cette fenêtre



- « Audio in » sert à définir le port audio d'entrée pour le sampling.
- « Audio format » : laissez 44 100 Hz zt Stéréo 16 bits en vue d'utiliser le Montage ou le MODX pour au final charger un projet sample au format .X7U (User) ou .X7L (Library).
- « Midi Out Device » driver midi du synthé à sampler,
- « Channel » canal midi du synthé
- « program change » pour sampler plusieurs presets (sinon laissez « Chg » décoché)

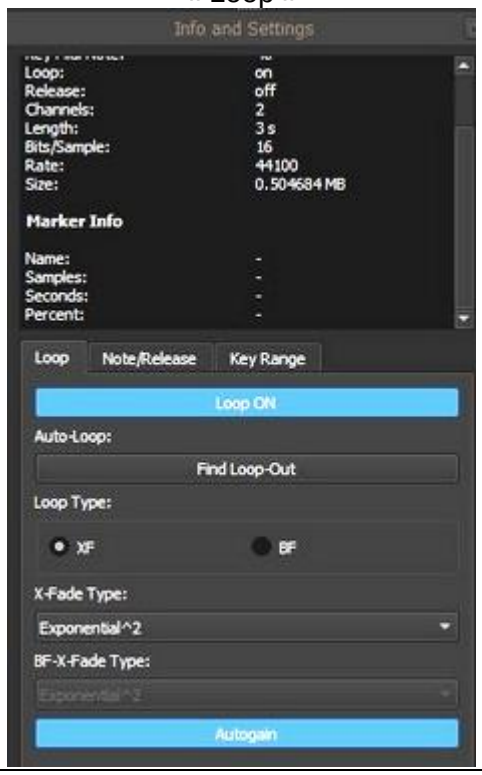
Onglets suivants servant surtout à gérer en semi automatique (en fait manuel)
je vous les présente donc simplement visuellement :



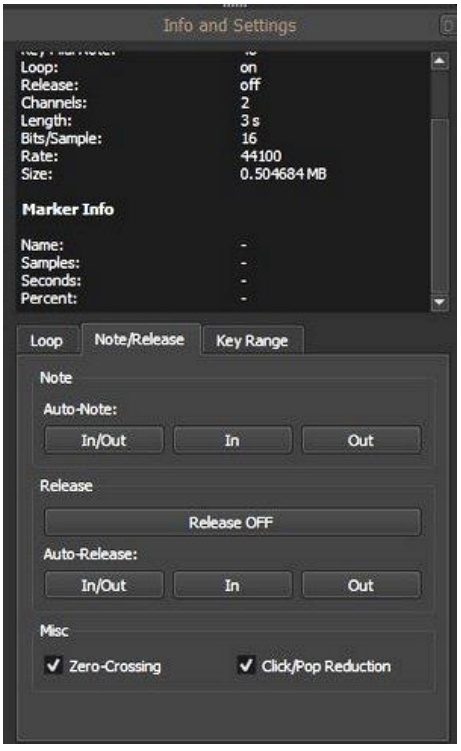


Si c'est une note qui est sélecitonnée dans la partie "Sample" à gauche, le panneau « Project Info and Settings » affche des réglages d'édition de chaque note au niveau du bouclage (loop), des « notes/ release » et des « Key range ». - On s'intéressera au Key Range en particulier plus tard.

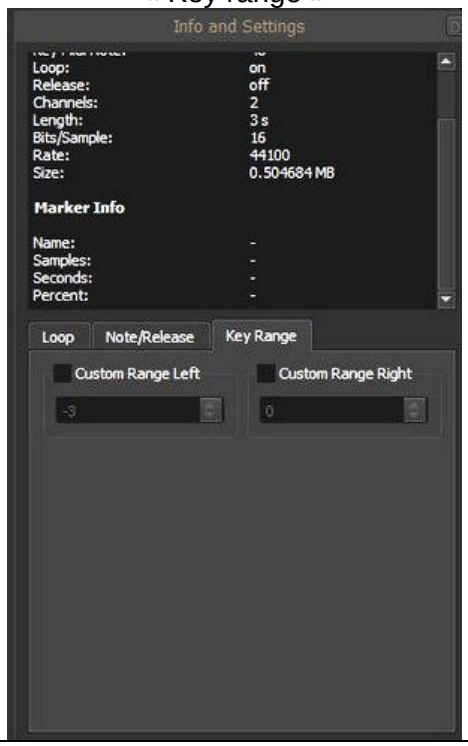
« Loop »



« Note/Release »



« Key range »



Vous savez maintenant de manière générale à quoi correspondent les diverses fenêtres de Sample Robot, il est temps maintenant de faire notre premier auto sampling et vous verrez que c'est assez simple à réaliser.

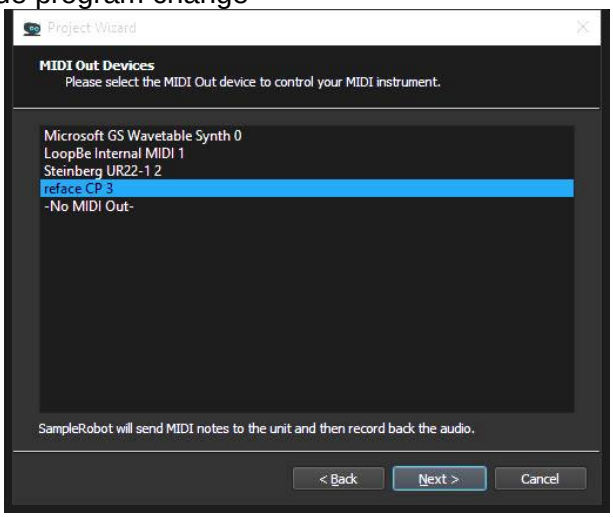
6.1.4.2.5 « Project Wizard »

A l'ouverture de Sample Robot, par défaut le Project Wizard s'ouvre :

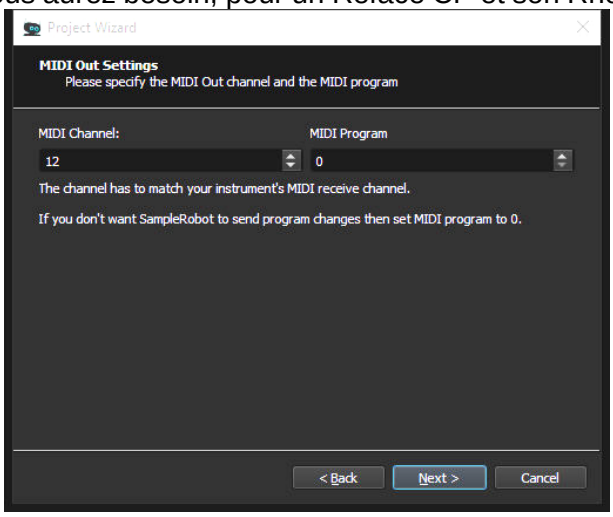
Si vous aviez fait "Cancel" pour par exemple vérifier vos réglages midi out et audio in, vous pouvez ouvrir le Project Wizard en allant dans « File > Project Wizard », pour ouvir la même fenêtre qui indique que vous devez avoir connecté l'instrument à sampler, géré la connexion midi, le niveau d'entrée et le canal midi

- Cliquez sur « Next »
- Donnez un nom à votre projet
- Choisissez l'emplacement de sauvegarde de votre projet
  Il faudt que les samples soient dans le même répertoire que le projet, ceci afin qu'a l'ouverture du projet si vous revennez dessus, les samples soient localisés
- « Audio In » Choisissez l'audio in,
  Dans mon exemple ma carte son la Steinberg UR22, une fois fait, cliquez sur « Next »
- « Sample Format » Choisissez la fréquence de sampling et le nombre de bits, laissez par défaut 44.1 kHz et 16 bits, cliquez sur « Next »
- « Recording Mode » Choisissez le mode d'enregistrement, une fois fait, cliquez sur « Next »
  - « Automatic » pour un instrument midi,
  - « Semi-automatic » pour un instrument non midifié
  - « Beta Plugin Recording (VST2/64bits) » pour un plugin
- « Midi out » Choisissez le port Midi out
  Dans mon exemple le Reface CP (no midi out pour un instrument non midifié) une fois fait, cliquez sur « Next »
- « Midi Out Device » Choisissez le canal MIDI du synthé

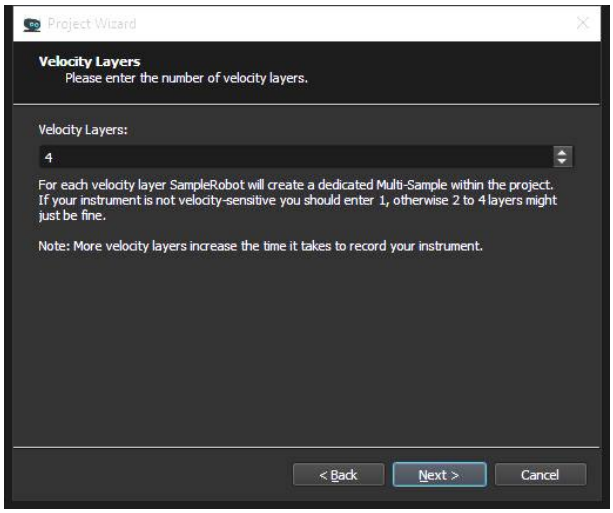
Dans mon Reface CP a son canal midi in 12, j'ai mis "0" en program change pour que Sample Robot n'envoi pas de Program change, si vous devez en envoyer un, mettez le bon numéro de program change



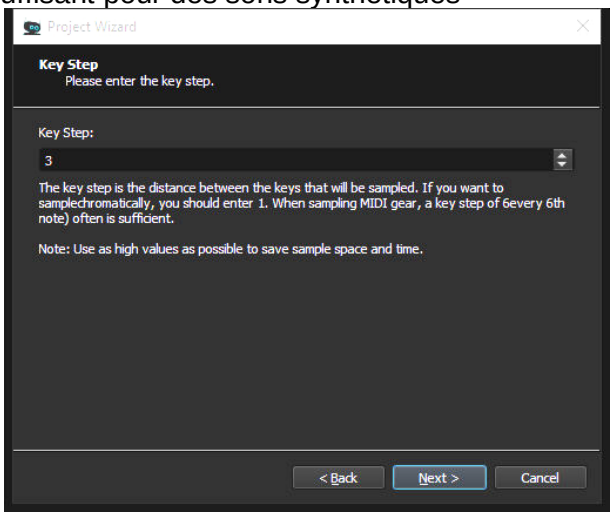
- « Sampling Range » Choisir l'étendue des notes samplées, tout dépend du type de son et de ce dont vous aurez besoin, pour un Reface CP et son Rhodes j'ai choisi 76 notes



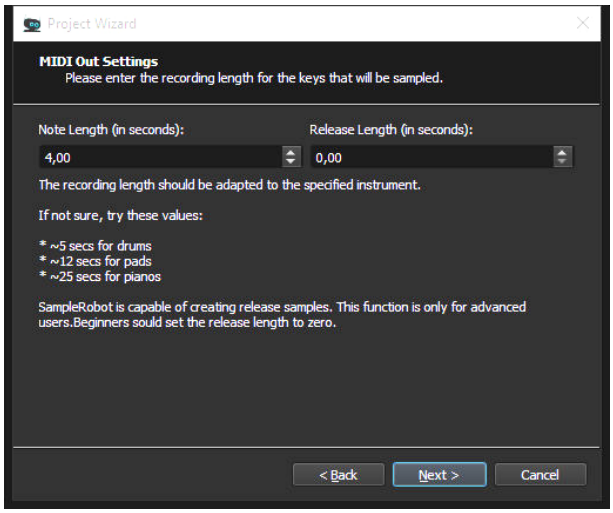
- « Velocity Layer » Choisir le nombre de layer (couches) de vélocités à sample,
  - Electric piano ou un piano : 3 à 4 au minimum
  - Synthétiseur : pour un son basique, une couche pourra suffire, plus il y a de couches meilleur sera le rendu mais plus grande sera la taille du fichier obtenu et plus long sera le sampling de Sample robot, 4 couches avec 3 demi-tons d'écarts entre chaque note sur 76 notes prendra environs 16 minutes



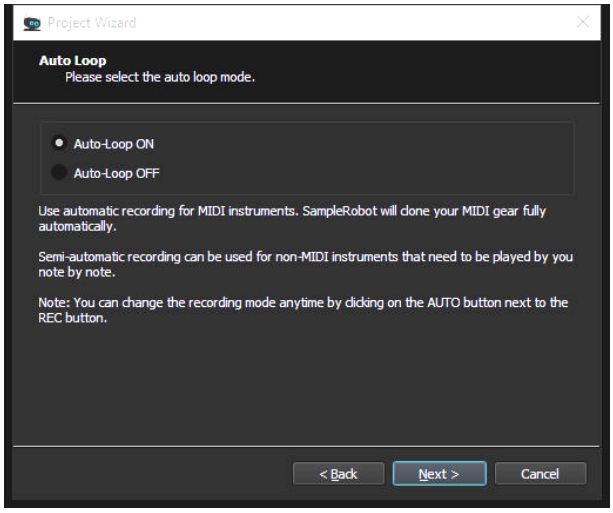
- « Key Step » Choisissez l'écart en demi-tons entre chaque note samplées. Plus il y a de notes samplées, plus la durée de sampling sera longue et plus le fichier sera gros, il faut donc trouver le bon équilibre
  - 1 : pour sampler toutes les notes
  - 3 : bon ratio pour un piano ou un electric piano midi,
  - 6 : suffisant pour des sons synthétiques



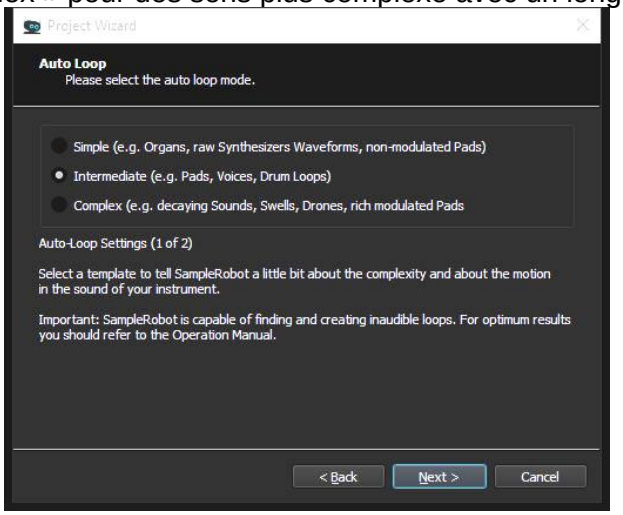
- « MIDI Out Settings »
  - « Note Length » Durée de sampling de chaque note, trop courte, le bouclage ne sera pas bon et la restitution imparfaite, trop long cela prendra plus de place pour un gain non optimal de qualité, quelques conseils vous sont donnés,
    pour ma part mes premiers tests avec 2.5 secondes pour un synth brass et 4 secondes pour le Reface CP donnent des résultats corrects, c'est en cela qu'un test sur une couche et quelques notes en premier lieu vous permettra de calibrer le bon dosage nombres de notes/temps, vous pourrez le tester directement dans Sample Robot puis de relancer un session plus complète par la suite, il serait dommage de lancer un sampling de plus de 20 minutes sur 6 couches et de vous apercevoir ensuite que la durée des notes n'est pas bonne,
    - 5 sec pour des instruments de batterie,
    - 12 pour des pads,
    - 25 pour un piano,
  - « Release » c'est une fonction avancée, pour le moment laissez tel quel



- « Auto loop » en règle générale il vaut mieux le laisser sur « On », le réglage « Off » servant pour des instruments non midifiés

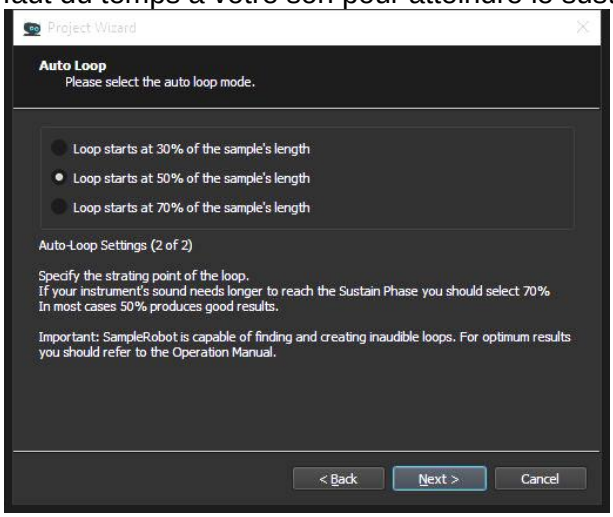


- « Auto-Loop Mode » (si vous avez choisi auto loop « On »)
  J'ai choisi « Complex » pour un Reface CP, et « intermediate » pour un Synth brass sur mon Reface Cs
  - « Simple » pour des sons assez statiques,
  - « Intermédiate » pour des pad, voices, drum loop
  - « Complex » pour des sons plus complexe avec un long decay,

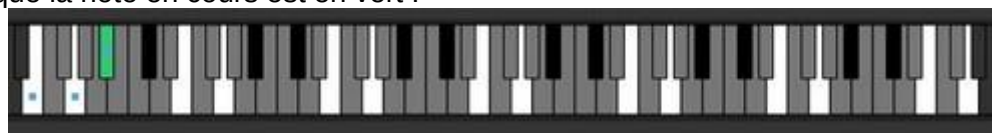


- « Auto loop Start » choisir le point de départ de l'auto loop à 30%, 50% ou 70% de la longueur du sample,

- 50% est le bon réglage dans la plupart des cas
- 70% s'il faut du temps à votre son pour atteindre le sustain

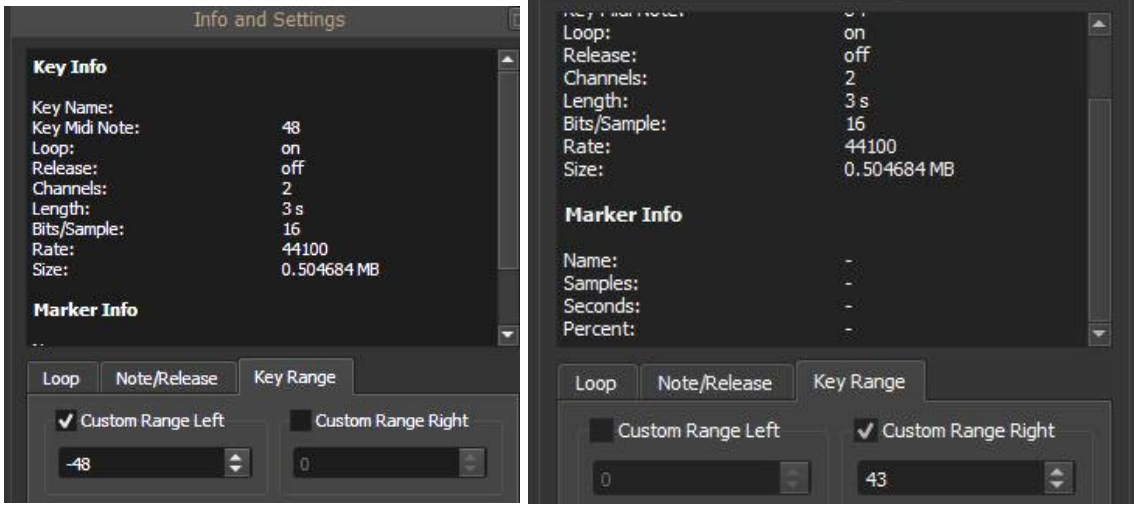


- Cliquez sur Finish » à la dernière fenêtre du wizard
- Cliquez sur « Start Recording » pour lancer le Sampling
  Vous verrez au fur et à mesure l'avancement du sampling :
- Chaque note samplée s'affiche, en blanc avec le point bleu sur le clavier virtuel, tandis que la note en cours est en vert :



Une fois terminé, la barre de progression indique 100%, cliquez sur "Close" :

- Définir les notes extrêmes samplées, la plus haute et la plus basse la gamme en dessus ou en dessous de la note :
  - Choisissez la note basse dans la fenêtre Sample, puis sur la partie droite sélectionnez, l'onglet « Key Range », côchez « Custom Range Left » et mettez la valeur maximale en négation, dans mon exemple le C2 avec -48 demi-tons :
  - Faites de même pour la note la plus haute, dans mon exemple le C5 avec un custom right range à +43 :

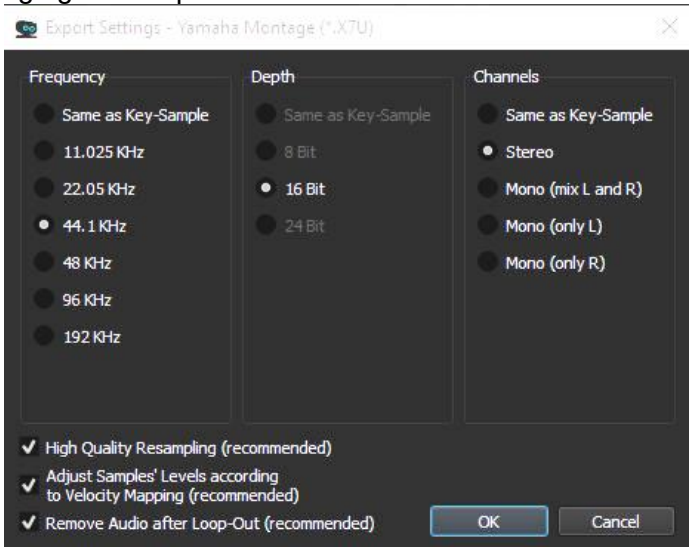


- Vous devez faire de même pour chaque couche, car ce n'est pas automatisé.
  Notez bien évidement que plus vous vous éloignerez de la note de base la plus haute ou la plus basse en dehors de la gamme samplée, plus le son sera "déformé".

6.1.4.2.6 Exporter le fichier au format Montage User (.X7U) ou Library (.X7L)

Une fois vos ajustements terminés dans Sample Robot, exportons le fichier.

- Faites « Import/Export > Export Selected Project As » > choisissez un des formats d'exportation (seulement 2 formats yamaha sur la version Sample Robot Montage)
- Laissez les réglages tels quels dans la fenêtre suivante



- Choisissez ensuite le répertoire de destination, nommez si besoin votre fichier, cliquez sur « Enregistrer »

Le fichier exporté dans cet exemple pèse un peu moins de 45 Mo :

6.1.4.2.7 Mapping sur les notes extrèmes à l'aide de « Montage Waveform Editor » de John Melas

Avec le Montage Waveform Editor vous pouvez faire le mapping externe des notes extrêmes si vous ne l'avez pas fait dans sample Robot, il suffit de sélectionne la note ici le E0 et définir sa note basse à C-2 :



- Faites de même avec la note extrême haute, dans cet exemple le G6 jusqu'au G8 :



Il ne vous reste plus qu'a sauver votre fichier et le charger dans votre Montage ou votre MODX.

6.1.4.2.8 Renommer vos formes d'ondes

Les Waveforms crées par Sample Robot portent toutes le même nom par couches de vélocité, si vous faites plusieurs sessions de sampling, vous aurez plusieurs fois des waveforms avec des noms identiques, par exemple pour 4 couches (layers) samplées :

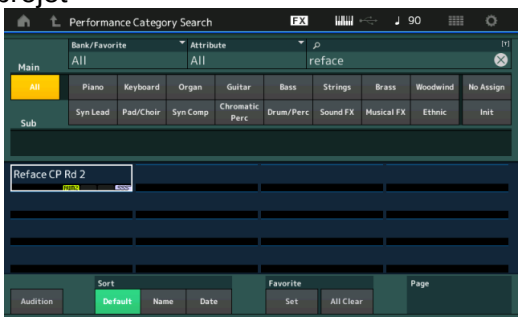
Velocity 31, Velocity 63, Velocity 95, Velocity 127.

Ceci pose un problème, si je fais cinq sampling à quatre layers, j'aurai dans la mémoire interne du Montage/MODX 5 formes d'ondes Velocity 31, 5 formes d'ondes Velocity 63 .... Ce ne sera pas facile de s'y retrouver

Avec le Montage Waveform Editor vous pourrez les renommer facilement avant de la charger dans votre Montage ou MODX, mais faute de Waveform Editor voici comment faire directement sur le Montage ou le MODX (ce sera plus long à réaliser).

Il sera impératif d'exporter un fichier User car vous ne pourrez pas éditer sur un fichier Library.

- Sauvez le contenu de vos données User sur votre Montage ou MODX, pour rappel tout chargement de données User efface tout le contenu User sans aucune possibilité de le récupérer si vous n'avez pas fait une sauvegarde sur clef usb au préalable.
- Chargez le fichier User exporté depuis Sample Robot.
- Avec « Performance Category Search », cherchez votre Performance par son nom, elle porte le nom du projet

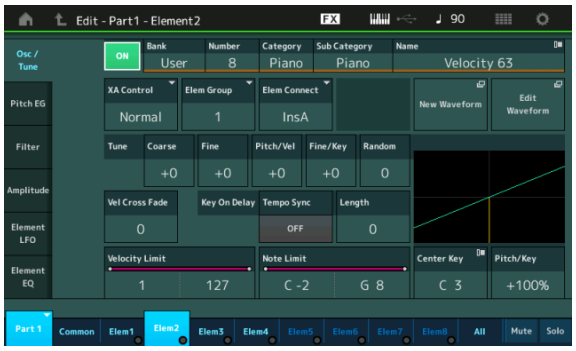


- Appuyer sur Enter pour l'afficher, on voit bien sur cette vue les 4 Element's :

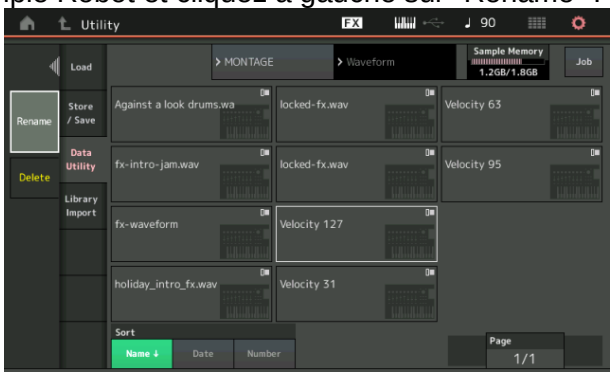


- Allez en Edit Part > Element de 1 à 4 dans notre exemple, vous voyez le nom de chaque Waveform :





- Allez dans Utility > Contents > Data Utility > Waveforms, cliquez sur une des formes d'ondes de Sample Robot et cliquez à gauche sur "Rename" :



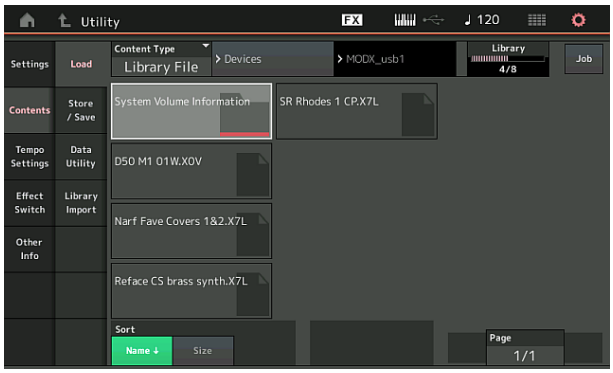
- Saisissez le nouveau nom et cliquez sur "Done" :
- Faites de même sur toutes les formes d'ondes.

6.1.4.2.9 Ajouter la performance Sample robot vers l'espace User directement dans le Montage

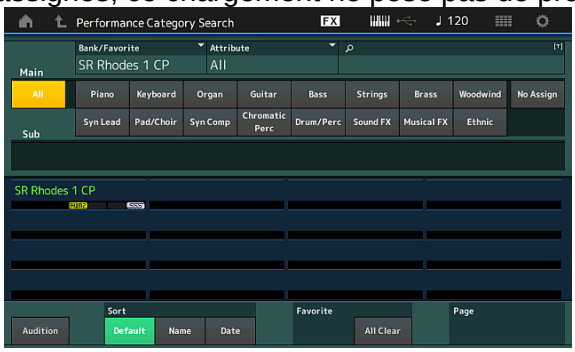
Voyons la manipulation de base pour charger un fichier en Library et importer la performance en User si vous n'avez pas le Montage Waveform Editor afin d'éviter de perdre un slot Library pour une seule performance.

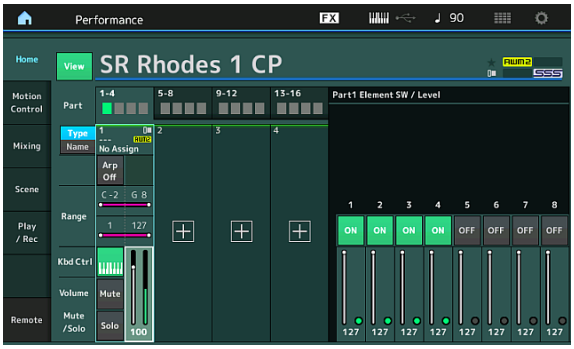
C'est le seul moyen sans le Montage Waveform Editor pour ajouter la performance Sample Robot et ses waveforms et éviter d'occuper un slot Library pour une seule performance.

- Mettez votre fichier exporté de Sample Robot au format Library sur votre clef USB
- Dans Utility > Contents > Load, choisissez le Content Type en Library File et sélectionnez votre fichier Library,
  Dans mon exemple le SR Rhodes 1 CP.X7L, cliquez dessus :



Si vous cherchez votre performance en Library, vous verrez qu'elle a bien ses 4 Elements d'assignés, ce chargement ne pose pas de problème :





- Allez dans Utility > Contents > Library Import et sélectionnez votre Library, dans notre exemple SR Rhode 1 CP :
- L'écran suivante s'ouvre, il n'y a que votre performance de Sample Robot, cliquez dessus pour afficher la case en bleu et cliquez en bas sur « Import to user bank »:
- Cliquez sur « Done » sur cet écran :
- Cherchez votre performance en espace User via Category Search en mettant « User » dans Bank/favorite pour restreindre la recherche à l'espace User uniquement :
  Votre performance et ses waveforms sont maintenant en espace User :
- Sauvez votre fichier User sur votre ordinateur et supprimer la Library d'origine de la performance pour récupérer le Slot Library, vous avez bien ajouté la performance Sample Robot à votre espace User sans prendre un slot Library.

6.1.4.2.10 En conclusion

Après quelques bugs de jeunesse, Skylife qui maîtrise très bien son logiciel a travaillé pour que les premiers bugs soient retirés, c'est chose faite.

Testé sur la version Sample Robot Pro 6.09.0, les bugs de jeunesse constatés sur la version 6.04.0 sont corrigés.

- ✓ L'import des waveforms avec la performance associée de l'espace Library vers l'espace User est pleinement fonctionnel.
- ✓ Le maping autour des notes de base en multicouche sur la vélocité la plus foret fonctionne correctement.
- ✓ Le Montage est bien reconnu en tant que clavier de commande.

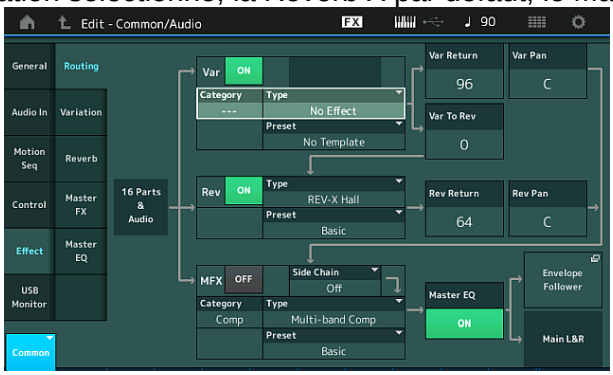
Je n'ai pas pu tester sur la version dédiée au Montage, si vous êtes en version 6.04.0 passez sur la dernière version en cours.

- ✓ La partie auto sampling est vraiment excellente et donne de très bons résultats, elle fait gagner un temps fou et ceux qui ne connaissent pas grand chose au Sampling peuvent maintenant s'y mettre.

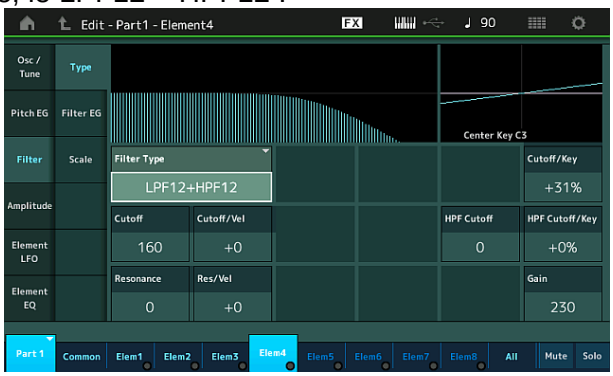
✓ Si vous vous posez la question, le logiciel de John MElas Montage Waveform Editor est parfaitement complémentaire à Sample Robot et optimise les opérations d'importation et d'édition des noms des waveforms et mapping de snotes extrèmes.

Pour finir notez bien évidement que la performance générée par Sample Robot a les effets System de base de type Init :

- Pas d'effet Variation sélectionné, la Reverb X par défaut, le Master FX sur Off :



- Un filtre de base, le LPF12 + HPF12 :



- Pas d'effets d'insertion, LFO de base ...

C'est normal, Sample Robot assure le Sampling, pour ce qui est du Sound Design dans le Montage et le MODX c'est à vous de faire le travail, un bon moyen de prendre conscience de ce qu'on peut faire avec l'AWM2 du Montage/MODX est de vous l'approprier.

- Les velocity Limit sont gérés en fait au niveau des samples (Keybank en langage Yamaha) il aurait été mieux que dans les element la vélocité affichée soit en ligne, c'est un détail pour faciliter la reconnaissance rapide des Element.

De plus quelque soit la vélocité à laquelle on joue, les 4 Element s'allument sur le point vert à côté du nom de l'Element Elem1, Elem 2 ... en bas de l'écran.

C'est juste un peu perturbant, je vous conseille de mettre manuellement les plages de chaque Element, le 1 de 1 à 31, le 2 de 32 à 63, le 3 de 64 à 95 et le 4 de 96 à 127 dans cet exemple.

A vous de jouer.

6.1.4.3 Tutoriel d'échantillionnage d'un plugin VST2 par « Moessieurs »

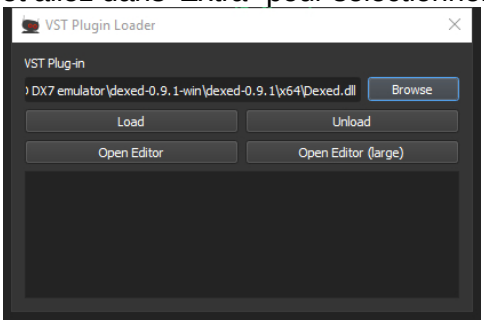
https://www.moessieurs.com/sampling-vst2.html

Cette fonctionnalité, incluse uniquement dans la version Pro, permet de sampler directement des VSTi au format VST2 64 bits en interne ; nul besoin de liaisons midi et audio virtuelles, c'est simple comme bonjour.

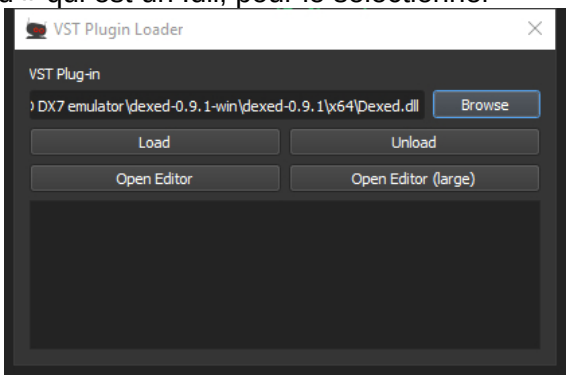
En préambule :
Cet article Moessieurs montre comment sampler un VSTi au format VST2 sur Sample Robot Pro, les manipulations sont identiques avec Sample Robot pour Montage.

Je pars du principe que vous avez déjà utilisé Sample Robot et que vous savez effectuer les divers réglages du Project Wizard.
Si ce n'est pas le cas, consultez la page Moessieurs "Sampling Hardware" reproduit § 6.1.4.2 ci-dessus, vous y trouverez les explications complètes.

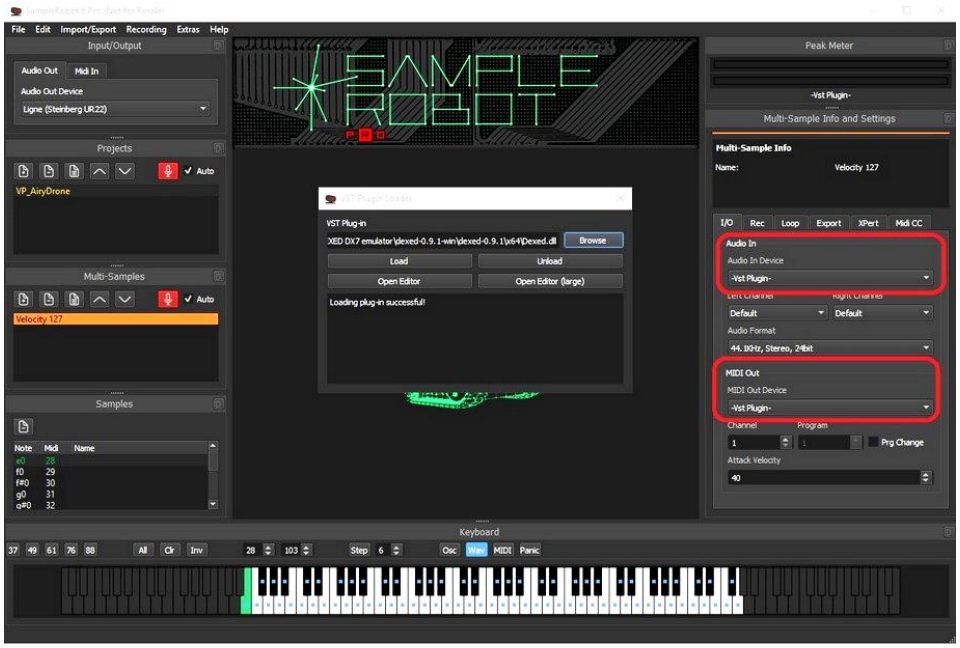
- Ouvrez Sample robot version 6.1.2.0 ou version supérieure, fermez le Project Wizard qui vient de s'ouvrir et allez dans 'Extra" pour sélectionner "VST Host (Beta Feature) :



- Cliquez sur « Browse » et allez dans le répertoire de votre VST2/64 bits, dans mon exemple « Dexed » qui est un .dll, pour le sélectionner

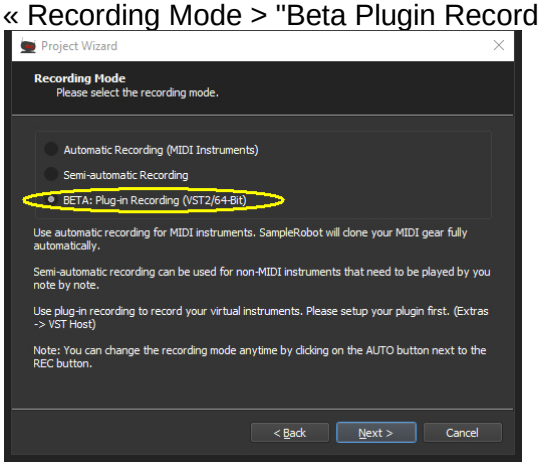


- Cliquez sur « Load », vous aurez alors le message dans la fenêtre « Loading Plug-in Sucessfull »
- Cliquez ensuite sur « Open Editor », votre VST2 est ouvert dans Sample Robot :
- Il faut maintenant charger votre preset dans votre VST2/64 bits et dans la mesure du possible tester,
  Selon le VST2 il faut supprimer des effets, le filtre, mettre l'EQ à plat, le LFO peut être également, il convient donc de pouvoir tester le son avec le clavier virtuel de Sample Robot avant de lancer le sampling, pour cela sélectionnez dans le projet ouvert par défaut une couche de vélocité, dans la partie droite de l'écran pour midi out sélectionnez "VST plugin" et faite de même pour l'audio in, cela vous permet de jouer et tester votre VST2 :

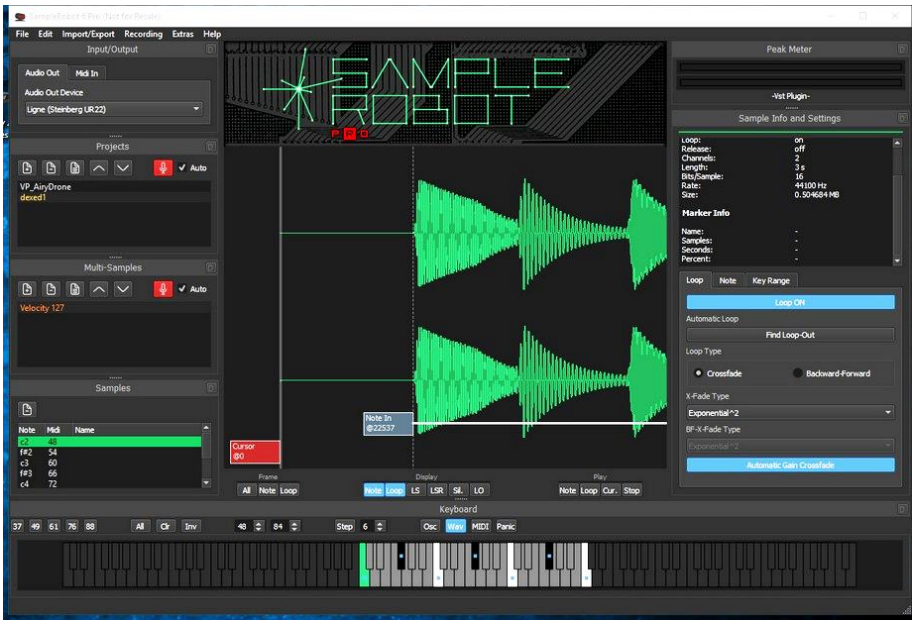


Une fois les réglages et essais terminés, ils dépendront de votre VST2, vous pouvez lancer la session de sampling.

- Allez dans File > Project Wizard pour ouvrir le « Project Wizard »
- Sélectionnez dans « Recording Mode > "Beta Plugin Recording (VST2/64bits) » :



- La suite des opérations cela se passe comme pour sampler un matériel hardware, si vous ne savez pas comment faire, consultez la page Moessieurs "Sampling Hardware", vous y trouverez les explications complètes.
  Une fois le sampling terminé, vous allez retrouver vos samples et votre layer :



- Il ne vous reste plus qu'à exporter au format Montage Library ou User et charger dans votre Montage ou MODX et profiter du son de votre VST2 sur votre clavier après quelques ajustements de filtre, effets et équaliseur :

6.1.5 « Sound Mondo » : Version en ligne (Gratuit)

Voir le paragraphe § 4.25 ci-dessus pour l'Article de « Music Production Guide » mars 2018
http://www.easysounds.eu/MusicProductionGuide_2018_03_EN.pdf

6.1.6 « Camelot Pro » de Audio Modeling (150€)

Cet outil de performance Live (iOS, Mac et PC) constitue le centre de contrôle de performance live avec plusieurs instruments matériels et logiciels (tout comme « Mainstage » pour Mac, « Camelot » centralise le lancement des Presets sur plusieurs instruments)
Voir le tutoriel Yamaha au § 4.31 ci-dessus

6.1.7 « Montage Performance Dump » de Jean (Gratuit)

https://www.yamahasynth.com/ask-a-question/generating-ins-and-syx-files-for-sonar/?start=20
Aucun lien de téléchargement n'est plus valide à ce jour (avril 2020).

Voir la description du logiciel sur le site « Moessieurs »
https://www.moessieurs.com/performance-dump-general.html
ainsi que la description d'une mise à jour ultérieure https://www.moessieurs.com/mise-a-jour-4.html

6.2 Applications iOS

Se reporter aux liens suivants pour mes aide-mémoires sur les autres applications Yamaha et sur les applications musicales iOS en générale :

Application iOs Yamaha de production musicale:
http://fr.audiofanzine.com/rack-numerique/yamaha/Motif-Rack-XS/medias/autres/

Autres applications iOS de production musicale :
http://fr.audiofanzine.com/controleur-osc-midi-iphone-ipod-touch-ipad/liine/lemur-app/medias/autres/

6.2.1 « SoundMondo » de Yamaha : version iOS (Gratuit) 1095
6.2.2 « SongBook+ » de BauM Software (Achat integre 50€) 1100
6.2.3 « Camelot Pro » de Audio Modeling (32€) 1101

6.2.1 « SoundMondo » de Yamaha : version iOS (Gratuit)

https://apps.apple.com/fr/app/soundmondo/id953389085
http://soundmondo.com Version Navigateur web Chromium pour ordinateur (cf. § 6.1.5 ci-dessus)

Démo : https://www.youtube.com/watch?time_continue=11&v=HrRHB8e4s6Q

6.2.1.1 Présentation 1095
6.2.1.2 Utilisation (À rédiger) 1096

6.2.1.1 Présentation

Audiofanzine
https://fr.audiofanzine.com/synthe-numerique/yamaha/montage-88/news/a.play,n.40597.html
Les utilisateurs du Montage peuvent y trouver de nouveaux sons et partager les leurs avec la communauté. Et pour démarrer, Yamaha a mis en ligne 400 Performances, dont 16 produites par *Richard Devine*, mais aussi le contenu des cartouches « ROM DX » originales. Pour ces dernières, Yamaha a bien entendu effectué des adaptations afin de coller aux caractéristiques du Montage, notamment la prise en charge du **Superknob** et du moteur FM-X, du Motion Control, des scènes et des effets.

Trois bibliothèques sont actuellement mises à disposition par « Soundmondo » :

- ✓ Cartouches classiques du DX7 « **VRC-101** » (claviers et percussions) et « **VCR-102** » (instruments orchestraux)
- ✓ Performances de la bibliothèque promotionnelle initiale « MONTAGE Expanded » sans Waveforms utilisateur répertoriés avec le terme de recherche **« HaPe »**.
- ✓ D'autres seront ajoutées progressivement

App Store
https://apps.apple.com/fr/app/soundmondo/id953389085

Soundmondo est un réseau social de partage de sons de synthétiseurs Yamaha* :

- ✓ Vous pouvez enregistrer et partager le son des synthétiseurs Yamaha avec des créateurs de musique du monde entier. L'application Soundmondo iOS vous donne un accès direct à plus de 30 000 sons de synthétiseur Yamaha.
- ✓ Les Set Lists organisent vos sons en groupes, que vous vous prépariez pour un concert ou que vous catégorisiez votre bibliothèque de sons.
- ✓ Les utilisateurs de la série Reface et du CP88/73 peuvent utiliser la fonction d'audition intégrée pour lire des phrases prédéfinies sur vos synthétiseurs et claviers connectés, et également partager des sons avec des amis à l'aide du générateur/scanner de code QR personnalisé intégré.

* Compatible models: reface CP/YC/DX/CS, Montage 8/7/6, MODX 8/7/6, CP88/73, and YC61

MONTAGE 8/7/6 et MODX 8/7/6 nécessitent l'un des éléments suivants pour la connexion à un appareil iOS.

- ✓ Lightning to USB Camera Adaptor
- ✓ Lightning to USB 3 Camera Adaptor
- ✓ USB-C Digital AV Multiport Adaptor
- ✓ USB-C VGA Multiport Adaptor

6.2.1.2 Utilisation

Tutoriel vidéo : https://youtu.be/EZg0bfrjcio?t=215

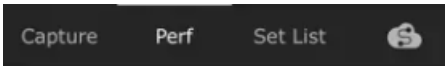
Voir aussi le paragraphe § 4.25 ci-dessus sur l'article de « Yamaha Music Production » consacré à cette application.

La connexion entre le Montage et l'ipad peut se faire de 2 manières :

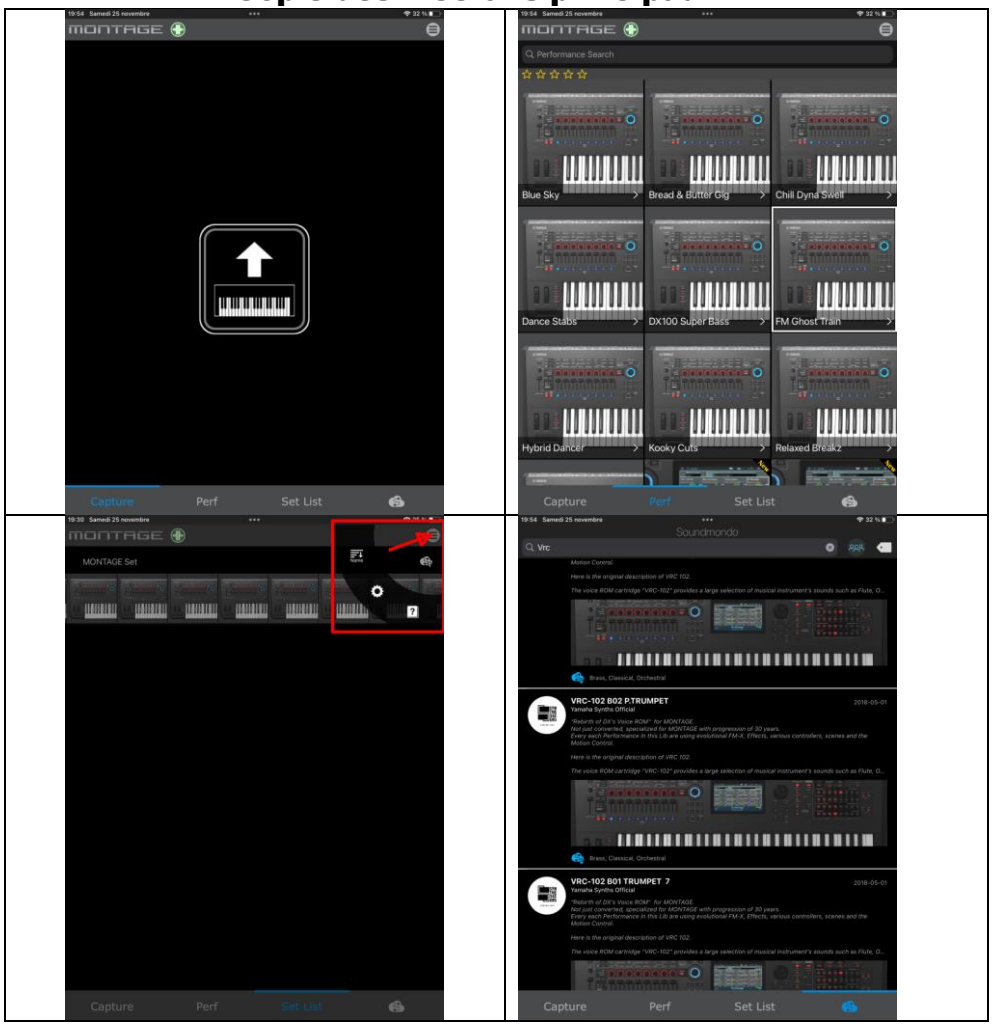
- ✓ Par Bluetooth pour l'utilisateur de la version en ligne sur ordinateur uniquement, car (ce qui n'est pas conseillé dans le tutoriel § 4.25 ci-dessus, du fait du poids de certains Presets)
- ✓ Par câble USB relié d'un côté au Camera kit d'Apple et de l'autre au port **USB Host** du Montage (qui n'assure pas l'alimentation de l'iPad contrairement au port **USB Device** ; par conséquent seule la version la plus chère du camera kit permet une alimentation externe grâce à la double prise Ligthning / USB)

Lightning to USB Camera Adaptor 49€	**USB-C** Digital AV Multiport Adaptor 79€
	

Résumé

Menu déroulant en haut à droite  *	•  pour <u>trier par Rate, Name, Date</u> •  paramètres (voir plus bas) •  Guide d'utilisation (voir plus bas)
Menu en bas de l'écran 	• « Capture » pour <u>stocker un Performances dans l'ipad./iphone</u> (c'est un spécificité de cette version iOS de Soundmondo) 11 Performances sont présentes par défaut • « Perf » pour <u>recherche des sons, édition et envoi à l'instrument</u> • « Set List » pour <u>constituer une liste de performances</u> dans différentes Set List •  pour <u>rechercher une performance sur le cloud</u>

Copie des 4 écrans principaux



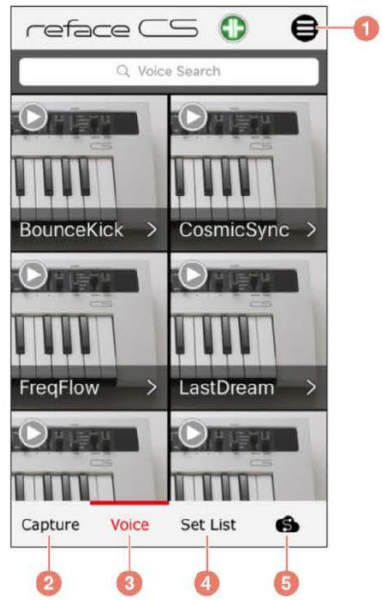
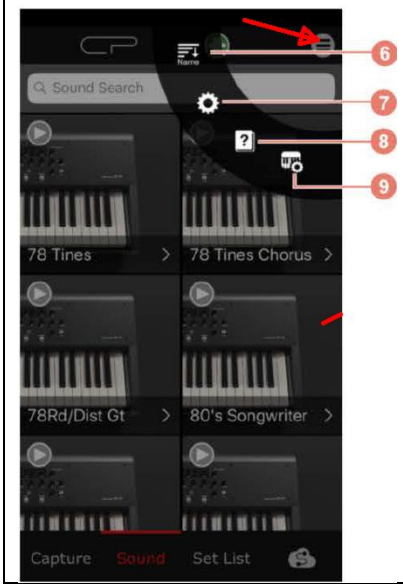
Manuel

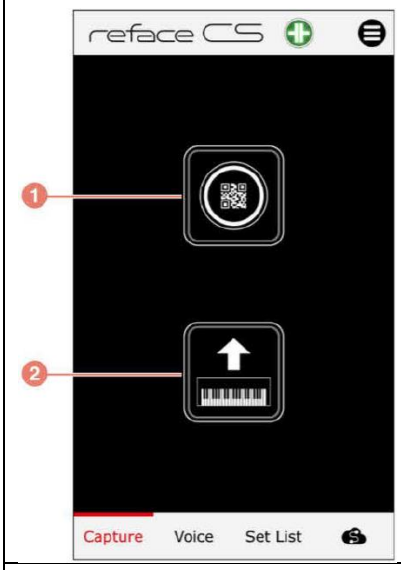
L'Application Soundmondo pour iPhone, iPad et iPod touch* permet de gérer les données sonores des mini-claviers mobiles de la série reface (reface CS, reface CP, reface YC et reface DX), du MONTAGE, des synthétiseurs musicaux MODX et CP Stage Piano. En utilisant des codes OR ou MIDI, vous pouvez stocker les sons que vous avez créés sur votre instrument et importer des sons créés par d'autres dans votre instrument.

(Tous appelés ci-dessous « iPhone ».)

NOTE

Reportez-vous au « Manuel de connexion des appareils intelligents pour iOS » pour plus de détails sur la façon de connecter un iPhone à votre instrument.

<table>
<tr>
<td>
</td>
<td><u>Généralités</u>
1) Afficher et masquer le Menu.
2) Afficher l'écran « Capture »
3) Afficher l'écran « Perf ».
(« Perf » pour le Montage/MODX, « Voice » pour les Reface, « Sound » pour le CP Stage Piano)
4) Afficher l'écran « Set List »
5) Afficher l'écran Cloud Soundmondo.
Reportez-vous à https://soundmondo.yamahasynth.com pour plus de détails</td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td><u>Menu</u>
Toucher pour afficher le menu
6) Pour trier par Rate, Name, Date la liste à l'écran
7) Afficher l'écran Paramètres.
8) Afficher ce manuel.
9) Afficher l'écran « Transpose » avec la série Reface ou pour afficher l'écran « Live Set Edit » avec le CP Stage Piano
(Cette icône ne s'affichera pas avec le MONTAGE ou le MODX.)</td>
</tr>
</table>



Ecran « Capture »

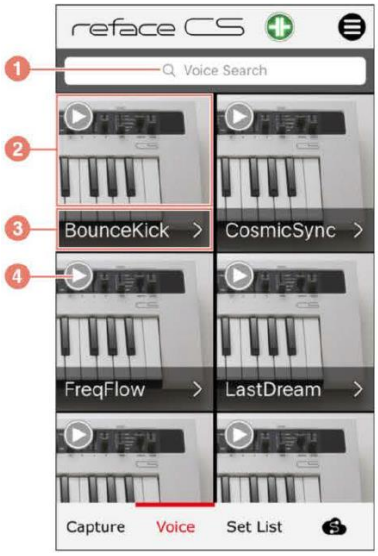
Sur cet écran, vous pouvez importer des données sonores en utilisant l'une le « MIDI », ou encore « code OR » mais uniquement pour les instruments autres que le Montage

1) Pour importer des données sonores à l'aide d'un code OR.

(Cette icône ne s'affichera pas lorsque vous vous connecterez au MONTAGE ou au MODX.)

2) Pour importer des données sonores à partir d'un instrument via MIDI.

Appuyez sur ce bouton pour lire le son actuellement sélectionné sur l'instrument dans l'application sous forme de données groupées.



Ecran « Voice » (ou « Perf » pour Montage)

Recherche des sons, édition et envoi à l'instrument.

1) Rechercher des sons par nom et tags.

2) Envoyer le son à l'instrument sous forme de données

Appuyez et maintenez pour passer en mode « Édition » et supprimer le son.

3) Information du nom du son.

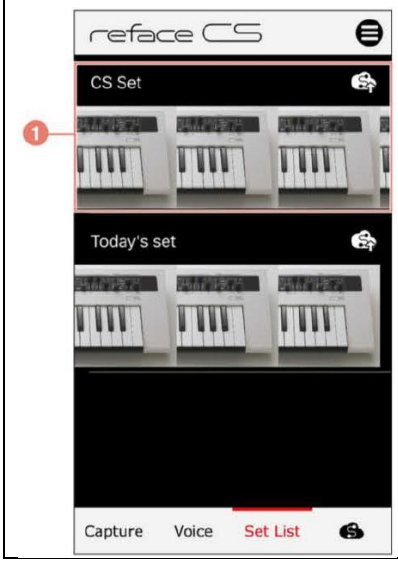
Appuyez pour passer à l'écran « Sound Details screen ».

4) Jouer la phrase d'audition assignée au son.

(Indisponible pour le MONTAGE ou au MODX.)

NOTE

Vous pouvez modifier la taille des icônes sonores en pinçant et en écartant l'écran



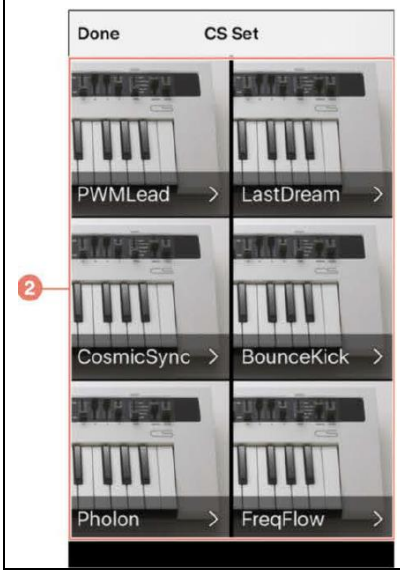
Ecran « Set List »

Les sons peuvent être librement organisés dans les Set List, qui sont éditées à l'aide de cet écran.

1) Le nom de la set list et les images attribuées à ses sons.

Appuyez sur le nom pour passer à « l'écran de détails » de la Set List.

Appuyez et maintenez si vous souhaitez supprimer une liste définie ou modifier son nom.



Ecran « Set List Details »

2) Détail des sons contenus dans la Set List.

Appuyez sur une image pour envoyer le son correspondant à l'instrument sous forme de données groupées.

Appuyez sur un nom de son pour passer à l'écran « Sound Details Screen ».

Appuyez et maintenez si vous souhaitez supprimer un son de la liste définie ou modifier l'ordre des sons.

6.2.2 « SongBook+ » de BauM Software (Achat intégré 50€)

Déverrouiller la version complète	49,99 €
Sponsor BRONZE	11,99 €

https://itunes.apple.com/fr/app/songbook/id447755419?mt=8

http://www.baum-software.ch/en-songbook.html
Démos : https://youtu.be/ZdgI7jeLqSM
https://youtu.be/cdHDSBmhCAc
https://youtu.be/u4ehpglzfXw

Voir le tutorial Yamaha au paragraphe 4.12 ci-dessus pour l'utilisation avec le Montage.

Toutes les marques et modèles de claviers qui utilisent des fichiers AUDIO stockés en mémoire Flash peuvent également bénéficier des commandes MIDI de l'appli.

La version gratuite de « SongBook + » possède beacoup de fonctionnalités. La restriction ne concerne que le nombre de morceaux et « Books » (1 Book, 15 morceaux).

Il existe des abonnements de type Sponsor (Or, Argent et Bronze) qui semblent ne donner aucune fonction supplémentaire par rapport à la version complète déjà chère.

> Pour devenir un sponsor SongBook +, vous pouvez choisir entre un abonnement mensuel ou annuel. Le montant sera débité du compte iTunes lors de la confirmation de l'achat. L'abonnement sera renouvelé automatiquement sauf si vous l'annulez au moins 24 heures avant la fin de la période. Les abonnements peuvent être modifiés à tout moment par l'utilisateur après l'achat et annulés dans les paramètres de son compte iTunes.

6.2.3 « Camelot Pro » de Audio Modeling (32€)

Cet outil constitue le centre de contôle de performances Live avec plusieurs instruments matériels et logiciels (tout comme « Mainstage » pour Mac, « Camelot » centralise le lancement des Presets sur plusieurs instruments). Il existe des versions Mac/Pc et iOS.

Ce logiciel n'est pas dédié spéficiquement au Montage, cependant il communique avec tous de nombreux claviers Yamaha (ainsi qu'avec des instruments de marques STUDIOLOGIC, ROLAND, MOOG, YAMAHA, KORG, BEHRINGER, NORD, ACCESS, IK MULTIMEDIA). Voir la liste des matériels compatibles sur https://camelotpro.com/hardware-instruments/.

Voir le tutoriel Yamaha au § 4.31 ci-dessus.

Voir la descripition de la version iOs de « Camelot » dans le document « iOS Apps Music Production – Aide Mémoire.pdf ».
http://fr.audiofanzine.com/controleur-osc-midi-iphone-ipod-touch-ipad/liine/lemur-app/medias/autres/

7 Ressources sur internet

7.1 SITES DEDIES 1102
7.2 PERFORMANCES SUPPLEMENTAIRES 1103
7.3 TUTORIELS VIDEO 1248
7.4 TRUCS ET ASTUCES 1250
7.5 TEST AUDIOFANZINE 1251

7.1 Sites dédiés

https://www.yamahasynth.com/montage-category

http://www.moessieurs.com/os_150_montage.html (Francophone)

https://yamahamusicians.com/forum/viewforum.php?f=129 (anglophone)

https://cool-webinars.com/home_en/ : (Support et formations personnalisés pour sound design, claviers en générale et synthé yamaha en particulier)

7.2 Performances supplémentaires

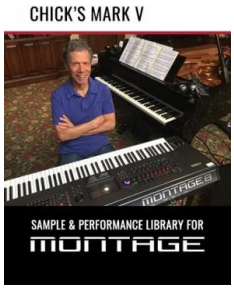
Vérifiez les éventuelles nouveautés sur https://www.yamahasynth.com/forum/resource-list-of-montage-sound-libraries-including-xf-xs

7.2.1 Libraries gratuites de Yamaha ou Easy Sounds 1103
7.2.2 Performances Moessieurs (Gratuites) 1114
7.2.3 « Legacy Serie » de Easy Sounds (32€ l'unite) 1140
7.2.4 « Premium Serie » de Easy Sounds (45 a 79€ l'unite) 1146
7.2.5 « Narf's Covers Sets » de Narf Sounds 1202
7.2.6 Cover Packs by Fabio / Synthonia (39 a 136€) 1221
7.2.7 « Vintage Keyboard Collection » de Purgatory Creek ($59) 1223
7.2.8 Barb and Co (10 a 29€) 1223
7.2.9 K-SOUND (de 50 a $125) 1225
7.2.10 « Pop Upright Piano » de MIDI Pyrates (69€) 1226
7.2.11 Keyboard Waves (15 a 30€ piece) 1226
7.2.12 « Bösendorfer Piano » for Montage (90€) 1227
7.2.13 « Abstrakt Horror » de Soundwaves (36€) 1229
7.2.14 « Blue Man Group Soundset » de Blue Man Group (40€) 1229
7.2.15 « American Grand » de Synthogy (90 €) 1230
7.2.16 Kapro (de 18 a 186€) 1230
7.2.17 Gospel Musicians (46 a 186€ piece) 1231
7.2.18 « PSC SongWriters Collection » de Perskovgaard (Gratuit) 1231
7.2.19 « Galactic Ascension » de Xtreme Sounds ($37) 1233
7.2.20 « D50 » par Francesco Monaco (16€) 1234
7.2.21 GRP Music Project (Antonio Antetomaso) 1234
7.2.22 « DX7 Collection » de M.C (gratuit) 1235
7.2.23 Adrian Charras (gratuit ou payant) 1236
7.2.24 « Rhodes Affair » de Michael Bannwart (88€) 1236
7.2.25 « MK I 1975 » de (8€) 1237
7.2.26 « Luigi's pack » de Luigi Maria Maesano (25€) 1237
7.2.27 « Essential Synth Sounds » de Keyboard Waves (25€) 1237
7.2.28 « Olszak Pack » de Wojtek Olszak (gratuit) 1238
7.2.29 Synthonia / SyntCloud 1240
7.2.30 Wavetables by Benis.it (gratuit) 1247

7.2.1 Libraires gratuites de Yamaha ou Easy Sounds

7.2.1.1 « Chick Corea Mark V » For Montage (Gratuit) 1104
7.2.1.2 « Montage Expanded » de Easy Sounds (Gratuit) 1104
7.2.1.3 « KAPRO 009 – CS80 for Montage » de Yamaha (Gratuit) 1107
7.2.1.4 « MOTIF XF Performances for MONTAGE » de Yamaha (gratuit) 1107
7.2.1.5 Sons pour MOTIF XS/XF de Yamaha (gratuit) 1108
7.2.1.6 « Vintage Machines » de Easy sounds (gratuit) 1108
7.2.1.7 « Complete DX7 Collection » de Easy Sounds (gratuit) 1112
7.2.1.8 « Bösendorfer 290 Imperial Grand Piano » de Yamaha (gratuit) 1113

7.2.1.1 « Chick Corea Mark V » For Montage (Gratuit)



https://usa.yamaha.com/products/music_production/synthesizers/montage/sound_library.html

With a meticulously-sampled re-creation of Chick Corea's customized Mark V electric piano (Fender Rhode) and the powerful Motion Control Synthesis engine in MONTAGE, these new Performances take on a new life and offer unlimited creative possibilities.

- ✓ 16 new Performances optimized for MONTAGE
- ✓ 1 LIVE SET

Extensive programming of the Motion Control system and use of the **Super Knob** allows this library to cover a lot of sonic ground

7.2.1.2 « Montage Expanded » de Easy Sounds (Gratuit)



https://usa.yamaha.com/products/music_production/synthesizers/montage/sound_library.html

Vidéo : https://youtu.be/_ljZZpVgsF4

MONTAGE Expanded was produced by Yamaha Music Europe in cooperation with EASY SOUNDS and Cool Webinars. It contains a high-quality compilation of Performances in different categories – from FM-X to Phat Analog to live keyboardist optimized Performances.

- ✓ 256 new Performances optimized for MONTAGE
- ✓ 256 LIVE SETS

« MONTAGE Expanded » est le premier « Promotion Soundset » pour le Yamaha MONTAGE. Il a été produit par Yamaha Music Europe en coopération avec EASY SOUNDS et Webinaires cool.

Caractéristiques du Promotion Soundset:

- ✓ 128 performances «DX7-Selection»
- ✓ 64 Performances «EASY SOUNDS» -Selection
- ✓ 64 webinaires Cool Performances «Multiple Choice»

« DX7 Selection » est basée sur 128 voix DX7 originales. C'est une sélection de catégories sonores comme le piano électrique, percussions chromatiques, guitare, orgue, cuivres et quelques plus. Après l'importation, ils ont été affinés avec des effets ainsi que des routages **Super Knob** appropriés.

La sélection **«EASY SOUNDS»** contient une sélection des groupes de sons premium Easy Sounds suivants:

- ✓ MONTAGE Phat Analog
- ✓ MONTAGE Xtasyn
- ✓ MONTAGE Live Instruments
- ✓ MONTAGE Nature du Chill

16 performances couvrent chacune une gamme stylistique très large et transmettre une bonne impression du Soundset correspondant.

Les versions MONTAGE de ces Soundlibraries sont basées sur les produits du même nom pour la Yamaha Série MOTIF, mais ont été largement développés en utilisant nouvelles fonctionnalités de MONTAGE. Toutes les performances sauf les « kits de batterie » contiennent une affectation **Super Knob**. Les performances multi-parts contiennent jusqu'à 8 scènes et 8 Parties, notamment des « parties FM-X ».

« Multiple Choice » comprend 64 nouvelles performances de Cool Webinars, réparties comme suit :

BEST OF BOTH WORLDS - FM-X et AWM2 (8 PERFORMANCES)

Ceci est une série de performances consistant en un AWM2 et une partie FM-X. La combinaison exceptionnelle des 2 moteurs sonores et la polyphonie complète de 128 les voix sont les principales caractéristiques de ces performances.

FM-X - FROM DIGITAL TO ANALOG (8 PERFORMANCES)

Comme son nom l'indique, ces performances attirent s'incliner du numérique vers l'analogique - mais exclusivement avec l'utilisation de FM-X-Parts.

KEYBOARDER'S ADVANTAGE (8 PERFORMANCES)

Cette compilation est destinée aux claviéristes en direct et contient des combinaisons Split et Layer typiques ainsi que certaines performances liées à la chanson.

GROOVY MONTAGE (16 PERFORMANCES)

Ces performances sont toutes basées sur des arpèges et utilisées les diverses possibilités des scènes, le **Super Knob**, ainsi que le moteur de synthèse Motion Control.

PIANOCOLLECTION DE Piano ET e-Piano (8 PERFORMANCES)

Cette compilation est une excellente base pour la création des couches avec des parties supplémentaires ou simplement 128 voix Performances à une partie.

CHILLIN 'PADS & SPHERES (8 PERFORMANCES)

Les séquences de mouvement sont utilisées dans ces performances pour fournir des ambiances intéressantes.

MUSICAL & SOUND EFFECTS (4 PERFORMANCES)

COOL 8Z DRUC KITS (4 PERFORMANCES)

Ces performances n'ont pas besoin de plus explication, leurs noms sont explicites.

Les **« Live Sets »** disponibles dans la librarie ont été programmés à partir de toutes les performances ci-dessus.

Le « Soundset » est disponible en tant que fichier USER et LIBRARY. Le bon côté de la bibliothèque, c'est qu'aucune des données utilisateur n'est écrasée. Les performances utilisent les « User Waveforms » dans une plage gérable de 172 MB. Pour plus d'informations ou une liste de tout le contenu s'il vous plaît reportez-vous au fichier Lisez-moi.

DÉTAILS

La programmation des Performance ont déjà duré presque 2 ans. En raison des mises à jour du micrologiciel publiées dans le entre-temps, certains ajustements étaient nécessaires. L'avantage c'est que les fonctionnalités du firmware 1,50 ont été exploitées.

Sur le plan stylistique, ces nouvelles performances couvrent un large spectre. Les performances des groupes listés ont été programmées avec des approches clairement différentes.

Par exemple, un aspect important pour «Keyboarder's Avantage » et le « Single-Part ... – Collection » était l'utilisation immédiate dans des situations réelles. Tant le son que le routage du contrôleur est optimisé pour la scène.

Les 16 nouvelles performances de «Groovy MONTAGE» sont basées sur les performances d'arpège typiques de la série MOTIF. Bien sûr, tous les nouveles fonctionnalités du MONTAGE sont utilisées. Ces performances sont généralement auto-explicatives, mais je voudrais néanmoins explicitement expliquer 2 caractéristiques spéciales.

Les performances «Pure FM-X ... Perience1» et «2» étaient programmé exclusivement sur la base de « FM-X-Parts ». Les parties de batterie sont également générées par le moteur FM. Ainsi il n'est pas possible de jouer les sons des parties de batterie avec un Drum map typique. Au lieu de cela, chaque partie de Drum produit un seul instrument, comme une grosse caisse ou une caisse claire. Seuls les toms synthés font exception ; différents les accords sont réalisés par les arpèges au sein de la partie.

La série «Club MONTAGE ...» peut être utilisée pour les morceaux de club sans échantillons vocaux. En plus des possibilités de mix habituelles avec Part-Mutes et le volume, certaines séquences de mouvement ont été utilisées pour créer d'autres variantes en conjonction avec des Arpeggios. Dans une partie, les séquences de mouvement peuvent être commutées indépendamment des scènes, ce qui ouvre des possibilités supplémentaires pour la progression du morceau.

TÉLÉCHARGER

Pour obtenir ce goodie gratuit, écrivez simplement un e-mail avec le mot-clé « MONTAGE Goodies » à: montagegoodies@easysounds.de
Après une inscription réussie, vous recevrez un e-mail de la part de EASY SOUNDS contenant le lien de téléchargement pour l'activation du contenu.

Pour la première fois, nous publierons également ce Soundset de promotion sur YamahaMusicSoft.com - il sera disponible gratuitement. Cliquez ici pour voir toutes les bibliothèques sonores MONTAGE sur YamahaMusicSoft.

Un aspect qui s'applique en principe aux 64 Performances est la démonstration exemplaire des possibilités de programme MONTAGE pour diverses applications musicales.

Mais maintenant : amusez-vous avec les performances. J'espere aussi au nom de Yamaha Music Europe et Peter Krischker (EASY SOUNDS) - que ce Soundset délivre quelque chose pour tous les goûts et besoins. En outre, j'aime répéter une suggestion que les lecteurs

réguliers pourraient connaître : Utilisez les Performances comme source d'inspiration pour la musique, également comme modèle pour vos propres variantes de performance.

Hans-Peter Henkel

7.2.1.3 « KAPRO 009 – CS80 for Montage » de Yamaha (Gratuit)



https://shop.usa.yamaha.com/en/p/downloadables/sound-expansion-library/synth-voice-libraries/cs80-montage

En mai 2018 Yamaha a offert aux détenteurs de Montage une nouvelle banque officielle dédiée à son « CS-80 » qu'ils peuvent télécharger sur yamahamusicsoft.com.

Démo Yamaha Sound Pack: CS-80 for MONTAGE Demo

NOTE : THIS SOUNDSET REQUIRES MONTAGE OS V1.6 OR HIGHER

The Yamaha CS-80 which was introduced in 1976 has been widely considered to be the greatest polyphonic synthesizer of all time. Indeed, it is a marvelous sound creating device heard on so many seminal recordings, especially of the 1970s and the 1980s.

Claus Kruse of YAMAHA was so kind to give YAMAHA's own CS-80 to Peter (aka our KApro team member Prof. Dr. Peter Jung), several years ago. Peter's work resulted in a widely known sample-based sound library for the MOTIF XF/MOXF synthesizer series.

Now, encouraged by Claus's request, Peter created a refurbished version of the original MOTIF XF/MOXF CS-80 library tailored to the MONTAGE!

Le « KApro 009 » comprend des versions Montage des 128 programmes déjà inclus dans les « Motif FX/MOXF » ainsi que 36 nouveaux programmes qui tirent parti du **Super Knob**, les molettes de **modulation** et de **pitch bend**, le **ruban** et l'**aftertouch**. Ces programmes utilisent également des « round robins » afin de minimiser l'effet mitraillette.

PACK DETAILS FOR MONTAGE:
- ✓ 1 LIBRARY/USER FILE
- ✓ 164 PERFORMANCES

Please see the PACK LIST for complete details.
- ✓ 1 User File, 1 Library File (same content in both)
- ✓ 164 Performances, based on 164 Parts, having a total of 440 different Scenes
- ✓ 1 Live Set: "KApro CS80" containing 7 pages of Performances
- ✓ 61 waveforms, with 1,179 keybanks
- ✓ 470MB of PCM data (uncompressed)

7.2.1.4 « MOTIF XF Performances for MONTAGE » de Yamaha (gratuit)

https://fr.yamaha.com/fr/products/music_production/synthesizers/montage/downloads.html
Tiré du fichier ReadMe.txt

The MOTIF XF Performance Collection for MONTAGE features all 512 Preset Performances from the MOTIF XF. The Performances take on new life within MONTAGE due to advantages like Pure Analog Circuit outputs, the Motion Control Synthesis Engine, new effects and the FM-X synthesizer engine. Each Performance has four Parts leaving you an additional four Parts to add additional layers, splits, drum grooves and more.

Full MOTIF XF/XS and MOXF compatibility and the ability to load Voices and Performances from vintage FM synthesizers like DX7, DX7II, and TX816 using the FM Converter app give MONTAGE users access to more sounds than any other hardware synthesizer on Earth.

The MOTIF XF Performances for MONTAGE are available as a Library file (X7L) and a User file (X7U).

IMPORTANT!

Please back up your MONTAGE before loading the MOTIF XF Performance Collection. When you load the User format file, all User data will be replaced.• h

7.2.1.5 Sons pour MOTIF XS/XF de Yamaha (gratuit)

Les banques Motif XF et Motif XS sont compatibles avec le Yamaha Montage !
Néanmoins certaines voices des banques « Inspiration in a flash » ou « CP1 » ont un cryptage spécifique Motif XF et ne peuvent pas être utilisées (pas de son quand vous jouez).

On trouvera notamment une liste de ces banques sur : https://www.moessieurs.com/banques-xf-xs-montage.html

7.2.1.6 « Vintage Machines » de Easy sounds (gratuit)



Cette librairie présentée dans le numéro de mai 2021 de la revue « Music Production Guide », reproduit le son de Drum Machines vintage, à partir des seules waveforms internes du Montage/MODX.

La librairie se télécharge avec les identifiants communiqués par Easy Sounds en réponse à un mail envoyé à montage@easysounds.de avec l'objet « Montage_Free ».

Traduction de l'article de Hans-Peter Henkel
https://www.musicproductionguide.eu/MPG/MusicProductionGuide_2021_05_EN.pdf

Nous avons préparé un petit package surprise pour tous les fans de vieilles « machines à rythmes » et de cadeaux : « VINTAGE MACHINES » est une petite bibliothèque de sons gratuite pour MONTAGE et MODX avec le contenu de

- 16 performances au total, contenant…
    - 12 performances à une seule partie

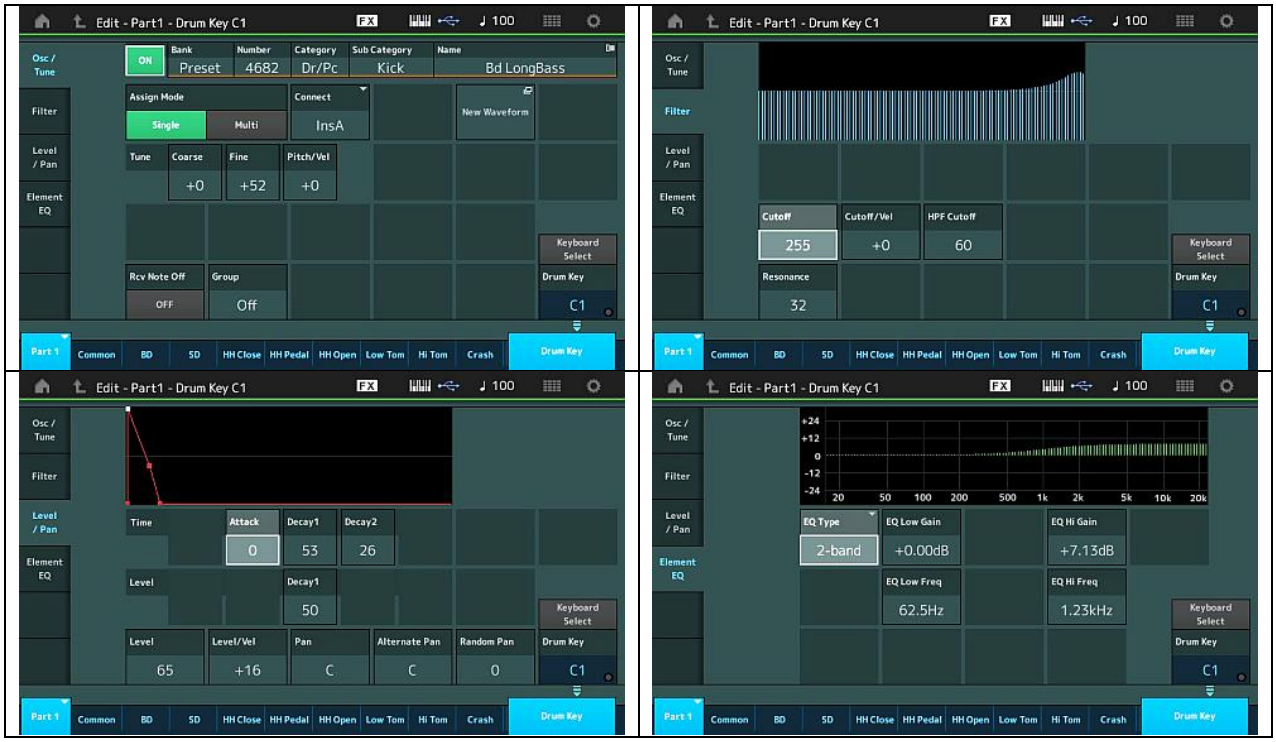
    - 4 performances multi-parties (3 parties)
- 64 arpèges utilisateur
- 64 fichiers MIDI (données des arpèges utilisateur)

L'accent est mis sur deux Machine Drums légendaires, le LinnDrum LM-1 et 2, et le Roland CR-78, ainsi qu'une approche sonore du synthétiseur de basse Roland TB-303. Une partie de ce contenu est également incluse dans les bibliothèques EASY SOUNDS « Nostalgia » et « Evolution ».

7.2.1.6.1 Comment ça a commencé 1109
7.2.1.6.2 Into the groove 1110
7.2.1.6.3 BASSLINES 1110
7.2.1.6.4 Télécharger 1112

7.2.1.6.1 Comment ça a commencé

Inspiré par quelques vidéos d'internet, j'étais déjà préoccupé en janvier 2020 par la question de savoir s'il était possible de reproduire le charme particulier des anciens « trésors de rythme » sans utiliser de formes d'onde utilisateur. J'ai donc commencé à rechercher dans les formes d'onde prédéfinies les échantillons correspondants et j'ai rapidement trouvé divers sons de base tels que grosse caisse, caisse claire, charleston, etc. De plus j'ai utilisé des échantillons des machines d'origine pour une comparaison directe. MONTAGE et MODX ont des paramètres complets pour la programmation des sons de batterie répartis sur la plage de clavier C0-C6, soit pour 73 (!) instruments de batterie individuels.

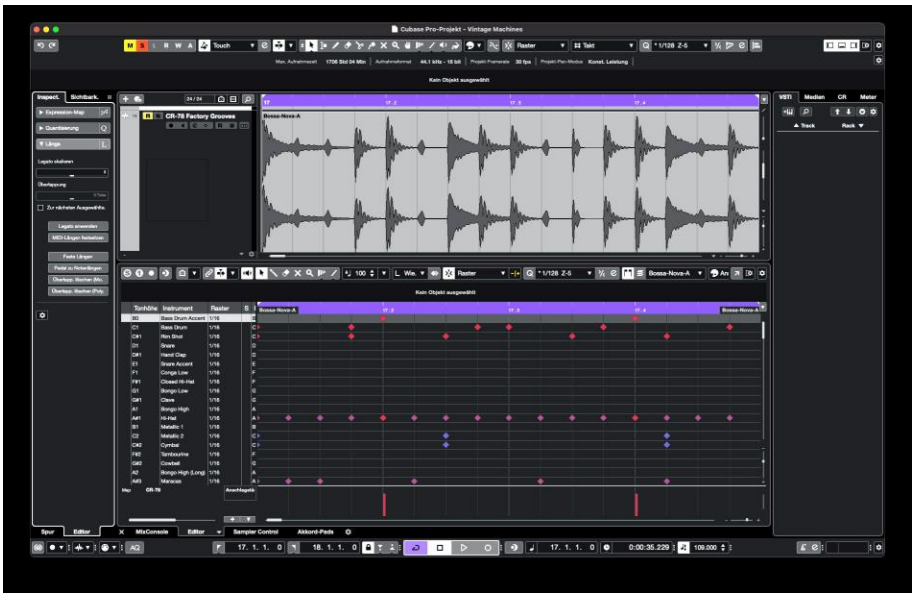


Après avoir sélectionné une forme d'onde prédéfinie appropriée, j'ai travaillé les sons en détail à l'aide de ces paramètres pour qu'ils correspondent le plus possible à l'original. J'ai gardé les affectations de clavier standard, de sorte qu'il y ait une compatibilité étendue avec le matériel

MIDI existant et un grand nombre d'arpèges prédéfinis. Les tableaux de toutes les variantes sont inclus dans le fichier ReadMe du téléchargement.

7.2.1.6.2 Into the groove

A l'époque, comme aujourd'hui, non seulement les sons mais aussi les motifs prédéfinis programmés en usine ont contribué de manière significative au succès des ventes. Beaucoup de ces grooves peuvent être trouvées 1:1 ou seulement légèrement adapté dans les productions musicales populaires. Certains de ces grooves prédéfinis des anciennes boîtes à rythmes sont compatibles avec la musique dance. Néanmoins, je n'ai pas manqué l'occasion de reprogrammer une grande partie de ces grooves.



Soit dit en passant, cela aide également lors de la programmation des sons de batterie. Il vaut la peine de vérifier les sons dans leur contexte pendant que l'arpège est en cours d'exécution, puis de les ajuster à votre guise.

Une liste des 64 arpèges utilisateur se trouve également dans le fichier ReadMe.

7.2.1.6.3 BASSLINES

Au cours de mon travail sur les kits de batterie vintage, j'ai eu l'idée d'intégrer un autre modèle légendaire et unique de l'époque, le Roland TB-303. Nous travaillions déjà sur les bibliothèques EASY SOUNDS « Nostalgia » et « Evolution » et utilisions les nouvelles formes d'onde utilisateur, qui sont la base des deux bibliothèques de sons. Pour ce cadeau, j'ai « converti » les performances en question en formes d'onde prédéfinies.

Pour les performances de la ligne de basse, nous avons mis en œuvre le concept de « Magic Knobs », que Peter Krischker avait développé pour « Nostalgia ». Cela permet un accès direct aux paramètres les plus importants avec les 8 boutons assignables, qui - dans le cadre de ces possibilités - activent le « jamming » typique de TB pendant que l'arpège est en cours d'exécution. Des détails sur « Magic Knobs » peuvent être trouvés dans un article séparé de notre Guide de production musicale, numéro 2021-03. Vous pouvez télécharger ce numéro au cas où en utilisant le lien suivant :

https://www.musicproductionguide.eu/MPG/MusicProductionGuide_2021_03_FR.pdf

Les quatre performances multi-parties contiennent chacune l'un des kits de batterie vintage, une variante des performances de la ligne de basse et un arpège de synthétiseur. Ces performances sont idéales comme modèles pour les ajustements ou pour ajouter d'autres parties.



Library Performances

No.	Name	Parts
1	Emulated CR-78 Kit 1	1
2	Emulated CR-78 Kit 2	1
3	Emulated CR-78 Kit 3	1
4	Emulated CR-78 Kit 4	1
5	Emulated LinnKit 1	1
6	Emulated LinnKit 2	1
7	Emulated LinnKit 3	1
8	Emulated LinnKit 4	1
9	T'Bee Vintage 1	1
10	T'Bee Vintage 2	1
11	T'Bee Vintage 3	1
12	T'Bee Vintage 4	1
13	Vintage Moods 1	3
14	Vintage Moods 2	3
15	Vintage Moods 3	3
16	Vintage Moods 4	3

Library Arpeggios

CR-78		LM-1/2	
No.	Name	No.	Name
1	A-Beguine	33	LD-1
2	A-Foxtrot	34	LD-2
3	A-Mambo	35	LD-3
4	B-Cha-Cha	36	LD-4
5	B-Rumba	37	LD-5
6	B-Tango	38	LD-6
7	Boogie-A	39	LD-7
8	Boogie-B	40	LD-8
9	Bossa-Nova-A	41	LD-9
10	Bossa-Nova-B	42	LD-10
11	Disco-1-A	43	LD-11
12	Disco-1-B	44	LD-12
13	Disco-2-A	45	LD-13
14	Disco-2-B	46	LD-14
15	Enka-A	47	LD-15
16	Enka-B	48	LD-16
17	Rock-1-A	49	LD-17
18	Rock-1-B	50	LD-18
19	Rock-2-A	51	LD-19
20	Rock-2-B	52	LD-20
21	Rock-3-A	53	LD-21
22	Rock-3-B	54	LD-22
23	Rock-4-A	55	LD-23
24	Rock-4-B	56	LD-24
25	Samba-A	57	LD-25
26	Samba-B	58	LD-26
27	Shuffle-A	59	LD-27
28	Shuffle-B	60	LD-28
29	Slow-Rock-A	61	LD-29
30	Slow-Rock-B	62	LD-30
31	Swing-A	63	LD-31
32	Swing-B	64	LD-32

7.2.1.6.4 Télécharger

Le téléchargement gratuit de « Vintage Machines » peut être commandé par en écrivant un e-mail contenant le mot-clé « MONTAGE GRATUIT » à : montage@easysounds.de

Vous recevrez un e-mail d'EASY SOUNDS avec accès à le dossier de téléchargement « Montage_Free ».
Ouvrez le répertoire « MONTAGE_MODX_VintageMachines ».
Veuillez également lire le PDF fourni avec les instructions d'installation.

Amusez-vous à groover !

Hans-Pierre Henkel

7.2.1.7 « Complete DX7 Collection » de Easy Sounds (gratuit)



Information importante :

CECI N'EST PAS UNE BIBLIOTHÈQUE NATIVE MONTAGE OU MODX !

Les banques de sons originales du DX7 ont été simplement créées à l'aide du Yamaha FM Converter et stockées dans deux fichiers Library, sans aucune adaptation au Montage/MODX.

Le contenu de « DX7 Complete Collection » est une compilation des banques de sons DX7 originales suivantes :

- Voix d'usine DX7 (8 banques à 32 voix DX7)
- Best DX Collection (10 banques à 32 voix DX7)
- DX7 Super Collection (9 banques à 32 voix DX7)

Les listes des 864 voix sont fournies ci-après.

Toutes ces voix DX7 originales ont été converties au format MONTAGE/MODX et fournies en tant que fichiers de bibliothèque. Elles n'ont été éditées avec aucune des fonctionnalités des moteurs sonores MONTAGE / MODX telles que les effets, le moteur de synthèse de contrôle de mouvement, etc. Les « performances » Single Part n'ont même pas été catégorisées.

Nota :

La librairie promotionnelle gratuite « MONTAGE Expanded » contient notamment 128 des voix de « Complete DX7 Collection ». Elle est décrite au paragraphe 7.2.1.2 ci-dessus.

Notez bien que ces 128 voix DX7 incluses dans « MONTAGE Expanded » sont communes avec celles contenues dans « Complete DX7 Collection ».

7.2.1.8 « Bösendorfer 290 Imperial Grand Piano » de Yamaha (gratuit)



https://usa.yamaha.com/products/music_production/synthesizers/montage/sound_library.html#product-tabs

Yamaha est heureux d'annoncer la bibliothèque Bösendorfer 290 Imperial Grand Piano. Fabriqué à Vienne en utilisant les techniques exclusives de travail du bois de Bösendorfer, l'Imperial 290 présente un son viennois - un son typiquement chaleureux - parfait pour jouer Brahms, Beethoven et Oscar Peterson.

- 16 nouvelles Performances optimisées pour le MONTAGE
- Un LIVE SET
- La modification de l'acoustique de la pièce du piano en temps réel via le Super Knob rend la bibliothèque idéale pour une utilisation dans une grande variété de situations musicales.

7.2.2 Performances Moessieurs (Gratuites)

http://www.moessieurs.com/download-moessieurs-perf-montage-connect.html

Ces performances sont disponibles au choix :

- ✓ en téléchargement sur le site Moessieurs au format « Montage Connect » (ne peuvent pas être chargés sur votre Montage depuis une clef usb, il faut utiliser le logiciel « Montage Connect » en liaison USB avec votre Montage),
- ✓ ainsi que dans l'application « Soundmondo » ! (en ligne et iOS Cf. § 4.25 ci-dessus)

7.2.2.1 « Get Lucky » de Daft Punk 1115
7.2.2.2 « Africa » - Toto 1115
7.2.2.3 « In the Air Tonight » - Phil Collins 1116
7.2.2.4 « Long Train Running » - Doobie Brothers 1116
7.2.2.5 « Fresh » - Kool and the Gang 1117
7.2.2.6 « Where the Streets Have No Name » - U2 1117
7.2.2.7 « One » - U2 1117
7.2.2.8 « Purple Rain » - Prince 1117
7.2.2.9 « Let's Dance » de David Bowie 1118
7.2.2.10 « Nether Too Much » - Luther Vandross : 1119
7.2.2.11 Bon Jovi – « Keep the Faith » 1119
7.2.2.12 Alan Parson Project – « Sirius / Eye in the Sky » 1121
7.2.2.13 « Smooth Criminal » - Michael Jackson : 1121
7.2.2.14 « Bad Girls » - Donna Summer 1122
7.2.2.15 « True Colors » - Cindy Lauper 1122
7.2.2.16 « Promiss you made » - Cook Robin 1122
7.2.2.17 « Stop Loving You » - Toto 1123
7.2.2.18 « Téléphone » - Mix 1124
7.2.2.19 « Rock With You » - Michael Jackson 1125
7.2.2.20 « Halo » - Beyonce 1126
7.2.2.21 « 99 Luftballons » - Lena 1128
7.2.2.22 « Torn » - Nathalie Imbruglia 1129
7.2.2.23 « Give me the Night » - George Benson 1129
7.2.2.24 « Mercy Street » - Peter Gabriel : 1130
7.2.2.25 « Say You Won't Let Go » - James Arthur 1130
7.2.2.26 « Shape of You » - Ed Sheeran : 1131
7.2.2.27 « Careless whispers » - George Michael 1131
7.2.2.28 « Hold the Line » - Toto 1132
7.2.2.29 « The Wall » - Pink Floyd 1132
7.2.2.30 « Ride Like the Wind » - Christopher Cross 1132
7.2.2.31 « Deep Water » - Incognito 1133
7.2.2.32 « Hot Stuff » - Donna Summer 1133
7.2.2.33 « Billie Jean » - Michael Jackson 1133
7.2.2.34 « Beat it » - Michael Jackson 1134
7.2.2.35 « Just My Imagination » - The Cranberries 1135
7.2.2.36 « Call Me » - Blondie 1135
7.2.2.37 « Treasure » - Bruno Mars 1136
7.2.2.38 Editions Moessieurs du piano CFX 1136
7.2.2.39 « Feel » - Robbie Williams 1137
7.2.2.40 « Le Freak » - Chic 1137
7.2.2.41 « Wicked Games » - Chris Isaak 1138
7.2.2.42 « Crazy » - Seal 1138

7.2.2.43	« Don't stand so closed to me » - Police	1138
7.2.2.44	« Happy » - Pharel Williams	1139
7.2.2.45	« How Deep is Your Love »	1139
7.2.2.46	« Maniac » - Mickael Sambelo	1139
7.2.2.47		1139

7.2.2.1 « Get Lucky » de Daft Punk

https://www.youtube.com/watch?v=1xhsT9pcp38



Performance à 4 « parts » sous Keyboard Control avec 3 « Scene Memory ».
Get Lucky piano est une édition du CF3II et se joue de C-2 à C4.

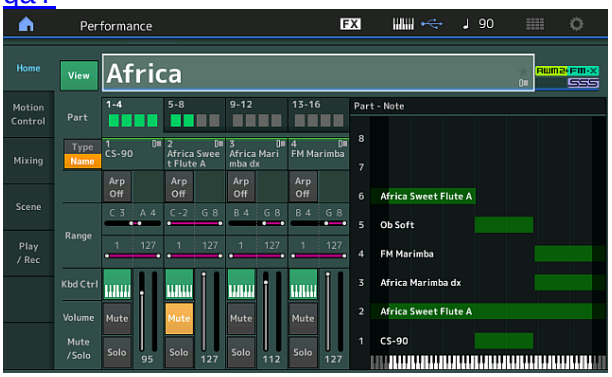
Get Lucky Lead permet de jouer le son lead à la fin du morceau, c'est un preset édité.
Les « parts 3 et 4 » sont le Funky Vocoder toutes 2 éditées de manière différente pour les réglages vocoder à jouer en chantant sur la partie piano.

- ✓ « SCENE 1 » : permet de jouer le piano et le lead sans vocoder.
- ✓ « SCENE 2 » : ajoute sur la partie piano le vocoder édité dans les graves.
- ✓ « SCENE 3 » : ajoute au 1er vocoder un 2ème vocoder plus aigüe car sur le Montage on peut avoir plusieurs vocoder de façon simultanée.

http://www.moessieurs.com/download/montage_connect/moessieurs/Get_Lucky.zip

7.2.2.2 « Africa » - Toto

https://www.youtube.com/watch?v=FTQbiNvZgaY



Pour rejouer le morceau bien connu de Toto, cette performance se compose de 6 parts :

- ✓ pour le Brass synth, 2 synth Brass en layer CS90 et OB Soft.
- ✓ pour la flute, Africa Sweet Flute A, une est en split sur la « scéne 1 » avec les brass synth et marimba afin de jouer sur le 2ième couplet la flute à la main gauche avec les accords de Brass Synth, l'autre est en solo sur la « scene 2 » pour jouer le solo.

Pour ma part pour le solo je préfère avoir seulement la flute et pas un layer flute et marimba.

- ✓ pour les marimbas, 2 parts sont en layer, FM Marimba qui est une part FM-X est Africa Marimba Dx qui est une part AWM2. Ce son est en split avec les brass synth sur la partie droite du clavier.

Seul le brass synth peut recevoir les données de sustain afin de maintenir le son de synth brass lorsque vous jouez les marimbas.

http://www.moessieurs.com/download/montage_connect/moessieurs/Africa.zip

7.2.2.3 « In the Air Tonight » - Phil Collins

La performance se compose de 7 parts, 3 pads pour la main droite de E3 à G8.
La copie des 3 mêmes parts sert également à la main gauche de D2 à D3.
Les pads main gauche répondent au sustain, ceux de la main droite non.

https://www.youtube.com/watch?v=IeDMnyQzS88



Ceci permet à la fin de morceau de tenir le double D à la main gauche avec le Sustain et de jouer à la main gauche la « part 7 » qui est une basse FM-X pendant que la main droite continue à jouer les accords.

L'ensemble des parts a été édité et une motion seq apporte des effets sur les pads.
http://www.moessieurs.com/download/montage_connect/moessieurs/In_the_Air_Tonight.zip

7.2.2.4 « Long Train Running » - Doobie Brothers

Cette performance se compose d''une seule part d'orgue éditée. Plutôt que de jouer le solo Harmonica avec un son d'harmonica, je préfére le jouer avec l'orgue.
http://www.moessieurs.com/download/montage_connect/moessieurs/Long_train_running.zip

https://www.youtube.com/watch?v=m4tJSn0QtME



7.2.2.5 « Fresh » - Kool and the Gang

https://www.youtube.com/watch?v=sTJ1XwGDcA4



La performance se compose de 4 parts, 1 FM-X et 3 AWM2, il y a 2 scenes, la « scene 1 » permet de jouer sur le couplet le brass synth avec Delay sur toute l'étendue du clavier, au refrain activez la « scene 2 » :

- ✓ main droite le son FM-X de B1 à E2 et le Pop bell de F2 à G8,
- ✓ main gauche : l'E-piano en accord de C-2 à A1.

http://www.moessieurs.com/download/montage_connect/moessieurs/Fresh_kool_and_the_gang.zip

7.2.2.6 « Where the Streets Have No Name » - U2

https://www.youtube.com/watch?v=uDkBzkA9L4s



Cette performance se compose de plusieurs parts en layer, le **Super Knob** permet de monter progressivement le volume des instruments pour l'intro et la fin du morceau.

http://www.moessieurs.com/download/montage_connect/moessieurs/Where_the_Streets_have_no_name.zip

7.2.2.7 « One » - U2

https://www.youtube.com/watch?v=xh-ACkYmdc4



Cette performance est une variation très simple de Seattle Section pour jouer ce morceau de U2, la plage du **Super Knob** a été réduite pour jouer en douceur le début puis ajouter des instruments sur le refrain.

http://www.moessieurs.com/download/montage_connect/moessieurs/One.zip

7.2.2.8 « Purple Rain » - Prince



Cette performance se compose de 2 FM EP pour assurer la stéréo, 1 pad choir s'ajoute via le **Super Knob** pour les refrains.

http://www.moessieurs.com/download/montage_connect/moessieurs/Purple_Rain.zip

https://www.youtube.com/watch?v=0iAisyQzw8c

7.2.2.9 « Let's Dance » de David Bowie

https://www.youtube.com/watch?v=VbD_kBJc_gI

Performance à 5 parts :

- ✓ Les parts 1 et 2 sont les composantes de la section cuivre avec un effet Delay de F3 à G8.
- ✓ La part 3 est l'orgue de F3 à G8.
- ✓ Les parts 4 et 5 sont les composantes de la section sax de C-2 à E3.



La « Scene Memory 1 » vous permet de jouer en split la section cuivre et la section de saxophone :



La « Scene Memory 2 » vous permet de jouer en split l'orgue et la section de saxophone.

Le **super Knob** tourné plus vers la droite renforce le son de la section cuivre.



7.2.2.10 « Nether Too Much » - Luther Vandross :



Performance à 5 parts :

- ✓ Les parts 1, 2 et 3 qui sont les composantes du Piano Bösendorfer Imperial Pop Rock de F0 à G8.
- ✓ La part 4 ajoute un layer d'ensemble de cordes de E2 à G8.
- ✓ La part 5 est le click start qui sert à lancer le tempo au début du morceau sur le E0

https://www.youtube.com/watch?v=uv7y6PKEYms

Vous pouvez télécharger la performance "click start" et son arpège spécifique en Library pour l'importer en User ici : Click Start

Cette performance utilise le piano Bösendorfer, il est très peu probable que les waveforms associées à ce piano soit dans la même library que sur mon Montage ou mon MODX et sur les mêmes emplacements.
Suivez le didacticiel Moessieurs pour apprendre comment assigner vos parts du Bosendorfer et le click start pour utiliser pleinement cette performance :

SoundMondo comment réassigner des parts qui utilisent des samples/waveforms

- Mis à part le piano les parts ont été éditées, la performance pour les effets system et Master.

7.2.2.11 Bon Jovi – « Keep the Faith »



Performance à 7 parts et à 2 « Scene » Memory.

La première permet de jouer les parts 1, 2 et 3 qui sont les composantes du Piano Bösendorfer Imperial Pop Rock pour les couplets et refrains, le piano joue seul sur l'introduction du morceau :

- ➢ Au début du premier couplet vous ajoutez le pad FM-X qui est en part 4 avec la **molette de modulation** :



https://www.youtube.com/watch?v=eZQyVUTcpM4

➢ Ensuite vous ajoutez l'orgue FM-X qui est en part 6 au milieu du premier couplet avec le **Super Knob** :

- L'ensemble Piano/Pad/Orgue joue sur tous les couplets et refrains suivants à l'exception des deux ponts.



La deuxième « Scene Memory » sert pour les deux ponts, avec à la main droite la part 5 de Chœurs pour le premier pont et à la main gauche le Pad FM-X seul pour le deuxième pont :

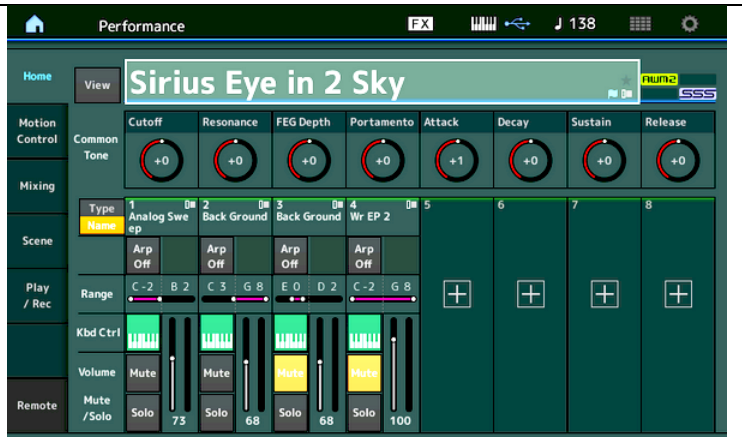
Cette performance utilise le piano Bösendorfer, il est très peu probable que les waveforms associées à ce piano soit dans la même library que sur mon Montage ou mon MODX et sur les mêmes emplacements.

Suivez le didacticiel Moessieurs pour apprendre comment assigner vos parts du Bosendorfer pour utiliser pleinement cette performance :

« SoundMondo » comment réassigner des parts qui utilisent des samples/waveforms

- Mis à part le piano les parts ont été éditées, la performance pour les effets system et Master.

7.2.2.12 Alan Parson Project – « Sirius / Eye in the Sky »



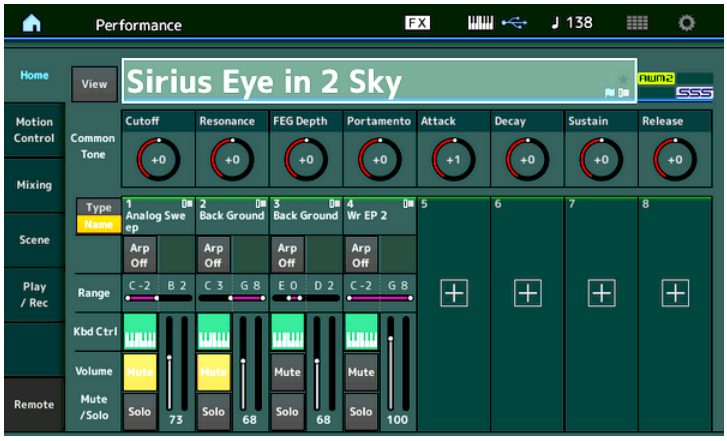
https://www.youtube.com/watch?v=jdyto5rf0HU

Performance à 4 parts et à 2 « Scene Memory » :
La première permet de jouer les parts 1 et 2 pour Sirius qui est l'introduction du morceau.

- ✓ La part 1 est l'Analog Sweep pour jouer le synth bass de C-2 à B2.
- ✓ La part 2 est la section de cordes Back Ground pour jouer les notes de cordes de C3 à G8.

A noter que je ne joue pas dans mon groupe les déliés Electric Piano.
La deuxième « Scene Memory » permet de jouer Eye in the Sky après Sirius :

- ✓ La part 4 est un Wurlitzer le « WR EP2 » dont je n'ai pris que la part 1. Ce n'est pas le son d'origine mais je trouve qu'il sonne très bien sur le morceau comme nous le jouons dans le groupe.
- ✓ La part 3 est toujours l'ensemble de cordes Back Ground mais pour jouer uniquement à la main gauche de E0 à D2 en layer avec le WR EP2, la part est décalée d'une octave vers le haut en Pitch.



Toutes les parts ont été éditées au niveau des effets d'insertion, la performance pour les effets system et Master.

7.2.2.13 « Smooth Criminal » - Michael Jackson :



https://www.youtube.com/watch?v=h_D3VFfhvs4

Performance à 5 parts :

- ✓ Bass Morpher joue de G0 à E1, c'est le synth bass qui est joué en sus du son de basse.
- ✓ Brass Section et Hybrid Section sont en layer de F1 à D3 pour jouer les déliés de Synth Brass.
- ✓ T Brass et PWM Strings sont en layer de E3 à G8 pour jouer le pad.

Les notes de E0 à F0 sont laissées libres pour lancer les deux samples FX du morceau, un en introduction et l'autre sur le pont instrumental, si vous avez ces samples vous pouvez les associer à la performance sur une part de Drum Kit et les assigner sur ces notes qui sont libres.

7.2.2.14 « Bad Girls » - Donna Summer



https://www.youtube.com/watch?v=HzxW4eu9heY

Performance à 3 parts.
Jamiroquaï a aussi effectué une belle reprise de ce standard.

La part 3 de piano constitue le corps principal de la performance, les parts 1 et 2 de brass et string sont contrôlées par le **super Knob** et viennent s'ajouter au son de piano.
Si vous avez la banque Phoenix Brass de Keyboard Waves, vous pouvez remplacer le preset « Brass Section » par la part « Phoenix Sforzando ».

7.2.2.15 « True Colors » - Cindy Lauper



https://www.youtube.com/watch?v=LPn0KFlbqX8

Cette performance à 6 parts me sert pour jouer le morceau de Cindy Lauper "True Colors", elle est joué dans notre quatuor guitare/chant/cajon et Montage, je ne reprend donc pas tous les sons et arrangements du morceau original.

C'est une bonne base de départ avec 5 parts FM-X et une AWM2.

La part 7 est « Click Start », ce click sert à lancer le morceau et donner le tempo au quatuor, elle utilise un arpège User 1/2/3/4 que vous allez devoir recréer.

7.2.2.16 « Promiss you made » - Cook Robin



https://www.youtube.com/watch?v=3pk3A_QSINI

Performance à 2 parts :

Le son du pad ne prend pas toutes les composantes d'origine car nous le jouons en quatuor acoustique plus intimiste (Cajon, guitare, voix et Montage) le pad est donc plus "léger" pour ne pas prendre trop de place dans le mixage et n'a pas tous les effets de la chanson originale, c'est un bon point de départ si vous comptez le jouer dans un groupe de reprise pop rock,
Le **Super Knob** contrôle le Cutoff et la résonance des parts.

7.2.2.17 « Stop Loving You » - Toto



Performance à 8 parts.

- Pour l'intro et les couplets en « Scene » Memory 1 :
  - ✓ Part 1 et 2 Piano FM, un preset édité avec la part 1 pannée à gauche et la 2 à droite pou run effet simili stéréo jouées de C-2 à E5.
  - ✓ Part 3 et 8 les PWM String légrement éditées qui jouent également de C-2 à E5 en layer avec le piano FM, la part8 est une octave plus haut que la 3.

https://www.youtube.com/watch?v=bYr3OJOXk60

  - ✓ Part 5 et 6 deux Synth Bell AWM2 les Synth Bell 2 et 3 qui jouen tne layer de F5 à G8 à jouer entre l'intro et le premier couplet.
  - ✓ Part 7 le synth Brass pour le solo Hybrid Section légérement édité se joue entre C-2 et E5, il est muté sur cette Scene Memory.

- La « Scene » Memory 4 sert pour jouer les refrains, les volumes des PWM Strings sont plus élévés surt cette Scene Memory ;



- La « Scene » Memory 2 permet de jouer le solo synth brass, toutes les autres parts sont mutées :



- La « Scene » Memory 3 permet de jouer uniquement des Synth Strings sur le début du refrain qui suit de peu le solo de brass Synth :



7.2.2.18 « Téléphone » - Mix



Mix n'est pas un morceau du groupe Français Téléphone, c'est en fait une performance que j'utilise pour enchainer "Ca c'est vraiment toi" et "Argent Trop Cher"

Voilà une performance pour un morceau qui n'utilise pas de clavier, on est donc dans l'imagination de ce qui peut sonner avec ces deux morceaux de la culture rock Française, et pour ces morceaux, j'aime utiliser le Wurlitzer.
Mais sur "Argent trop cher", sur le Motif XF j'utilisais aussi un son de pad avec phaser pour les débuts de couplets et le pont.
J'ai voulu retrouver cet esprit mais en gardant le Wurlizer et dans mes recherches avec le Montage je trouve la performance "Ring Echo EP" qui est une nouvelle performance de l'OS 2.00.

L'idée de l'auto knob me plait mais pas avec les paramètres de destination de la performance d'origine.

Elle se compose de deux partis Wurlitzer où j'ai modifié les effets pour retirer le Delay Common et celui de la part 2 passe en Cross Delay, les ring Modulator des deux parts sont remplacés par des VCM Phaser, contrôlé par la Motion sequence du Super Knob que j'ai également édité au niveau des pas.
J'ai laissé les autres paramètres de base que le Super Knob contrôlait car ils vont bien dans l'esprit de ce que je souhaite faire.

Le Variation system est maintenant un Chorus SPX en lieu et place d'un autre delay et l'Ins B de la part 1 non utilisé se voit attribué une distorsion made in England "British Legend" en réglage Clean qui lui convient très bien.

Pour "Ca c'est vraiment toi", je n'utilise pas la Motion Sequence du **Super Knob**.

Par contre pour "Argent trop cher" sur chaque début de couplet et sur le pont, elle délivre tout son ouvrage.

C'est performance est un bon exemple de ce qu'on peut éditer à partir d'une performance preset pour se l'approprier et l'utiliser sur un morceau spécifique.

7.2.2.19 « Rock With You » - Michael Jackson



https://www.youtube.com/watch?v=5X-Mrc2l1d0

Performance à 8 parts

Il faut 2 claviers pour jouer cette performance, en effet les alternances EP/cordes, cordes/brass, cordes/flutes, EP/cordes ... rendent assez nombreuses l'utilisation des « Scene » Memory. C'est possible mais il faut créer un nombre important de « Scenes » voire utiliser plusieurs Performances à partir de cette base avec une « Scene » Memory dédiées pour utiliser le SSS.
Il est nettement plus simple de gérer les 4 groupes de sons avec 2 claviers si vous les avez.

- ✓ La part 1 est le preset FM Roads, une Part FM-X légèrement éditée avec le Keyboard Control "Off", j'ai pour habitude de gérer les sons joués depuis le Motif XF8 via son mode master, je n'ai donc pas fait de split sur cette part, mais vous devrez en faire un car les cordes qui sont en part 3 doivent également être placées sur le deuxième clavier.

- ✓ La part 2 est la Sweet Flute, éditée plus en profondeur pour la rendre un peu plus "pop", elle est jouée en layer depuis le clavier du Montage avec la part 8 Wind Synth de D3 à G8.

- ✓ La part 3 est la section corde, légèrement éditée avec le Keyboard Control "Off", j'ai pour habitude de gérer les sons joués depuis le Motif XF8 via son mode master, je n'ai donc pas fait de split sur cette part, mais vous devrez en faire un car le FM EP qui est en part 1 doit également être placé sur le deuxième clavier.elle sert aussi bien à jouer les accords tenus que les déliés.

  Si vous avez la banque « Disco Strings », vous pouvez remplacer cette part par le « Slow Strings », j'ai d'ailleurs ajouté pour ma part une 9eme part Slow Strings sur la performance qui est sur mon Montage où les accords tenus et les déliés sont gérés différemment au niveau du volume en étant splitté.

- ✓ Les part 4 et 5 « Jazzy Flugel AF1 » et « Baby Trumpet » sont en layer de C-2 à C3 sur le Montage et servent pour jouer les notes de cuivres sur le refrain et pendant les couplets.

- ✓ Les parts 6 et 7 sont contrôlées par le **Super Knob** sur la gestion du volume, Accent mf-f all AF et « Trombones Swell », sur le pont ont doit jouer des staccs pour les cuivres en accord, elles apportent un côté plus punchy, pour ma part je continue ensuite pour les refrains qui suivent à les garder actives via le Super Knob.

7.2.2.20 « Halo » - Beyonce



Performance à 8 parts.
Il faut connaitre où être en train d'apprendre le morceau pour l'utiliser.
Si vous ne connaissez pas le morceau et sa structure vous aurez des difficultés à comprendre comment il s'articule en gestion des sons.
Pour cette performance je vous propose deux options, les deux performances sont dans le fichier .zip à télécharger

https://www.youtube.com/watch?v=bnVUHWCynig

Une « performance » pour jouer le morceau en partie sur le Montage, en partie sur un clavier midi connecté au Montage, de préférence un 88 notes touché lourd puisqu'il prend en charge notamment la partie piano, pour cette option l'utilisation de la pédale FC7 connectée en prise FC2 est fortement recommandée pour contrôler le Super Knob.

- ✓ Les parts 1/2/4/5/6/7 et 8 sont jouées depuis le clavier midi, vous aurez donc besoin d'un clavier midi qui gère 6 zones sur les canaux midi 1/2/4/5/6/7/8.
- ✓ Les parts 7 et 8 Synth Bass FX sont contrôlées au niveau du volume par le Super Knob et sont jouées sur les couplets et refrains à la main gauche avec toutes les autres parts.
- ✓ La part 3 le Lead est jouée sur la partie droite du Montage au Refrain à partir du C3, à l'intro et après le premier refrain vous pouvez jouer les parts 4/5/6 qui constituent le pad en layer à la main gauche entre C-2 et B3.
- ✓ La part 1 de piano est jouées sur toute la gamme du clavier midi connecté, le string Ensemble de C-2 à B2 à la main gauche et le layer de pad 4/5/6 entre C-2 et B3.

C'est l'option que j'utilise.

Une « performance » pour jouer le morceau en totalité depuis le Montage avec quatre Scene Memory, option moins facile car vous devez utiliser la main gauche pour changer les scenes memory ce qui sur certains moment de changement du morceau est assez difficile à réaliser.

L'option qui permet de faciliter le changement est d'assigner une pédale foot switch de type FC5 en prise foot switch et de créer plusieurs copies de la performance avec les scene memory et d'enregistrer chaque performance sur une Scene Memory différente.
Ensuite assignez chaque performance à un Live Set et utilisez la pédale FC5 pour passer d'une performance à la suivante. Il vous faudra gérer le sustain d'un pied pour le piano notamment et la FC5 de l'autre pied.

- Pour l'intro Pad la « Scene 1 » Mute les parts 1 piano, 2 string, 3 lead et 7/8 synth bass.
Vous n'aurez donc en jeu que le layer de pads de l'intro sur les parts de 4 à 6 de C-2 à B3.

- La « Scene 2 » ajoute la part 1 de piano qui joue de C-2 à G8 et la part 2 de String Ensemble aux trois parts de pad de 4 à 6, ces parts jouent de C-2 à B3.
C'est la partie piano + pads + string qui se joue juste avant le début du premier couplet et sur le pont avant le dernier refrain :



- La « Scene 3 » ajoute les deux synth bass "FX", les parts 7 et 8 qui jouent de C-2 à B1, elle monte le Super Knob à son maximum car ces deux parts sont contrôlées pour leur volume par le **Super Knob**.
Vous utilisez cette Scene pour tous les couplets :



- La « Scene Memory 4 » ajoute le lead synth pour le refrain, par contre sur cette version de cette performance je suis obligé de muter la part 1 de piano alors qu'on la joue sur la version à deux claviers pour la main gauche, en effet sur le pont du piano on doit utiliser le F# 4 pour le piano et il est utilisé aussi par le son de lead, on peut le décaler d'un octave en zone de jeu et baisser d'un octave la part lead mais sur un montage 6 on ne pourra alors plus jouer la partie Lead.
Vous utilisez cette Scene pour tous les refrains :



Après le premier refrain, repasser sur la « Scene Memory 1 » pour le pad solo, puis directement Scene 3 pour le couplet suivant, puis « Scene 4 » pour le refrain puis « Scene 2 » pour le pont piano + pad puis « Scene 4 » pour le dernier refrain.

- ✓ En part 1 le piano CFX est très légèrement édité au niveau des effect send et de l'équaliseur.
- ✓ En part 2 le String Ensemble est légèrement édité au niveau des effect send et du Cutoff.
- ✓ En part 3 le lead a été édité au niveau des Element, à l'origine il n'y a qu'un seul Element, je l'ai copié et décalé d'un octave vers le bas, édité le filtre element de chaque element également, Cutoff et effect send ont été modifiés également.
- ✓ Les parts 4/5/6 sont légèrement éditées individuellement au niveau du Cutoff et Effect send.
- ✓ Les parts 7 et 8 sont légèrement éditées individuellement au niveau du Cutoff, Resonance, EQ et Effect send.

7.2.2.21 « 99 Luftballons » - Lena

Performance à 6 parts et 5 « Scenes ».

- ✓ Pour l'intro Pad et première bass synth brass, la « Scene 1 » Mute les parts de 3 à 6.
- ✓ La « Scene 2 » ajoute au synth bass brass le synth brass part 3 medium.
- ✓ La « Scene 3 » ajoute au synth bass le synth brass part 4 trebble.



https://www.youtube.com/watch?v=La4Dcd1aUcE

Vous pouvez ainsi jouer le Riff synth bass+ Brass avant le couplet à une seule main, le pad reste sur la zone de C-2 à D4 et les synth Bass & Brass se jouent de E4 à G8.

Les parts 5 et 6 sont deux parts FM-X pannées une à gauche l'autre à droite pour un effet simili stéréo qui sont joués en dehors des synth brass, il sont en layer avec le pad via la Scene Memory 4 dans la zone E4-G8.

La « Scene Memory 4 » ajoute le synth Brass Treeble aux parts 5 et 6 pour les dernières notes jouées avant de repasser au pad final (si vous jouez ce morceau vous savez de quoi je parle).

Les parts 3/4/5 sont à la base la même part copiée, mais elles ont ensuite été éditées individuellement pour assurer le meilleur rendu dans leur gamme de jeu (basse/médium, Treeble) au niveau de l'attaque, du portamento et de l'équaliseur.

Les parts 5 et 6 ne sont pas forcément la meilleure "copie" par rapport à l'orginal mais en tant que part FM-X j'aime bien les différences de rendu qu'on a en fonction de la vélocité, j'aurai pu via une part AWM2 faire plus proche de l'original mais j'aime finalement mieux jouer avec ces parts FM-X.

7.2.2.22 « Torn » - Nathalie Imbruglia



Performance à 4 parts avec 3 « Scenes ».

- ✓ Pour l'intro et le premier couplet, la Scene 1 Mute les deux parts de guitare part 3 et 4.
- ✓ Pour la suite du morceau la Scene 2 Mute l'orgue et la Guitare solo en part 4.
- ✓ Pour la fin du morceau la Scene 3 Mute la guitare du pré refrain et refrain en part 3 et l'orgue de l'intro en part1.

https://www.youtube.com/watch?v=VV1XWJN3nJo

Le **Super Knob** qui peut être piloté par une pédale FC7 en port FC2 contrôle le P LFO Depth de la part 4, la guitare solo et son contrôleur indique le nom "Solo LFO".

- L'orgue pour l'intro se joue de F3 à G8.
- Le Pad qui est joué tout au long du morceau après l'intro se joue de C-2 à B2.

Je joue ce morceau dans une formation réduite, batterie, guitare acoustique, basse, chant et clavier, il manque donc les guitares électriques que je joue avec le Montage.

- ✓ La part 3 est utilisée pour le pré refrain et le couplet et se joue en même temps que le pad de C3 à G8.
- ✓ La part 4 est la guitare "solo" à la fin du morceau, le portamento en full time est utilisé pour essayer de reproduire le jeu du guitariste, elle se joue en même temps que le pad sur le clavier de C3 à G8.

Sur les notes tenues vous pouvez utiliser le **Super Knob** qui contrôle le part LFO Depth.

Si vous avez deux guitaristes, vous pouvez vous passer des parts 3 et 4 ou pendant qu'un des deux guitaristes fait le solo, utilisez la part 3 pour plaquer les accords en sus du pad.

7.2.2.23 « Give me the Night » - George Benson



Performance à 1 part, c'est au départ le R&B soft que j'ai édité sur divers paramètres dont les effets et les filtres.
Il n'y a pas de réglage de contrôleur spécifique sur cette performance hormis ceux d'origines de R&B Soft.

https://www.youtube.com/watch?v=I_JgRtv50fs

Je joue ce morceau avec le Reface CP mais j'ai eux aussi envie de créer une version Montage.
La version Reface CP est un peu plus propre au niveau du son alors que la version Montage est plus "sale", au final j'aime bien les deux sons et selon l'envie du moment je joue soit avec l'un soit avec l'autre.

7.2.2.24 « Mercy Street » - Peter Gabriel



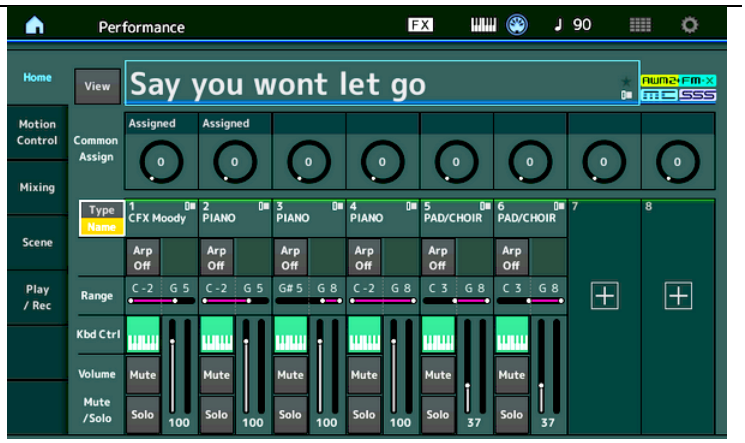
https://www.youtube.com/watch?v=wqep1Olp1Zw

Performance à 8 parts dont 2 hors Keyboard control pour être jouées depuis un autre clavier en connexion midi.

Le pad principal est un layer de 3 pads (Brass Motion Pad, Analog, Simple Air) en parts 1 à 3 qui se joue de C-2 à A2 à la main droite puis à la main gauche pendant que la flute joue, ces trois parts sont les seules qui répondent au sustain, pour les autres parts de la performance, la réception du sustain est désactivée.
La part 4 Mother Ship simule l'effet de voix grave de C-2 à C#1 qui se joue sur la main gauche pendant l'intro du morceau.
Road to Nowhere en part 5 ne se joue que sur le C#2 et n'est audible que lorsque vous poussez le Super Knob ou la FC2 associée pour une partie de l'intro afin d'ajouter un effet fixe en tonalité.
Ces cinq parts ont été éditées au niveau du filtre, effets et équaliseur.
En part sept, la Sweet flute a été profondément éditée pour être "salie" et pour avoir un son de flute moins classique et plus ethnique en travaillant notamment les effets. Elle se joue de B3 à G8.

Pour finir le son de basse pour ceux qui veulent les jouer sont hors Keyboard Control pour être joué depuis un autre clavier en connexion midi.
Il se compose d'un layer de deux sons de basse, FM Wood Brass et Upright Bass Mic'd.
FM Wood Brass a été fortement édité au niveau des opérateurs et effets pour un obtenir un son profond, Upright Bass Mic'd en layer permet d'ajouter une touche acoustique plus naturelle et n'a quasiment pas été édité.

7.2.2.25 « Say You Won't Let Go » - James Arthur



https://www.youtube.com/watch?v=0yW7w8F2TVA

Performance à 6 parts, les 4 premières jouent sur toute l'étendue du clavier et c'est en fait le piano CFX Woody édité au niveau de l'équaliseur et du chorus send, les parts cinq et six sont en fait les deux pad FM-X de CFX Padded importée dans la performance, elle ne sont jouées qu'avec la main droitede C3 à G8 et son pannées gauche et droite pour "produire"un effet de stéréo.
Il y a plus d'instruments joués au clavier sur le morceau original de James Arthur mais je joue en fait ce morceau seul avec le Montage pendant que mon compére laisse sa guitare pour ne prendre que le chant, dans cette configuration, le CFX Woody + les pad FM-X sont largements suffisant pour une ambiance plus "romantique".

7.2.2.26 « Shape of You » - Ed Sheeran



https://www.youtube.com/watch?v=JGwWNGJdvx8

Performance à 3 parts AWM2 pour joue.

- ✓ Orch Marimba joue les Marimba pour la main gauche de C-2 à E3.
- ✓ Marimba joue les Marimba pour la main droite de F#3 à G8.
- ✓ Oboe 1 AF1 ajoute le hautbois pour la main droite avec la scene memory 2, la scene memory 1 les mute.

Les parts ont été légérement éditée au niveau des effect send.

7.2.2.27 « Careless whispers » - George Michael



https://www.youtube.com/watch?v=izGwDsrQ1eQ

Performance à 6 parts et 5 « Scenes ».
Qu'elle que soit la Scene, les parts 1 Rhodes, 2 Pad jouent toutes deux sur la partie gauche du clavier.
Le Rhodes a été édité en profondeur au niveaux des effets, des elements, cutoff, resonance ... pour s'harmoniser avec le pad.

- ✓ La « Scene Memory 1 » vous permet de jouer la part 3, le Tenor sax Legato sur la partie droite (F#4 à G8).
- ✓ La « Scene 2 » permet de jouer les part 4 et 5 en laye sur la partie droite (A4 à G8) soit les sons de guitare nylon et choir.
- ✓ La « Scene 3 » vous permet de jouer la part 3, le Tenor sax Legato sur la partie droite (F#4 à G8).
- ✓ La « Scene 4 » permet de jouer la part 6 pour le pont sur la partie droite (A4 à G8) soit le son synth.
- ✓ La « Scene 5 » vous permet de jouer la part 3, le Tenor sax Legato sur la partie droite (F#4 à G8).

Vous avez ainsi une progression dans les « Scenes » qui correspond à l'intrument qui est joué sur la droite du clavier, les « Scenes 1/3/5 » sont identiques, cela vous permet de ne pas avoir à penser "après la « scene 2 » je reviens en « scene 1 » par exemple", vou sn'avez qu'a passer à la Scene suivante.

Comme on utilise les Mute pour la partie droite uniquement, il n'y a pas de coupure de son puisqu'a gauche, les rhodes et le pad jouent tout le temps et qu'il y a largement le temps de changer de Scene pour passer du saxophone au layer guitar/pad et du saxophone au synth.

7.2.2.28 « Hold the Line » - Toto



Performance à 5 parts et 2 « Scenes ».

- ✓ La « Scene 1 » vous permet de jouer le morceau au piano, c'est le « CFX Pop Rock » légèrement édité que j'ai choisi.
- ✓ La « Scene 2 » permet de jouer le morceau avec un Brass synth, le CS90 édité pour le morceau.

Selon la configuration de mon groupe, je suis soit seul et je joue la partie piano, soit nous avons deux claviers et je joue alors la partie synth brass avec les guitares.

https://www.youtube.com/watch?v=htgr3pvBr-I

7.2.2.29 « The Wall » - Pink Floyd



Performance à 3 parts splittées sur le clavier.

- ✓ Sur la partie gauche de C-2 à B3, deux parts FM-X issues du FM-X PWM Pad panné pour un effet stéréo et largement éditées pour l'occasion.
- ✓ Sur la partie droite c'est un orgue preset Fully édité pour accompagné le solo de guitare, la main gauche continue à joueravec le pad FM-X sur le solo.

Le **Super Knob** contrôle la leslie de l'orgue.

https://www.youtube.com/watch?v=YR5ApYxkU-U

7.2.2.30 « Ride Like the Wind » - Christopher Cross



Performance à 8 parts AWM2 et 3 « Scene Memory ».

- Pour la « Scene 1 » les parts 1 et 2 jouent seules.
- ✓ La part 1 « T Brass » sur la gauche du clavier de C-2 à D2 sert pour jouer l'introduction, notez que je n'ai pas mis le bruit du vent sur cette version.
- ✓ La part 2 « Sections Strings 1 » jouent les parties violons de E2 à G8.

* sur ma version je joue la partie string avec « Attacks Strings » de la « Bande Disco Strings » de Keyboard Waves, si vous avez acheté cette banque vous pouvez remplacer cette part pour un meilleur rendu.

- La « Scene Memory 2 » permet de jouer les parts du piano CFX seules sur les couplets.
- La « Scene Memory 3 » est utilisée pour les refrains, elle ajoute au piano « CFX la part T Brass » éditée de manière différente de l'introduction.

Les parts ont été éditées, notamment la part « T Brass » par rapport à sa version preset.

7.2.2.31 « Deep Water » - Incognito

https://www.youtube.com/watch?v=H5hcU8OhoQg



Performance à 3 trois parts, un EP FM-X, une section de strings et un pad.

Pour les couplets, refrains et ponts, les trois parts jouent ensembles mais la section strings est en retrait, pour le pré refrain, le **Super Knob** renforce le volume de la section Strings.

Les trois parts ont été éditées, notamment la part FM-X par rapport aux Presets.

* sur ma version je joue la partie string avec Slow Strings de la Bande Disco Strings de Keyboard Waves, si vous avez acheté cette banque vous pouvez remplacer cette part pour un meilleur rendu.

7.2.2.32 « Hot Stuff » - Donna Summer

https://www.youtube.com/watch?v=AqS4aNi0HQY



Performance à 4 parts.

« Phaser Vin » et « Vapor » pour jouer sur les couplets et refrain les accords de C-2 à B3.
« Punchy Drone RB » et « Early Lead » pour jouer le lead bien évidement de C3 à G8.

Le **Super Knob** contrôle le LFO de « Punchy Drone » et le Fine tune de « Early Lead ».

7.2.2.33 « Billie Jean » - Michael Jackson

https://www.youtube.com/watch?v=Zi_XLOBDo_Y



Performance à 7 parts.

- Pour le son de Brass synth c'est « T Brass » que j'ai choisi et édité pour m'approcher du son original en part1. Il se joue entre A2 et A3 car il n'y a que 5 accords dans le morceau joués avec ce son, le 6eme étant joué avec l'EP.

- En part4 on retrouve « T Brass » car lorsqu'on ajoute au refrain les cordes il faut tenir le son de cordes et le Synth brass doit être moins présent, la part est éditée dans l'AEG pour être moins présente lorsqu'on tient l'accord.
- En part2 « R&B Soft » est un electric piano qui joue sur la succession d'accord D avec variation de E et D à la basse et F#m/C#, il n'est quasiment pas édité car il colle bien au son d'origine.

- En Part3 Background se joue de A2 à G8, il est joué avec « T Brass » sur les refrains où li y a le synth Brass et les cordes en même temps.

- En part 5 et 6 « Pop Bells » & « Pad MW » ainsi que « FM Cloud Sine Pad » se jouent en layer de C-2 à G2 sur le 2eme couplet à la main gauche pendant que la main droite joue les accords avec « T Brass ».

- En part 7 « Ens Mix » se joue à la main gauche de E0 à F#2, il est joué en même temps que le duo « T Brass » part4 + « Background » sur le refrain pour renforcer avec des cordes plus aigües l'accord de D. et également sur la fin du morceau pour jouer le doublé de notes f# joué stacatto.

Les enchainements de sons se font via les « Scene Memory » :

- Scene Memory 1 : T Brass part1 seul.
- Scene Memory 2 : R&B Soft part2 seul.
- Scene Memory 3 : T Brass part3 + BackGround + Ens Mix.
- Scene Memory 4 : T Brass part1 + Pop Bells & Pad MW + FM Cloud Sine Pad.
- Scene Memory 5 : R&B Soft part2 seul.
- Scene Memory 6 : T Brass part3 + BackGround + Ens Mix.

Les « Scene memory 2 et 5 » sont identiques ainsi que les « Scene Memory 3 et 6 ».
Plutôt que de mémoriser qu'après la « Scene 4 » il fallait revenir en « Scene 2 » puis en « Scene 3 », il est tout aussi pratique de continuer avec deux scenes supplémentaires sans avoir gérer une retour vers des scenes précédentes.

Le morceau laisse suffisamment de temps pour utiliser les « Scene Memory » et dans le mix le Mute ne s'entend pas.

Si vous souhaitez gérer le changement au pied avec le foot switch vous avez aussi la possibilité de sauver 4 fois la performance en ayant à chaque fois sélectionné la bonne « Scene de 1 à 4 » (puisque les 5 et 6 sont des copies des 2 et 3) et de gérer les changements avec six « Live Set » associés (deux Live Set copie des 2 et 3).

7.2.2.34 « Beat it » - Michael Jackson

Performance à 6 parts.



https://www.youtube.com/watch?v=oRdxUFDoQe0

✓ « Syn Comp » de C-2 à G1 est une édition FM-X pour faire le son de l'intro et sur le pont, il rend mieux sur le pont que sur l'intro mais il produit bien son effet, la part est entièrement revue de sa programmation d'origine au niveau des huit opérateurs avec également une programmation

musclée au niveau des effets d'insertion en distorsion et ring modulator, sur la dernière note de l'intro, maintenez bien la note jusqu'au début de la guitare rythmique.

✓ Viennent ensuite quatre part en layer de A#2 à G8 pour jouer les accords sur les couplets, les refrains et pendant le solo de guitare.
Pendant les couplets et le solo de guitare seuls « Big Comp », « Hybrid Section » et « Dark Light » sont jouées, au refrain le **Super Knob** permet d'ajouter « Warm Backing Pad » en tant que Synth String.
Les quatre part ont été éditées par rapport au preset d'origine.

✓ « Compu Bass » de A1 à A2 permet de jouer le synth bass avant le solo de guitare, il dispose d'une motion sequence assez simple sur le cutoff et d'un effet delay, Il faut jouer la même note très rapidement avec deux doigts pour obtenir un son similaire à celui du morceau original.

https://www.youtube.com/watch?v=bv4i_exg3Wk

7.2.2.35 « Just My Imagination » - The Cranberries



Performance à 4 parts.

Un peu de créativité pour les couplets et refrains avec le preset « Nylon Chill » édité qui se joue de C-2 à G#4, je joue les accords plus bas sur les couplets que sur les refrains.

Pour le son synth bell, c'est un layer de trois parts qui se compose de « GX1 », « Pop Bell » & « Pad MW » et « Angel Eyes » tous trois édités également par rapport à leur son d'origine et se jouent de A4 à G8.

https://www.youtube.com/watch?v=StKVS0eI85I

7.2.2.36 « Call Me » - Blondie



Performance à 3 trois parts : à la gauche du clavier de C-2 à B2 « Phase Strings » me sert à jouer les accords sur les couplets et refrains, bien que non présent dans l'original du morceau, j'ai trouvé que ce son collait bien au morceau, la part est éditée notamment au niveau de l'effet VCM Phaser Stereo.

« Call me Organ » est un orgue preset de C3 à G8 édité pour jouer sur le pont avec la chanteuse. Ces deux parts sont sous Keyboard Control et peuvent donc être jouées en split en même temps.

La troisième part est une édition poussée du preset FM-X "FM Syn Lead 3" pour jouer le solo. Elle n'est pas sur Keyboard Control, il suffit de cliquer dessus pour la jouer seule et sans coupure de son, cliquez sur la part 1 ou 2 à la fin du solo pour revenir sur le son de phaser strings pour la fin du morceau.

7.2.2.37 « Treasure » - Bruno Mars

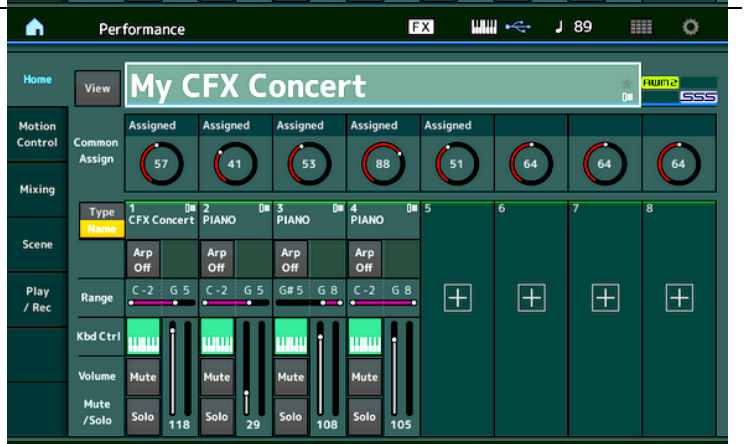
https://www.youtube.com/watch?v=nPvuNsRccVw

La performance se compose d'un layer de 7 synths de C3 à G8 pour jouer le synthé sur le refrain et une pop bell pour jouer sur le couplet en split de C-2 à B2 sur Treasure de Bruno Mars.



7.2.2.38 Editions Moessieurs du piano CFX

Je vous propose mes éditions du piano CFX avec un travail sur la vélocité et les elements, le résultat n'est pas forcément plus réaliste mais il est plus agréable a mes oreilles notamment sur les parties basses.







7.2.2.39 « Feel » - Robbie Williams

https://www.youtube.com/watch?v=iy4mXZN1Zzk



Performance à 6 parts,
le **Super Knob** ajoute les deux parts de cordes pour le refrain, elles répondent au sustain. Le Piano est le CFX.

7.2.2.40 « Le Freak » - Chic

https://www.youtube.com/watch?v=aXgSHL7efKg



Performance à 4 parts.

- ✓ la part 1 "Le Freak" est un ensemble de corde AWM2 à jouer pour les déliés présents dans le morceau. Elle se joue de G4 à G8
- ✓ la part 2 "Disco AF1" est un preset AWM2 qui produit l'effet classique Disco Corde bien connu, à jouer avec une vélocité forte.
- ✓ la part 3 est une édition assez poussée du preset FM-X "FM Roads" pour jouer les accords à la main gauche de C-2 à F3#.
- ✓ la part 4 est une copie de la part1 éditée pour grossir le son, elle se joue pendant le pont sur toute l'étendue du clavier.

Pour se faire il y a deux scènes :
- la scène 1 : permet de jouer les parts de 1 à 3, la 4 est mutée.
- la scène 2 : permet de jouer la part 4 sur toute l'étendue du clavier, les parts de 1 à 3 sont alors mutées.

7.2.2.41 « Wicked Games » - Chris Isaak

https://www.youtube.com/watch?v=dlJew-Dw87I



Cette performance est un pad réalisé à partir de 4 « single part » performances preset du Montage dont une FM-X , les parts ont toutes été éditées, pas de réglage de contrôleur pour ce son, la 5eme part ne sert qu'a envoyer des données master vers un preset du voice live touch, à supprimer si vous n'avez pas de Voice Live touch et si vous ne faites pas les choeurs avec.

7.2.2.42 « Crazy » - Seal

https://www.youtube.com/watch?v=4Fc67yQsPqQ



Performance à 7 parts preset AWM2 éditées : 4 pour la main droite afin de faire le son synthé de G3 à C8, 3 pour la main gauche de C-2 à G3 avec deux parts pour faire un pad, la scène 2 ajoute à la main gauche le piano pour le pont, jouez sur la vélocité à la main droite pour obtenir des effets sur le son synthé.

7.2.2.43 « Don't stand so closed to me » - Police

https://www.youtube.com/watch?v=KNIZofPB8ZM

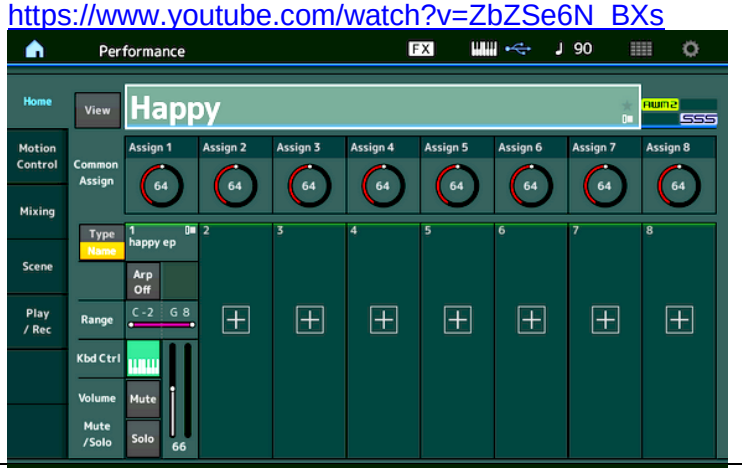


Performance à 2 parts AWM2 éditées pour faire un pad afin de jouer sur ce morceau.

https://www.youtube.com/watch?v=ZbZSe6N_BXs

7.2.2.44 « Happy » - Pharel Williams

Cette performance se compose d'un electric piano sans réglages particulier de contrôleur.



7.2.2.45 « How Deep is Your Love »

Cette performance est une édition simple du Piano CFX & Pad pour jouer une version plus acoustique de la fameuse chanson des Bee Gees.

https://www.youtube.com/watch?v=XpqqjU7u5Yc



7.2.2.46 « Maniac » - Mickael Sambelo

Cette performance se compose d'un Split FM EP / Synth's pour jouer ce morceau extrait du film FlashDance, le FM-EP se jouer de C-2 à F4, le layer de synths de G4 à G8.
https://www.youtube.com/watch?v=qvYQ1TNbf2g



7.2.2.47

7.2.3 « Legacy Serie » de Easy Sounds (35€ l'unité)

https://easysoundsshop.de/en/yamaha-synthesizer/yamaha-montage-legacy-series/

Traduction libre par Loïc Duffar de « MusicProductionGuide_2018_03_EN.pdf »
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Tous les produits présentés de la série Legacy ne sont pas des aliments réchauffés, mais sonnent au rythme du temps et offrent des sons utiles au praticien.

Le MONTAGE avec la version du firmware 2.0 est particulièrement attrayant pour les utilisateurs actuels ou anciens du MOTIF / MOXF qui utilisent ou ont utilisé leurs propres Soundsets. Auparavant, vous ne pouviez importer que des voix à partir du MOTIF XS et du XF, mais désormais avec le Firmware version 2.0, les Performances peuvent également être importées.

Les banques de voix et de performance sont chargées à partir de fichiers « All » des périphériques respectifs. Voix et Performances sont importés des LIBRARIES séparées, car un fichier « All » MOTIF / MOXF contient plus de banques que celles disponibles dans une LIBRARY du MONTAGE.

Easy Sounds propose depuis quelque temps déjà des Soundsets optimisés dans la nouvelle catégorie « MONTAGE Legacy Series ». J'ai testé les bibliothèques disponibles pour vous. En plus de la description de cet article, j'ai enregistré des impressions acoustiques dans une vidéo YouTube (voir ci-dessous).

Les propriétaires de Soundsets MOTIF peuvent s'interroger sur l'utilité d'une version MONTAGE optimisée. C'est vrai que les données sonores existantes peuvent être importées dans le MONTAGE. Mais la nouvelle édition offre plus de commodité. Les versions MONTAGE optimisées contiennent des programmations standard qui ne sont pas disponibles après l'importation, mais rendent l'utilisation des performances beaucoup plus pratique:

- ✓ Les performances contiennent des affectations de **Super Knob**
- ✓ Les paramètres de catégorie sont disponibles pour toutes les parties, ce qui est important pour la fonction de recherche de catégorie
- ✓ La pédale 2 est réglée sur « Super Knob » pour que le **Super Knob** puisse être contrôlé immédiatement avec une pédale connectée

Cependant, les fonctions spéciales MONTAGE telles que FM-X ou Motion Sequence ne sont pas incluses. Ces fonctionnalités sont par contre largement utilisées dans la série Premium.

Comparativement à l'importation directe de Soundsets MOTIF originaux, les nouveaux sets de la série Legacy présentent un avantage majeur: les Voix et les Performances sont combinées dans une seule LIBRARY ! (Alors que ce sont des LIBRARARIE séparées si l'utilisateur import lui-même les voix et les performances). De plus les doublons des voix ou performances prédéfinies du MOTIF qui se produisent initialement après un processus d'importation sont déjà supprimés. Celles-ci sont superflues, car elles sont déjà disponibles sous forme de performances « Single Part » dans le MONTAGE. Ce nettoyage rend la bibliothèque beaucoup plus facile à gérer car seul le contenu appartenant à la bibliothèque est disponible.

Enfin, vous trouverez également une documentation révisée pour les ensembles individuels, qui fait référence à MONTAGE.

Cinq sets sont actuellement disponibles chez Easy Sounds:

- ✓ Stage & Studio
- ✓ Dance Xpanded

- ✓ Magic Pads
- ✓ Mystic Spheres
- ✓ Chill Xperience

(+2 ajoutés après cet article)

- ✓ Energy
- ✓ Synth Xtreme

Cette sérue « Legacy » est moins chère que la série Premium, qui utilise plus intensivement les nouvelles fonctionnalités du MONTAGE et élargissent souvent considérablement les bibliothèques.

Commençons notre tournée. Les performances mentionnées par leur nom sont incluses dans la vidéo de démonstration sur ma chaîne YouTube «APP SOUND»:
https://youtu.be/NpcmcrdGFxM

Ce n'est certainement pas une coïncidence si ces exemples proviennent pour la plupart de performances sur les tout premiers emplacements de stockage.



Matthias Sauer

7.2.3.1	« Chill Xperience »	1141
7.2.3.2	« STAGe & STuDio »	1142
7.2.3.3	« DAnce XpAnDeD »	1143
7.2.3.4	« Magical Pads »	1144
7.2.3.5	« Sphère MySTic »	1144
7.2.3.6	« Energy »	1145
7.2.3.7	« Synth Xtreme »	1145

7.2.3.1 « Chill Xperience »



mosongs	Single Part Performance Demos	Multi Part Performance Demos
Play 4 Sofa	Synth	Synth
Couchie Rider	Player	Player
Cinnamon		
Soulful Jam		

J'ai été particulièrement enthousiasmé par ce Set de la série Legacy: « Chill Xperiences » est rempli de différents sons de joueur pour les pistes de temps fort sphériques. A cette époque, j'étais impliqué dans la création de l'ensemble. Alors maintenant, après plusieurs années, je joue à nouveau «Chill Xperience», ce qui déclenche de bons souvenirs. Mon impression spontanée: Ces performances sont absolument intemporelles et trouvent donc toujours leur place méritée dans Chill Out et Lounge. Les compilations populaires de «Cafe del Mar» sont le modèle.

Avec les 3 premières performances en plusieurs parties, je pourrais me coincer pendant des heures. Ils sont appelés «Citrus and Cinnamon», «Angels in the Sun» et «Chillanimateur». Comme presque toutes les 24 « Performances Multi Part », elles sont recommandées pour les grooves détendus à des tempos compris entre 60 et 80 bpm.

Une boucle de batterie est utilisée pour les premières performances. Le synthpad a un caractère sombre et calme, des éléments comme une guitare acoustique - déclenchée par un arpégiateur - sont ajoutés à l'image rythmique-harmonique. Le résultat est vraiment de bon goût.

« Angels in the Sun » est un peu plus animé. Ici, certains éléments tels que l'Oscillateur Sawtooth et les sons de type D50 sont associés à une belle image d'ensemble.

Un beau contraste entre les sons d'arpégiateurs numériques et analogiques est offert par la performance «Chillanimateur». Avec de telles performances, vous pouvez créer votre piste Chill Out en une minute.

Dans la majorité des cas, les sons dans «Chill Xperience» sont des performances à une seule partie. Stylistiquement, ils vont au-delà du bout du nez et contiennent également des éléments ethniques. Parmi ces 128 performances, citons les pianos et guitares acoustiques, les synthés plus simples et les sons d'effets qui fonctionnent bien dans l'arrangement et peuvent être joués librement sans arpégiateur.

Les boucles de batterie (format: WAV, MONTAGE) sont fournies pour la production. Chill Xperience est également un enrichissement pour les claviéristes en direct dans le bar / salle à manger.

7.2.3.2 « STAGe & STuDio »



"Stage & Studio" Multi Part Performances
Stage & Studio Single Part Performances

Cet ensemble se concentre sur l'essentiel pour le musicien pop et surtout pour le claviériste du Top 40 / coverbands. Il comprend 40 performances « multi parts » et 128 performances « Single Part », toutes basées sur les formes d'onde internes. À l'exception d'une demi-douzaine de sons d'arpégiateur, votre propre dextérité est souhaitable ici. Ce qui est une bonne chose, toutes les performances peuvent être très bien jouées et ont été délibérément programmées sans gimmicks techniques inutiles. Les sons proviennent des groupes d'instruments les plus importants tels que piano, orgue, guitare, cuivres, synthé.

Les sons de la couche sont particulièrement impressionnants. La performance multi-parties «Chart Compin» peut être utilisée dans tous les types de chansons rock / pop. Il convient aux accompagnements d'accords rythmiques, aux phrases mélodiques et aux simples progressions d'accords. Utilisez le **Super Knob** pour faire varier la fréquence du filtre, ce qui permet d'autres possibilités d'expression. Pour les sons synthés, vous pouvez créer de beaux vibratos avec la **molette de modulation**. La vidéo décrit comment tout cela peut être fait. Il n'y a guère de numéro pop pour lequel vous ne pouvez pas utiliser cette performance reconnaissante.

La 2ème performance appelée «DelMar Layer» est également très amusante. Vous trouverez ici une combinaison de guitare en nylon, de clavier de synthé et de piano acoustique. La guitare réagit de manière expressive à différentes forces dynamiques, le filtre du son du pad analogique peut être spécifiquement modifié par le Mod Wheel et le **Super Knob**.

Ce son standard ne manque pas non plus: une couche de cuivres synthétiques plus doux, DX Rhodes et piano à queue acoustique. C'est la performance «Toto's Stack», du nom du groupe à succès Toto. Les performances de Split de «Stage & Studio» sont également excellentes.
Si vous préférez des sons simples, utiles au niveau musical, plutôt que des sons complexes en couches et surtout, faites de la musique live, cet ensemble est un bon choix.

7.2.3.3 « DAnce XpAnDeD »



Dance Xpanded Performances
Dance Xpanded Voices

Le set «Dance Xpanded» propose une musique de danse électronique au sens le plus large. Les performances de Dance, Trance et Pop ont été produites par Peter Krischker avec Jahnspierre Leyton. Les utilisateurs peuvent s'attendre à 128 performances « Single Part » et 20 performances « Multi Part », dont certaines reposent sur des formes d'onde de synthétiseur supplémentaires (64 Mo). Le contenu comprend également 100 fichiers MIDI (boucles / arpèges) et 65 boucles de batterie audio pour vous aider travailler avec votre DAW. Musicalement frappants sont les «Trance Gate Pads», créés avec le User LFO. Le filtre multimode est utilisé assez bien et les piles de graisse sont les meilleures.

Dès la première audition, vous ressentez une énergie particulière de «Dance Xpanded». Je n'ai pas pu décider quelles performances choisir pour la démo vidéo.

En raison de ma préférence pour des rythmes plus détendus, je me suis retrouvé avec «Yellow Groove». Une Drum Loop croustillante au tempo de 112 bpm et une gamme d'arpèges multi-couches sont idéales pour tout accompagnement d'accords et lignes mélodiques. En tournant la **molette de modulation** et le **Super Knob**, le filtre brille à merveille. Les variations rythmiques et tonales peuvent être facilement réalisées en changeant la scène.

La performance «Heaven to Earth» semble magique. Il s'agit d'un son puissant, chargé d'effets, particulièrement efficace avec une intro impressionnante. Gardez une oreille attentive sur le glissando de ce son rayonnant et sphérique.

Le Split Performance «Soft Game Split» présente un sentiment rétro spécial. Pour la main gauche, une couche de pad et d'arpège est fournie, tandis qu'un synthé classique à base de dents de scie est disponible pour les mélodies. L'ensemble est recouvert d'un kit TR à une vitesse de 74 bpm. Vous ne vous attendez pas nécessairement à une telle création à partir d'un ensemble de danse, mais elle complète positivement le contenu de cette collection.
Cette production sonore est également destinée aux claviéristes créatifs qui jouent dans des groupes de reprises.

7.2.3.4 « Magical Pads »



Magical Pads

Le créateur de pad pour MONTAGE est appelé «Magical Pads». Les sons de pad sont une discipline suprême pour de nombreux amateurs de synthétiseurs. Ici, vous pouvez vous attendre à des sons à couper le souffle parlent d'eux-mêmes, ainsi que de simples blocs structurés qui peuvent être facilement intégrés au mixage et fournissent un fondement à la chanson.

Le début de cette collection, un pad avec un échantillon de Vocoder, n'est pas exactement représentatif des «Magical Pads». Cependant, vous remarquerez immédiatement que cet ensemble contient des formes d'onde utilisateur supplémentaires (130 Mo d'échantillons).

Dans la suite, il y a de nombreux sons de pad, qui sonnent très large, génèrent beaucoup de chaleur et peuvent être utilisés de manière flexible. J'ai aimé la performance «PopStack AF1 & 2» tout de suite. Ce pad octavé a une courte attaque et permet donc des changements d'accords rapides sans bruit. Des variantes peuvent être appelées via les boutons AF: AF1 délivre un son de pad très transparent et net avec peu de graves, ce qui est très utile dans un arrangement de groupe live. En utilisant AF2, le son du pad droit ne peut être joué que dans la plage d'octave inférieure. Ce n'est pas un son avec un facteur wow élevé, mais dans la pratique, vous aimerez utiliser ces sons fréquemment.

Remarquable est la performance « Rezzophone », qui offre également de courts Attack et Decay Times. Ici, le **Super Knob** est un excellent moyen d'expression. Utilisez-le pour créer des sons de filtre drastiques, comme indiqué brièvement dans la vidéo. Des pads rythmiquement charmants sont également présents, tels que la performance «Stutterer». Dans l'ensemble, vous trouverez une gamme supérieure de 160 performances en une seule partie pouvant répondre à des attentes élevées en termes de qualité et de variété. Ici, vous obtenez les Pads populaires de type sweeps, athmo- ou cuivres, ainsi que certains pads vintage sans animation exagérée.

7.2.3.5 « Sphère MySTic »



Atmospheres & Fx
Mystic Trance
Mystic Specials XS
Xpanded Articulation

La palette de sons expérimentaux est disponible dans le jeu «Sphères mystiques».

Ici, vous entrez dans un Eldorado de collages sonores mystérieux, qui m'attirent personnellement plus que les «Magical Pads». Pour la musique de film et la musique électronique sphérique, vous obtenez une source d'inspiration inspirante qui peut être utilisée de manière dynamique dans des productions musicales ou multimédias.

Les faits: Vous obtenez 16 performances Multi Parts, 128 performances Single Part et 74 formes d'onde utilisateur. Certaines Performances ont des arpèges de contrôle assignés, qui créent des changements

tonaux et rythmiques. L'arpégiateur fonctionne agréablement discrètement. Vous n'entendrez pas de phrases mélodiques, d'accords d'accompagnement rythmique ou d'autres figures typiques d'arpégiateurs.

Un piano ambiant, la performance «SleepnKeys», me pousse à jouer. C'est un piano plutôt sombre, qui peut être joué de manière très expressive via la vélocité et est accompagné de beaux sons sphériques.

La plupart des sons de collage sont surréalistes et rêveurs. Vous pouvez entendre des exemples dans la vidéo YouTube.

7.2.3.6 « Energy »



Energy Multi Part Performances - Vol. 1
Energy Multi Part Performances - Vol. 2
Energy Single Part Performances - Vol. 1
Energy Single Part Performances - Vol. 2
Energy Arrangements 130bpm
Energy Arrangements 140bpm
Energy Drum Kits - Vol.1
Energy Drum Kits - Vol.2

ENERGY contains Performances, Samples and Arpeggios for Electronic, Modern Pop, Dance, Dub Step, Electro House and other similar music styles. One highlight of ENERGY are the Mega Complextro Performances, which are pretty unique in a hardware workstation.

7.2.3.7 « Synth Xtreme »



Demosong "Both Ways"
Demosong "My Dance"
Demosong "Cool Traxx"
Demosong "Technoid"
Multi Part Performances - Vol. 1
Multi Part Performances - Vol. 2

Soundlibrary for Electronic, Dance, Trance and trendy Pop music. The combination of synth sounds with drum- und bass loops offers a great base for the production of electronic music tracks.

7.2.4 « Premium Serie » de Easy Sounds (49 à 79€ l'unité)

Achat et Démo :
https://easysoundsshop.de/en/yamaha-synthesizer/yamaha-montage-premium-series/?p=1

7.2.4.1 Liste des produits 1146
7.2.4.2 Article sur « Phat Analog », « Nature of Chill », « Live Organ », « Live Instrument » & « Xtasyn » (Music Production Guide) 1151
7.2.4.3 « Organ Session » - User manual (extraits) 1154
7.2.4.4 Article sur « FM-Xperience » (Music Production Guide 2017-09) 1161
7.2.4.5 New video about « FM-Xperience » (Music Production Guide 2018-02) 1165
7.2.4.6 Article sur « Evolving Soudscapes » (Music Production Guide 2019-03) 1166
7.2.4.7 Article sur « Magic Vox » de Easy Sounds (Music Production Guide 2019-02) (Traduction à adapter) 1169
7.2.4.8 Article sur « Melodic Techno » (Music Production Guide 2018-06) (Traduction à adapter) 1172
7.2.4.9 Article sur « Analog Xperience » (Moessieurs) 1174
7.2.4.10 « Analog Xperience » - User Manual (Extraits) 1180
7.2.4.11 Article sur « Nostalgia » (Music Production Guide Février 2021) 1191
7.2.4.12 Article sur « Evolving Soundscapes » (Music Production Guide Août 2021) 1196

7.2.4.1 Liste des produits



320 Performances in total
- 38 Multi Part Performances
- 282 Single Part Performances
- 86 User Waveforms / 109 MB Samples (Analog Oscillators)
- 256 Live Sets
- 256 User Arpeggios

Evolution 69€

The focus of this sound expansion is - like with "Nostalgia" - on authentic analog synth sounds based on sampled single cycle Waveforms and fat Unison, PWM and Sync Waveforms but however, clearly more modern inspired by recent trends of "Electronic Dance Music" (EDM).

Beside typical Dance and standard Electronic sounds, two special sound programmings are important features of this product:
- Typical TB-303 Bassline emulations
- New, unbelieveable fat dance bass drums that can be changed in a flash with the Template Performance"Kick Designer"



304 Performances in total
- 48 Multi Part
- 256 Single Part
- 60 User Waveforms / 80 MB Samples (Analog Oscillators)
- 256 Live Sets
- 256 User Arpeggios

Nostalgia 79€

"Nostalgia" offers authentic analog synthsounds based on sampled single cycle waveforms and fat Unison, PWM and Sync Waveforms. The User Waveforms come from popular classic analog synths such as Oberheim Xpander, Jupiter-8, Minimoog and - last not least - from the new SEQUENTIAL PRO3, whose basic sound was a focus during sampling. The authenticity of the analog oscillators was guaranteed by special sampling techniques. There are several multisamples of the most important waveforms such as Sawtooth, Square and Pulse with different wave start offsets to simulate the "free running" of analog oscillators. In addition, slight wave start delays of different lengths were used to avoid the unwanted phasing when using multiple oscillators. In the finished User Waveforms of MONTAGE / MONTAGE, a Keybank Detune was finally set in order to simulate a slight deviation in fine tuning ("pitch drift") - typical for analog synths.

"Nostalgia" is more than just a new sample-based sound library. Due to its special features, the product has more of the character of a Synth Plug-in.

- 40 User Auditions

Voir l'article de Peter Krischker au sujet de cette librairie § 7.2.4.11 ci-dessous, ainsi que l'article sur la fonctionnalité « Magic Knobs » § 4.42 ci-dessus



FM-Xplorer 59€

FM-X sound expansion with a wide range of different sound types. Pure FM-X sound! No AWM2 parts and no samples are used. Even the drum sound is produced exclusively with FM-X. Innovative FM-X sound programming at its best!

192 Performances including
- 32 complex Multi Part Performances
- 107 Smart Morphs
- 192 Live Sets

"FM-Xplorer" is a comprehensive FM-X soundlibrary based on the new Smart Morph technology (from MONTAGE firmware 3.5). Typical Smart Morph Sounds are an essential focus of the library. However, conventional standard FM-X sounds are also represented, partially created as extracts from Smart Morphs.

In contrast to the "FM-Xperience" library, this new library is not designed as "puristic FM". FM-X parts were combined with AWM parts in many Performances.



Analog Xperience 79€

Analog Xperience offers a powerful and flexible analog extension. It is the most comprehensive EASY SOUNDS soundlibrary ever for a Yamaha synthesizer. It covers all important sound categories of analog synthesizers with a big variety of performances.
The performances reflect the history of analog synth sounds. Special attention is paid to popular sounds of the 70s and 80s as well as modern Pop / Dance / Funk / Rock sounds.

The Content:

400 Performances
- 48 Multi Part
- 352 Single Part

- 87 User Waveforms (262 MB Samples)
- 200 User Arpeggios
- 128 Live Sets (Best of Auswahl)

Song-related Performances ("Cover Performances")

Analog Xperience contains totally 44 Performances based on 17 popular music titles (Cf. § 7.2.4.9.2.3 ci-dessous). These so-called Cover Performances form a block that starts with the Performance "Highway Cars" (Category Selection User + All) and ends with "The Final Lead". The first 5 Performances of this block are complex Multi Part Performances, including arpeggio parts. The other 39 Performances are Single Part Performances. As a rule, several consecutive Performances are related to a song.
Voir l'article de « Moessieurs » au sujet de cette library § 7.2.4.9 ci-dessous
Voir la liste des Live Sets § 7.2.4.10 ci-dessous

Arranged Demos	**Multi Part Performance Demos:**	
Arranged Performances	Slider Mix Performance	Layer Performances
	Single Part Performance Demos	
	Analog Synth Pads	Analog Synth Comp
	Analog Synth Brass	Analog Synth Lead
	Analog Synth Bass	Analog Synth Strings
	Analog Sweeps & Swells	Analog Synth Arpeggios



Melodic Techno 49€

The sound library „Melodic Techno“ is based on the music styles "Minimal Techno", "Melodic Techno" and related styles. One unique selling point of this product is provided by new Synthesizer waveforms as well as specially processed bass drum samples.

32 Multi Part Performances offer a base for jamming, as a source of inspiration and for combining with Parts from other Single Part Performances, from "minimal" to "complex".
Voir l’article de Peter Krischker au sujet de cette librairie § 7.2.4.8 ci-dessous

Arranged Demos	Multi Part Performance Demos:	Single Part Performance Dem
Multi DAW Performance 1	Multi Part Performances Vol 1	Single Part Performances Vol 1
Multi DAW Performance 2	Multi Part Performances Vol 2	Single Part Performances Vol 2
Multi DAW Performance 3	Multi Part Performances Vol 3	Single Part Performances Vol 3
Multi DAW Performance 4	Multi Part Performances Vol 4	Single Part Performances Vol 4
	Multi Part Performances Vol 1	



Magic Vox 49€

Product with a new sound concept that focuses on vocals in different forms: as vocal arpeggios - optionally with vocoder insert, as Formant pads like FS1R and as vocal FX atmospheres based on Granular Synthesis.
In the Multi-Part Performances, everything flows together into a complex soundscape.
Voir l’article de Peter Krischker au sujet de cette librairie § 7.2.4.7 ci-dessous

8-Part Performances - Full Keyboard
8-Part Performances - Keyboard Split
Atmo/FX Performances - Granular Synthesis
Atmo/Pad Performances - Formant Synthesis
Vocal Arp Performances - Vox Groove Sets
Vocal Arp Performances - Vocal Phrases & Vocoder



Evolving Soundscapes 49€

High-quality Performance collection of atmospherics, pads and FX sounds based on a new sample library.
Voir les articles *§ 7.2.4.6 ci-dessous* par l’auteur de la librairie *Matthias Sauer et § 7.2.4.12 ci-dessous par Ulf Kaiser*

Multi Part Performances - Vol. 1
Multi Part Performances - Vol. 2



FM-Xperience 69€

FM-X sound expansion with a wide range of different sound types. Pure FM-X sound! No AWM2 parts and no samples are used. Even the drum sound is produced exclusively with FM-X. Innovative FM-X sound programming, in which the Motion Control Synthesis Engine and the effects of MONTAGE are integrated creatively.

Multi-Part Performances Demos	Single Part Performance Demos
Synthpop & Dance	Chill Out - Lounge - FX
Chill Out & Lounge	Dance & Electronic
Downbeat & Electronic	



Phat Analog III 49€

Timeless Performance and Sample library with an emulation of popular sounds from the legendary Juno 60 synthesizer. Together with "Phat Analog I and II, this product is the ultimate analog extension for MONTAGE! **:**

Multi Part Performance Demos	Single Part Performance Demos
80s Synth Pop Performances	Synth Comps & Synth Leads
Contemporary Synth Performances	Synth Pads & Synth Strings
Analog Layer Performances	Synth Brass Gallery
	Synth Bass Gallery
	Synth Arpeggio Gallery



Organ Session 49€

Emulates the sound of a Hammond B3 in the MONTAGE. Wonderful punchy and smacky Hammond Sounds with consisely key click and adjustable percussion, rock organs with slightly or strong distortion, traditional entertainer organs, classic drawbar registrations and cool jazz organs.
The MONTAGE version of "Organ Session" offers a significant increased amount of authenticity due to the improved distortion and rotary effects compared to the MOTIF version. Morover the "Organ Session" has considerable advantages over "Live Organ" in the area of flexibility:
- Rotary speaker effect allows speed control (slow/fast) at any time
- The intensity of the distortion effect can be changed in real time
- The drawbars can be controlled with the sliders
Voir la liste des live set § 7.2.4.3 ci-dessous

Multi Part Performance Demos	Single Part Performance Demos
Jazz - Funk - R&B - Blues	Rock & Pop 1
Organ & Drums	Rock & Pop 2
	Funk & Rock
	Ballads
	Entertainment



Live Organ 49€

Live Organ“ emulates the sound of a Drawbar Organ. The sampling concept of "Live Organ" is different than "Organ Session" one. In order to achieve the highest possible authenticity the samples already contain the Slow / Fast Rotary and the typical organ distortion. The internal effects of the MONTAGE such as Rotary Speaker or Distortion are not required for this type of tone generation.

Multi Part Performance Demos	Single Part Performance Demos
Blues & Shuffle	Single Part Organ Performances
Funk	Organ & Drums | Rock & Funk
Jazz & Latin	Organ & Drums | Blues & Shuffle
Rock & Ballads	Organ & Drums | Ballads



Dance Pro 49€

high-quality soundcollection of powerful and modern Performances for Dance, Trance, House, Pop und Electronic. Top-actual, commercial and progressive Dance sound with big pressure and high authenticity.

Multi Part Performance Demos	Single Part Performance Demos
Arranged Performances (with Scenes)	Synthlead & Bass
Elektronic Mix Performances (Slider)	Hooks & Chords
DJ Mix Performances (Slider)	Melodic Dance Arpeggios
Atmospheric Layer Performances	Atmospheres & FX

	Pitchy Attack Bass & Drumloops
	Dance Drumloops
	Electronic Percussion Loops



Phat Analog II 49€

« Phat Analog II » is a timeless Performance- and Sample library including an emulation of Oberheim (OBX, OB8, Matrix12...) and Jupiter-8 (JP-8) sounds.
This product is the ultimative Analog-Extension for your MONTAGE synthesizer!
While the first volume of Phat Analog includes mainly synth leads featuring Mini Moog the emphasis of the second volume are polyphonic synths like synth brass, synth strings, pads and synth comps. Some synth leads, sequencer- and arpeggio sounds and FX sounds are also part of this soundlibrary.

Arranged Demos	Multi Part Performance Demos:	Single Part Performance Demos
Spring 2 Summer	Analog Classics	Analog Vintage - Volume 1
Fifth Break	Analog Synthpop	Analog Vintage - Volume 2
Soft Eighties	Analog Layer Performances	Percussive Synth - Sequencer - Arpe
Blade X		Synth Sweeps - Atmospherics - Sour
Between the Lines		



Phat Analog 49€

Synthleads, Pads & More! Timeless Performance- and Sample Library including Minimoog-emulation (lead synths), Jupiter 8 pads & arpeggios and many other sample-based analog synth sounds. This product is the ultimative analog extension for your MONTAGE!

Demos Multi Part Performances	Demos Arranged Demos	Demos Single Part Performances
Performances Vol. 1	Quadro Analog	Synth Leads
Performances Vol. 2	Venus Overture	Pure Analog
Performances Vol. 3		Pads & Poly



Xtasyn 49€

Combines trendy synthsounds and electronic drumsounds and covers the genres Dance / Trance / House / Electronica / Pop / Chill Out. The sounds are useful for mainstream-oriented chart productions and for progressive Dance/Trance/Techno/Electronic tracks.

Multi Part Performance Demos	Single Part Performance Demos
Performances Vol. 1 (Dance, Trance, Pop)	Voices 1 "Dance / Trance"
Performances Vol. 2 (Electronic, Chill Out, Ambient)	Voices 2 "Pad & Sequence"
Performances Vol. 3 (Atmospheric FM-X)	Voices 3 "FX"

Demosong:

Demosong "Xtasyn MONTAGE



Nature of Chill 49€

« Nature of Chill » includes an exquisite Performance collection for Chill Out, Lounge, Ambient, Electronic and other stylistics of Pop music. This breathtaking production offers a very high degree of musical inspiration.

Multi Part Performances: Advanced MONTAGE Programming
Single Part Performances: Synths & Atmospheres
Single Part Performances: Keyboards & Guitars



Live Instruments 49€

High-quality Performance Collection covering the caregories including Ac. Piano, E-Piano, Clavinet, Organ, Strings, Brass Section, Synth. Popular selection of instruments used normally by keyboard player in Rock- and Pop bands.
Additional powerful Rock&Pop drum kits and arpeggio Performances. Live Instruments offers many ways of inspiration and basic ideas for music productions.

Multi Part Performance Demos:

Performance Demo 1 = Funky Comp - Performance mit zusätzlichen Brass & Lead Tracks

Performance Demo 2 = Layer Performances, Arpeggio Performances, Phat Stereo Leadsynths

Single Part Performance Demos:

Rock & Pop Piano S6	Electric Organ A100	Digital Synths
Rock & Pop Piano CF3	Big Brass Section	Progressive Leadsynths
Vintage & DX E-Piano	Melloclone Strings	Distorted Leadsynths
Clavinet	Vintage Stringensemble	Rock Pop Funk Drumkits

Demosongs - featuring Andrea Pavanello:

Centrica

Parachuting Xperience

Rock Live

Prog Rock

7.2.4.2 Article sur « Phat Analog », « Nature of Chill », « Live Organ », « Live Instrument » & « Xtasyn » (Music Production Guide)

Librement traduit de « MusicProductionGuide_2016_07_EN.pdf ».
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Au cours de la dernière décennie, EASY SOUNDS, basé en Allemagne, a produit une large gamme de sons pour la série MOTIF. Cette offre est désormais étendue sous forme adaptée au Yamaha MONTAGE.

Si vous avez lu les articles et ateliers précédents pour MONTAGE, vous savez que MONTAGE peut importer des sons à partir du format du MOTIF XF. Cependant, seules les voix, les arpèges utilisateur et les formes d'onde utilisateur des soundsets existants sont chargés, mais pas les performances contenues dans les soundsets, ni les mélanges de morceaux et de motifs.

Des performances inspirantes font toujours partie intégrante de presque tous les soundsets d'EASY SOUNDS. La programmation de performances exigeantes et complexes était considérée comme le summum de la conception sonore du MOTIF. Par conséquent, les soundsets MOTIF sans leurs performances perdent une grande partie de leur intéreêt.

Pour cette raison, EASY SOUNDS a décidé très tôt de produire des versions MONTAGE indépendantes des soundsets MOTIF les plus populaires. Nous avons commencé à y travailler immédiatement après l'achèvement du contenu de l'usine. Pendant ce temps, les bibliothèques de sons suivantes sont disponibles:

- ✓ Phat Analog
- ✓ Nature of Chill
- ✓ Live Organ
- ✓ Live Instrument
- ✓ Xtasyn

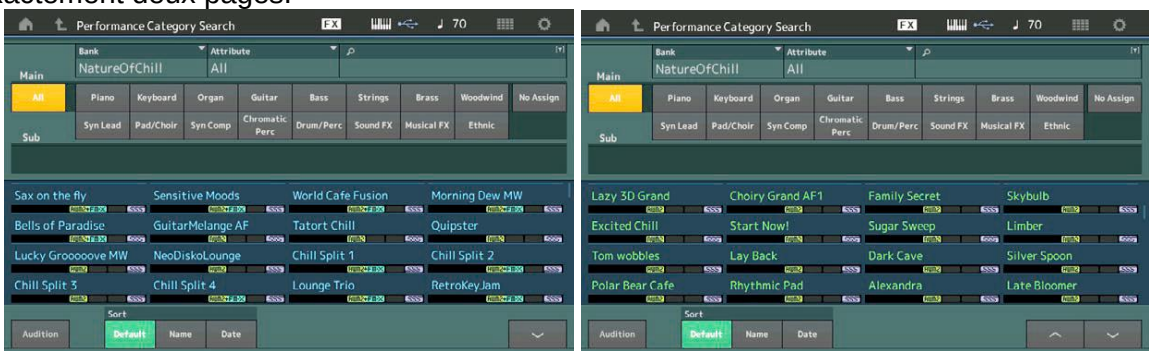
Plus de soundets MONTAGE sont en préparation.

Maintenant, ce qui distingue le MONTAGE nouvellement produit des versions MOTIF XF importées par l'utilisateur lui-même sur l'instrument ? La réponse varie avec les produits individuels, en fonction du contenu.
Dans tous les des versions, les performances du MOTIF ont été converties manuellement avec un effort considérable et des techniques spéciales.

Cependant, l'objectif n'était pas seulement de reproduire les versions antérieures du MOTIF XF par une importation et une conversion des données des performances. Les nouvelles fonctionnalités du MONTAGE devraient être mises à profit de manière adéquate, et en particulier porter ainsi la qualité sonore à un niveau beaucoup plus élevé.

Les performances converties des soundets MOTIF XF apparaissent dans le MONTAGE en tant que performances « multi-parts » dans la zone initiale. Dans la recherche par catégorie, ils sont affichés en **bleu**. Si la catégorie principale « All » est sélectionnée, les performances bleues apparaissent dans l'ordre qui est familier du MOTIF.

Habituellement, une bibliothèque de sons contient 32 performances. Celles-ci occccpuent exactement deux pages.



Après les performances multi-parts, les « voix » converties du MOTIF XF apparaissent en **vert** en tant que performances « single part ». Si un soundets MOTIF contient les 128 voix originales (USER 1), elles rempliront 8 pages dans le MONTAGE avec les performances « single part » vertes.

Cette séparation des « performances » MOTIF originales (= performance multi-parts) des « voix » MOTIF originales (performances single part) garantit une vue d'ensemble et une transparence optimales.

Par ailleurs, les fichiers des nouveaux soundets MONTAGE contiennent uniquement les Performances qui appartiennent réellement au soundset. Ainsi, la banque chargée dans le MONTAGE semble bien organisée. D'un autre côté, si vous importez un MOTIF XF All-File dans le MONTAGE, les quatre banques de « voix » utilisateur MOTIF XF sont chargées en tant que 512 performances converties, plus les kits de batterie - même si dans le soundset, seule est utilisée la banque utilisateur 1. Cela rend la sélection des performances en utilisant les catégories beaucoup plus difficiles, car la liste des performances est inutilement encombrée de copies des Presets de « voix » des banques de « voix » utilisateur 2 à 4 MOTIF.

Par rapport à leurs versions MOTIF, les performances multi-parts ont été étendues à 8 parties. Pour obtenir une certaine compatibilité avec les performances MOTIF, les parties supplémentaires sont disponibles dans la plupart des cas via le **Super Knob** ou les « Scenes ». Ainsi, le réglage de base après avoir sélectionné la performance correspond à l'original.

D'autres améliorations des bibliothèques de sons par rapport aux versions MOTIF sont:

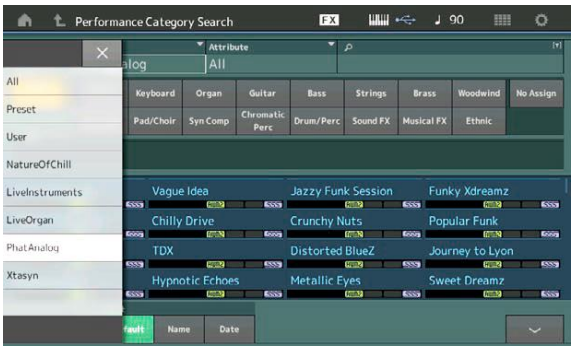
- ✓ À divers degrés, de nouvelles fonctionnalités telles que la synthèse sonore FM-X, le « Motion Control » et de nouveaux presets de formes d'onde ont été utilisées.
- ✓ Les « performances multi-parts » contiennent jusqu'à 9 « scènes » avec lesquelles les arpèges utilisés dans les parties sont commutés.
- ✓ Les mixages des performances ont été optimisés.

- ✓ Toutes les performances « multi parts » et en « single part » inclunet un assignement au **Super Knob**.
- ✓ Les indicateurs (AWM2 / FM-X, MC) et les catégories ont été définis pour les performances, ce qui permet la sélection par catégorie via CATEGORY SEARCH.
- ✓ Au besoin, certaines optimisations ont été effectuées dans les formes d'ondes utilisateur et les échantillons.

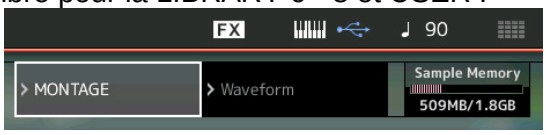
Les soundets MONTAGE de EASY SOUNDS sont toujours livrés sous la double forme de « User File » et de « Library File ». Et pour une bonne raison. L'organisation des bibliothèques de sons a radicalement changé au cours de la série MOTIF dans le sens positif. En plus de la mémoire utilisateur connue du MOTIF, des zones de mémoire désormais indépendantes pour les BIBLIOTHEQUES 1 à 8 sont disponibles. Ces 9 zones de stockage (1 x User, 8 x Library) partagent la capacité de stockage disponible de 1,8 Go.

Cela signifie que vous pouvez charger séquentiellement 8 soundsets complets, y compris toutes les performances, les formes d'onde utilisateur et les arpèges utilisateur, dans le MONTAGE sans avoir à vous préoccuper de l'organisation de la mémoire. Les utilisateurs du MOTIF ne pouvaient que rêver de cela.

Dans le cas des 5 premières bibliothèques EASY SOUNDS pour MONTAGE, cela signifie: Vous pouvez installer complètement tous ces soundsets en 10 à 15 minutes dans les LIBRARY 1-5.



La mémoire totale requise pour les cinq produits est d'environ 500 Mo. Il vous reste donc environ 1,3 Go d'espace libre pour la LIBRARY 6 - 8 et USER !



Si vous obtenez un nouveau soundset, vous pouvez choisir de le charger en tant que fichier User ou fichier Library. Habituellement, il est avantageux de charger de nouveaux sons dans une Library libre. Il n'y a alors aucun risque d'écraser accidentellement des données utiles. Les données User ne seront pas affectées.

Cependant, si vous avez tendance à modifier immédiatement les performances en fonction de vos propres conceptions, vous devez charger le soundset en tant que fichier User.

Ce que vous ne devriez pas faire avec les soundsets qui contiennent des formes d'onde User et / ou des arpèges User: charger un soundset en tant que Library, puis modifier ses performances et les stocker avec **STORE** en tant que performances User. Les performances de l'utilisateur s'appuieraient alors en fait sur les formes d'onde et les arpèges qui sont stockés dans la Library. Or, une interdépendance des différentes zones de stockage doit être évitée autant que possible.

Car si vous supprimez ultérieurement la Library, les performances User qui en dépendent ne fonctionneront plus.

La meilleure façon d'éditer ou de réassembler les performances de bibliothèque existantes réside dans la fonction **UTILITY** > « Library Import ». Cette fonction vous permet de copier les

performances sélectionnées d'une Library dans la zone de mémoire User, où vous pouvez la modifier à volonté et l'enregistrer avec **STORE**. Vous pouvez également utiliser cette fonction pour assembler une nouvelle compilation personnalisée de performances à partir des bibliothèques actuellement installées. Donc, si vous devez gérer plus de 8 soundsets, vous devriez regarder cette fonction plus en détail.

Cependant, certains points doivent être pris en compte lors de l'utilisation Importation de bibliothèque:

- ✓ Le nombre total d'arpèges User utilisés à partir de différentes bibliothèques ne doivent pas dépasser 256
- ✓ Les performances que vous collectez avec « Library Import » sont classées par ordre alphabétique
- ✓ Vous devez exécuter la fonction « Import to User Bank » lorsque toutes les performances éligibles d'une bibliothèque sont sélectionnées. Si, au lieu de cela, vous choisissez successivement des performances individuelles et effectuez un « Import to User Bank » pour chacune d'elles, des doublons d'échantillon gourmands en mémoire peuvent survenir

C'étaiejt quelques informations de base et réflexions sur la nouveaux soundets MONTAGE et leur organisation.

Le contenu des produits n'a pas été discuté ici. Ceci est réservé à la nouvelle série « MONTAGE - Exploring Sound », qui débutera dans l'un des prochains guides de production musicale pour présenter et analyser les soundsets MONTAGE en option, y compris des conseils pour l'utilisation et la modification des performances MONTAGE individuelles.



Peter Krischker

Pour plus d'informations, des démos et des vidéos concernant Easy Sounds produits pour la visite MONTAGE:
www.easysounds.de www.youtube.com/user/motifnews/videos

7.2.4.3 « Organ Session » - User manual (extraits)

NB :

- Seuls les 16 Live Sets de la page 3 (et le 1er de la page 4) permettent d'utiliser les faders comme des tirettes / drawbar
- Les 12 performances de la dernière page sont à utiliser avec une enceinte rotative externe

7.2.4.3.1 Pages 1 & 2 – Multi Part 1154
7.2.4.3.1 Pages 3 & 4 – Multi Part 1155
7.2.4.3.2 Pages 5 & 6 – SINGLE Part 1156
7.2.4.3.3 Pages 7 & 8 – SINGLE Part 1158
7.2.4.3.4 Pages ? & ? – SINGLE Part 1158
7.2.4.3.5 Pages ? & ? – SINGLE Part 1159
7.2.4.3.6 Page ? – SINGLE Part 1160

7.2.4.3.1 Pages 1 & 2 – Multi Part

MSB/LSB/PGM	Name	Comment
User 63-80-001	Rock Band AF1&2	Use left hand for bass play
User 63-80-002	OrganPower	Full keyboard play
User 63-80-003	Jazzy B3	Use left hand for bass play
User 63-80-004	Rendezvous	Use left hand for chord recognition
User 63-80-005	Boogie Entertainer	Use left hand for bass play
User 63-80-006	WildHeart	Use left hand for chord recognition
User 63-80-007	Organ Trip	Use left hand for chord recognition
User 63-80-008	A100 Split	Use left hand for chord recognition
User 63-80-009	Reggae Mon	Use left hand for bass play
User 63-80-010	RockOfThe80's	Use left hand for chord recognition
User 63-80-011	Big Apple	Use left hand for chord recognition
User 63-80-012	Rock Ballad	Use left hand for bass play
User 63-80-013	Dancing Bars	Use left hand for chord recognition
User 63-80-014	Gimme Rock	Use left hand for chord recognition
User 63-80-015	Steve 2008	Use left hand for bass play
User 63-80-016	Blue Organ	Use left hand for chord recognition
User 63-80-017	In Rock	Use left hand for bass play
User 63-80-018	At The Club	Use left hand for bass play
User 63-80-019	Crunch Split	Use left hand for chord recognition
User 63-80-020	Smooth It Over	Use left hand for chord recognition
User 63-80-021	Axels Funk	Use left hand for bass play
User 63-80-022	Heavy Beats	Use left hand for bass play
User 63-80-023	Rock Dreams	Use left hand for bass play
User 63-80-024	Semar Dub	Use left hand for bass play
User 63-80-025	Jazzy Entertainer	Use left hand for bass play
User 63-80-026	Funky Finger	Use left hand for chord recognition
User 63-80-027	Nightshadows	Use left hand for chord recognition
User 63-80-028	Blues Organ Trio	Use left hand for chord recognition
User 63-80-029	ClassicShuffleRock	Use left hand for chord recognition
User 63-80-030	Latin4Begin	Use left hand for chord recognition
User 63-80-031	Sadness	Use left hand for chord recognition
User 63-80-032	Wobbly Keys	Full keyboard play

7.2.4.3.1 Pages 3 & 4 – Multi Part

MSB/LSB/PGM	Name	Comment
User 63-80-033	Drawbars Basic Full	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-034	Drawbars Basic Perc	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-035	Drawbars US Clean	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-036	Drawbars US	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-037	Drawbars Legend	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-038	Drawbars British	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-039	Drawbars GB Dirty	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-040	Drawbars CompDist	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-041	Drawbars Dist Full	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-042	Drawbars Cabinet 1	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-043	Drawbars Cabinet 2	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-044	Drawbars Special	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-045	Drawbars Hape's	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-046	Drawbars VariDrive	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-047	Drawbars Ballad	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full

MSB/LSB/PGM	Name	Comment
User 63-80-048	Drawbars SoftBars	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-049	Drawbars NoClick	Use Slider 1 - 8 and Knob 8 for full
User 63-80-050	DrawbarsBasic CTRL	Use AF1&2 and Ribbon
User 63-80-051	DrawbarsPerc CTRL	Use AF1&2 and Ribbon
User 63-80-052	Components B3	Using elements with combined
User 63-80-053	Components A100	Using elements with combined
User 63-80-054	Components	Using elements with combined
User 63-80-055	Components C3Vib	Using elements with combined
User 63-80-056	Components	Using elements with combined
User 63-80-057	Components	Using elements with combined
User 63-80-058	Two Manuals & Bass	Keyboard split Bass - Left - Right
User 63-80-059	Two Manuals & Bass	Keyboard split Bass - Left - Right
User 63-80-060	CleanFast Rotary2	Using new Rotary 2 effect of OS 1.50
User 63-80-061	CleanPerc Rotary2	Using new Rotary 2 effect of OS 1.50
User 63-80-062	CleanFull Rotary2	Using new Rotary 2 effect of OS 1.50
User 63-80-063	SoftBars Rotary2	Using new Rotary 2 effect of OS 1.50
User 63-80-064	A100Full Rotary2	Using new Rotary 2 effect of OS 1.50

7.2.4.3.2 Pages 5 & 6 – SINGLE Part

MSB/LSB/PGM	Voice Name	Group	Comment
User 63-80-065	The Clean AF1	Mixed Favorites	8-Element full organ sound, no percussion. Use slider for different organ registrations.
User 63-80-066	Whiter Shade AF1&2	Mixed Favorites	8-element organ sound for the Procol Harum song “A Whiter Shade of Pale. AF1 Switch = vibrato on/off.
User 63-80-067	Big Tube AT	Mixed Favorites	Distorted B3. Use afteertouch for leslie speed.
User 63-80-068	CX3 Drive	Mixed Favorites	Overdrive Korg CX3 “clonewheel” sound. AF1 = vibrato on/off.
User 63-80-069	Stormy Monday	Mixed Favorites	8-drawbar bluesy organ sound with vibrato, for songs such as “Stormy Monday Blues”. AF1 = vibrato on/off.
User 63-80-070	Jimmy Jazz	Mixed Favorites	Typical Jimmy Smith organ with strong key click + percussion
User 63-80-071	Childs of Mine	Mixed Favorites	Famous Deep Purple organ sound used in "Child in time"
User 63-80-072	TheSpecialOne AF1&2	Mixed Favorites	Slightly distorted organ, Use AF1 + AF2 for adding drawbars
User 63-80-073	Full Drive	Mixed Favorites	Hammond B3 thru slightly overdriven, gritty sounding Leslie. AF1 Switch = vibrato on/off.
User 63-80-074	Brian Comp Dist	Mixed Favorites	Typical Brian Auger sound
User 63-80-075	The Rock AF1	Mixed Favorites	Full Rock Organ using 8 elements
User 63-80-076	B3 Leakage	Mixed Favorites	Characteristic sound of Hammond with"leakage"noise caused by tonewheel/magnetic field interaction. AF1 Switch = vibrato on/off.
User 63-80-077	A100 1st3 AF1&2	Mixed Favorites	Hammond A100 registration, add drawbars using AF1 & AF2
User 63-80-078	Leslie Stop	Mixed Favorites	Organ with Leslie rotary speaker in “stop” mode (braked). AF1 Switch = vibrato on/off. AF2 Switch = Percussion on/off.
User 63-80-079	First Three + One	Mixed Favorites	First three drawbars and 1'
User 63-80-080	B Cool	Mixed Favorites	8-element organ (7 drawbars and percssion) for blues, jazz, and pop. AF1 Switch = vibrato on/off.
User 63-80-081	The Entertainer 1	Mixed Favorites	Typical Entertainer organ using fast leslie
User 63-80-082	The Entertainer 2	Mixed Favorites	Typical Entertainer organ using fast leslie
User 63-80-083	Brian Crunch	Mixed Favorites	Disorted Brian Auger sound without leslie
User 63-80-084	Exceptional AF1	Mixed Favorites	Famous organ sound used by Ekseption
User 63-80-085	Deep Purple Hush	Mixed Favorites	Organ sound for the Deep Purple classic rock song “Hush”. AF1 = vibrato on/off.
User 63-80-086	Percussion `Verb	Mixed Favorites	Organ sound with heavy percussion and reverb. AF1 = vibrato on/off.
User 63-80-087	Slow Jazz	Mixed Favorites	Jazz organ sound, slow rotary speaker. AF1 Switch = vibrato on/ off.
User 63-80-088	Sascha's Classic	Mixed Favorites	B3 registration with percussion

MSB/LSB/PGM	Voice Name	Group	Comment
User 63-80-089	First3 + Pc Dist	Mixed Favorites	B3 registration with percussion
User 63-80-090	Vibrato Whistle	Mixed Favorites	Hammond sound with emphasized "whistle" caused by spinning horn and rotors in Leslie cabinet. AF1 Switch = vibrato on/off.
User 63-80-091	Eight Drawbars AF1	Mixed Favorites	8-Element full organ sound, no percussion. Use slider for different organ registrations.
User 63-80-092	R&B Distorted	Mixed Favorites	Distorted 8-Element full organ sound, no percussion. Use slider for different organ registrations.
User 63-80-093	Prog Rocker	Mixed Favorites	Heavily overdriven organ sound for old-school progressive rock, made popular by bands such as Yes and Uriah Heep in the 1970's. AF1 Switch = vibrato on/off.
User 63-80-094	First Three B4 AF1&2	Mixed Favorites	B3 registration using first three drawbars
User 63-80-095	Steppenpower	Mixed Favorites	Famous organ sound used by Steppenwolf
User 63-80-096	Hape's Drawbars	Mixed Favorites	Nice B3 registration with strong leslie effect

7.2.4.3.3 Pages 7 & 8 – SINGLE Part

MSB/LSB/PGM	Voice Name	Group	Comment
User 63-80-097	Sascha's Jazz	Jazz Organ	Percussive, dry jazz organ
User 63-80-098	Fast Jazz 1	Jazz Organ	Jazz organ sound, fast rotary speaker. AF1 Switch = vibrato on/ off.
User 63-80-099	Fast Jazz 2	Jazz Organ	Jazz organ sound, fast rotary speaker.
User 63-80-100	Cool Jazz 1	Jazz Organ	Jazz organ sound, fast rotary speaker.
User 63-80-101	Cool Jazz 2	Jazz Organ	Jazz organ sound, fast rotary speaker.
User 63-80-102	Jazzy Vib+Perc 1	Jazz Organ	Jazz organ sound with C3 vibrato
User 63-80-103	Jazzy Vib+Perc 2	Jazz Organ	Jazz organ sound with C3 vibrato
User 63-80-104	Jazz Vib Dry	Jazz Organ	Jazz organ sound with C3 vibrato, without leslie
User 63-80-105	Jazzy Vib Tube	Jazz Organ	Jazz organ sound with tube distortion
User 63-80-106	Jazzy with Bass	Jazz Organ	Jazz organ sound with bass sound (lower keys)
User 63-80-107	Jimmy Fast	Jazz Organ	Jazz organ sound, fast rotary speaker.
User 63-80-108	House Organ Dry	Jazz Organ	House organ without leslie
User 63-80-109	House Organ Rotary	Jazz Organ	House organ with leslie
User 63-80-110	Brian Dark	Jazz Organ	Dark, distorted Brian Auger sound
User 63-80-111	B3 Keyclick 1	Jazz Organ	B3 with heavy "keyclick" sound, which was caused by dirty key contacts. AF1 = vibrato on/off. Slider 5 = percussion level; Slider 6 = note-on keyclick level; Slider 7 = note-off keyclick level.
User 63-80-112	B3 Keyclick 2	Jazz Organ	Variation of B3 Keyclick 1. Same controller settings.
User 63-80-113	Smoke On	Rock Organ	Organ sound for Deep Purple song “Smoke On The Water”. AF1 Switch = vibrato on/off.
User 63-80-114	Gimme Some	Rock Organ	Overdive organ sound for the Spencer davis Group classic rock hit, “Gimme Some Lovin”. AF1 Switch = vibrato on/off.
User 63-80-115	Tarkus	Rock Organ	Organ sound for Emerson, lake, and Palmer song “Tarkus”. AF1 Switch = vibrato on/off.
User 63-80-116	Steppentiger	Rock Organ	Famous organ sound used by Steppenwolf
User 63-80-117	Deep Rock	Rock Organ	Deep Purpe rock organ
User 63-80-118	A100 Disty	Rock Organ	Distorted A100 organ registration
User 63-80-119	Rock Crunch AT	Rock Organ	Distorted B3. Use ASSIGN1 for distortion drive
User 63-80-120	Ballad Distorted	Rock Organ	Distorted B3. Use ASSIGN1 for distortion drive
User 63-80-121	R&B Crunchy	Rock Organ	Distorted B3. Use ASSIGN1 for distortion drive
User 63-80-122	1st5 Crunch AF1&2	Rock Organ	Distorted B3. Use ASSIGN1 for distortion drive
User 63-80-123	1st5 Tube AF1&2	Rock Organ	Distorted B3. Use ASSIGN1 for distortion drive
User 63-80-124	Full Dirty 1Element	Rock Organ	Distorted B3. Use ASSIGN1 for distortion drive
User 63-80-125	Rocky Vib+Perc	Rock Organ	Distorted B3. Use ASSIGN1 for distortion drive
User 63-80-126	C3 Vib Dirty	Rock Organ	Distorted B3. Use ASSIGN1 for distortion drive
User 63-80-127	The Dirty One AF1&2	Rock Organ	Distorted B3. Use ASSIGN1 for distortion drive
User 63-80-128	The Dirty Two AF1	Rock Organ	Distorted B3. Use ASSIGN1 for distortion drive

Loading this content as Library the LSB value in the column MSB/LSB/PGM will change.

7.2.4.3.4 Pages ? & ? – SINGLE Part

MSB/LSB/PGM	Voice Name	Group	Comment
User 63-81-001	Deep John 1	Rock Organ	Distorted B3. Use ASSIGN1 for distortion drive
User 63-81-002	Deep John 2	Rock Organ	Distorted B3. Use ASSIGN1 for distortion drive
User 63-81-003	Nightclub 1	Organ with Vibrato	Whirring, gritty, noisy old Hammond organ, like you’d hear at an intimate blues club late at night. AF1 Switch = vibrato on/off.
User 63-81-004	Nightclub 2	Organ with Vibrato	Variation of Nightclub 1 organ.
User 63-81-005	Nightclub 3	Organ with Vibrato	Variation of Nightclub 1 organ.
User 63-81-006	CX3 Vibrato 1	Organ with Vibrato	Korg CX3 “clonewheel” organ, bright sound with vibrato/ chorus. AF1 = vibrato on/off.

MSB/LSB/PGM	Voice Name	Group	Comment
User 63-81-007	CX3 Vibrato 2	Organ with Vibrato	Variation of Korg CX3 vibrato sound. AF1 = vibrato on/off.
User 63-81-008	Flute Vibrato	Organ with Vibrato	“Flute” organ drawbar setting. AF1 = Vibrato On/off.
User 63-81-009	Theater Console	Organ with Vibrato	Full drawbar organ sound wih no percussion, vibrato engaged. Like “church” Hammond organ. AF1 = vibrato on/ off.
User 63-81-010	Vibrato Chorus 1	Organ with Vibrato	Full organ sound with percussion and chorus vibrato switched on. AF1 Switch 1 = vibrato depth control.
User 63-81-011	Vibrato Chorus 2	Organ with Vibrato	Full organ sound with different drawbar setting, no percussion, and chorus vibrato switched on. AF1 Switch = vibrato depth control.
User 63-81-012	The Entertainer 3	Entertainer Organ	Typical Entertainer organ using slow leslie
User 63-81-013	The Entertainer 4	Entertainer Organ	Typical Entertainer organ using slow leslie
User 63-81-014	Tanzmucke1	Entertainer Organ	Typical Portable organ sound
User 63-81-015	Tanzmucke2	Entertainer Organ	Typical Portable organ sound
User 63-81-016	Tanzmucke3	Entertainer Organ	Typical Portable organ sound
User 63-81-017	Traditional 1 AF1&2	Entertainer Organ	Typical Entertainer organ using slow leslie
User 63-81-018	Traditional 2 AF1&2	Entertainer Organ	Typical Entertainer organ using slow leslie
User 63-81-019	Entertainer Split 1	Entertainer Organ	Entertainer Splitsound, use left hand for bass playing
User 63-81-020	Entertainer Split 2	Entertainer Organ	Entertainer Splitsound, use left hand for bass playing
User 63-81-021	Entertainer Split 3	Entertainer Organ	Entertainer Splitsound, use left hand for bass playing
User 63-81-022	Entertainer Split 4	Entertainer Organ	Entertainer Splitsound, use left hand for bass playing
User 63-81-023	The Soft AF1	Clean Organ Brite	8-Element full organ sound, no percussion. Use slider for different organ registrations.
User 63-81-024	The Mix AF1	Clean Organ Brite	8-Element full organ sound, no percussion. Use slider for different organ registrations.
User 63-81-025	SevenBars+Perc Clean	Clean Organ Brite	8-Element organ sound with percussion element
User 63-81-026	SevenBars+Perc Dist	Clean Organ Brite	8-Element organ sound with percussion element
User 63-81-027	Separate Click AF1	Clean Organ Brite	Organ registration with separate click (element 8)
User 63-81-028	Full B3 1Element	Clean Organ Brite	Full organ using only one element
User 63-81-029	Full + Percussion	Clean Organ Brite	Full organ with percussion
User 63-81-030	Full & Punchy	Clean Organ Brite	Punchy full organ with percussion and strong key click
User 63-81-031	Steve's STOP > FAST	Clean Organ Brite	Organ registration used by Steve Winwood in 2008, changing between Leslie stop and fast leslie, which causes a dramatic effect.
User 63-81-032	Mix 2003	Clean Organ Brite	Organ registration using 3 elements

7.2.4.3.5 Pages ? & ? – SINGLE Part

MSB/LSB/PGM	Voice Name	Group	Comment
User 63-81-033	Quad Mix	Clean Organ Brite	Organ registration using 4 elements
User 63-81-034	Even + Odd	Clean Organ Brite	Organ registration using 2 separate elements for even and odd drawbars
User 63-81-035	1st4 + Highest	Clean Organ Brite	Organ registration using 4 elements
User 63-81-036	Classic Reg	Clean Organ Brite	Organ registration using 4 elements
User 63-81-037	Hape's 4'Perc A	Clean Organ Brite	Organ registration using 4 elements
User 63-81-038	Hape's 4'Perc B	Clean Organ Brite	Organ registration using 5 elements
User 63-81-039	TheSpecialTwo AF1	Clean Organ Brite	8-Element full organ sound, no percussion. Use slider for different organ registrations.
User 63-81-040	Three Steps AF1&2	Clean Organ Brite	Basic sound includes first four drawbars, add more drawbars using AF1 & AF2
User 63-81-041	A100 1st6	Clean Organ Brite	Hammond A100 registration
User 63-81-042	Axels Arp AF1&2	Clean Organ Brite	Organ sound useful for playing organ arpeggios
User 63-81-043	16-8-4-2	Clean Organ Brite	Hammond organ with 16', 8', 4' and 2' drawbars pulled out. AF1 Switch = vibrato on/off.

MSB/LSB/PGM	Voice Name	Group	Comment
User 63-81-044	16-4-2-1	Clean Organ Brite	Hammond organ with 16', 4', 2' and 1' drawbars pulled out. AF1 Switch = vibrato on/off.
User 63-81-045	16-5-2-1	Clean Organ Brite	16', 5 1/3', 2', and 1 3/5' drawbar settings. AF1 = Vibrato on/off.
User 63-81-046	16-8-2-1	Clean Organ Brite	16', 8', 2 2/3', and 1' drawbar setting. AF1 = Vibrato on/ off.
User 63-81-047	First Five	Clean Organ Brite	Organ registration including first five drawbars
User 63-81-048	First Four Brite	Dark Organ	Organ registration including first four drawbars
User 63-81-049	First Four Filtered	Dark Organ	Organ registration including first four drawbars
User 63-81-050	First Three OffClick	Dark Organ	Organ registration including first three drawbars
User 63-81-051	FirstFourComp AF1&2	Dark Organ	Organ registration including first four drawbars
User 63-81-052	First Three Dirty	Dark Organ	Organ registration including first three drawbars
User 63-81-053	Soft Click 1st3	Soft Click	Organ sound with soft attack
User 63-81-054	Soft Click Dark	Soft Click	Organ sound with soft attack
User 63-81-055	Soft Click Full	Soft Click	Organ sound with soft attack
User 63-81-056	Jazzy+Bass Split Dry	Splits	Jazz organ split, use left hand for bass playing
User 63-81-057	Jazzy+Bass Split Mod	Splits	Jazz organ split, use left hand for bass playing
User 63-81-058	Jazz Split 1	Splits	Jazz organ split, use left hand for bass playing
User 63-81-059	2-Zones A	Splits	Organ split with two manuals
User 63-81-060	2-Zones B	Splits	Organ split with two manuals
User 63-81-061	Bass Walk - Split	Splits	Split voice with bass pedals ("walking bass") below C3, upper manual organ sound above C3, vibrato on for upper manual. AF1 = upper manual vibrato on/off.
User 63-81-062	Pedal Bass Soft 16'	Pedal Bass	B3 pedal bass
User 63-81-063	Organ Pad	Specials	Darker, smooth organ sound suitable for "pad" or "background" parts. AF1 = vibrato on/off.
User 63-81-064	AmbientOrgan AF1&2	Specials	Atmosphereic organ sound for ambient and chill out music

7.2.4.3.6 Page ? – SINGLE Part

MSB/LSB/PGM	Name	Comment
User 63-81-065	Ext_Drawbars Perc	Output set to AsgnL&R for using with external rotary
User 63-81-066	Ext_Drawbars AF1&2	Output set to AsgnL&R for using with external rotary
User 63-81-067	Ext_Click Knob4	Output set to AsgnL&R for using with external rotary
User 63-81-068	Ext_Components B3	Output set to AsgnL&R for using with external rotary
User 63-81-069	Ext_Components Perc	Output set to AsgnL&R for using with external rotary
User 63-81-070	Ext_Components	Output set to AsgnL&R for using with external rotary
User 63-81-071	Ext_Components Vib	Output set to AsgnL&R for using with external rotary
User 63-81-072	Ext_Even & Odd	Output set to AsgnL&R for using with external rotary
User 63-81-073	Ext_B3 Full	Output set to AsgnL&R for using with external rotary
User 63-81-074	Ext_A100 Full	Output set to AsgnL&R for using with external rotary
User 63-81-075	Ext_A100 SoftSix	Output set to AsgnL&R for using with external rotary
User 63-81-076	Ext_A100 SoftPerc	Output set to AsgnL&R for using with external rotary

Loading this content as Library the LSB value in the column MSB/LSB/PGM will change.

Les 12 performances ci-dessus sont à utiliser **avec une enceinte rotative externe**. La sortie de partie est définie sur les sorties attribuables. Il n'y aura pas de Distorsion ou effets rotatifs utilisés.

7.2.4.4 Article sur « FM-Xperience » (Music Production Guide 2017-09)

« MusicProductionGuide_2017_09_EN.pdf ».
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Avec le générateur de son « FM-X » (nouvelle synthèse FM), vous pouvez créer des sons de synthétiseur très dynamiques et spécifique, représentant une alternative bienvenue aux nombreux sons échantillonnés ou analogiques virtuels. L'énorme potentiel de FM-X est maintenant utilisé pour la première fois dans une production sonore, à la fois techniquement et musicalement: la bibliothèque « FM-Xperience » pour tous les musiciens et producteurs qui souhaitent profiter de sons FM sophistiqués ou créer les leurs.

Lorsque le Montage a été annoncé, FM-X était l'un des arguments les plus séduisants pour passer du « MOTIF » au « MONTAGE ». Depuis le succès du modèle vedette « SY99 », apparu au début des années 90, les amateurs de synthèse FM attendent patiemment un nouveau synthétiseur FM. Si vous connaissiez déjà la FM par le passé, n'hésitez pas mettre à jour vos idées reçues : FM-X ne sonne pas statique ou numériquement froid, car avec « Motion Control », l'Arpeggiator il est maintenant possible de créer de nombreuses variations sonores en quelques étapes seulement, cela malgré la complexité de Synthèse FM. Vous n'avez pas à vous contenter de jouer des Presets, vous allez vous amuser ! Et vous êtes peut-être sur le point de concevoir vous-même un son FM sensationnel.

Pour la création de « FM-Xperience », 3 programmeurs avaient été engagés par son producteur Peter Krischker. En plus de moi-même (Matthias Sauer), c'étaient Hans-Peter Henkel et Richard P. James (qui a participé à la dernière série de EASY SOUNDS, « Phat Analog 3 », une réminisence du Roland Juno-60).

Pour vous, consommateur de sons, cela signifie une grande variété stylistique, car les 4 designers sonores ont leurs propres inclinations musicales et laissent donc leurs empreintes personnelles sur cette production commune. L'objectif déclaré est un contenu à la fois nouveau et utilisable pour le grand public, alors que les voix DX "traditionnelles" restent toujoutrd largement inexplorées, et plutôt sporadiquement pour les créations rétro hip. La condition technique requise pour cette vaste collection est l'installation du micrologiciel version 1.60, qui est simple et rapide, même pour les utilisateurs non techniques. Avec ce nouveau micrologiciel, vous améliorez votre MONTAGE avec les effets de spiralisation, qui sont souvent utilisés avec plaisir dans cet ensemble FM.

7.2.4.1.1 The Content At A Glance (Adaptation traduction à terminer) 1161
7.2.4.1.2 « Fm-X Smart Edit » 1162
7.2.4.1.3 Multi Part Performances 1163
7.2.4.1.4 Single Part Performances 1164
7.2.4.1.5 Result: A Library Of Permanent Values 1165

7.2.4.4.1 The Content At A Glance (Adaptation traduction à terminer)

« FM-Xperience » délivre 336 performances, pour lesquelles qualité rymme avec quantité. Une fois que le fichier de bibliothèque a été copié sur une clé USB et chargé dans votre MONTAGE, votre première session sur l'instrument prendra sûrement plusieurs heures. Honnêtement, 60 minutes ne m'ont pas suffit pour parcourir cette bibliothèque et obtenir un aperçu approximatif. Idéalement, vous devriez planifier un après-midi ou une soirée tranquille le week-end pour le premier contact.

Les 336 sons sont composés de différents types:

- ✓ Pour commencer, 96 Performances « Multi Part » proposent des structures d'arrangement complètes, orientées vers les styles populaires de musique électronique (notamment la dance, la house, la transe et le downbeat / chill-out).

  Des pistes au son élégant peuvent être composées avec seulement quelques accords, grâce au support des « Arpeggiators » et des « Motion Sequences », en faisant faire varier la densité du rythme et de l'arrangement à l'aide des **boutons de « Scene »**. Si vous regardez de plus près, vous découvrirez quelques performances « Multi-Parts » supplémentaires combinant 2 parties en une performance stéréo (notamment des pianos et des pads électriques), idéales pour jouer en direct.

- ✓ La part du lion est constituée des performances « Single Part » représentant des sons familiers et renouvelés: pads chauds et ronds que vous ne pensiez probablement pas possibles à une synthèse FM-X, nouvelles interprétations du piano électrique, basses FM pour les producteurs de danse, leads et « synth comping », percussions, et sons FX. Les sons contenant un arpégiateur sont à souligner car leur approche des sons FM est rafraîchissante.

- ✓ Les 64 « Drum Performances » ont une certaine particuliarité. Ils utilisent exclusivement la synthèse FM-X. L'avantage par rapport à des échantillons de batterie est que chaque son peut être édité. Les kits de batterie sont créés avec 16 performances multi-parties, qui sonnent de manière unique et offrent des grooves charismatiques via le système « Arpeggiator ».

7.2.4.4.2 « Fm-X Smart Edit »

L'un des points forts de « FM-Xperience » est la possibilité de modifier les sons livrés de manière intuitive sans connaissance préalable. Les propres tentatives de travailler sur une performance avec les potentiomètres et les **curseurs** assignables sont plus que les simples "essais et erreurs" comme sur le Yamaha DX7, dont la programmation a découragé de nombreux utilisateurs. Chez FM-Xperience, l'affectation des contrôleurs du MONTAGE est toujours si astucieuse et conviviale que vous trouverez rapidement de nouvelles variations sonores adaptées.

Les paramètres essentiels de la synthèse FM et du service des effets peuvent être modifiés. Dans ma vidéo YouTube, vous verrez une démonstration en direct de ce que cela fait en pratique.

Ce faisant, j'ai sélectionné au total 4 performances assez simples, auxquelles j'ai contribué moi-même pour cette bibliothèque.

« Saturn's Sofa » est une performance en une partie qui est principalement recommandée pour les accompagnements en accords et qui permet également des phrases concises et rythmées. Le son de base n'est pas vraiment spectaculaire, mais l'utilisation de la molette de modulation ajoute une chaleur sphérique, tandis que le **Super Knob** autorise certaines autres couleurs. Il serait dommage de se contenter de ces 2 contrôleurs. Jouez un peu avec les **encodeurs assigables**, puis des changements surprenants et radicaux se produisent dans le spectre sonore.

Avec "Flex FM Comp", l'utilisation du **Super Knob** peut sembler plus étonnante, mais même avec cette performance, vous devriez toujours être curieux de déplacer les boutons et **curseurs** pour voir et entendre ce que vous créez.

Les modifications apportées à la performance en une partie "Lazy Pick" sont particulièrement drastiques. D'un simple son de maillet, des sons de percussions spatiaux émergent peuvent devenir des applications expérimentales. Si l'arpégiateur est ajouté à la performance "Warm Log", vous travaillerez avec des phrases sonores concises et expressives qui ne peuvent être jouées qu'en live avec le Yamaha MONTAGE.

Comme vous pouvez le voir sur la vidéo, il est presque toujours intéressant de passer plus de temps sur les boutons et les **curseurs**. Cela peut être très amusant et peut déclencher de nouvelles idées musicales.

VIDEO: EXPLORER FM-XPERIENCE POUR YAMAHA MONTAGE:
https://youtu.be/GTChDxFigEM

Si vous souhaitez en savoir plus sur FM-X Smart Edit, lisez l'article de Peter Krischker dans ce numéro (Traduit § 4.18.1 ci-dessus).

7.2.4.4.3 Multi Part Performances

Lorsque vous explorez de nouveaux sons, vos propres intérêts musicaux jouent également un rôle. Je suis moi-même toujours à la recherche de sons émouvants et surtout sphériques qui conviennent à Chill Out, Lounge et Ambient. Nous vous conseillons de lire "entre les lignes" si vous créez une touche personnelle en modifiant le tempo et les scènes de l'arpégiateur, ainsi qu'en modifiant les paramètres du curseur. De cette façon, vous trouverez plus de matériel utile que ce à quoi vous vous attendiez lors de votre première incursion. Dans mon cas, je suis coincé avec le premier Performance "Goose Bumps". Je reste entre les premières scènes sans batterie (j'ajouterai des boucles de batterie plus tard dans la station de travail audio-vidéo) et je peux passer plusieurs minutes à travailler avec les **Sliders** pour trouver un mélange harmonique entre les différents composants sonores que j'aime pour ma production musicale. Bien sûr, vous apprécierez également le super morphing du **Super Knob**.



Je ressens une ambiance FM puriste dans la performance "Equanda".
Ce groove house est une alternative attrayante au grand public en raison de sa batterie de synthé unique.

En ce qui concerne les performances stéréo, j'aime les excentriques "Wandering Spirits". À l'aide de la molette de modulation seule, vous pouvez faire un pas étonnamment facile dans les manèges sonores psychédéliques, au cours desquels vous pouvez expérimenter et savourer très intensément l'effet Spiralizer (Assignable Knob 7).

Je ne manque presque jamais de simples Performances « Split » pour des jams jazzy, mais il existe d'autres productions sonores (telles que la série « Phat Analog ») pour ce type de sons sur le pour MONTAGE.





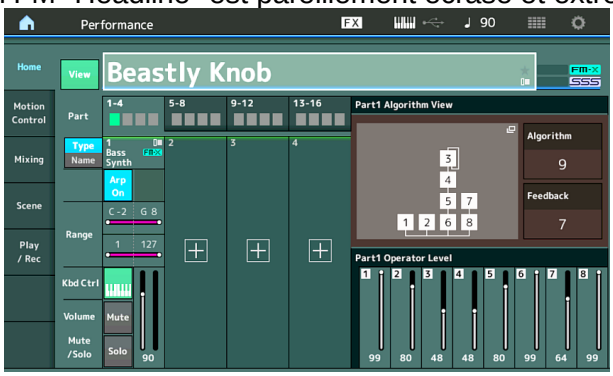
Bien entendu, vous trouverez d'autres exemples sur YouTube pour vous aider à mieux connaître « FM-Xperience ». Mais gardez à l'esprit que ce sont tous des instantanés et que vous aborderez probablement la même performance différemment et, grâce aux assignations de contrôleur intuitives, vous peindrez vos propres images sonores.

VIDEO: MONTAGE FM-XPERIENCE - PERFORMANCES MULTI PARTIES, PAR EASY SOUNDS
www.youtube.com/watch?v=TeLjrf0KM2k

7.2.4.4.4 Single Part Performances

Quelques exemples intéressants à écouter se distinguent dans les Performances, qui consistent uniquement en une voix FM. Utilisez à nouveau YouTube pour une première impression. Surveillez les paramètres MONTAGE individuels dans ces vidéos à écran vif, qui sont modifiées en temps réel.

Une performance qui montre la synthèse FM sous un angle différent est "Ethno Space". Non seulement les effets inversés, mais aussi la modulation des niveaux d'opérateur FM rendent ce son dynamique. La même chose s'applique à "Hip Harp", un son FM simple pour des arpèges pétillants. Bien sûr, il existe également des tonalités métalliques dures avec une touche moderne pour les productions actuelles: "Beastly Knob" vit en modulant les opérateurs et les filtres FM. Le son FM "Headline" est pareillement écrasé et extrêmement modulatif.



Le "Single Pick" de Performance en une seule partie, que vous connaissez déjà dans la première vidéo mentionnée de Live Performance, offre une liberté apparemment maximale en "Realtime Knobing". La vidéo à l'écran vous montre exactement quels paramètres de son et d'effet rendent le son si agréable. Vu? Mais bien sûr, c'est encore le nouvel effet Spiralizer! Avec "Endless Loop", les musiciens d'ambiance expérimentaux en ont pour leur argent. C'est un programme sonore qui démontre de manière impressionnante les possibilités sonores de FM-X. En fin de compte, il y en a pour tous les goûts et tous les besoins, du moins si vous écoutez les performances avec une oreille attentive et jouez un peu avec les contrôleurs.

VIDÉO: MONTAGE FM-XPERIENCE - PERFORMANCES À UNE SEULE PARTIE, PAR EASY SOUNDS
www.youtube.com/watch?v=_6KzNI3YqNY&t=145s

7.2.4.4.5 Result: A Library Of Permanent Values

Le marché actuel repose sur des produits rapides et à la mode. FM-Xperience fait une belle exception. Cette bibliothèque de sons est un équipement de base universellement utilisable pour la demande de sons FM. L'innovation et la musicalité ne sont pas négligées. La joie sonique n'est pas diluée par Samples ou AWM2 Parts. Par conséquent, tous les sons sont basés sur FM-X. Pendant très longtemps, vous resterez occupé par une piscine de haute qualité qui exploite avec talent les qualités individuelles de synthétiseur de MONTAGE et reste ouverte pour différents styles de musique. Au final, cet ensemble convient tout à fait pour un passe-temps spontané et divertissant, car vous n'avez pas besoin d'être un expert de la FM pour créer une musique bonne et inspirante avec ses nombreuses performances.



Matthias Sauer

De plus amples informations et des démos sont disponibles sur le site
EASY SOUNDS website: www.easysounds.de

7.2.4.5 New video about « FM-Xperience » (Music Production Guide 2018-02)

« MusicProductionGuide_2018_02_EN.pdf »
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

L'expansion sonore « FM-Xperience » pour le MONTAGE a été publiée par EASY SOUNDS à l'automne dernier (Cf. § 7.2.4.2 ci-dessus).
Avec cette sortie, de nombreuses vidéos ont été publiées, d'abord principalement sur la chaîne officielle de EASY-SOUNDS-YouTube "motifnews". https://www.youtube.com/user/motifnews

En janvier de cette année, Dom Sigalas, musicien, producteur et spécialiste des produits Steinberg / Yamaha basé à Londres, a publié une nouvelle vidéo. Si vous ne connaissez pas encore cette vidéo, ne la manquez pas, c'est un « Performance Walk Through » à son meilleur ! https://youtu.be/5z-_b4GU1bc

Certaines vidéos ont déjà un caractère didactique au-delà de la pure démonstration des Performances.

Le concept « Smart Edit » est ce qui rend cette expansion du son si spéciale. En programmant de manière cohérente les contrôleurs du MONTAGE, il est possible d'obtenir de profondes modifications sonores à l'aide des **encodeurs assigables** et du **Super Knob**. Cependant, la programmation a été conçue de telle sorte que les résultats restent toujours dans un cadre gérable, de sorte que rien ne puisse être fait de travers.

Dans cette optique, Matthias Sauer, qui fait partie de l'équipe de programmeurs « FM-Xperience », a également publié une vidéo sur sa chaîne « APP SOUND ». À l'aide de l'exemple de certaines performances, il montre à quel point il est possible d'obtenir de profonds changements sonores à l'aide de boutons et de **curseurs**.
https://youtu.be/GTChDxFigEM

Les variantes que vous avez créées avec « Smart Edit » peuvent également être enregistrées en tant que Performances User. Pour démontrer la procédure exacte et les résultats, j'ai décidé

de produire une vidéo supplémentaire. Sur la base de certaines performances, je montre de manière exemplaire la rapidité et la simplicité avec lesquelles une ou 2 nouvelles créations peuvent être organisées et stockées. Les différences par rapport à l'original sont parfois assez impressionnantes. Encore une fois, aucune reprogrammation n'a nécessité l'ouverture d'une page de paramètres en mode « EDIT » !
https://youtu.be/_4mwMGneOg0

Hans-Peter Henkel

7.2.4.6 Article sur « Evolving Soudscapes » (Music Production Guide 2019-03)

Traduction libre par Loïc Duffar de l'article de *Matthias Sauer* auteur de la librairie, dans « MusicProductionGuide_2018_06_EN.pdf »
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Voir les Librairie « Easy Sound » à § 7.2.4 ci-dessus

Outre les sons standards et de synthétiseur de toutes sortes, le MONTAGE propose beaucoup de potentiel pour des paysages sonores extraordinaires à découvrir et à apprécier. Avec le set « Evolving Soundscapes », Easy Sounds propose désormais des « collages sonores » pouvant être stylistiquement placés quelque part entre musique ambient, electronica et film. Le la chose la plus importante est qu'ils rayonnent leur propre charme individuel avec un mélange de l'acoustique et de l'électronique. C'est pourquoi J'ai joué ces performances multi-couches pour vous, et j'ai doclumentes des impressions courtes en vidéo.

La Yamaha MONTAGE aime déjà beaucoup les « mouvements sonores » ou les « paysages sonores mouvants », selon la libre traduction du titre. Que ce soit sphérique, rythmique, mystique, puissant ou palpitant: des concepteurs sonores talentueux peuvent générer des attractions sonores à partir de ce synthétiseur avec de nouveaux échantillons, modèles d'arpégiateur ou FM-X. De plus les producteurs Peter Krischker, Dave Polich (USA) et Hans-Peter Henkel (Allemagne) étaient co-programmeurs de la bibliothèque de sons premium « Evolving Soundscapes ».

Ce trio de haut niveau s'est sûrement beaucoup amusé pendant le long développement. À la fois qualitativement et quant à l'étendue cette bibliothèque satisfait grandement le client.

7.2.4.5.1 Le contenu en bref 1166
7.2.4.5.2 Les « Lives Performances » en vidéo 1167
7.2.4.5.3 Simple ou complexe, comme il vous plaira 1168
7.2.4.5.4 Conclusion 1169

7.2.4.6.1 Le contenu en bref

« Evolving Soundscapes » comprend 32 Performances « multi Parts » et 152 Performances « single Part ». L'accent est mis sur des pads à couper le souffle et des créations musicales effet qui sonnent « sphériques » et palpitantes avec brio. Batteries électroniques et contrebasses vacillement pour DubStep et styles similaires ouvrent un large champ. Un autre point fort sont les combinaisons batterie / FX, chacune avec 8 zones et une utilisation riche d'arpégiateur.

Pour son nouveau potentiel sonore indépendant, la bibliothèque sonore utilise 128 Waveforms user qui occupent un total de 141 MB. Ceux-ci comprennent des Waves FX de haute qualité ainsi que des synthés et des échantillons de batterie. Pour les parties rythmiques tels que les motifs

d'accompagnement ou grooves, il y a 200 « User Arpeggios » disponibles. Ils sont utilisés pour contrôler 8-zone boucles hybrides ainsi que les basses et d'autres sons de synthés.

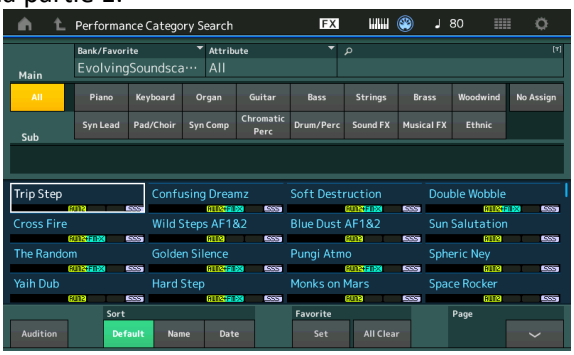
En plus du contenu déjà mentionné, Evolving Soundscapes est la première bibliothèque sonore contenant un total de 64 « User Auditions ». Ceux-ci sont très utiles si vous voulez vous inspirer sans jouer du clavier. Pendant la lecture de ces séquences de démo, vous pouvez intervenir dans le son et aussi changer les scènes et arpèges. De plus, les séquences d'accords des « User Auditions » peuvent également être utilisées pour contrôler toute performance Arpeggio avec des résultats différents.

Pour une utilisation avec un DAW externe, les « User Auditions » sont également fournis sous forme de fichiers MIDI standard.



7.2.4.6.2 Les « Lives Performances » en vidéo

Les 32 « Performances Multi Part » de Evolving Soundscapes contiennent chacun une série de sons, phrases et Drums (y compris boucles de percussion). Vous trouverez donc une haute densité d'arrangement, que vous devriez examiner d'abord. Faites glisser les 8 **Sliders** du montage brièvement vers le haut puis vers le bas. Ensuite, écoutez partie par partie afin d'identifier quel son ou arpégiateur entre en jeu. Dans la première performance « Step Trip », vous avez une basse profonde sur la partie 2, qui disparaît presque un peu dans le tumulte des nombreux sons individuels sphériques comme le modèle de percussion sur la partie 1.



Cochez cette performance quand « Audition » est en cours d'exécution. Cette séquence montre bien sûr que l'une des nombreuses possibilités d'applications musicales. Dans ma vidéo YouTube - jouée avec des harmoniques simples - il semble encore différent. Cette démonstration en direct (voir le lien vidéo à la fin de cet article) présente 4 autres « Performances Multi Part » de Evolving Soundscape. Mon objectif principal était de savoir si ces performances complexes à plusieurs niveaux sont également appropriées pour jouer du clavier traditionnel. En fait, vous pouvez devenir actif et, en fonction de vos goûts, effectuer plus jazzy. Par exemple, la performance « flux magnétique » contient un e-piano numérique qui peut être joué de manière très dynamique etavec toute torsion harmonique.



Soit dit en passant, je n'ai pas utilisé les pédales lors de l'enregistrement. Vous pouvez très bien suivre l'utilisation des contrôleurs. Avec le **Super Knob**, peut être créé un pad très large, lumineux sur demande. Dans la gamme « downbeat », la performance « Random » permet également très lignes claires et rapides mélodiques, tandis que dans l'arrière-plan plusieurs notes d'arpèges chatouillent et palpitent autour d'un pad rythmique. Les scènes représentent différents arrangements et correspondent aux différentes parties d'un morceau.

La performance « Atmo Freaks AF1> Guitare » convient à des pistes « chilly » avec différentes composantes sphériques qui peuvent être dosées via la **molette de modulation** et **Super Knob**. Comme son nom l'indique, en appuyant sur le bouton assign-1 vous donne un son de guitare électrique traditionnelle qui peut être joué avec des accords ou bien en solo.

La performance "Blue Dust" convient également pour une production de chillout. Comme vous pouvez le voir dans la vidéo, 2 accords majeurs qui changent dans 2 mesures, ainsi que les changements de scène et **Super Knob** suffisent pour un morceau faisant appel à fond de la musique.

S'il vous plaît ne vous méprenez pas: « Evolving Soundscapes » est pas un ensemble spécial pour le « lounge » ou « chillout ». Je ne laisse seulement mon goût personnel l'emporter dans les démos vidéo. Cette bibliothèque est également adaptée pour une allure peu plus hard, et est toujours « cineastic ».

7.2.4.6.3 Simple ou complexe, comme il vous plaira

Parlons pous commencer des performances « multi parts ». « Soleil Salutation », par exemple, se distingue par sa guitare picking naturelle. Vous ne devez modifier les accords avec parcimonie et profiter des variations de tons.

Les 2 performances « Pungi Atmo » et « Spheric Ney », chacun avec un instrument mélodique acoustique, clavier traditionnel permettent de jouer avec une touche ethnique. Pour des productions comme avec transe un tempo d'environ 140 bpm Performance « Steps sauvage AF1 & 2 » est recommandé. plots de grille Rhythmic peuvent varier dans son en utilisant les boutons AF1 / 2.

Lorsque vous tournez le **Super Knob**, « Caterpillar » vous donne tout à coup un son de piano qui vous permet de créer tout arc de mélodie. Laisez vous immerger dans une performance Multi Part. Puis après des expérimentations plus intense vous comprendrez les capacités cachées. Ceci est également le cas avec « Blue Dust ». Dans la gamme des basses, vous trouverez des éléments « Complextro » dans ce programme sonore qui se trouve normalement dans la Electro House. « Evolving Soundscapes » mélange presque toujours différents éléments de style.



Parlons maintenant des performances « single part » de cette bibliothèque sonore

Alors que les 32 premières « Performance » sont parfaites pour composer ou pour trouver des idées en général, les performance « single parts » qui suivent contiennent des sons plus simples qui peuvent être utilisés plus universellement. Une douzaine de performances « FX combinaison » offrent des sons de « collage » abstrait et en partie surréaliste. Ils ont l'air chaud, noble et sphérique. Heureusement, la plupart des effets musicaux et les nombreux excellents synthpads de cette bibliothèque sont musicalement utilisables.

Des notes uniques et des séquences d'accords peuvent être réalisées avec cette bibliothèque. Certaines versions extraordinairement « wobbling » se trouvent les basses. Une source rythmique sont les performances avec 8 zones chacune, qui produisent de beaux arrangements groove ainsi que l'arpégiateur.

7.2.4.6.4 Conclusion

« Evolving Soundscapes » offre beaucoupde de matériaux de haute qualité pour votre propre circuit de découverte. Les claviériste live y trouvent leur comme, comme les musiciens créatifs travaillant sur des projets de studio. Bien que l'on se sente musicalement inspiré lors de la première lecture de nombreux performances, cet ensemble a le potentiel de donner à découvrir encore et encore avec des détails différents sur le long terme. Amusez-vous à plonger dans des mondes sonores cinématographiques spéciaux pour le Montage.

Matthias Sauer 

7.2.4.7 Article sur « Magic Vox » de Easy Sounds (Music Production Guide 2019-02) (Traduction à adapter)

Traduction libre par Loïc Duffar de l'article de *Peter Krischker* dans « MusicProductionGuide_2019_02_EN.pdf »
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Voir la liste des librairies Premiums de « Easy Sounds » § 7.2.4 ci-dessus

Dans l'électronique moderne, ainsi que dans la pop commerciale, hip hop, ou se détendre, vocal- éléments sonores à base sont souvent utilisés. Ceux-ci peuvent être des phrases vocales ou vocodeur, ainsi que des chœurs aliénés ou des Pads vocaux atmosphériques. EASY SOUNDS innovant SONS Sound Library « Vox Magic », qui EASY SOUNDS offre maintenant pour le synthétiseur Yamaha MODX et MONTAGE, est dédié à ce domaine de la bonté sonore.

Mais ce n'est pas tout: « Vox Magic » contient également un certain nombre de sons vocaux intéressants basés sur Granular et FormantSynthèse.

Alors l'utilisateur peut attendre d'un ensemble complet complet desons électroniques vocaux.

7.2.4.5.1 Contenu en bref 1170
7.2.4.5.2 Phrases vocal et vocodeurs 1170
7.2.4.5.3 Nouveau sons pour nouveaux morceaux 1171

7.2.4.7.1 Contenu en bref

La bibliothèque sonore contient 152 Performances, 132 « User Waveforms », 162 Mo et 256 échantillons utilisateur arpèges.

« Magic Vox » se concentre sur la voix sous diverses formes: comme arpèges vocales inspirants - éventuellement avec utilisation du Vocoder -, comme des Pads vocaux formants, et comme atmosphères FX vocales basées sur Granular Synthesis. Dans les performances multi-parties, les différents composants de flux pour former une structure sonore complexe.

Voici un aperçu des différents caractères sonores trouvés dans la bibliothèque sonore:

- ✓ Phrases vocales arpègées modulées avec l'effet Vocoder et d'autres paramètres sonores. En utilisant le **Super Knob** et les **Assignables Knobs**, une transition en douceur des phrases vocales originales à des distorsions fortes de l'effet Vocoder est possible
- ✓ Pads vocaux et des choeurs synthétiques dont multi-échantillons sous-jacents ont été créés avec la synthèse formants du légendaire synthétiseur Yamaha FS1R. Ce type deson a été porté disparu dans Montage / MODX jusqu'à présent, mais peuvent être un complément parfait aux sons AWM2 et FM-X
- ✓ Sons atmosphériques et les effets sonores musicaux créés par le traitement audio élaboré des échantillons vocaux avec Granular Synthesis en combinaison avec time-stretchinget Formant Shifting. Cela se traduit par de nouvelles ambiances vocales qui animent le son d'une manière unique
- ✓ Complexe « Performances Multi Part » dans laquelle les échantillons pluri- et phrases vocales créées avec les différentes synthèses sonores - certains avec l'utilisation du vocodeur sont combinés les uns avec les autres et avec batterie, basse, synthés, et d'autres sons. Splits orientées style sont également proposées, qui, comme les postes de travail ou TYROS Génos, réharmoniser les accords joués dans la plage du clavierjusqu'à F # 2. La partie Lead est située dans la plage du clavier de G2. Ces performances sont basées sur les styles de EASY SOUNDS de la librarie « Dreamscapes »

7.2.4.7.2 Phrases vocal et vocodeurs

Dans un grand nombre de « Perrformance » de la bibliothèque, l'effet Vocoder est utilisé pour moduler les phrases vocales.

Contrairement aux modèles précédents du MOTIF / MOXFsérie, Montage / MODX permettre au signal de sortie d'une partie devant être alimentée en interne au Vocoder - sans une connexion de câble de la SORTIE assignable à l'entrée A / D. Le vocodeur utilise une partie

spearate qui reçoit le signal audio par l'intermédiaire de l'entrée du modulateur de l'effet Vocoder.

La partie 1 est la partie Vocoder réelle. Le premier élément contient une « Waveform » appropriée pour le signal porteur du vocodeur. L'effet d'insertion («Ins A ») est réglé sur "Vocoder". Dans le coin supérieur droit de l'écran « Ins A », « partie 2 » est sélectionné en tant que modulateur.

La partie 2 contient la phrase vocale arpèges et est utilisé comme Modulator du Vocoder. Le signal de sortie de cette partie est introduit dans le vocodeur, où elle est modulée à un degré plus ou moins en fonction des réglages des paramètres d'effet. Cela se fait automatiquement lorsque la partie 2 est choisie en tant que modulateur de la Vocoder Effet de la partie 1.

7.2.4.7.3 Nouveau sons pour nouveaux morceaux

Si vous ne voulez pas seulement d'utiliser les sons standard de votre Montage / MODX, mais sont également ouverts à des approches novatrices, Vox Magic est un bon choix!



Peter Krischker

De plus amples informations et des démonstrations se trouvent dans la boutique FACILES SONS: www.easysounds.de

Vidéo Montage / MODX "Vox Magic" par Easy SOUNDS https://youtu.be/pRSYuNb_bpY

7.2.4.8 Article sur « Melodic Techno » (Music Production Guide 2018-06) (Traduction à adapter)

Traduction libre par Loïc Duffar de l'article de *Matthias Sauer* auteur de la librairie « Evolving Soudscape », dans « MusicProductionGuide_2018_06_EN.pdf »
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm
Voir les Librairie « Easy Sound » à § 7.2.4 ci-dessus

Musique Dance électronique et pop se mélangent pour former un mélange qui envoûte claviéristes en direct tendance-conscient. Avec la production brillante « Mélodique Techno », Yamaha et le montage MODX devient un monstre technoïde. Cette bibliothèque Premium Sound offre un contenu haut de gamme des sons et des rythmes distinctifs.

Vous peut-être surpris de vous demander: Combien de techno est bon pour moi du tout ? Eh bien, il est toujours une question de dose - c'est la réponse générale. En tant que médicament d'entrée, la nouvelle bibliothèque est certainement la bienvenue. Vous serez bientôt en mesure de sentir votre veine technoïde et admirons votre ou MODX dans MONTAGE une toute nouvelle lumière. Après de nombreuses Soundsets établies à travers presque tous les genres sonores traditionnels, « Mélodique Techno » se concentre enfin sur les racines de plusieurs des sons de synthétiseur d'aujourd'hui.

Il a été techno depuis le début des années 90 qui a éveillé une nouvelle prise de conscience pour les synthétiseurs analogiques. Les instruments (en particulier Roland TR pour les machines à tambour) sont restés, mais synthétiseurs un son différent - comme la techno et non pas comme cuivres imités ou cordes à nouveau. La musique techno se caractérise par un changement esthétique sonore et un minimalisme avec des rythmes et des phrases comme machine.

À ce jour, divers courants se sont établis dans ce genre. L'un d'eux est la techno minimale, qui a émergé au milieu des années 90. Comme ce terme l'indique, il est sur le point uniforme « pied au plancher » bat à un rythme d'environ 128 bpm. Les sons sont répétés en permanence et sont de préférence modifiées par modulation de filtre. Les chiffres ne jouent pas Melodic un rôle majeur dans la techno minimale. Ils façonnent le style plus actuel de la techno mélodique, qui reprend des éléments et techniques maison et organisation de transe.

Mélodique Techno se présente comme une aire de jeux colorée pour la musique de danse électronique. Si vous souhaitez obtenir un courantimage de cette musique très multiples facettes, vous devez absolument écouter le « Top 100 » de Mélodique Techno sur Beatport (beatport.com). La bibliothèque « Mélodique Techno » est basée sur ces pistes éblouissantes des producteurs avec succès, mais sans vous nier certaines interprétations surprenantes. Après tout, la mise en place de nouvelles règles est encore plus excitante que de copier des modèles familiers.

7.2.4.6.1 Le contenu en bref 1173
7.2.4.6.2 LES PERFORMANCES POUR LE COUP DE PIED RAPIDE 1173
7.2.4.6.3 Cours taster 1173
7.2.4.6.4 Conclusion: machine techno dans un confortable xl format 1174

7.2.4.8.1 Le contenu en bref

Responsable de ce projet est Hans-Peter Henkel, que vous avez à peine à présenter à tous les lecteurs réguliers de ce guide la production musicale. Dans une phase de création de six mois, ainsi que les concepteurs de son Richard P. James, Frank "Xenox" Neumann, Matthias Sauer, et Peter Krischker, il a créé une œuvre respectable qui présente et MODX de MONTAGE manière électronique et rafraîchissante culte.Un total de 51 formes d'onde de l'utilisateur, correspondant à 99 Mo de samples, sont utilisés pour créer le son technoid. Les sons de synthé techno numériques et analogiques représentent une part plus importante, comme les échantillons vocaux et tambour. Bien sûr, l'ensemble bénéficie également du FM-X de son moteur Montage / MODX. La composante mélodique de cette bibliothèque sonore est au cœur de celui-ci. Pour cette raison, de nombreux arpèges utilisateur ont été créés, qui délivrent des phrases techno typique des pistes réussies ainsi que sont accordés aux nouvelles formes d'ondes de synthétiseur. Pas quelques-uns des 256 arpèges utilisateur ont été préparés pour des phrases simples et compings chordal. Ce tableau énorme sous le capot du montage / MODX est immédiatement jouable et agréable pour vous en tant qu'utilisateur avec 164 nouvelles performances!

7.2.4.8.2 LES PERFORMANCES POUR LE COUP DE PIED RAPIDE

Dans 32 Performances Multi Part, vous rencontrerez au moins deux types différents. Le claviériste Live sera ravi de certains modèles de brouillage fantastiques qui lui inspireront rapidement pour produire de la musique, en particulier grâce au système Arpeggio. Vous vous sentez comme un DJ dans le studio et peut laisser descendre la vapeur directement sur le montage / MODX.

Certaines de ces tendances « Live Performances Jam » ont été documentés très clairement dans le manuel PDF. La lectureest payante même pour les personnes qui n'aiment pas lire.

Si vous voulez commencer la production directement avec votre DAW (Cubase, Logic, etc.), vous trouverez quatre Performances spéciales (MMT DAW multi 1-4), chacun composé de huit parties. Une caractéristique particulière est l'absence de l'arpégiateur interne du montage / MODX. Toutes les parties - batterie, basse, synthétiseur - ont été enregistrés directement dans la DAW via le jeu de clavier traditionnel. Ces démos de chansons amusantes sont disponibles « User Auditions ». Ils sont également disponibles en tant que fichiers MIDI standard. Ces quatre performances multi partie sont une plate-forme pour les musiciens de phrase forte qui se sentent limités par des modèles préfabriqués arpégiateur. Soit dit en passant, il est facile de construire votre propre multi-configuration de toute performance Single Part en ajoutant Performances « Single Part ». Vous êtes invités à faire vous-même !

Parce que la modulation des sons techno est un dispositif stylistique, toutes les performances ont été largement optimisées pour l'utilisation de contrôleurs en temps réel. **Super Knob** et les **encodeurs assigables** faire son spontané change possible, alors qu'avec l'aide de séquences de mouvement programmés méticuleusement, mais émotionnellement stimulant des séquences de régulation peuvent être utilisées.

7.2.4.8.3 Cours taster

Lorsque vous obtenez d'abord en contact avec cette bibliothèque sonore, vous rencontrerez de nombreux spectacles qui représentent un système d'arrangeur branché de batterie, basse, synthés, voix et effets sonores. Il est assez rare de devenir rugueux et dur. Mélodique Techno avec des scènes sphériques envoûte apaisantes. Un joli arrangement de Groove aéré avec des synthés de sondage jouables et décent est par exemple « Straight Forward ». Vous ne trouverez pas ces présélections dans les précédentes Soundsets pour MONTAGE / MODX. Numérique, croustillant, un peu ringard, et toujours expressif. Si vous êtes directement intéressé par les sons individuels, sauter les premières représentations. Dans tous les cas, les boutons de scène doivent être jugés. Ici, par exemple, le motif d'arpège (par exemple graphique Arp AF1 / 2) ou le son de base (par exemple 4 amis) vont changer. Avec des performances, vous trouverez rapidement une belle avançon pour votre piste suivante.

Si vous voulez jouer les basses fréquences, « Bass linéaire Edge » est une bonne variation. Comme vous le remarquerez rapidement, les plaquettes sont également recommandés pour d'autres types de musique électronique. L'ensemble est aussi colorée et à multiples facettes comme le genre « MélodiqueTechno » lui-même.

7.2.4.8.4 Conclusion: machine techno dans un confortable xl format

Jamais auparavant un synthétiseur Yamaha été si massif technoïde. Une grande variété de styles de programmation et modèles frappants et inspirant à inspirer tous les keyboarder stylistiquement ouvert, qui a à peine entrer en contact avec la techno et de la musique électronique connexe à ce jour. « Mélodique Techno » permet à de nombreuses nouvelles approches, comme vous pouvez le découvrir dans ou MODX dans MONTAGE la production de la musique techno. Nous espérons que vous apprécierez votre visite de découverte!

Matthias Sauer 

Plus d'informations et démos peuvent trouver dans la boutique Easy Sounds: www.easysounds.de

Montage vidéo / MODX « Mélodique Techno » par Easy SONS https://youtu.be/plAtn9a_RsM

7.2.4.9 Article sur « Analog Xperience » (Moessieurs)

Tiré de https://www.moessieurs.com/analog-xperience.html

Une fois achetée, la banque téléchargée au format zip pèse 519 Mo car vous avez le fichier au format User et au format Library.

Une fois décompressée vous aurez :

- ✓ 400 Performances au total dont 48 Multi Part Performances, 15 Slider Mix Performances, 5 Cover Multi Part Performances, 39 Cover Single Part Performances, 236 Single Part Performances et 77 Template Single Part Performances
- ✓ 87 User Waveforms (262 MB Samples)
- ✓ 200 User Arpeggios

- ✓ 128 Live Sets (Best of Selection)
- ✓ les pdf explicatifs de la banque en Anglais et Allemand

7.2.4.7.1 Contenu et chargement de la banque 1175
7.2.4.7.2 La banque en détails : 1175
7.2.4.7.3 En conclusion 1179

7.2.4.9.1 Contenu et chargement de la banque

Fichier User :
Rappel : le chargement d'un fichier User quel qu'il soit efface TOUT le contenu de votre espace User.
Choisissez de charger le fichier User d'Analog Xperience uniquement si vous souhaitez en éditer le contenu en espace USER, si ce n'est pas le cas, préférez le chargement Library.

- ➢ Transférez le fichier "AnalogXperience.X7U" sur votre clef USB depuis votre ordinateur.
- ➢ Connecter ensuite la clef usb sur le port "USB to Device" de votre Montage.
- ➢ Allez dans Utility > Contents > Load, vous verrez alors votre Clef USB, la mienne se nomme "MODX_usb1" :
- ➢ Cliquez sur le pavé de votre clef USB pour afficher son contenu,
- ➢ si vous n'êtes pas en "Content Type : User File" cliquez sur Content Type pour afficher le menu à gauche de l'écran et sélectionner "User File" :
- ➢ Cliquez sur le pavé "AnalogXperience.X7U", l'écran suivant s'affiche,
- ➢ cliquez sur "Load / Yes" en bas à droite pour lancer le chargement, ne mettez pas hors tension votre Montage tant que le chargement n'est pas terminé :

Fichier Library :
- ➢ Transférez le fichier "AnalogXperience.X7L" sur votre clef USB depuis votre ordinateur.
- ➢ Connecter ensuite la clef usb sur le port "USB to Device" de votre Montage.
- ➢ Allez dans Utility > Contents > Load, vous verrez alors votre Clef USB, la mienne se nomme "MODX_usb1" :
- ➢ Cliquez sur le pavé de votre clef USB pour afficher son contenu :
- ➢ Si vous n'êtes pas en "Content Type : Library File" cliquez sur Content Type pour afficher le menu à gauche de l'écran et sélectionner "Library File".
  Le nombre de Library déjà occupées sur 8 disponibles s'affiche en haut à droite de l'écran
- ➢ Cliquez sur le pavé "AnalogXperience.X7L" pour lancer le chargement
  L'écran suivant s'affiche, le chargement se lance automatiquement sur le premier emplacement Library disponible, ne mettez pas hors tension votre Montage/MODX tant que le chargement n'est pas terminé :

Ps : Si vous souhaitez assembler plusieurs Library pour gagner de l'espace Library, suivez le didacticiel dédié Moessieurs : Assembler plusieurs Library.

7.2.4.9.2 La banque en détails :

Analog Xperience est le fruit d'un travail acharné commencé en début d'année 2019, c'est la plus grosse banque réalisée à ce jour par Easy Sounds.

- Les sons les plus populaires et iconiques des années 70 et 80 sont présents pour les styles de musique Pop / Dance / Funk / Rock.

- Dans les 32 Multi Part Performances complexes, les synthétiseurs analogiques sont parfois combinés avec des instruments comme des guitares, piano, batterie.

- La banque propose des waveforms réalisées à partir d'éditions des sons de MiniMoog, Jupiter8, Oberheim Matrix-12, Clavia Nord Lead 2 et Access Virus Indigo.

- Quoi de neuf alors par rapport à Phat Analog I, II et III dans ce cas allez vous me dire, ça y ressemble beaucoup.

Et bien tout réside dans la façon dont ont été samplés ces synthétiseurs, Analog Xperience n'est pas une simple combinaison des trois banques précédents car Easy Sound a utilisé une technique de sampling nouvelle le "Pluck & Sustain"

7.2.4.7.2.1 Sampling et "Pluck & Sustain" : 1176
7.2.4.7.2.2 SLIDER MIX Multi Part Performances : 1177
7.2.4.7.2.3 « Livesets » et « Performances » 1177
7.2.4.7.2.4 Easy Edit : 1178
7.2.4.7.2.5 ASSIGN 1 + 2 : 1179

7.2.4.9.2.1 Sampling et "Pluck & Sustain" :

46 User Waveforms sont issues du Minimoog, un des synthétiseurs monophonique les plus populaires de tous les temps, 28 du Roland Jupiter 8 qui après le CS80 est un des synthétiseurs polyphonique les plus remarquables, les 13 autres waveforms viennent des Oberheim Matrix-12, Clavia Nord Lead 2 et Access Virus Indigo.

Le concept "Pluck & Sustain" peut faire penser à la LA Synthesis du D50 mais il va beaucoup plus loin.

Il combine la partie Pluck soit l'attaque ou attaque + decay et la partie Sustain de chaque son dans des waveforms séparées, la partie Attaque ou attaque + decay est plus longue en matière de durée que la synthèse du Roland D50, forcément on a nettement plus de place dans un Montage ou MODX pour y stocker des samples que ce qu'avait l'équipe qui a réalisé le D50 à l'époque.

Cela implique que vous pouvez combiner l'attaque d'une waveform de Jupiter 8 avec le sustain d'un son d'Oberheim, cela ouvre le champ à des possibilités larges d'éditons sonores simplement en combinant ces divers Element, c'est flexible au possible dans la mesure où les deux waveforms en terme d'écoute s'associent de manière harmonieuse à vos oreilles.

L'attaque ou attaque + palier est en fait un one shot sample (non loopé) alors que la partie sustain est bouclée.

Cela permet une meilleure restitution du son, en effet si vous appliquez un filtre sur une waveform complète, tout est filtré, ici on peut filtrer différemment l'attaque et le sustain, il en va de même pour tous les paramètres d'édition de chaque Element.
On peut donc en sus d'associer les deux types d'Elements via des éditions différentes, démultiplier de manière extrêmement large le rendu.

- ✓ MiniMoog : les waveforms proposent des raw oscillators, des combinations d'oscillateurs avec plus ou moins de Detune, Decay et Attack, excellentes bases pour les basses et les leads.

- ✓ Jupiter-8 : les waveforms proposent des raw oscillators, des combinations d'oscillateurs Decay et Attack, il y a également des oscillators Sync et Pulse avec modulation PWM.

Voilà pour la partie Sampling et ce qu'apporte de nouveau cette banque dans la façon d'avoir été réalisée.

Rien que pour cela ça vaut le coup même si on a pris les trois opus de Phat analog.

7.2.4.9.2.2 SLIDER MIX Multi Part Performances :

La banque propose également un type de performances multiparts complexes, les Slider Mix qui rappellent le principe utilisé dans la banque Dance Pro.

Les huit faders sont utilisés pour créer un mixage personnel et des possibilités d'arrangement en temps réel.
Si le principe semble similaire dans l'idée, le fonctionnement de base est ici différent.

- Chaque performance dispose de 8 parts et 8 Scenes, les Scenes modifient uniquement la restitution du jeu des parts 7 (basse) et 8 (batterie qui ne joue son rythme que pour les Scene de 2 à 8).

La part 1 est le son lead main droite, la part 2 est le son pad main gauche et aucun arpège n'est assigné.
Les parts de 3 à 6 sont assignées à des arpèges déterminés quelque soit la Scene Memory utilisée.
Vous faites progresser votre morceau en utilisant les Scene pour les parts 7 et 8 et en bougeant les faders des parts de 3 à 6.

Je peux vous dire que c'est assez hypnotique, j'ai passé presque une heure à m'amuser avec quand j'ai eux la primeur d'essayer la banque dans sa version bêta une semaine avant sa sortie.

7.2.4.9.2.3 « Livesets » et « Performances »

Analog Xperience dispose de 44 Performances basées sur 17 morceaux connus et iconiques des années 80 (et de 13 Livesets couvrant seulement 11 morceaux). Les performances commencent à "Highway Cars" et finissent à "The Final Lead". Là aussi j'ai été bluffé par le rendu des multiparts performances, on s'y croirait.

LiveSets

Page 2

#	Liveset name	Song
12	Highway Cars	Kraftwerk - Autobahn
13	Phil Is In The Air	Phil Collins - In The Air Tonight
14	Axel Mania	Harold Faltermeyer - Axel F
15	Nice Dreamz	Eurythmics - Sweet Dreams
16	Poppy Seeds	Hot Butter - Popcorn

Page 4

1	Phil's Air Pad 1	Phil Collins - In The Air Tonight
2	I want to...Pad	Queen - I Want To Break Free
3	I want to...Synt1	
4	Wishing Lead	Pink Floyd - Wish You Were Here

5	Lead Free	Queen - I Want To Break Free
6	Life isBJM ModW	Barclay James Harvest - Life Is For Living
7	Vox Humana	Gary Numan - Cars
8	The Final Lead	Europe - The Final Counddown

Performances

Les 5 premières performances sont des multipart performances avec des arpèges pour jouer le morceau "seul" ou sans batteur, ensuite vous avez les parts de manière individuelles si vous jouez en groupe ces morceaux.

N°	Perf. Name	Song
28	Highway Cars	Kraftwerk - Autobahn
29	Phil Is In The Air	Phil Collins - In The Air Tonight
30	Axel Mania	Harold Faltermeyer - Axel F
31	Nice Dreamz	Eurythmics - Sweet Dreams
32	Poppy Seeds	Hot Butter - Popcorn
33	Highway ARP 1	Kraftwerk - Autobahn
34	Highway ARP 2	
35	Highway Synth	
36	Highway FX	
37	Highway Bass	
38	Highway Flute	
39	SynthOrchester	
40	Phil's Air Pad 1	Phil Collins - In The Air Tonight
41	Phil's Air Pad 2	
42	Axel's Lead	Harold Faltermeyer - Axel F
43	Axel's Bass	
44	Axel's Synth	
45	Axel's FX	
46	Sweet Arp	Eurythmics - Sweet Dreams
47	Plucked Corn	Hot Butter - Popcorn
48	Poppy Arp 1	
49	Poppy Arp 2	
50	Poppy Arp 3	

N°	Perf. Name	Song
51	Poppy Bass	
52	During Time 1	Duran Duran - Save A Prayer
53	During Time 2	
54	I want to...Brass	Foreigner - I Want To Know What Love Is
55	I want to...Pad	
56	I want to...Refr	
57	I want to...Synt1	
58	I want to...Synt2	
59	Go Ahead	Van Halen - Jump
60	Wishing Lead	Pink Floyd - Wish You Were Here
61	Lead Free	Queen - I Want To Break Free
62	Holiday Intro	Madonna - Holiday
63	Holiday Perc	
64	Life isBJM ModW	Barclay James Harvest - Life is for Living
65	Follow You Lead	Genesis - Follow You Follow Me
66	After Fire Arp	1980-F - After The Fire
67	After Fire Pulse	
68	After Fire Brass	
69	Don't Leave	Yazoo - Don't Go
70	Vox Humana	Gary Numan - Cars
71	The Final Lead	Europe - The Final Counddown

7.2.4.9.2.4 Easy Edit :

Un autre des points forts de la banque est sa gestion facilitée d'édition en temps réel via le **super Knob** et les **boutons rotatifs assignables**.

Des assignations similaires sont réalisées pour divers groupes de performances pour rendre vos éditions plus rapides et simples et tout est fort bien décrit dans le pdf en Anglais.

- Autre point remarquable en ce qui concerne l'édition, les 77 Template Performances qui se trouvent à la fin de la banque, elles contiennent uniquement les réglages de base pour créer vos propres sons via l'Easy Edit et le Full Edit des Elements.

- Quelques informations pour vous aider :

Afin de ne pas surcharger les noms des performances des abréviations sont utilisées :

- ✓ MM = Mini Moog

- ✓ JP = Jupiter-8
- ✓ OB = Oberheim Xpander
- ✓ NL = Clavia Nordlead
- ✓ VR = Access Virus

Les parts vous apportent également des informations importantes sur les noms des waveforms utilisés pour peu que vous passiez sur Name et que vous ne restiez pas en Type.

7.2.4.9.2.5 ASSIGN 1 + 2 :

Dans de nombreuses performances les boutons **Assign 1 et 2** sont utilisés.

Comme rien n'est visible à l'écran pour vous indiquer ce que contrôlent ces boutons, des réglages spécifiques y sont assignés, pour exemple sur les sons plutôt de type lead :

- ✓ Si l'**ASwitch 1** est engagé seul, le Mode polyphonique est ON et le Portamento est OFF ce qui vous permet pour les performances synth lead de switcher rapidement du mono avec portamento au polyphonique sans portamento.
  L'ASwitch 2 n'a pas d'effet dans ce cas c'est l'un ou l'autre vous allez comprendre pourquoi avec les explications de l'AS2.

- ✓ Si l'**ASwitch 2** est engagé seul, les XA control entrent en jeu, le premier Element Mono ce coupe et deux Elements pseudo stéréo sont activés ce qui a pour effet de remplacer le son mono par un son de type stéréo détuné.
  L'ASwitch 1 n'a pas d'effet dans ce cas.

Le pdf décrit les divers cas de figures présents dans la banque.

7.2.4.9.3 En conclusion

Cette banque est l'aboutissement final d'un immense travail de sampling et d'édition, complète et novatrice dans ce qu'elle propose si vous êtes fans des sons des années 70 et 80, allez y vous allez vous régaler, c'est flexible, novateur dans la façon de construire des sons via le pluck and sustain et pour la première fois on a également des covers performances.

Les Mix performances sont hypnotiques à souhait.

Même si vous avez les trois opus des Phat Analog ça vaut le coup rien que pour le Pluck and Sustain pour peu que vous aimiez faire un peu de sound design mais dans ce cas très facilement.

La banque est proposée au prix de 79€ euro ce qui n'est pas exagéré au vu du travail de fourmis réalisé pour sampler en Pluck and Sustain.

Vidéo

- ✓ Single Part Performances par EASY SOUNDS :
- ✓ MultiParts Performances par EASY SOUNDS :
- ✓ Demo & Tutorial Part 1 - song-related Performances par Cool Webinars :
- ✓ Demo & Tutorial Part 2 - slider mix Performances par Cool Webinars :
- ✓ Analog Xperience Library for Yamaha Montage/MODX- Analogue goodness! par Dom Sigalas :

7.2.4.10 « Analog Xperience » - User Manual (Extraits)

7.2.4.10.1 Page 1 = Multi Part Perf. 1 1180
7.2.4.10.1 Page 2 = Multi Part Perf. 2 1180
7.2.4.10.2 Page 3 = Layer & Split Perf. 1181
7.2.4.10.3 Page 4 = SingleP.P. Best Of 1. 1181
7.2.4.10.4 Page 5 = SingleP.P. Best Of 2. 1181
7.2.4.10.5 Page 6 = SingleP.P. Best Of 3. 1182
7.2.4.10.6 Page 7 = SingleP.P. Best Of 4. 1182
7.2.4.10.7 Page 8 = SingleP.P. Best Of 5. 1182
7.2.4.10.8 Performance List – Vol. 1 1183
7.2.4.10.9 Performance List – Vol. 2 1184
7.2.4.10.10 Performance List – Vol. 3 1185
7.2.4.10.11 Performance List – Vol. 4 1185
7.2.4.10.12 Performance List – Vol. 5 1186
7.2.4.10.13 Performance List – Vol. 6 1187
7.2.4.10.14 Performance List – Vol. 7 1188
7.2.4.10.15 Performance List – Vol. 8 1189

7.2.4.10.1 Page 1 = Multi Part Perf. 1

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
1	DiscoTime On Jupiter	Multi Part Performance with arranged Scenes	
2	Analog Funk Session	Multi Part Performance with arranged Scenes	
3	Dreams Come True	Multi Part Performance with arranged Scenes	
4	My Worship	Multi Part Performance with arranged Scenes	
5	Speeding Allowed	Multi Part Performance with arranged Scenes	
6	Shuffle Funk	Multi Part Performance with arranged Scenes	
7	Haunting The Duck	Multi Part Performance with arranged Scenes	
8	Sentimental Pop	Multi Part Performance with arranged Scenes	
9	BellistriX	Multi Part Performance with arranged Scenes	
10	Funk Pop Rock	Multi Part Performance with arranged Scenes	
11	Golden Age	Multi Part Performance with arranged Scenes	
12	Alan's Party	Multi Part Performance with arranged Scenes	
13	Awakening SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
14	80sBreakz SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
15	Slow Atmo SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
16	Celebrate SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	

7.2.4.10.1 Page 2 = Multi Part Perf. 2

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
1	Spacy SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
2	Synthpop SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
3	Hypno Step SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
4	Parisian SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
5	Chilly SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
6	Relaxing SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
7	Acid SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
8	VoxHumana SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Full Range)	
9	French SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Full Range)	
10	Yellow SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Full Range)	
11	Icing SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Full Range)	
12	Highway Cars	COVER Multi Part Performance	Kraftwerk - Autobahn
13	Phil Is In The Air	COVER Multi Part Performance	Phil Collins - In The Air Tonight
14	Axel Mania	COVER Multi Part Performance	Harold Faltermeyer - Axel F
15	Nice Dreamz	COVER Multi Part Performance	Eurythmics - Sweet Dreams
16	Poppy Seeds	COVER Multi Part Performance	Hot Butter – Popcorn

7.2.4.10.2 Page 3 = Layer & Split Perf.

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
1	Analog X Layer 01	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Dec+Sus APSR
2	Analog X Layer 02	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
3	Analog X Layer 03	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Envelope + Filter
4	Analog X Layer 04	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Envelope + Filter
5	Analog X Layer 05	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Attack+Sus
6	Analog X Layer 06	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Dec+SusMM
7	Analog X Layer 07	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
8	Analog X Layer 08	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
9	Analog X Layer 09	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
10	Analog X Layer 10	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
11	Analog X Split 01	Analog Split Performance (2 Parts)	Knob Layout Attack+Sus
12	Analog X Split 02	Analog Split Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
13	Analog X Split 03	Analog Split Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
14	Analog X Split 04	Analog Split Performance (2 Parts)	Knob Layout Attack+Sus
15	Analog X Split 05	Analog Split Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
16	Analog X Split 06	Analog Split Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope

7.2.4.10.3 Page 4 = SingleP.P. Best Of 1.

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
1	Phil's Air Pad 1	COVER Single Part Performance	Phil Collins - In the Air Tonight
2	I want to...Pad	COVER Single Part Performance	Foreigner - I Want To Know What Love Is
3	I want to...Synt1	COVER Single Part Performance	Foreigner - I Want To Know What Love Is
4	Wishing Lead	COVER Single Part Performance	Pink Floyd - Wish You Were Here
5	Lead Free	COVER Single Part Performance	Queen - I Want To Break Free
6	Life isBJM ModW	COVER Single Part Performance	Bazrclay James Harvest - Life Is For Living
7	Vox Humana	COVER Single Part Performance	Gary Numan - Cars
8	The Final Lead	COVER Single Part Performance	Europe - The Final Counddown
9	MM_3OscDet Bass	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
10	MM_Saw+TriSub Long	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
11	MM_TriStack Bass Env	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
12	JP_PWM Slow Bass	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
13	JP_Saw Bass Env	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
14	JP_UniResoBass L	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
15	JP_UniResoBass S	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
16	NL_1 Osc Bass	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope

7.2.4.10.4 Page 5 = SingleP.P. Best Of 2.

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
1	MM_Chorus Strings 1	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
2	JP_Stringensemble	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
3	JP_Smart Strings	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
4	JP_2Oct Ensemble	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
5	OB_Superstrings	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
6	MM_2OscDet Brass 1	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Attack+Sus
7	JP_Dark Brass	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
8	JP_Tacky Brass	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
9	OB_Dark Horns	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
10	OB_Fanfare	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
11	MM_2OscSaw Slow	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
12	MM_2OscPulse Attack	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Attack+Sus
13	MM_Saw&Tri Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
14	MM_1OscSaw Attack	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Attack+Sus

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
15	MM_Class Dec+Sus	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+SusMM
16	MM_Punchy Dec+Sus	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+SusMM

7.2.4.10.5 Page 6 = SingleP.P. Best Of 3.

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
1	MM_Triangle_Env	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
2	MM_Duck Switch	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
3	MM_Analog Space	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
4	JP_PolyDecayLead1	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
5	JP_PWM Slow Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
6	JP_Sync Square	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
7	JP_Synthpop Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
8	MM_3OscDet Medium	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
9	MM_3OscDet Dark	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
10	MM_Chorus Pad 3	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
11	MM_Phaser Pad 1	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
12	JP_Big Swell	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
13	OB_Analog Pad	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
14	NL_Long Pad	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
15	MM_70s Synth Keys	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
16	MM_3OscDet Poly 1	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR

7.2.4.10.6 Page 7 = SingleP.P. Best Of 4.

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
1	MM_Tri&Pulse Env	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
2	MM_2Saw+Square Poly	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
3	JP_PWM Slow Poly	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
4	JP_UniResoS Dec+Sus	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
5	OB_Sawtooth Poly	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
6	MM_Saw&TriSub Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
7	MM_2Saw+Square Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
8	MM_TranceS Arp2	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
9	MM_3OscDetArp MSEQ	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
10	MM_Superfat Arp MSEQ	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
11	MM_DualDec Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
12	MM_Slow Melody Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
13	MM_Synthpop Arp 3	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
14	MM_Sweet Attacks	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
15	JP_Syncing Feeling	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
16	JP_ShortPWM Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck

7.2.4.10.7 Page 8 = SingleP.P. Best Of 5.

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
1	JP_Vari Pulse Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
2	JP_FatJupiArp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
3	NL_Slow Atmo Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
4	MM_Hypno Step 3	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
5	JP_Hypno Step 2	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
6	NL_Hypno Step 1	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
7	MM_Step Seq 1	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Pluck Decay + Sus
8	MM_Step Seq 2	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
9	JP_Step Seq 2	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
10	NL_Step Seq 1	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Pluck Decay + Sus
11	MM_Step Bass 1	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Pluck Decay + Sus

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
12	MM_Filter Pad	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
13	JP_BPF Sweep	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
14	JP_Rendez Vous	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
15	AnalogX Kit A	Drum - Single Part Performance	
16	AnalogX Kit B	Drum - Single Part Performance	

7.2.4.10.8 Performance List – Vol. 1

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
1	DiscoTime On Jupiter	Multi Part Performance with arranged Scenes	
2	Analog Funk Session	Multi Part Performance with arranged Scenes	
3	Dreams Come True	Multi Part Performance with arranged Scenes	
4	My Worship	Multi Part Performance with arranged Scenes	
5	Speeding Allowed	Multi Part Performance with arranged Scenes	
6	Shuffle Funk	Multi Part Performance with arranged Scenes	
7	Haunting The Duck	Multi Part Performance with arranged Scenes	
8	Sentimental Pop	Multi Part Performance with arranged Scenes	
9	BellistriX	Multi Part Performance with arranged Scenes	
10	Funk Pop Rock	Multi Part Performance with arranged Scenes	
11	Golden Age	Multi Part Performance with arranged Scenes	
12	Alan's Party	Multi Part Performance with arranged Scenes	
13	Awakening SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
14	80sBreakz SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
15	Slow Atmo SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
16	Celebrate SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
17	Spacy SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
18	Synthpop SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
19	Hypno Step SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
20	Parisian SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
21	Chilly SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
22	Relaxing SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
23	Acid SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Split)	
24	VoxHumana SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Full Range)	
25	French SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Full Range)	
26	Yellow SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Full Range)	
27	Icing SLIDER MIX	SLIDER MIX Multi Part Performance (Full Range)	
28	Highway Cars	COVER Multi Part Performance	Kraftwerk - Autobahn
29	Phil Is In The Air	COVER Multi Part Performance	Phil Collins - In the Air Tonight
30	Axel Mania	COVER Multi Part Performance	Harold Faltermeyer - Axel F
31	Nice Dreamz	COVER Multi Part Performance	Eurythmics - Sweet Dreams
32	Poppy Seeds	COVER Multi Part Performance	Hot Butter – Popcorn
33	Highway ARP 1	COVER Single Part Performance	Kraftwerk - Autobahn
34	Highway ARP 2	COVER Single Part Performance	Kraftwerk - Autobahn
35	Highway Synth	COVER Single Part Performance	Kraftwerk - Autobahn
36	Highway FX	COVER Single Part Performance	Kraftwerk - Autobahn
37	Highway Bass	COVER Single Part Performance	Kraftwerk - Autobahn
38	Highway Flute	COVER Single Part Performance	Kraftwerk - Autobahn
39	SynthOrchester	COVER Single Part Performance	Kraftwerk - Autobahn
40	Phil's Air Pad 1	COVER Single Part Performance	Phil Collins - In the Air Tonight
41	Phil's Air Pad 2	COVER Single Part Performance	Phil Collins - In the Air Tonight
42	Axel's Lead	COVER Single Part Performance	Harold Faltermeyer - Axel F
43	Axel's Bass	COVER Single Part Performance	Harold Faltermeyer - Axel F
44	Axel's Synth	COVER Single Part Performance	Harold Faltermeyer - Axel F
45	Axel's FX	COVER Single Part Performance	Harold Faltermeyer - Axel F
46	Sweet Arp	COVER Single Part Performance	Eurythmics - Sweet Dreams
47	Plucked Corn	COVER Single Part Performance	Hot Butter – Popcorn
48	Poppy Arp 1	COVER Single Part Performance	Hot Butter – Popcorn
49	Poppy Arp 2	COVER Single Part Performance	Hot Butter – Popcorn

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
50	Poppy Arp 3	COVER Single Part Performance	Hot Butter – Popcorn

7.2.4.10.9 Performance List – Vol. 2

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
51	Poppy Bass	COVER Single Part Performance	Hot Butter – Popcorn
52	During Time 1	COVER Single Part Performance	Duran Duran - Save A Prayer
53	During Time 2	COVER Single Part Performance	Duran Duran - Save A Prayer
54	I want to...Brass	COVER Single Part Performance	Foreigner - I Want To Know What Love Is
55	I want to...Pad	COVER Single Part Performance	Foreigner - I Want To Know What Love Is
56	I want to...Refr	COVER Single Part Performance	Foreigner - I Want To Know What Love Is
57	I want to...Synt1	COVER Single Part Performance	Foreigner - I Want To Know What Love Is
58	I want to...Synt2	COVER Single Part Performance	Foreigner - I Want To Know What Love Is
59	Go Ahead	COVER Single Part Performance	Van Halen - Jump
60	Wishing Lead	COVER Single Part Performance	Pink Floyd - Wish You Were Here
61	Lead Free	COVER Single Part Performance	Queen - I Want To Break Free
62	Holiday Intro	COVER Single Part Performance	Madonna - Holiday
63	Holiday Perc	COVER Single Part Performance	Madonna - Holiday
64	Life isBJM ModW	COVER Single Part Performance	Barclay James Harvest - Life Is For Living
65	Follow You Lead	COVER Single Part Performance	Genesis - Follow You Follow Me
66	After Fire Arp	COVER Single Part Performance	1980-F - After The Fire
67	After Fire Pulse	COVER Single Part Performance	1980-F - After The Fire
68	After Fire Brass	COVER Single Part Performance	1980-F - After The Fire
69	Don't Leave	COVER Single Part Performance	Yazoo - Don't Go
70	Vox Humana	COVER Single Part Performance	Gary Numan - Cars
71	The Final Lead	COVER Single Part Performance	Europe - The Final Counddown
72	Analog X Layer 01	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Dec+Sus APSR
73	Analog X Layer 02	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
74	Analog X Layer 03	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Envelope + Filter
75	Analog X Layer 04	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Envelope + Filter
76	Analog X Layer 05	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Attack+Sus
77	Analog X Layer 06	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Dec+SusMM
78	Analog X Layer 07	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
79	Analog X Layer 08	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
80	Analog X Layer 09	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
81	Analog X Layer 10	Analog Layer Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
82	Analog X Split 01	Analog Split Performance (2 Parts)	Knob Layout Attack+Sus
83	Analog X Split 02	Analog Split Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
84	Analog X Split 03	Analog Split Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
85	Analog X Split 04	Analog Split Performance (2 Parts)	Knob Layout Attack+Sus
86	Analog X Split 05	Analog Split Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
87	Analog X Split 06	Analog Split Performance (2 Parts)	Knob Layout Analog Envelope
88	MM_3OscDet Bass	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
89	MM_3OscDet Long	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
90	MM_3OscDet Short	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
91	MM_2Osc Long	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
92	MM_Saw+TriSub Long	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
93	MM_Saw+TriSub Short	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
94	MM_TriStack Bass Env	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
95	JP_PWM Slow Bass	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
96	JP_Saw Bass Env	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
97	JP_UniResoBass L	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
98	JP_UniResoBass S	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
99	JP_Attack Rezz Bass	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
100	JP_Uni Reso Dark	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR

7.2.4.10.10 Performance List – Vol. 3

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
101	VR_Fat Sweep Bass	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
102	NL_1 Osc Bass	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
103	NL_Bass Dec+Sus	Bass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+SusMM
104	MM_Chorus Strings 1	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
105	MM_Chorus Strings 2	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
106	JP_Stringensemble	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
107	JP_Envelope Strings	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
108	JP_Smart Strings	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
109	JP_3Oct Slow	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
110	JP_2Oct Ensemble	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
111	JP_Phaser Strings	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
112	OB_2Oct Stereo	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
113	OB_Envelope Strings	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
114	OB_Strings Brite	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
115	OB_Superstrings	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
116	VR_Chorus Strings	Strings - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
117	MM_2OscDet Brass 1	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Attack+Sus
118	MM_2OscDet Brass 2	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Attack+Sus
119	MM_3OscDet Brass	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Attack+Sus
120	MM_3OscDet Stabs	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Brass
121	MM_Saw&Tri Stabs	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Brass
122	MM_PolySynthBrass	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
123	JP_Brass Single	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Pluck
124	JP_Brass Dual	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
125	JP_Reso Brass	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
126	JP_Polyfresh	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
127	JP_Dark Brass	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
128	JP_Fat Brass	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
129	JP_Tacky Brass	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
130	JP_Phat Attacks	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Attack+Sus
131	OB_Dark Horns	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
132	OB_Fanfare	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
133	OB_Horn Stabs	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Brass
134	OB_Brassy Swell	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
135	OB_Slow Brass	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
136	OB_Brite Horns	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+SusMM
137	OB_Phat Horns	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Pluck Decay + Sus
138	NL_Fat Poly	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Dec+SusMM
139	NL_Uni Brass	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
140	VR_Unison Stabs	Brass - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Brass
141	MM_3OscDet Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
142	MM_2SawOsc Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
143	MM_2OscSaw Slow	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
144	MM_2OscSaw Attack	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Attack+Sus
145	MM_2OscSaw Env+Pluck	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Pluck
146	MM_2OscPulse Slow	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
147	MM_2OscPulse Attack	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Attack+Sus
148	MM_Tri&Pulse Dec+Sus	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
149	MM_Saw&Tri Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
150	MM_1OscSaw Attack	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Attack+Sus

7.2.4.10.11 Performance List – Vol. 4

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
151	MM_Class Dec+Sus	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+SusMM
152	MM_Octaves Dec+Sus	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+SusMM

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
153	MM_Punchy Dec+Sus	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+SusMM
154	MM_BassPluckDec+Sus	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+SusMM
155	MM_SawOver Dec+Sus	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+SusMM
156	MM_2Saw+Square Env	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
157	MM_Triangle_Env	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
158	MM_Duck Switch	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
159	MM_Hybrid Attack	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
160	MM_Analog Space	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
161	MM_1OscSaw Space	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Pluck Decay + Sus
162	MM_Synthpop Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
163	MM_Oxy Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
164	MM_Old Saw Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
165	MM_Parisian Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus
166	MM_Double Six Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Pluck
167	MM_Sticky Mono	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
168	MM_PolyDecayLead1	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
169	MM_PolyDecayLead2	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
170	MM_PolyDecayLead3	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Pluck Decay + Sus
171	JP_PolyDecayLead1	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
172	JP_PolyDecayLead2	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
173	JP_Uni Dec+Sus Orig	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Orig Envelope
174	JP_Unison Env+Pluck	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Pluck
175	JP_PWM Dec+SusAPSR	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
176	JP_PWM Dec+Sus Orig	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Orig Envelope
177	JP_PWM Slow Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
178	JP_Saw Env+Pluck	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Pluck
179	JP_1OscSaw Lead Env	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
180	JP_Sync Square	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
181	JP_Sync Sawtooth	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
182	JP_SawDetuneLead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
183	JP_Euro Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
184	JP_Beau Squares	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
185	JP_Brassy Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
186	JP_Classic PWM	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
187	JP_Neptune Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Pluck
188	JP_Saw Dec+Sus Orig	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Orig Envelope
189	JP_1OscSaw Attack	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Attack+Sus
190	JP_Synthpop Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
191	OB_Horns Dec+Sus	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus
192	OB_Sawtooth Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
193	OB_Attack Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
194	NL_Stockholm Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Pluck
195	VR_Unison Lead	Syn Lead - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
196	MM_3OscDet Brite	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
197	MM_3OscDet Medium	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
198	MM_3OscDet Dark	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
199	MM_Tri+Pulse Brite	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
200	MM_Silly Pad 1	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope

7.2.4.10.12 Performance List – Vol. 5

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
201	MM_Silly Pad 2	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
202	MM_Chorus Pad 1	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
203	MM_Chorus Pad 2	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
204	MM_Chorus Pad 3	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
205	MM_Phaser Pad 1	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
206	MM_Phaser Pad 2	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
207	JP_Big Swell	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
208	JP_Reso Keys	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
209	OB_Horns Pad	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
210	OB_Analog Pad	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
211	NL_Dark Pad	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
212	NL_Long Pad	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
213	NL_FatOsc Pad	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
214	NL_Phaser Pad	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
215	VR_Unifaaat Dark	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
216	VR_Plucked Pad	Pad - Single Part Performance	Knob Layout Dec +Sus APSR
217	MM_Analog Keys	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
218	MM_Filter Stack	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
219	MM_Double D	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Orig Envelope
220	MM_70s Synth Keys	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
221	MM_Pluck Ensemble	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
222	MM_Pulse Wave Stack	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
223	MM_Pitchy Attack	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Attack+Sus APSR
224	MM_The Pluckers	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
225	MM_3OscDet Poly 1	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
226	MM_2OscDet Poly 2	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
227	MM_TriPulse Poly	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
228	MM_Tri&Pulse Env	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
229	MM_Saw&Tri Env	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
230	MM_2Saw+Square Poly	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
231	MM_TriStack Poly	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
232	JP_PWM Slow Poly	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
233	JP_Saw Detune 1	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
234	JP_Saw Detune 2	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
235	JP_BrassyPolySplit	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
236	JP_Poly Single	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
237	JP Octave Comp	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
238	JP_UniResoM Dec+Sus	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
239	JP_UniResoS Dec+Sus	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
240	JP_Poly Comp	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
241	JP_Pulsewave Parade	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
242	OB_Sawtooth Poly	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
243	OB_Poly Octave	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
244	VR_Unison Poly	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
245	VR_Unifaaat Poly	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+SusMM
246	VR_VA Designer	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec +Sus APSR
247	NL_FatOsc Comp	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
248	NL_Punch Dec+Sus	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Dec+SusMM
249	NL_1 Osc Poly	Syn Comp - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
250	MM_SawOver Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck

7.2.4.10.13 Performance List – Vol. 6

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
251	MM_TriStack Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
252	MM_Octave Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
253	MM_Punchy Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
254	MM_2OscDet Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
255	MM_Saw&TriSub Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
256	MM_2Saw+Square Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
257	MM_TranceS Arp1	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
258	MM_TranceS Arp2	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
259	MM_Saw&TriArp MSEQ	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
260	MM_OctavesArp MSEQ	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
261	MM_3OscDetArp MSEQ	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
262	MM_Superfat Arp MSEQ	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
263	MM_DualDec Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
264	MM_Polysyn Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
265	MM_Slow Melody Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
266	MM_Synthpop Arp 1	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
267	MM_Synthpop Arp 2	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
268	MM_Synthpop Arp 3	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
269	MM_Sweet Attacks	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
270	MM_Mini Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
271	MM_Alternating Arps	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
272	JP_Syncing Feeling	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
273	JP_Pulsing Circuits	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
274	JP_Orion Arps	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
275	JP_PWM Slow Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
276	JP_1Osc Pluck Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
277	JP_1Osc Attack Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
278	JP_Short Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
279	JP_OctDec Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
280	JP_ShortPWM Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
281	JP_Vari Pulse Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
282	JP_71SawDet Arp AF2	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
283	JP_72SawDet Arp AF2	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
284	JP_FatJupiArp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
285	JP_Synthpop Arp 1	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
286	JP_Synthpop Arp 2	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
287	NL_Infected Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
288	NL_Slow Atmo Arp	Arpeggio - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
289	MM_Hypno Step 1	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
290	MM_Hypno Step 2	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
291	MM_Hypno Step 3	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
292	JP_Hypno Step 1	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
293	JP_Hypno Step 2	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
294	JP_Hypno Step 3	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
295	JP_Hypno Step 4	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
296	NL_Hypno Step 1	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
297	MM_Step Seq 1	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Pluck Decay + Sus
298	MM_Step Seq 2	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
299	MM_Step Seq 3	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Pluck Decay + Sus
300	MM_Step Seq 4	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Pluck Decay + Sus

7.2.4.10.14 Performance List – Vol. 7

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
301	MM_Step Seq 5	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
302	JP_Step Seq 1	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
303	JP_Step Seq 2	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Envelope + Filter
304	JP_Steq Seq 3	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
305	JP_Step Seq 4	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Single Pluck
306	NL_Step Seq 1	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Pluck Decay + Sus
307	MM_Step Bass 1	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Pluck Decay + Sus
308	MM_Step Bass 2	Step Sequence - Single Part Performance	Knob Layout Dec+Sus APSR
309	MM_Filter Pad	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
310	MM_S&H Filter Pad	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
311	MM_Saw&Tri Sweep	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
312	MM_2Saw+Square Sweep	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
313	MM_TriStack SweepEnv	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
314	JP_PWM Sweep Env	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
315	JP_Xtreme Sweep	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
316	JP_BPF Sweep	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Chorus Strings
317	JP_Rendez Vous	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
318	JP_Slow Saw Swell	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
319	OB_Sweep Env	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
320	NL_Fat Sweep Env	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
321	VR_Unison Sweep	Musical FX - Single Part Performance	Knob Layout Analog Envelope
322	AnalogX Kit A	Drum - Single Part Performance	
323	AnalogX Kit B	Drum - Single Part Performance	
324	MM_3OscDet_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
325	MM_2OscDet_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
326	MM_2SawSlow_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
327	MM_2PulseSlow_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
328	MM_Saw&TriSub_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
329	MM_Tri&Pulse_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
330	MM_Saw+Square_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
331	MM_TriStack_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
332	MM_1OscSaw_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
333	MM_1OscSquare_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
334	MM_1OscTri_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
335	OB_Horns_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
336	OB_Sawtooth_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
337	OB_Strings_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
338	NL_FatOsc_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
339	VR_UnisonSlow_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
340	JP_UniSaw16+16_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
341	JP_PWM Slow_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
342	JP_Strings_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
343	JP_BrassSingle_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
344	JP_BrassDual_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
345	JP_BrassyPoly_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
346	JP_DualPolyOct_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
347	JP_SawDetune1_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
348	JP_SawDetune2_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
349	JP_SyncSquare_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
350	JP_SyncSawtooth_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter

7.2.4.10.15 Performance List – Vol. 8

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
351	JP_1OscSaw_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
352	JP_1OscSquare_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
353	JP_1OscPulse1_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
354	JP_1OscPulse2_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
355	JP_1OscTriangle_Loop	Template Performance (Loop Waveform)	Knob Layout Envelope + Filter
356	MM_3OscDet_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
357	MM_3OscDet_DecS	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
358	MM_3OscDet_Att	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
359	MM_2OscDet_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
360	MM_2OscDet_DecS	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
361	MM_2OscDet_AttL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
362	MM_2OscDet_AttS	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
363	MM_2SawSlow_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
364	MM_2SawSlow_Att	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
365	MM_2PulseSlow_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
366	MM_2PulseSlow_DecM	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
367	MM_2PulseSlow_DecS	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus

No.	Perf.Name	Type / Category	Cover Song Reference / Knob Layout
368	MM_2PulseSlow_Att	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
369	MM_Saw&TriSub_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
370	MM_Saw&TriSub_DecS	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
371	MM_Saw&TriSub_Att	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
372	MM_Tri&Pulse_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
373	MM_Tri&Pulse_DecS	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
374	MM_1OscSaw_DecS	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
375	MM_1OscSaw_Att	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
376	MM_1OscSquare_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
377	MM_1OscSquare_DecS	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
378	MM_1OscSquare_Att	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
379	MM_Classic_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
380	MM_Classic_Att	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
381	MM_Octaves_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
382	MM_Punchy_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
383	MM_BassPluck_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
384	MM_SawOver_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
385	OB_Horns_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
386	NL_FatOsc_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
387	NL_Punch_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
388	VR_Unison_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
389	JP_UniSaw_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
390	JP_UniSaw_Att	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
391	JP_PWM Slow_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
392	JP_PWM Slow_DecS	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
393	JP_BrassSingle_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
394	JP_BrassSingle_Att	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
395	JP_UniReso_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
396	JP_UniReso_DecS	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
397	JP_1OscSaw_DecL	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
398	JP_1OscSaw_DecS	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
399	JP_1OscSaw_AttB	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus
400	JP_1OscSaw_AttS	Template Performance (Pluck & Sustain)	Knob Layout Pluck Decay + Sus

7.2.4.11 Article sur « Nostalgia » (Music Production Guide Février 2021)

Traduction libre par Loïc Duffar de l'article de *Peter Krischker* auteur de la librairie, dans « MusicProductionGuide_2021_02_EN.pdf »
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Récemment, la nouvelle bibliothèque de sons "Nostalgia" d'EASY SOUNDS est sortie. La Bibliothèque est nostalgique à plusieurs égards, si l'on entend la nostalgie comme « un désir ardent d'objets ou de pratiques passés » (selon Wikipédia allemand). Tout d'abord, il y a les synthétiseurs analogiques d'autrefois, dont presque aucun d'entre nous ne peut résister à la fascination. Ensuite, il y a les pratiques d'antan, à savoir la programmation intuitive de nouveaux sons avec des boutons et des curseurs d'une interface utilisateur simple. Et enfin, la musique électronique des décennies passées. Des pionniers comme Jean-Michel Jarre, Tangerine Dream ou Pink Floyd, qui ont particulièrement influencé les Performances Multi Part de « Nostalgia », peuvent être cités en exemple. Voilà pour la référence nostalgique du nouveau produit. Le concept de bibliothèque de « Nostalgie », en revanche, est fondamentalement nouveau.

Les précédents produits EASY SOUNDS pour MONTAGE / MODX contenaient principalement des Performances qui étaient programmées avec beaucoup d'efforts sur la base de matériel sonore échantillonné. C'est également le cas avec le nouveau produit. Ce qui est nouveau, cependant, c'est que l'utilisateur a la possibilité de programmer des sons de synthé analogique à partir de zéro d'une manière incroyablement simple. Cela se fait avec seulement 8 boutons, à savoir les boutons assignables qui ont été assignés de manière complexe spécifiquement à cet effet. Ces derniers sont appelés « Magic Knobs » dans le produit. Une fois que vous aurez commencé quelques expérimentations avec, vous comprendrez rapidement la justification de ce terme. Cela semble vraiment magique comment des sons analogiques individuels créés en un éclair avec les « Magic Knobs », sonnent avec une qualité élevée et authentique grâce au matériau de l'échantillon. Au total, 56 modèles de performances offrent la possibilité de programmer à partir d'un son de base initialisé tout en conservant un contrôle total sur le son. Il n'y a pas de programmation complexe et difficile à comprendre cachée en arrière-plan. Vous pouvez commencer comme vous le feriez avec un synthétiseur analogique.

De plus, on peut profiter gratuitement (mais partiellement) de la fonctionnalité « Magic Knobs » en téléchargeant la librarie gratuite « Magic Knobs Free » comme décrit dans l'article sur la fonctionnalité « Magic Knobs » § 4.42 ci-dessus. Cette librairie gratuite est une sélection de performances « templates » tirées de « Nostalgia », mais des formes d'onde internes sont utilisées au lieu des formes d'onde User de la librarie « Nostalgia » dont il est question ci-après.

Le concept « Magic Knobs » n'est qu'un côté de la médaille en ce qui concerne les fonctionnalités innovantes de "Nostalgia". L'authenticité des oscillateurs analogiques à base d'échantillons utilisés est tout aussi importante. Ce sont des formes d'onde à cycle unique ainsi que de grosses formes d'onde Unison, PWM et Sync. Les échantillons proviennent de synthés analogiques classiques populaires tels que Oberheim Xpander, Jupiter-8, Minimoog et - last but not least - du nouveau Sequential Pro 3, dont le son de base était au centre de l'échantillonnage.

7.2.4.11.1.1 À propos de la philosophie du produit 1192
7.2.4.11.1.2 Le contenu en un coup d'oeil 1192
7.2.4.11.1.3 Live Mix Performances de Key Split 1193

7.2.4.11.1.4 Oscillateurs authentiques 1194
7.2.4.11.1.5 Le concept « Magic Knobs » 1195
7.2.4.11.1.6 Conclusion 1196

7.2.4.11.1.1 À propos de la philosophie du produit

Avant d'entrer dans les détails de "Nostalgia", j'aimerais commencer par quelques réflexions de base sur les sons de synthé en général et l'intention de ce produit. Quand je regarde les synthétiseurs actuels - qu'ils soient matériels ou logiciels - je perçois souvent un haut niveau de complexité. Le nombre croissant de fonctionnalités et l'utilisation de systèmes de génération de sons imbriqués offrent des possibilités presque infinies de conception sonore. Cependant, il est probablement réservé à un groupe exclusif de concepteurs sonores professionnels ou de passionnés du son avec un esprit curieux pour obtenir une image complète. De nombreux programmes sonores sont si complexes que même les professionnels ont besoin d'un certain temps pour analyser quels composants s'imbriquent. Pour la majorité des utilisateurs, le seul choix est de prendre les sons tels quels ou de les modifier dans certaines limites.

Sans surprise, cela éveille un certain désir de simplicité des synthés analogiques antérieurs. Le battage médiatique de longue date des synthés analogiques - principalement avec un concept vintage - sous-tend cela. Manipuler simplement de manière intuitive ou ciblée et avoir toujours tous les composants en vue - c'était et c'est toujours une caractéristique importante des synthétiseurs analogiques. Le meilleur exemple est le légendaire Minimoog, où les programmes sonores ne pouvaient pas être sauvegardés et devaient être modifiés en un rien de temps lors des concerts. Qui peut encore imaginer cela aujourd'hui ?

Ces considérations nous ont amenés à la question : Comment pouvons-nous permettre aux utilisateurs de MONTAGE / MODX de créer des sons individuels facilement et intuitivement sans avoir à entrer dans les profondeurs des mondes de paramètres compliqués ? Les sons de synthés analogiques étaient le premier choix, car ils sont généralement moins complexes que les sons FM ou les synthés hybrides, par exemple. Après tout, il n'y a pas plusieurs couches de son à créer qui soient indépendantes les unes des autres. Même si plusieurs oscillateurs sont utilisés - par exemple, pour les sons Unsiono gras et larges - la séquence de modulation du son avec le filtre, les enveloppes et les LFO est généralement effectuée simultanément pour tous les oscillateurs.
C'est une bonne base pour l'implémentation en MONTAGE / MODX. Ici, plusieurs éléments d'une partie peuvent être contrôlés simultanément avec les huit boutons assignables. De plus, un seul Knob peut accéder à plusieurs paramètres d'un ou plusieurs Elements. Cela peut être fait en superposant ou en divisant les zones des boutons, qui sont créées par une programmation spéciale dans le Control Assign.

Mais bien sûr, l'utilisateur n'a pas à s'en soucier avec le concept « Magic Knobs » qui a finalement été développé. Tout ce qui doit être fait est d'utiliser les boutons assignables étiquetés en PLAY MODE. Laissez les « boutons magiques » vous enchanter !

7.2.4.11.1.2 Le contenu en un coup d'oeil

"Nostalgia" contient un total de 304 performances, 256 Live Sets, 60 formes d'onde utilisateur (échantillons de 80 Mo), 256 arpèges utilisateur et 40 auditions utilisateur.

Les performances sont divisées en différentes sections.

- Les 48 premières performances sont des performances multi-parties, dont 20 performances LIVE MIX, 20 performances KEY SPLIT et 8 performances TEMPLATE (avec parties d'accompagnement).
- Celles-ci sont suivies de 200 performances à partie unique classées par catégorie.
- À la fin de la banque, il y a 48 autres performances TEMPLATE - dans ce cas, sous forme de performances à partie unique sans parties d'accompagnement.

7.2.4.11.1.3 Live Mix Performances de Key Split

Le concept de LIVE MIX et KEY SPLIT Multi Part Performances a déjà été utilisé dans les produits « Analog Xperience » et « FM-Xplorer » et est probablement déjà connu de nombreux utilisateurs. Néanmoins, voici un résumé des caractéristiques de ce type de Performance complexe.

- Les performances LIVE MIX (1 - 20) contiennent jusqu'à huit parties et huit scènes et - comme toutes les performances de la bibliothèque - une affectation spécifique des huit boutons communs assignables. Contrairement aux performances multi-parties conventionnelles, les scènes se réfèrent principalement au volume des parties.
- À partir de la scène 1, les curseurs et les boutons attribuables peuvent être utilisés pour créer un arrangement individuel, intuitif et fluide en temps réel.
- Alternativement, les huit scènes peuvent être sélectionnées pour rappeler des mixages préprogrammés.
- Le choix des types d'arpèges pour chaque partie n'est que partiellement inclus dans les scènes, en particulier pour les parties de batterie.
- Le mixage en direct à l'aide des curseurs permet un arrangement créatif et intuitif, utilisable de manière optimale pour la production et l'interprétation de musique électronique. #01

#1 

Si vous n'aimez pas trop expérimenter et que vous souhaitez vous concentrer davantage sur le jeu du clavier, vous vous ferez rapidement des amis avec les performances KEY SPLIT classiques (21 - 40), qui sont également des performances multi-parties complexes avec jusqu'à huit parties et huit Scènes.

Ici, un accompagnement contrôlé par des accords est joué avec la main gauche. Avec la main droite, vous pouvez jouer des mélodies et des pistes - similaires aux styles de clavier. Pour l'arrangement, ce ne sont pas les curseurs mais les scènes prédéfinies qui sont utilisées.

Les Performances KEY SPLIT sont principalement basées sur les Performances LIVE MIX, qui peuvent être reconnues par les noms de Performance correspondants. En raison de diverses

différences dans l'arrangement et les parties multiples, les performances KEY SPLIT ont un degré élevé d'indépendance malgré leur similitude avec les performances LIVE MIX. #02

#2 

7.2.4.11.1.4 Oscillateurs authentiques

Dans l'introduction, j'ai déjà mentionné l'authenticité des oscillateurs analogiques à base d'échantillons. Mais qu'est-ce que cela signifie dans le détail ?

Afin d'assurer une grande flexibilité dans la mise en forme du son, aucun son n'a été échantillonné pour "Nostalgia" qui contenait déjà des processus de filtre ou d'enveloppe. Le but était d'offrir le son d'oscillateurs individuels ou superposés sans aucune influence comme point de départ pour la programmation avec les "Magic Knobs". Ce sont à la fois les formes d'onde classiques des oscillateurs individuels et des sons d'unisson gras mais non filtrés. La programmation PWM et Oscillator Sync a été ajoutée, ce qui ne serait pas possible dans le MONTAGE / MODX sans échantillonnage.

Mais quelle est la raison de l'authenticité particulière des oscillateurs dans ce concept, qui constitue le son analogique typique ? Lors de l'échantillonnage Unison, PMW ou Syncconfigurations, l'authenticité en résulte automatiquement car le mouvement est déjà inclus. Cependant, les formes d'onde classiques à 1 oscillateur semblent initialement assez stériles et sans vie lorsqu'elles sont échantillonnées de manière conventionnelle. Ce "sentiment analogique" est à peine présent. Et si deux oscillateurs ou plus dans différents éléments sont superposés et désaccordés l'un par rapport à l'autre, un phasage désagréable se produit dans la phase d'attaque.

La raison en est que les fonctionnalités typiques des synthés analogiques telles que "Free Running" ou "Pitch Drift" ne sont pas présentes. Comment une telle chose peut-elle être réalisée sur un synthétiseur numérique comme le MONTAGE / MODX ?

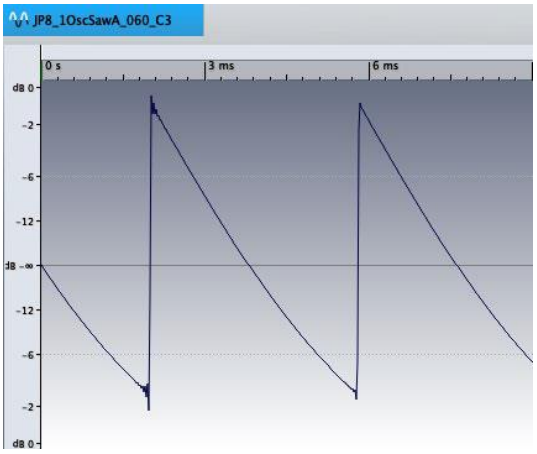
"Nostalgia" a quelques tours dans son sac.

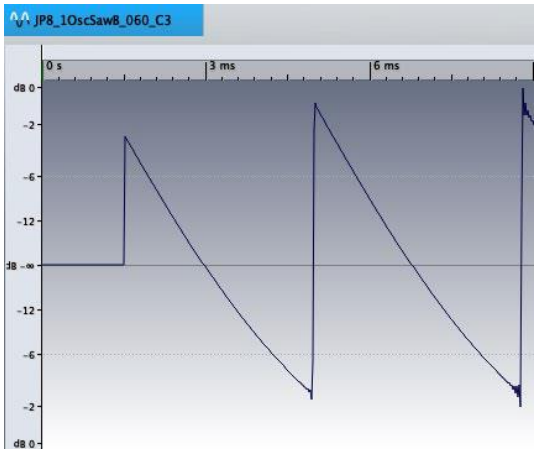
Il existe plusieurs multi-échantillons des formes d'onde les plus importantes telles que les dents de scie, les carrés et les impulsions avec différents décalages de début d'onde pour simuler le « fonctionnement libre » des oscillateurs analogiques. De plus, de légers retards de démarrage d'onde de différentes longueurs ont été utilisés pour éviter la mise en phase indésirable lors de l'utilisation de plusieurs oscillateurs.

Dans un éditeur d'échantillons, par exemple, trois versions différentes d'un échantillon en dents de scie - ici de la forme d'onde "JP8_1OscSaw" - sont affichées comme suit :

- ✓ La version "A" n'a ni décalage ni délai de démarrage #03

- ✓ La version "B" contientun Start Delay, qui est réalisé par un silence de 1,5 ms au début du Sample. De plus, la phase de la forme d'onde est décalée d'env. 25% #04
- ✓ La version « C » contient un délai de démarrage de 2,8 ms. La phase de la forme d'onde est décalée d'env. 50% #05

#3 



#4

#5 

A l'aide de cette technique d'échantillonnage, le « Free Running » des oscillateurs analogiques est reproduit dans « Nostagia ». Certes, il est encore statique dans un certain sens, mais par rapport à l'échantillonnage classique, il se rapproche beaucoup plus de l'original.

Enfin, dans les formes d'onde utilisateur finies du MONTAGE / MODX, un léger désaccord entre les Keybanks a été défini ("Keybank Detune") pour reproduire une légère déviation dans le réglage fin ("Pitch Drift") typique des synthés analogiques. Même avec un seul oscillateur, cela donne un son beaucoup plus vivant qu'avec des oscillateurs numériques parfaitement réglés.

7.2.4.11.1.5 Le concept « Magic Knobs »

Les **Assignables Knobs**, appelés "Magic Knobs" dans le produit, sont utilisés dans "Nostalgia" pour une édition intelligente, où même sans connaissances préalables, les propres sons de synthé analogique peuvent être programmés intuitivement en quelques secondes. Ceci est possible à l'aide de modèles préprogrammés avec seulement 8 boutons. Dans le processus, les sons prédéfinis ne sont pas simplement modifiés comme avec les produits précédents, mais, comme déjà mentionné, une "édition à partir de zéro" a lieu. Le point de départ est un son initialisé et non filtré avec des oscillateurs « bruts ».

Les 56 modèles de performances offrent une excellente base pour programmer vos propres sons analogiques sans avoir à passer en mode EDIT. Les modèles sont liés aux nouvelles formes

d'onde utilisateur. Une disposition uniforme des boutons est utilisée, seuls les **boutons 5 à 8** variant dans leur affectation. L'édition du son peut être effectuée tout en jouant au clavier ou en utilisant les "Auditions utilisateur" incluses dans le produit. Ceux-ci contiennent des phrases accrocheuses et inspirantes qui peuvent être utilisées pour se concentrer pleinement sur le fonctionnement des "Magic Knobs". #06

D'ailleurs: Les "Magic Knobs" sont disponibles dans toutes les parties de chaque performance (à l'exception des parties de batterie). La programmation sonore simple avec les Assignable Knobs ne se limite donc pas aux Template Performances.

#06 

L'utilisation des « Magic Knobs » est décrite plus précisément dans l'article

7.2.4.11.1.6 Conclusion

Ceci est une première description du nouveau produit EASY SOUNDS « Nostalgie ».

Dans le prochain numéro, j'aborderai plus en détail le concept des "Magic Knobs". Ce sera également très intéressant pour les utilisateurs qui n'ont pas encore installé "Nostalgia" dans leur MONTAGE / MODX. Comme vous le verrez, les « Magic Knobs » peuvent aussi être utilisés dans un tout autre contexte.

*Pierre Krischker*

7.2.4.12 Article sur « Evolving Soundscapes » (Music Production Guide Août 2021)

Traduction libre par Loïc Duffar de l'article de *Peter Krischker* auteur de la librairie, dans « MusicProductionGuide_2021_08_EN.pdf »
http://www.easysounds.eu/mpghistory/history_en.htm

Il existe de bonnes raisons d'acquérir des sons de synthétiseur programmés par d'autres. Bien que de telles collections ne correspondent pas nécessairement aux goûts de tous les puristes, il faut savoir que les experts en conception sonore ont, en règle générale, exploré en profondeur l'instrument et peuvent créer des sons pouvant être utilisés de manière pratique et

fournir un support inspirant pour faire de la musique. « Evolving Soundscapes » est destiné à être exactement cela.

Vous n'avez pas à vous soucier de l'expertise avec Peter Krischker d'Easy Sounds, qui a travaillé en tant que concepteur sonore pendant plusieurs décennies. Dans cet ensemble de sons pour le MONTAGE, il a plongé dans son sac d'astuces pour cet instrument extrêmement puissant. Pour 49 EUR, vous obtenez 152 performances à une seule partie et 32 performances à plusieurs parties, 128 formes d'onde utilisateur basées sur 141 Mo d'échantillons, ainsi que 200 arpèges utilisateur, qui sont utilisés pour les boucles de batterie, les basses oscillantes et les sons de synthétiseur. Le pool d'échantillons se compose de sons d'effet, de synthétiseur et d'échantillons de batterie. Elle constitue la base de cette bibliothèque, qui vise notamment les sons de fond cinématiques sous forme de pads, d'effets et de textures sonores, mais fournit également des beats et des basses.

Comme d'habitude avec Easy Sounds, tous les sons sont documentés et répertoriés par nom. De plus, il y a 64 phrases d'audition utilisateur avec des séquences de démonstration et des progressions d'accords, certaines même avec des automatisations de paramètres.

En particulier, les phrases d'audition avec les séquences d'accords peuvent être utilisées pour n'importe quelle performance et sont même fournies au format MIDI (SMF).

A propos : « Evolving Soundscapes » est basé sur la version du même nom pour les instruments MOTIF, mais a été considérablement étendu en fonction de la fonctionnalité supérieure du MONTAGE.

7.2.4.11.1.1 Expérience 1197
7.2.4.11.1.2 Single parts en abondance 1198
7.2.4.11.1.3 Beatz'n bass 1199
7.2.4.11.1.4 Générer de la valeur ajoutée 1199
7.2.4.11.1.5 Conclusion 1200

7.2.4.12.1.1 Expérience

La collection de sons est chargée dans le MONTAGE sous forme de fichier utilisateur ou de bibliothèque via une clé USB et est ensuite accessible via le navigateur de catégories. Les performances multi-parties sont situées en premier. Elles forment une combinaison de beats de batterie, d'arpèges et de sons jouables. Les deux premières, « Trip Step » et « Confusing Dreamz », fournissent presque des arrangements lorsque vous enchainnez les scènes judicieusement conçues. Avec ce matériel préprogrammé, vous pouvez appeler des arpèges qui correspondent au rythme en cours et improviser avec les pads et d'autres sons, y compris l'accès aux contrôleurs de performance qui façonnent le son.

« Wild Steps AF1&2 » et « Blue Dust AF1&2 » permettent également l'improvisation avec des scènes prêtes à l'emploi. De manière inattendue, « Sun Salutation » apporte un « jam » avec des guitares acoustiques occidentales et des sons atmosphériques au clavier. Après les performances multi-parties, il y a douze performances dans lesquelles deux parties fonctionnent chacune comme une combinaison d'effets. L'accent est mis ici sur des sons inhabituels sans éléments mélodiques. Il sonne en mouvement et principalement bruyant et sombre, grâce à quoi des interventions sonores via les contrôleurs sont possibles à tout moment.



Plus de 30 performances utilisent plusieurs parties et sont arrangées en scènes

7.2.4.12.1.2 Single parts en abondance

La majorité des sons, cependant, sont de pures performances à une seule partie qui présentent leurs possibilités de manière impressionnante. « Silky Sweep », par exemple, produit un son de pad magnifique, transparent et doux qui serait presque impossible à obtenir à partir d'un instrument analogique. Mais aussi avec « Narrowing » et d'autres sons, le MONTAGE montre le potentiel de ses Filtres virtuels, qui peuvent agir de manière plus complexe que dans la plupart des synthétiseurs classiques en raison de leurs nombreux modes de fonctionnement. La sélection de performances correspondantes avec des sons de pad et atmosphériques est remarquable : des sons comme « Cave Choir », « The Dark Gate » ou « Inside the Cathedral » ont un caractère de base fondamentalement « numérique » qui résulte des gènes respectifs basés sur les échantillons.

Ces performances nous transportent dans un monde sonore indépendant loin des normes analogiques, qui commence dans les années 90 et persiste jusqu'à nos jours. J'ai aussi aimé le son solo de « Space Rocker », qui propose de merveilleuses parties de la synchronisation d'oscillateur classique et peut être utilisé de manière expressive via le contrôleur de ruban.

Beaucoup de ces sons s'appuient sur un à quatre éléments, de sorte que des sons hybrides pourraient déjà être réalisés au niveau de la partie.

Comme mentionné, « Evolving Soundcapes » utilise souvent le contenu des Samples du MONTAGE, mais surtout les User Waveforms fournis. Ces derniers Samples en particulier garantissent que les sons se distinguent encore plus clairement du MONTAGE dans son état d'usine. En termes de son, nous pouvons admirer à quel point le synthétiseur phare de Yamaha sonne vraiment. Les sons sont complexes, sonnent modernes, multicouches, et s'associent rarement à un contenu d'échantillon rigide. Pas moins intéressant : les sons FM-X purs ne font pas partie de cette bibliothèque - il n'y a qu'une petite sélection de neuf performances dans lesquelles les éléments FM-X sont impliqués.



Le grand nombre de types de filtres permet un post-traitement soustractif complet par élément

La majorité des performances à une seule partie sont jouables, musicales et comportent souvent des pads mobiles. « Silky Sweep », par exemple, est onctueux et aéré, tandis que « Narrowing » offre un merveilleux balayage dans une bande de fréquences étroite. « Slow Rise » est volumineux, à la fois doux et pas trop superficiel, « Talking About U » propose des animations intéressantes, tandis que Into « The Abyss » est sombre et mélancolique.

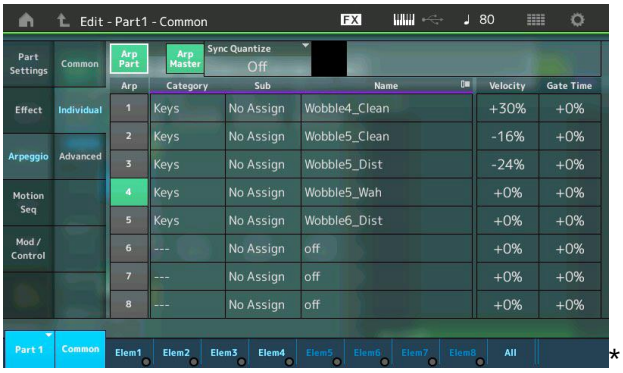
Les textures de bruit, qui conviennent aux intros, aux arrière-plans scéniques de décors sombres ou extraterrestres, constituent une autre partie importante. « Metallic Caverns » ou « Phaysis » pourraient être tirés d'une bande originale de science-fiction moderne, « Moving Controls... » d'un film de Carpenter et « X Zone » d'un épisode moderne de Star Trek. De même, on trouve des sons qui combinent des composantes réalistes et souvent menaçantes. Avec des sifflements et des coups de tonnerres, le merveilleusement bourdonnant « DangerHighVoltage » ou le mystérieux « Spark Welder » offrent un merveilleux voyage de découverte pour le genre thriller. Ceci s'applique également aux Performances de la catégorie FX vers la fin de la Bibliothèque. Ceux-ci ne sont guère conçus pour une utilisation tonale, mais comme des interjections et pour l'accentuation scénique.

7.2.4.12.1.3 Beatz'n bass

Pour le fond rythmique, « Evolving Soundscapes » propose les 8Z Performances. Les échantillons de batterie et les boucles sont placés dans les huit éléments d'une partie. En combinaison avec les motifs d'arpège appropriés, ceux-ci fournissent le rythme souhaité, qui a généralement une composante électronique claire.

Lorsqu'on utilise les one-shots, ces rythmes sont bien entendu variables en tempo mais aussi en contenu via les notes du Pattern.

En plus de quelques arpèges de synthétiseur, il existe toute une gamme de basses, parmi lesquelles se distinguent les variations de wobble largement animées. Ils prouvent avec force que le MONTAGE peut également fournir des résultats impressionnants dans le genre club moderne.



Les arpèges fournissent non seulement des séquences de sons, mais aussi des rythmes et des modulations sonores

7.2.4.12.1.4 Générer de la valeur ajoutée

Bien entendu, chacun est libre d'adapter les Performances existantes à ses propres besoins. Ils forment un point de départ idéal et vous pouvez rapidement y apporter des modifications à

l'aide des paramètres de performance prédéfinis ou plonger profondément dans les éléments, le post-traitement soustractif, les modulations et les effets pour créer de nouveaux sons.

Les performances à une seule partie en particulier peuvent être combinées avec d'autres sons en un instant. Les pads en particulier peuvent être agrandis presque à volonté en un rien de temps et nivelés via le Part Mixer ainsi que distribués dans le panorama. Cela permet d'augmenter encore plus facilement la complexité. Le choix vous appartient : avec des parties AWM2 supplémentaires, des composants au son réel peuvent être ajoutés au son, ainsi que des éléments de synthèse soustractive. Tout aussi intéressante, cependant, est la combinaison avec les parties FM-X, avec lesquelles des sons hybrides dynamique et expressif peuvent être créés. Par exemple, envisagez pour celan les collections de sons FM en option d'Easy Sounds, comme « FM-Xplorer ».

Ceux qui construisent leurs sons à partir de zéro trouveront également beaucoup de potentiel dans les formes d'onde utilisateur. Ici, en plus des pads, des basses et des SFX, vous trouverez de nombreux sons de batterie ainsi que quelques boucles qui peuvent être réutilisées dans les éléments AWM2 d'une performance.

Avec les seules textures sphériques, granulaires et bruitées, vous pouvez assembler des sons inhabituels et les superposer jusqu'à huit fois pour vos propres sons dans le moteur AWM2 d'une partie, les répartir sur le clavier et les filtrer individuellement. De la même manière, rien ne s'oppose à la création de Drum-Kits.



128 formes d'onde utilisateur offrent de nouveaux échantillons pour le MONTAGE

7.2.4.12.1.5 Conclusion

« Evolving Soundscapes » rend pleinement justice au nom qu'il a choisi. Quiconque pensait que le MONTAGE était une station de travail qui pouvait difficilement produire des sons inhabituels aura tort ici. Même FM-X n'est pas nécessaire pour maîtriser cette tâche, mais seulement la bonne sélection d'échantillons, le mixage, le filtrage, la modulation, les effets et la programmation. Sombre, puissant ou extraterrestre, mais aussi doux, chaud et harmonique - la sélection couvre un large éventail de sons qui n'ont que peu ou rien à voir avec des instruments imités. L'accès en temps réel est possible dans la plupart des cas via plusieurs aides au jeu, mais toujours via le **Super Knob** - vous pouvez donc commencer tout de suite, mais bien sûr, vous pouvez également donner aux sons une touche individuelle.

Outre le genre cinématographique, de nombreuses Performances conviennent également aux pistes « ambient », mais aussi le genre « club ». Les nombreux pads impressionnants peuvent en fait être utilisés chaque fois que des couleurs d'accords correspondantes sont nécessaires, c'est-à-dire également dans les productions pop, dans l'électronique et même dans le rock.

Pour 49 EUR, « Evolving Soundscapes » est une collection impressionnante de sons spécialement réglés qui fournissent des pads, des paysages sonores et des rythmes inhabituels loin des sons à tout faire « bread and butter ». En termes de performances individuelles, ce n'est même pas 25 cents par son. Compte tenu de la densité de fonctions du MONTAGE, c'est une aubaine qui m'a au moins beaucoup inspiré et souligne que le MONTAGE est un instrument extraordinairement polyvalent.

Pour une impression sonore, une vidéo YouTube est disponible qui présente quelques performances multi-parties : https://youtu.be/L4ArOAFpXgM



Ulf Kaiser

7.2.5 « Narf's Covers Sets » de Narf Sounds

https://www.narfsounds.com/

The pack is a digital download, you will receive a download link upon purchase. You will receive detailed video and written instructions to load the pack via email.

7.2.5.1 Favorite Covers Set 1 ($35) 1202
7.2.5.2 Favorite Covers Set 2 ($35) 1204
7.2.5.3 Favorite Covers Set 3 ($35) 1205
7.2.5.4 Favorite Covers Set 4 ($35) 1208
7.2.5.5 Favorite Covers Set 5 ($35) 1210
7.2.5.6 Favorite Covers Set 6 ($35) 1212
7.2.5.7 Favorite Covers Set 7 ($35) 1214
7.2.5.8 Favorite Covers Set 8 ($35) 1216
7.2.5.9 Movie & TV Themes ($38) 1218
7.2.5.10 Charger la banque en Library 1218
7.2.5.11 Comment utiliser la banque 1219

7.2.5.1 Favorite Covers Set 1 ($35)



$35 pièce, 3 pour $87, 4 pour $105 ou $179 les 8

Vidéo : Yamaha Montage Favorite Covers Set Synth Keyboard Performance Sound Demo

Narf's Favorite Covers Set features 15 gig-ready multi-part performances for the Yamaha Montage.

- ✓ Setups are designed to make switching between sounds quick and easy and instruments are zoned to be effortlessly accessed by the player.
- ✓ Extensive use of scenes for layered and split keyboard zones has been used to optimise a single keyboard stage setup whether you have a 61,76 or 88 key Montage or MODX
- ✓ These also includes single part performances and wave data used to construct the main performances in the included Live Set page.

Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
24K Magic (Bruno Mars)	Scene 1: Syn Bass, Stab Synth and Saw Arp	Scene 2: Low F plays rise sample	**Super Knob**: Removes Tempo synced delay		
Africa (Toto)	Scene 1: Main Riff Synth, harmonies included in Marimba sound. Switch to Africa Solo for solo with harmony	Scene 2: Only use this if you don't want harmony when you play. Flute sound with no harmony	Scene 3:Flute and Marimba sound with no harmony		
Africa Solo	Scene 1: 1st part of solo with harmony	Scene 2: 2nd part of solo with harmony	Scene 3: 3rd part of solo with harmony	Go back to Africa to continue song	

Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
Billie Jean (Michael Jackson) Démo	Scene 1: Verse 1 and 2; When playing verse 2, right hand plays bell/pad synth	Scene 2: Pre-Chorus,; EP layered with thin synth split with brass lead synth	Scene 3: Chorus; Main synth + Strings	Scene 4: Main Synth + brass lead synth	
Can't Feel My Face (The Weeknd)	Pad synth + saw synth for verses	Ribbon isolates pad synth			
Can't Stop The Feeling (Justin Timberlake)	Sidechain effect synced to tempo for most sounds	Scene 1:Piano	Scene 2: Pre-Chorus, disengage Arp when playing 2nd half of the pre-chorus	Scene 3: Chorus; Piano and synth layer	Scene 4: Piano and synth layer plus DX EP Arp
Don't You Forget About Me (Simple Minds)	Scene 1: Intro; Piano + Lead Synth	Scene 2: Verse / Chorus	Scene 3: Bridge		
Dreams (Van Halen)	Scene 1: Intro; Synth and Ac. Guitar layer.	**Super Knob** removes Guitar	Scene 2: Verse and Chorus	**Super Knob** controls Cutoff Frequency of the Synth	Scene 3: Outro; Guitar+Synth
Here I Go Again (Whitesnake)	Scene 1: Intro Velocity switches low piano sound	Scene 2: Verses; EP plus synth			
Jump (Van Halen)	Scene 1: Intro riff and verse	Scene 2: Pre-Chorus	Scene 3: Verse 2	Scene 4: Keys Solo (increased volume)	
Livin On A Prayer (Bon Jovi)	Scene 1: Intro; low CDE plays talk box samples, GAB keys play CDE pitch	Scene 2: Verse; syn string, Play low Eb and F while playing C and D major chords with right hand	Scene 3: Pre Chorus DX wire synth	Scene 4: Chorus	
Money For Nothing (Dire Strait)	Scene 1: Intro; Play low C note to trigger arpeggio while playing left hand chord. Use Master volume to fade in. Part 6 will not respond to slider volume input.	Velocity will switch on low DX bass notes. **Super Knob** activates portamento/pitch envelope rise effect	Scene 2: Verse	Scene 3: Pre-Chorus organ	
One Vision (Queen) Démo	Low D activates pitch rise and high string fade in	Bb triggers arpeggiated sample	**Super knob** activates flanger effect		
Radio Gaga (Queen)	Left hand triggers arpeggio bass	Connect mic for Vocoder when playing right hand chords			
Uptown Funk (Mark Ronson, Ft. Bruno Mars)	Scene 1: Intro; Left hand plays samples, right hand plays EP	Scene 2: used for the rest of the song	Playing the F note in the G7 Chords triggers “Yeaaah!” sample		
Versace On The Floor (Bruno Mars)	Scene 1: Verse	Scene 2: Chorus	Scene 3: Chord and Solo split	Scene 4: Bridge (tempo synced)	Scene 5; outro

7.2.5.2 Favorite Covers Set 2 ($35)





$35 pièce, 3 pour $87, 4 pour $105 ou $179 les 8
https://www.youtube.com/watch?v=pHD-Lpgz8R4

- ✓ Setups are designed to make switching between sounds quick and easy and instruments are zoned to be effortlessly accessed by the player.
- ✓ Extensive use of scenes for layered and split keyboard zones has been used to optimise a single keyboard stage setup whether you have a 61,76 or 88 key Montage or MODX
- ✓ These also includes single part performances and wave data used to construct the main performances in the included Live Set page.

Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4
A Sky Full of Stars (Coldplay)	Scene 1: Piano with pad and synth bass, use **Superknob** to introduce pad and synth bass. Press **MOTION SEQ TRIGGER** Button to automate **Superknob** and **MOTION SEQ HOLD** button to freeze position.	Scene 2: Sounds from Scene 1 is layered with a trance synth which fades in using the **Superknob**. Play high C for synth sound effect	Scene 3: Trance synth	
Ain't Nobody (Chaka Khan)	**Scene 1**: Low C triggers arpeggiated intro sample which will fade out after several seconds. Left hand synth right hand claw synth hybrid	**Scene 2**: Switch to scene 2 to play strings using left hand while right hand riff is played		
Boys of Summer (Don Henley)	Scene 1: Main Synth, **Super Knob** controls brightness and harshness of the sound	Scene 2: Layers organ sound for the right hand	Scene 3: Phased Synth. High C plays synth seagull	
Everybody Want's to Rule the World (Tears For Fears)	Split: Left hand plays main synth riff, right hand plays intro and solo chinky vox synth			
Just Can't Get Enough (Depeche Mode)	**Scene 1**: Main synth riff and FM bell synth	**Scene 2**: Right hand plays synth bell, left hand plays trumpet/brass sounds.	High C plays synth rise. For 61 and 76 key note keyboards, **octave** button needs to be pressed	
Kashmir (Led Zeppelin)	**Scene 1**: Play main brass/string riff. **Assign 1** button triggers string gliss fall sound.	**Scene 2**: Play eastern-style strings		
Hungry Like the Wolf (Duran Duran)	Split: Left hand plays random arp synth right hand plays main synth. **Superknob** activates phaser effect			
It's My Life (Bon Jovi)	**Scene 1**: Low C plays talkbox sample layered with piano. Bit crushed piano played by right hand high notes play synced synth sound	**Scene 2**: Synth / choir layer. **Superknob** adds church organ		
Locked Out of Heaven (Bruno Mars)	Scene 1: Low C to Eb notes play samples. Main heavy synth	Scene 2: Chorus lead sound		

Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4
Party Rock Anthem (LMFAO)	**Scene 1**: Main riff synth. **Superknob** alters attack and cutoff frequency for verses. Hold low C to play white noise rise	**Scene 2**: Right hand plays second riff and left plays square synth		
Rock With You (Michael Jackson)	**Scene 1**: Left hand plays EP, right hand plays sine lead. Aftertouch/**mod wheel** for pitch modulation. Highest notes play strings. **Assign 2 switch** triggers string gliss fall.	**Scene 2**: Lower keyboard plays EP, velocity triggers bell sound for right hand part, upper keyboard plays horn section. For second verse press **Assign 1** button for string sound to accompany bass notes	**Scene 3**: Synth layer and solo synth/string layer.	
Rosanna (Toto)	**Scene 1**: Lower keyboard plays piano, upper plays brass. High C triggers band hit sample	**Scene 2**:Organ layer is added	**Scene 3**: Synth layer is added to piano	**Scene 4**: Solo brass synth. **Assign 1** switches to delayed sine synth, **mod wheel** adds portamento brass synth. **Assign 2** raises cutoff frequency for the pitch bend portion of the solo
Separate Ways (Journey)	**Scene 1**: Main riff synth. **Superknob** alters attack and cutoff frequency. High notes play feedback sine whistle synth	**Scene 2**: Alternative to the **Superknob** for verses.		
Superstition (Stevie Wonder)	**Scene 1**: Clav and brass split	**Scene 2**: Clav only		
The Final Countdown (Europe)	**Scene 1**: Low C-F play layered thunder and pulsing noise sfx. F# plays intro bend synth. Left hand E to F# play synth for chords. Eb plays synth rise to be triggered while playing F#m chord. Upper keyboard main riff synth.	**Scene 2**: Choir synth to be played after intro		
The Way You Make Me Feel (Michael Jackson)	**Scene 1**: Lower Keys play brass/string synth, upper keys strings	**Scene 2**: Lower Keys play brass/string synth, upper keys brass	**Scene 1**: Lower Keys play brass/string synth, upper keys lead sync synth	

7.2.5.3 Favorite Covers Set 3 ($35)



$35 pièce, 3 pour $87, 4 pour $105 ou $179 les 8

https://www.youtube.com/watch?v=XKwPLbvIhvg

« Narf's Favorite Covers Set 3 » features 16 gig-ready multi-part performances for the Yamaha Montage and the MODX.

- ✓ Setups are designed to make switching between sounds quick and easy and instruments are zoned to be effortlessly accessed by the player.

- ✓ Extensive use of scenes for layered and split keyboard zones has been used to optimise a single keyboard stage setup whether you have a 61,76 or 88 key Montage or MODX
- ✓ These also includes single part performances and wave data used to construct the main performances in the included Live Set page.

Take On Me
Always Something There To Remind Me
Died In Your Arms
Don't Stop Believin'
I Want To Break Free
Sweet Dreams
A Little Respect
Cars
Dancing In The Dark
Head Over Heels
Never Tear Us Apart
The Look

Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
Take On Me Intro (a-ha) Démo	Lower Keys plays pad sound Upper Keys plays DX bell sound for intro.		Go to Take On Me Riff		
Take On Me Riff (a-ha)	**Scene 1**: Main Riff synth on the upper keys pad on lower keys. **Slider 2** and **3** controls volume of the DX component of the sound for a harder sounding attack	**Scene 2**: A bell sound is added to the F# in the Bm Chord, G# in the E Chord. When playing the D Chord don't play the F# note, the A note has the bell. When playing the last E Chord don't play the G#, the B note has the bell.	Go to Take On Me Verse		
Take On Me Verse (a-ha)	**Scene 1**:Arpeggio is activated both in fixed note mode and do not latch. To ensure continuous playing notes in the chord must always be played and proper pedalling is essential otherwise, the arp will re-trigger.	**Scene 2**: Arpeggio deactivated and synth flute sound can be played normally	Go to Take On Me Chorus,		
Take On Me Chorus (a-ha)	**By default**, choir sound is on.	**Scene 1**: Mutes the choir sound if you prefer your singers to harmonize	Return to Take On Me Verse, Go to Take On Me Solo the second time		
Take On Me Solo (a-ha)	**Scene 1**: DX solo bell sound, High F onwards will trigger chromatic arp	**Scene 2**: Adds synth pad	Return to Take On Me Riff		
A Little Respect (Erasure) Démo	Scene 1: Rhythmic arp Play single notes for major chords. Play Am with a D note. Refer to demo video for complete chord progression.	**Super Knob** adds Guitar	Left Hand plays DX wire synth		
Always Something There To Remind Me **(Naked Eyes)**	**Scene 1**: Right Hand plays main riff in octaves. Left hand single descending notes	**Scene 2**:Lower Synth and Upper Vox synth split. Lower chords trigger short bell sound using velocity	Scene 3:Adds Choir to lower part.		

Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
Cars (Gary Numan) Démo	**Scene 1**: Start song with Low A note for LFO synth. Low D triggers Square synth arpeggio Right hand plays main lead pad sound	**Scene 2**: Deactivates arpeggio. Play Lower part for verses. Volume increased	**Scene 3**: Refrain instrumental. Split between pulse pad and synth brass lead	**Scene 4**: While playing low D, flanged synth pad is played with left thumb. Main lead pad on right	
Died In Your Arms (Cutting Crew)	**Scene 1**:String and Vox synth split. Turn on Arpeggio and both left and right hand parts play automatically.	**Scene 2**:Synth Pad Layer	**Scene 3**:Synth Pad Layer with Piano	**Scene 7**: Right Hand Arp, play left hand	**Scene 5**: Chorus 2 like Scene 2. Go back to Scene 1 for 2nd instrumental like intro, Assign Switch is still pressed.
Dancing In The Dark (Bruce Springsteen)	Guitar and Synth on Lower part Main Synth on Upper part				
Don't Stop Believin' **(Journey)**	**Scene 1**: Piano/CP Grand Layer	**Scene 2**: Synth			
Head Over Heels (Tears For Fears) Démo	**Scene 1**: Intro Piano and Synth Bell layer (Assignable Switch disables Synth Bell)	**Scene 2**: Verse/Chorus, Piano, Synth String on low G and E notes. Pizzicato from high E note	**Scene 3**: Left hand organ, Right hand solo portamento on A note. Press **Assign Switch 1** once the pitch rise is done and play the solo. Watch Solo HERE	**Scene 4**: Verse after solo, similar to Scene 2 but with loud wire synth (high D to A) on right hand. Synth strings on C and A. Switch to Scene 5 for chorus	**Scene 5**: Chorus 2 like Scene 2. Go back to Scene 1 for 2nd instrumental like intro, **Assign Switch** is still pressed.
I Want To Break Free (Queen) Démo	**Scene 1**: Synth String Organ	**Scene 2**: Comp Synth	**Scene 3**: Solo Synth **Super Knob**: Overdrive Layer go back to Scene 1 after solo		
Never Tear Us Apart (INXS)	**Lower**: Synth String and Cello layer	**Upper**: DX Bell Synth			
Sweet Dreams **(Eurythmics)** Démo	**Scene 1**: 4-Way Keyboard Split Main Riff Arpeggio on low C, While playing refrain, Left hand synth has a "cheat" note on B pitched to C so as not to overlap with solo synth. Play high notes for choir part. Solo synth is in between played while pressing low C for main riff	**Scene 2**: Bridge. Synth and Piano Layer. Return to Scene 1 for instrumental solo	**Super Knob** pans the 2 arpeggiated parts in opposite directions.		
The Look **(Metronomy)**	**Scene 1**: 2-Way Split Guitar Intro. Play at high velocity. Arp activates automatic bass on left hand	**Scene 2**: 4-Way Keyboard Split**.** Lower arp bass(play single notes), Synth Pad, Right hand Sync Synth. Vox synth on A and B notes.	**Scene 3**: Adds synth arp to scene 2		

7.2.5.4 Favorite Covers Set 4 ($35)





$35 pièce, 3 pour $87, 4 pour $105 ou $179 les 8
https://www.youtube.com/watch?v=tpWQKJLoESQ
Narf's Favorite Covers Set 4 features 16 gig-ready multi-part performances for the Yamaha Montage and the MODX.

- ✓ Setups are designed to make switching between sounds quick and easy and instruments are zoned to be effortlessly accessed by the player.
- ✓ Extensive use of scenes for layered and split keyboard zones has been used to optimise a single keyboard stage setup whether you have a 61,76 or 88 key Montage or MODX
- ✓ These also includes single part performances and wave data used to construct the main performances in the included Live Set page.

Blue Monday
Crazy In Love
Footloose
Get Lucky
Give It Up
Heart Of Glass
I Gotta Feeling
Let's Groove
Moves Like Jagger
Play That Funky Music
Poker Face
Push It
Rebel Yell
Shut Up & Dance
Tainted Love
Treasure

Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4
Blue Monday (New Order) Démo	Scene 1: Intro Synth, Lower F triggers Bass Arp (Fixed Notes)	Scene 2: **4-Way Keyboard Split.** Lower F triggers Bass Arp, Play Dm Chord for Choir, Middle:Square Pad Synth, Top: Bell Bad	Scene 3: Lower F triggers Bass Arp, Top plays hybrid Sax Synth Brass	
Crazy In Love (Beyoncé)	Layered Brass and Sax Play hard for Brass fall			
Footloose (Kenny Loggins)	Scene 1: Organ Synth Stabs	Scene 2: Pre-Chorus 1, Plays D and A Major Chords	Scene 3: Pre-Chorus 2, Plays ascending chord progression	Scene 4: Chorus
Get Lucky (Daft Punk)	Scene 1: Intro Piano/Rhodes	Scene 2: Verse Piano	Scene 3: Piano String Layer/ Pulse Synth Lead	Vocoder Sample on high C note
Give It Up (K.C. & The Sunshine Band) Démo	Keyboard Split: Lower: Saw Synth, Upper: Brass & Piccolo layer. Low C Plays Rise Synth	For 61 note keyboard,Press Octave + to reach high notes		
Heart Of Glass (Blondie) Démo	Scene 1: Lower: single notes play arp, Upper: Phased String Synth	Scene 2: Chorus Lower: single notes play arp, Upper: String Synth	Scene 3 Lower: single notes play arp, Upper: Organ	

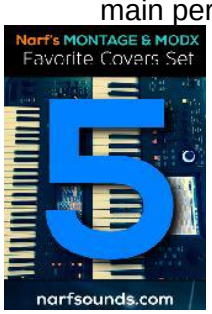
Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4
I Gotta Feeling (The Black Eyed Peas)	Scene 7: Guitar Riff on Low G Mid: Orchestral Strings Top: Synth Strings (Orchestral strings do not respond to Sustain Pedal)	Scene 8: Verse Guitar Riff on Low G, Guitar,	Scene 1& 2 no arpeggios	
Let's Groove (Earth, Wind & Fire) Démo	Scene 1: 3-Way Split: Low: Let's Groove Samples from Low C, play chromatically. After 1 round play from G#. C and G# layered with pad synth. Mid: Rhodes Piano High: Velocity Triggered Brass	Scene 2: 2-Way Split: Rhodes and Velocity Triggered Brass		
Moves Like Jagger (Maroon 5)	Scene 1: 5-Way Split: Low E and High C Triggers Whistle Sample, Side Chain Bass from F to E, Side Chain Strings from F to Bb, High B pays Siren sound	Scene 2: Bridge Sounds alternate betweenOoh and Aah Choir.		
Play That Funky Music (Wild Cherry)	3-Way Split: Lower: E. Guitar Mid:Baritone Sax High: Velocity Triggered Brass			
Poker Face (Layd Gaga) Démo	Scene 1: Arp on Low G#, play for one bar then switch to Scene 2	Scene 2: 3-Way Split Adds Synth to Arp, Mid:B to E Square Lead Synth (**Super Knob** adds 2nd synth and grit). F to A Samples.	Scene 3: Play Low G# to trigger chorus Bass and Choir Arp. High: Play Chorus Synth Chords and trigger sample	Scene 4: Solo Synth, **Assign 1** Switch adds high octave to Solo Synth. Use **Mod-Wheel** to modulate pitch frequency
Push It (Salt-N-Pepa) Démo	Scene 1: Split: Low Square Synth Bass High: Synth Strings	Scene 2: 3-Way Split: Low Square Synth Bass , High: Lead Synth, G & G# for interlude Synth		
Rebel Yell (Billy Idol) Démo	Scene 1: Split: Lower Synth String Upper: Intro Bell Synth Switch to Scene 2 after intro	Scene 2; Lower Synth String Upper: B note bend Lead Synth	Scene 3: 3-Way Split Low: Square Bass Mid: Synth String High: Lead Synth	
Shut Up & Dance (WALK THE MOON) Démo	Scene 1: Phased Synth, **Super Knob** adds more Phaser effect	Scene 2: Solo Portamento Synth, Low C triggers Arp Sample (arp has fixed tempo) Re-trigger to sync live		

Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4
Tainted Love (Soft Cell) Démo	Scene 1: 3-Way Split Play Low C for Blip Sound. Low: Brass Synth, Play G note for Square Synth Hit, High: Main Synth	Scene 2: Removes lower sounds from Scene 1.		
Treasure (Bruno Mars) Démo	Scene 1: Intro & Chorus Lower: Synth/ Rhodes Layer High: Lead Synth from G to C, "Peeew" on D	Scene 2: Verse Lower: Rhodes Upper: Bell Pad Synth	Scene 3: Same as Scene 1 for Chorus	Scene 4: Lower: Synth/ Rhodes Layer Upper: Bell Pad Synth

7.2.5.5 Favorite Covers Set 5 ($35)

Narf's Favorite Covers Set 5 features 16 gig-ready multi-part performances for the Yamaha Montage and the MODX.

- ✓ Setups are designed to make switching between sounds quick and easy and instruments are zoned to be effortlessly accessed by the player.
- ✓ Extensive use of scenes for layered and split keyboard zones has been used to optimise a single keyboard stage setup whether you have a 61,76 or 88 key Montage or MODX
- ✓ These also includes single part performances and wave data used to construct the main performances in the included Live Set page.





$35 pièce, 3 pour $87, 4 pour $105 ou $179 les 8
https://www.youtube.com/watch?v=Q-6Z0SCaxxs

	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
Another One Bites The Dust (Queen)	C2 to Eb2: Reverse Intro Piano E2 to C3: Various Sound Effects	F3 to D4: Spacey Synth **Super Knob** controls direction of the bend	F4 to G#5: Electric Bass layered with E. Guitar. Use **Super Knob** to bring in guitar	A5 to G9: Electric Guitar with Arpeggio	
Bad Guy (Billie Eilish)	C2, C#2 & Eb: Samples	D2,E2 to C#4: Electric Bass	D4 to G9: Main Lead Sound		
Crazy (Seal)	Scene 1: Intro Play Vox sound from E4 then use **Super Knob** to bring in Arp Synth Play Em7 on left hand, Press Scene 2 then play C6 for Orch Hit	Scene 2:Verse/Chorus Left Hand chords now have Rhythmic Synth Right Hand play piano from G5 High E plays Hammond Organ Hit (61 keys must Press Octave+)	Scene 3: Bridge Layered Piano and Strings **Super Knob** brings in Choir Sounds		
Enjoy The Silence (Depeche Mode) (Démo)	Scene 1: Intro/Verse Play highest octave for bell arp.(61 & 76 keys Press Octave+) Left Hand plays Choir Right Hand plays Electric Guitar	Scene 2: Refrain Hold Left Hand for Rising Chord	Scene 3: Refrain 2 Reso Synth Bass is added	Scene 4: Bridge DX Keys sound, play hard for synth brass	Scene 5: Same as Scene 2 plus synth strings Scene 6: adds Reve Synth Bass

	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
	Option to Press **ARP ON** and play high C. Arpeggio will re-trigger if you let go of sustain pedal. Hold sustain every 2 chords if you use arp				
Ghost In You (The Psychedelic Furs) Démo	Left Hand: Brassy Synth	Right Hand: Staccato Heaven			
Human Nature (Michael Jackson) Démo	Scene 1 : Left Hand: G-A-F-Em Synth Brass When playing chord progression for a 2nd time, do not play the G, go straight to A while stepping on **Foot Switch** for pitch bend.	Scene 1 : Right Hand: Play main intro theme. Use **Super Knob** or **Exp Pedal** to bring in Bells. (Clockwise)	Scene 2: Play Verse Piano Chords, play hard for bells. Use **Super Knob** or **Exp Pedal** to control Attack of the Brass Synth (Counter-Clockwise)		*Requires **Foot Switch** Set to CC82 in Utility *Requires **Expression Pedal** controlling **Super Knob**
Kyrie (Mr. Mister) Démo	Scene 1: Whistle Arp activated by E2	Scene 2: Arps are activated by E2, D2 & F2 Intro Synth Keys are added **Super Knob** Brings 2nd arp synth on F2 **Mod Wheel** for Pitch LFO	Scene 3: Left Hand Activates G major Bass (Play any note below G#2) Right Hand: **Super Knob** adds Digital Comp Synth for Stabs	Scene 4: Fmaj Arp	Scene 5: Arp Off Scene 6: FM Bells
Narcotic (Liquido) Démo	Play long intro version then use **Super Knob** to bring in Synth				
Nutbush City Limits (Ike & Tina Turner)	Scene 1: Low C plays organ chord E2-D3 Clav Eb3-G9 Brass	Scene 2: Lead Synth	Scene 3: Verse Synth		
Oh Sherrie (Steve Perry) Démo	Scene 1: Intro Arp Synth, Bell and Synth Pad Layer Flute sound from D5. Adjust volumes using **sliders**. Press Motion SEQ Trigger to fade out Arpeggio	Scene 2: Verse 1/Chorus Play Synth Piano then use **Super Knob** to bring in 2nd synth for Refrain and Chorus	Scene 3: Verse 2/ Chorus Same as Scene 2 with slighly different synth sound	ARP buttons 1-8 each have different ARP patterns.	
Save A Prayer (Duran Duran) Démo	D2 note activates arpeggio Right Hand pad sound, play harder to bend notes	Scene 2: Refrain arpeggio	Scene 3: Lead Synth		
Sunglasses At Night (Corey Hart) Démo	Scene 1: Left Hand activates arpeggio Right Hand plays pad sound **Super Knob** controls stereo pan position of synth	Scene 2: Arp Off	Scene 3: Right Hand Piano		
Titanium (David Guetta) Démo	Scene 1: Right Hand Muted Guitar **Super Knob**/Pedal adds Reverb and Vox Breath Left Hand: Pad/Choir **Super Knob** adds slicer effect	Scene 2: Right Hand Comp Synth with Arpeggio Left Hand Choir/Trance Synth **Super Knob** raises volume of left hand sounds	Scene 3: Side Chained Trance Synth with Motion Sequence on Synth Bass notes		
Wake Me Up (Avicii)	Scene 1: Guitar and Synth Layer Play hard to bend guitar Play B1 (note below lowest C on a 61 key) to activate Side Chain	Scene 2: Adds Trance Synth **Super Knob** in maximum position	Scene 3: No Guitar	Scene 4: Synth and Piano Layer	

	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
	Press **Motion Trigger** to control **Super Knob**: Clock Wise adds cutoff and volume				
Walking On Sunshine (Katrina & The Waves)	Organ and Brass Split				
When It's Love (Van Halen) Démo	Scene 1: Intro **Super Knob** raises volume and cutoff slightly	Scene 2: Verse/ Chorus **Super Knob** adds Synth Brass Pad			

7.2.5.6 Favorite Covers Set 6 ($35)



$35 pièce, 3 pour $87, 4 pour $105 ou $179 les 8

Narf's Favorite Covers Set 6 features 16 gig-ready multi-part performances for the Yamaha Montage and the MODX.

- ✓ Setups are designed to make switching between sounds quick and easy and instruments are zoned to be effortlessly accessed by the player.
- ✓ Extensive use of scenes for layered and split keyboard zones has been used to optimise a single keyboard stage setup whether you have a 61,76 or 88 key Montage or MODX
- ✓ These also includes single part performances and wave data used to construct the main performances in the included Live Set page.

This pack was programmed on Montage Version 3 and now makes use of new features such as the Extended LFO.

https://www.narfsounds.com/product-page/narf-s-montage-modx-favorite-covers-set-6

	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
Baba O'Riley (The Who) Demo	Left Hand: Piano	Left hand F note Arp	Middle Register Arp 2		
Dakota (Stereophonics) Démo	Left Hand Intro mono synth	Right Hand: Guitar	**Mod Wheel Adds Distortion**		
Dancing On The Ceiling (Lionel Richie) Démo	Piano Strings Layer	**C# and D# for Arpeggio**	Scene 2 for bridge synth pad		
Don't Change (INXS) Démo	Scene 1: Intro Synth **Super Knob for second part of the Intro**	Scene 2: Verse Synth			
Just What I Needed (The cars) Démo	Scene 1: Saw Lead **Superknob: chorus amount**	Scene 2: Square Lead **Mod Wheel: Pitch LFO intensity**			

	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
Love Walks In (Van Halen) Démo	Piano Synth Layer	Part 1 Piano, Part 2-4 Synths	**Super Knob adjusts decay of synth**		
Man In The Mirror (Michael Jackson) Démo	Scene 1: Main Intro sound + String Layer	Scene 2: Piano + Synth Pad Layer	Scene 3: Adds Guitar Power Chords for Left Hand	Scene 4: Main Intro sound + String Layer + Guitar Power Chords	
Mr. Crowley (Ozzy Osbourne) Démo	Scene 1: Synth and Synth Bass Split	**Scenes 2 & 4 adds the portamento synth where the low C note is to be played to achieve the pitch dive and back to the high C# to resolve the Asus4 chord**	Scene 3 adds the Synth Choir Sound.		
Numb (Linkin Park) Démo	Scene 1: Intro theme sound and lo-fi string split. **Super Knob:** increases Lo-Fi effect	Scene 2: adds distortion guitar for the left hand	Scene 3: piano and synth layer	Scene 4: adds distortion guitar for the left hand	
September (Earth, Wind & Fire) Démo	Lower keyboard: piano and single horn layer. Chorus,: **Super Knob or Expression pedal brings in a brass and strings layer**	Middle: brass section. Only the A note will respond to the sustain pedal required for the intro. **When played hard, the brass fall sound will trigger.**	Top part of the keyboard is the violin and string ensemble layer	Scene 2 is a string and piano layer without the horns	
The Show Must Go On (Queen) Démo	Scene 1: Main Synth String	Scene 2: Bridge Strings with Flanger (Super Knob)	High G# to C contains vocal samples		
These Dreams (Heart) Démo	Scene 1: Intro- Synth Pad and Bell Bad Split. Super Knob brings in Bell	Scene 2: Verse Bridge- Synth Pad only	Scene 3: Chorus- Left Hand- Bell Pad Layer Right Hand-Synth Marimba	**Mod Wheel: Cutoff Frequency control**	
Time To Pretend (MGMT) Démo	Scene 1:Low C Synth FX Intro Left Hand: Bass Synth C3: Arp 1C#3: Arp 2 Mid: DX Plucked Wire	Right Hand: Main Lead Synth Upper: Tenori-On Sine Arpeggio (transposed to be played in the key of C)	Scene 2: Synth Strings/ Brass replaces Right Hand Sounds from Scene 1		
Waiting For A Girl (Foreigner) Démo	Scene 1: Lower Left: Wurli/Brass Synth Layer Mid:Synth Pad High: Digi Bell	Scene 2: Left Wurli/Brass Synth Layer Bb4to F5 Synth Pad High: Digi Bell	Scene 3: adds Choir sound	Scene 4: Same as Scene 2 without Synth Pad	**Super Knob: Brass Synth Cutoff control**
We Found Love (Rihanna) Démo	Scene 1: Organ/Synth Intro	Scene 2: Noise/Rise Layer (C note)+Organ **Super Knob brings in Trance Synth layer**	Scene 3: Bridge Synth+Synth Bass		
Working For The Weekend (Loverboy) Démo	**Super Knob fades between the lead synth and pad synth sounds.**	**Synth layer + Rise Synth (D4)**			

7.2.5.7 Favorite Covers Set 7 ($35)



$35 pièce, 3 pour $87, 4 pour $105 ou $179 les 8

Narf's Favorite Covers Set 7 features 16 gig-ready multi-part performances for the Yamaha Montage and the MODX.

- ✓ Setups are designed to make switching between sounds quick and easy and instruments are zoned to be effortlessly accessed by the player.
- ✓ Extensive use of scenes for layered and split keyboard zones has been used to optimise a single keyboard stage setup whether you have a 61,76 or 88 key Montage or MODX
- ✓ These also includes single part performances and wave data used to construct the main performances in the included « Live Set » page.

This pack was programmed on Montage Version 3 and now makes use of new features such as the Extended LFO.

Démo générale & Synth Sounds

Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
Beat It (Michael Jackson) Démo	Scene 1: Intro- Gong ; Hold the D note for descending whistle sound	Scene 2: Moog Reso Bass (this is barely audible in the recording but is revealed in the isolated keyboard tracks)	Scene 3: Distortion guitar + Electric Piano	Scene 4: Adds Synth String Assign 1 Button adds Choir	Scene 5: Adds rapid arpeggio on the Eb note. Play Gong on right hand
Blinding Lights (The Weeknd) Démo	Scene 1: Intro Play the low F and slowly raise slider 1 Turn Super Knob mid-way to open filter As the intro theme is played, turn Super Knob counter clockwise to close filter slightly	Scene 2: Pad/Main Riff Scene 3: Verse Arp, play any note below middle C to trigger arpeggiator. Arpeggio gradually increases velocity over 8 bars. This can be played live above middle C	Scene 4: Refrain Arp, play any note below middle C to trigger arpeggiator. This can be played live above middle C	Scene 5: Chorus, Synth Pad/Choir/Male Vox layer. Super Knob increases volume of Choir and Vox. Scene 6: Pad/Main Riff (same as Scene 2)	A0-B1: Synth Bass, Assign 1 adds Overdrive. Turn on Part Arp Master to activate Bass Line Arp B6-C7: Noise Rise, Reverse Cymbal (play both or singly) A#6: Pentatonic rise with Noise Rise (play after the first round of the 2nd Chorus) A6: Harmony Synth Riser (play after the 2nd Chorus before the last instrumental)
Broken Wings (Mr. Mister) Démo	Left Hand Pad ; Right Hand Bell	Super Knob adds Synth Vox			
Comfortably Numb (Pink Floyd)	Scene 1: Synth Intro. Play D and F# hard to trigger pitch rise.	Scene 2: Adds Horns Super Knob controls	Scene 3: Chorus Strings Split	Scene 4: Horns + Strings	

Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
	Play C# and B notes hard for delayed guitar sound.	volume for Strings			
Drive (The Cars) Démo	Scene 1: Left Hand Synth Pad with single pad notes. Right Hand FM Bell	Scene 2: Synth Brass for Right Hand	Scene 3: Adds Choir to Left Hand	Scene 4: Same as Scene 2	Scene 5: Left Hand Comp Choir, Middle: Choir+Guitar Harmonic Right Hand: FM Bell
Every Little Thing She Does Is Magic (The Police)	Scene 1: Synth + Piano, Play during first part of the riff. Left hand notes from G to C#	Scene 2: Play on the 2nd part of the riff, play bass notes as normal. Synth plays the continuation of Scene 1.	Scene 3: Piano, Play Hard to trigger high percussive sound	Scene 4: Piano part after Chorus	Scene 5: Left Hand Triggers arpeggio play Right Hand part hard to trigger higher octave. Scene 6: Holds the D Arpeggio
Groove Is In The Heart (Deee-Lite)	Left Hand Samples C, C#, D & E	D#, F to Bb, Guitar	Upper Keyboard Sax		
I Wanna Dance With Somebody (Whitney Houston)	Left Hand DX Layer	Right Hand Brass and Synth Brass Layer	Mod Wheel and Super Knob Modulate Synth Brass	Press Assign 1 button for harmony notes for the DX riff (see video)	
No Son Of Mine (Genesis)	Eb Plays Sample	Scene 1: Soft Pad	Super Knob Adds Brassy Pad	Scene 2: Bell Layer	
Owner Of A Lonely Heart (Yes) Démo	Scene 1: Distortion Guitar	Scene 2 & 5: Orch Hits / Guitar	Scene 3 & 6 Chorus: Electric Grand Piano/ Brass/Strings Split	Scene 4: Choir Pad	Samples are in the left hand side of the keyboard. Enlarge and watch the video to note Scene changes. Frequent back and forth changes in scenes 3 and 4 occur during the song.
Rio (Duran Duran)	Scene 1: Intro Play any low key to trigger the arpeggio. Arpeggio notes are identical to the original for 2 bars. Right Hand Plays Wire Synth layer.	Scene 2: Verse Same sounds as scene 1. Arpeggio is played using E, F# and B notes. Arpeggio pattern is random.	Scene 3: Chorus Synth Brass for right hand	Scene 4: Sax Solo Synth String + Ambient synth (play E, F# and B)	Scene 5: Breakdown Phased Synth and percussive Delayed Synth/ Guitar
Runaway (Bon Jovi)	Electric Grand/Synth Layer				
Shine On You Crazy Diamond (Pink Floyd)	Scene 1: Heavy Synth Pad F# Triggers Sound FX. Main Lead synth cutoff frequency controlled by Super Knob. Mod Wheel and After Touch modulate pitch	Slider 6 controls Chimes volume.	Scene 2: Synth + Guitar	Scene 3: Organ + Guitar	Scene 4: Organ + Synth Lead (use Super Knob to adjust brightness of lead sound)

Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
Tom Sawyer (Rush)	Scene 1: Left Hand Low Reso Middle: Synth Strings Right Hand Lead Synth	Scene 2: Adds Octave to Middle Strings	Scene 3: Adds low octave Lead Synth sound		
Where The Streets Have No Name (U2)	Intro Pad with Heavy Reverb. Play Low D for Leslie Rotor Noise. Super Knob brings in Chapel Organ	Upper keyboard: Guitar w/delay for guitar riff			
Who Wants To Live Forever (Queen) Démo	DX7 SYN-ORCH Patch + Strings Layer	Super Knob controls Strings Volume			

7.2.5.8 Favorite Covers Set 8 ($35)



$35 pièce, 3 pour $87, 4 pour $105 ou $179 les 8

It's a party set! Narf Sounds Favorite Covers Set 8 features 16 gig-ready multi-part performances in Live Set mode for the Yamaha Montage and the MODX. This set features an upbeat and lively selection of songs which can be played in a live performance or at home.

Created for an authentic sounding performance of popular songs, the setups are designed to make switching between sounds quick and easy and instruments are zoned to be effortlessly accessed by the player.

Extensive use of scenes for layered and split keyboard zones has been used to optimize a single keyboard stage setup whether you have a 61,76 or 88 key Montage or MODX. Custom arps are also programmed into some sounds enable the player to perform the songs with some accompaniments.

Song	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
Every Teardrop Is A Waterfall (Coldplay)	This Performance defaults to Scene 2	Scene 1: Intro Pad, Play A chord with left hand. No sound on the right side of the keyboard	Scene 2: Pad and Main riff Split	Scene 3: Piano and Synth String Layer	
Everybody (Backstreet Boys) Démo	Multiple Splits:	Bottom C: Synth/Noise Rise, C# Orch Hit, D Boom, D# Synth Fall, E Synth Rise	F-Bb- Main Riff Guitar Synth	B-Eb Synth Pad. F-Eb Bells	E-C Verse Reso Synth
Everybody Everybody (Black Box) Démo	Scene 1 Right Hand: Organ, Oww Sample on Bb. Turn on Arp for Guitar Riff (trigger with left hand notes)	Scene 2: Adds Brass	Arp for Guitar Riff and Organ Comp Pattern		

Give Me Everything (Pitbull) Démo	Scene 1: Low C for 16th note Snare, C# Noise Rise, D Boom	G#-G# Arp Piano. A-B High Intro Piano	C-Bb Main Riff Synth B-C Bend Mono Synth	Scene 2: Lower Notes play M1 Organ Bass	
Levels (Avicii) Démo	Turn On Arp to Automate Left and Chords. Bottom C activates Synth Arp. Superknob controls Cutoff Frequency	Mid Range: Main Riff Pizz Synth. Top: Portamento Lead Synth	Assign 1 Button or Footswitch activates Vinyl Pitch Drop. F	Scene 2: Drone Synth and Syn Saw Organ Synth	
One More Time (Daft Punk) Démo	Loops from C-G, 2 Scenes	C: Main Loop with Bass and Drums C#-Eb: Chopped samples for Individual beat E:Repeating Sample	F-F#:Loop without Drums Superknob for High Pass Filter	G:Loop without Drums Superknob for Low Pass Filter. Right Hand Brass	Scene 2: Right Hand Synth Pad
Only Girl (Rihanna) Démo	Scene 1: Synth Pad/Flute Layer Bottom C: Synth Rise C#: Boom	Scene 2: Main Riff Synth	Arp Activates Side Chain		
PYT (Michael Jackson) Démo	Scene 1: Intro & Refrain. For Intro Left Hand EP and Synth Layer. Right Hand Synth Vox/ Bell. For Refrain: Synth String Layer Added	Scene 2: Verse and 2nd Verse. Left Hand Comp Piano. Right Hand Sine Lead. High Octave (USE OCTAVE + for 61 or 76 key keyboard) for instrumental before 2nd verse	Scene 3: Chorus Left Hand EP Layer + Right Hand Lead	Connect a Mic for Vocoder	Scene 4 Vocoder Layer
Rather Be (Clean Bandit) Démo	Scene 1: Strings	Scene 2: Main Percussive Sine Synth. For verse PRESS ASSIGN 1 BUTTON for Glitch Effect	Scene 3 Piano	Scene 4 Piano and Synth Split	Middle C# Bend Sine Synth
Right Here Right Now (Fatboy Slim) Démo	Cf and C# for Loops. D-D# Right Here Right Now Samples E Breakdown Sample. F: Synth Reso G#-E Synth Choir. F-D Sitar	Ef-C Strings	Press MOTION SEQ TRIGGER at the same time with the C note. Superknob notches up every 8 counts	Scene 2 changes loop point to every 2 beats.	Trigger from C to C# ahead of the next beat
Rhythm Is A Dancer (Snap!)	Bottom Octave: Bass Left Hand: Pulsing Synth. Mid: Synth String Right Hand: Main Riff Synth	Arp Activates Bass	Scene 1 for Intro Scene 2 adds Chords on A, F and G Left Hand Notes	Scene 3: Piano and Lead synth for Bridge Part	
Sandstorm (Darude) Démo	Scene 1: PRESS ASSIGN 1 and Play E for synth string. Press ASSIGN 1 again and press ARP On for Synth Chords	Main Choppy Synth on High E. Top E has a continuous choppy gated synth	Scene 2 holds Em Chord. Left hand E adds an Arpeggiated Digital Synth	Scene 3 Holds Em Chord and adds Saw Arp Synth	Scene 4 Restores Chord Changes
Stupid Love (Lady Gaga)	C and C# for Samples, Eb to Eb ARP	Right Hand Synth String/ Brass Layer			

We Built This City Intro (Starship)	Bell Synth Intro Sound				
We Built This City MAIN (Starship)	Scene 1: Low D Digi Piano Swell, Left Hand: Main Wire Synth	Play Soft for Pluck Synth Play Hard for Synth Brass Stabs	Scene 2 Verse	Scene 3 (optional you can play Scene 1) Left Hand Reso Synth	
You Spin Me Round (Like A Record) (Dead Or Alive) Démo	Scene 3 to play Gut and Wire Bell Synth Split	High C Marimba Riff. High B for Synth Fill Riff	Scene 1 Intro, Play High C, Trigger with low notes	Scene 2: Verse Scene 3 Refrain. Scene 4 Chorus. Scene 5 Bridge	

7.2.5.9 Movie & TV Themes ($38)

https://www.narfsounds.com/product-page/montage-modx-movie-tv-themes

Live Set



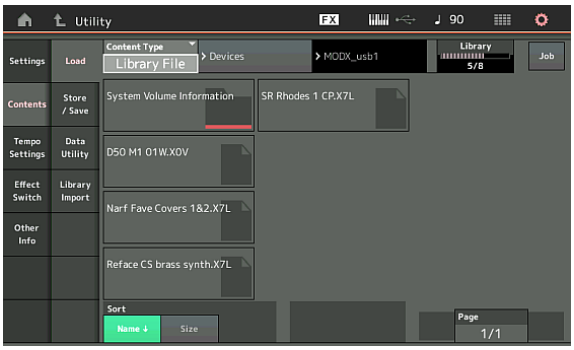
Titre	Auteur
Airwolf Opening Theme (Supercopter) démo	Sylvester Levay
Axel F (Le Flic de Beverly Hills) démo	Harold Faltermeyer
Blade Runner Opening Theme démo	Vangelis
Crockett's Theme (Miami Vice) démo	Jan Hammer
Stranger Things Epic Main Theme démo1 démo2	Alala
Knight Rider Theme (K 2000) démo	Stu Phillips, Glen Larson
Take My Breath Away (Top Gun) démo	Berlin
The Chariots Of Fire (Les chariots de feu) démo	Vangelis
The NeverEnding Story (L'Histoire sans fin) démo	Limahl
What A Feeling (Flashdance) démo	Irene Cara

7.2.5.10 Charger la banque en Library

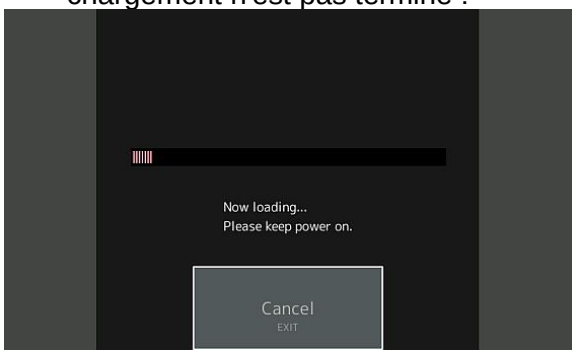
http://www.moessieurs.com/narfsounds-2.html

- Transférez le fichier "Narf Fave Covers 1&2.X7L" sur votre clef USB depuis votre ordinateur.
- Connecter ensuite la clef usb sur le port "USB to Device" de votre Montage.

- Allez dans Utility > Contents > Load, vous verrez alors votre Clef USB.
- Si vous n'êtes pas en "Content Type : Library File" cliquez sur Content Type pour afficher le menu à gauche de l'écran et sélectionner "Library File".
- Cliquez sur le pavé de votre clef USB pour afficher son contenu :
- Cliquez sur le pavé "Narf Fave Covers 1&2.X7L", notez que vous pouvez visualiser le nombre de Library déjà occupées sur les 8 disponibles en haut à droite de l'écran :



- L'écran suivant s'affiche, le chargement se lance automatiquement sur le premier emplacement Library disponible, ne mettez pas hors tension votre Montage ou MODX tant que le chargement n'est pas terminé :



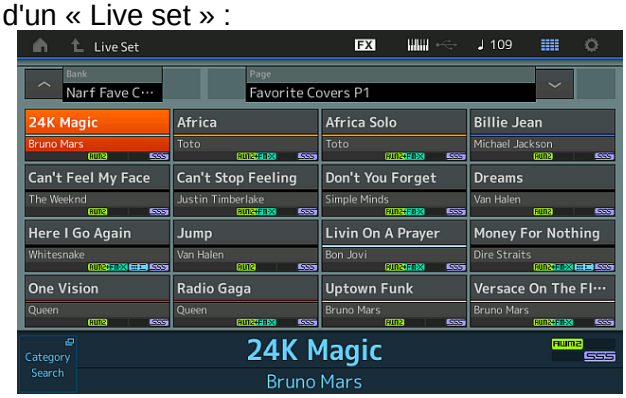
Ps : Si vous souhaitez assembler plusieurs Library pour gagner de l'espace Library, suivez le didacticiel dédié Moessieurs :
http://www.moessieurs.com/assembly_files-montage.html

7.2.5.11 Comment utiliser la banque

La banque chargée en Library vous propose également une sélection par « Live Set », un bon moyen de découvrir rapidement l'ensemble de son contenu :



Exemple de sélection d'un « Live set » :

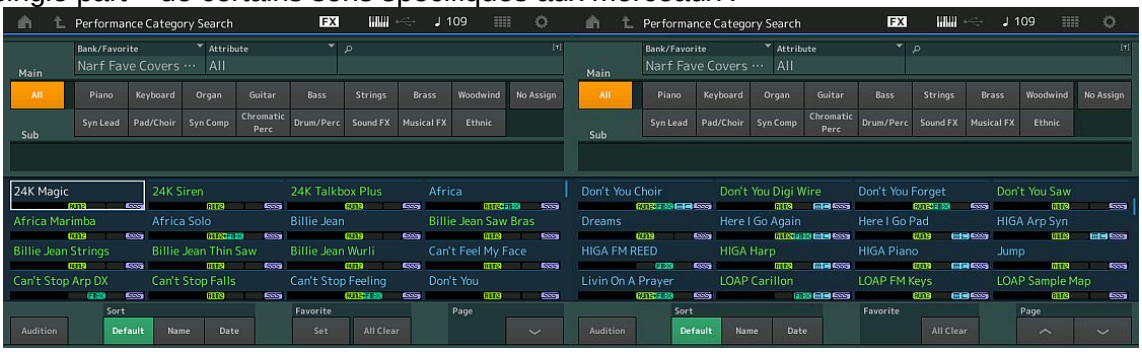


- En appuyant sur le bouton **Performance**, vous pouvez voir plus en détails le contenu de celle-ci
  Pour des Performances comme « Africa » vous avez la sélection du Solo via une performance dédiée, dans la majorité des cas les changements de sons sont gérés via les « Scene » Memory comme on peut le voir sur la performance « 24K Magic » avec les Mute :



- Consultez bien le pdf qui vous indique la gestion des contrôleurs et comment utiliser les « Scene » Memory pour changer de sons.

En plus des performances « multiparts » la banque propose également, des performances « single part » de certains sons spécifiques aux morceaux :



7.2.6 Cover Packs by Fabio / Synthonia (39 à 136€)

7.2.6.1 « LDX122 - PF Cover Pack V2 » (39€) 1221
7.2.6.2 « LDX121 - T9t9 Cover Pack » de Synthonia (29€) 1222
7.2.6.3 « LDX123 - Monster Pack V.1 » de Synthonia (136€ ou 79€ en promo) 1223

7.2.6.1 « LDX122 - PF Cover Pack V2 » (39€)

https://www.synthonia.com/marketplace/yamaha/montage/yamaha-montage-pink-floyd-pack-v2-detail

https://youtu.be/7_AasvYs5Pg
https://youtu.be/0d7xfUFLDfw

The first Pink Floyd collection ever made on Yamaha Montage. Patches designed with more care on sound details allowing you to a good live experience. Programmed by Fabio Piras for Leadsounds.

1) Shine On Intro	Inspired by the intro of “Shine on you crazy diamond” (wish you were here Album – Pink Floyd) - Modulation on aftertouch and mod.wheel (lead) - On the zone 4 on the perform you find the bass note for “D-” and “C-” chords
2) Shine On Organ	Inspired by the organ of “Shine on you crazy diamond” (wish you were here Album – Pink Floyd) Rotary speed on mod.wheel Distortion level on Assign 2
3) Shine On Lead 2	Inspired by the intro (second part) of “Shine on you crazy diamond” ("Wish you were here" Album – Pink Floyd) - Modulation on aftertouch and mod.wheel
4) Time Intro	Onspired by the intro of “Time” (The Dark Side of the Moon Album – Pink Floyd)
5) Time Distortion Wah Piano	Inspired by “Time” ("The Dark Side of the Moon" Album – Pink Floyd)
6) Time Strings	Inspired by the end of “Time” ("The Dark Side of the Moon" Album – Pink Floyd)
7) Money Wah Piano	Inspired by “Money” ("The Dark Side of the Moon" Album – Pink Floyd) - Wah on modulation wheel
8) Echoes Piano	Inspired by the Piano of “Echoes” ("Meddle" Album – Pink Floyd)
9) On The Run	Inspired by “On the Run” ("The Dark Side of the Moon" Album – Pink Floyd) Controllers: Part 1 (Perform) E – LFO Speed on Assign 1 E – LFO PM on Assign 2 E- LFO FM on Modulation Press “PLAY” on the sequencer!!!
10) Division Bell	Inspired by the intro of “High Hopes” ("Division Bell" Album – Pink Floyd)
11) Hard Organ (free)	A heavy Distortion Organ! The hammond clone inspired by the most famous organ sounds of Deep Purple, Dream Theater and more...
12) Old Guitar	Inspired by the intro “old guitars” of “Wish you were here” ("Wish you were here" Album – Pink Floyd)
13) Wish you were here Synth	Inspired by the synth brass of “Wish you were here” ("Wish you were here" Album – Pink Floyd)

14) Pink El. Piano Soft	Inspired by the Soft El. Piano ("Hey you" or "Breathe")
15) Slide Guitar	The incredible slide guitar sound!
16) Pig Intro	Inspired by the intro of “Pig” ("Animals" Album – Pink Floyd) - Strings on velocity
17) Hey You Flies	Inspired by the flies noise of “Hey you” ("The Wall" Album – Pink Floyd)
18) One of these days Bass	Inspired by the bass sound with delay effect of “on of these days” ("Meddle" Album – Pink Floyd)
19) Have a cigar Lead	Inspired by the Lead of “Have e cigar” ("Wish you were here" Album – Pink Floyd)
20) Any Color Lead	Inspired by the Lead of “Any color you like” ("The dark Side of the Moon" Album – Pink Floyd)
21) Shine On El. Piano Hard	Inspired by the hard el. Piano of “Shine On You Crazy Diamond Part 2” ("Wish you were here" Album – Pink Floyd)
22) Shine On Clavi	Inspired by the Clavi of “Shine On You Crazy Diamond Part 2” ("Wish you were here" Album – Pink Floyd)
23) Shine On Slide Synth	Inspired by the slide lead of “Shine On You Crazy Diamond Part 2” ("Wish you were here" Album – Pink Floyd)
24) Shine On Final Lead	Inspired by the final lead of “Shine on you crazy diamond Part 2” ("Wish you were here" Album – Pink Floyd) - Modulation on aftertouch and mod.wheel

7.2.6.2 « LDX121 - T9t9 Cover Pack » de Synthonia (29€)

https://www.synthonia.com/marketplace/yamaha/montage/yamaha-montage-t9t9-pack-detail

https://youtu.be/MHTdmFFhsNM

This pack includes 12 of the most famous sounds you can hear in toto music. It is designed for Yamaha Montage and programmed by Fabio Piras.

1) Toto Rock Piano	Inspired by the rock piano on the Toto Live! 80's Strings on AF1 AEG relase +4 on AF2
2) Africa Synth Brass (New)	Inspired by the synth brass of “Africa”
3) Africa Marimba New	Inspired by the Marimba of “Africa”
4) Africa Synth Flute Solo AF1/AF2	Inspired by the flute solo sound of “Africa”. Add Marimba on AF1 Marimba transpose -12 on AF2
5) Bottom Of Your Soul Pad	Inspired by the Pad intro of “Bottom Of Your Soul”
6) Mr Friendly Synth	Inspired by the intro of “Mr Friendly” DX on velocity
7) H ome of the Brave Intro New	Inspired by the intro of “Home of the Brave” Piano e strings on AF1
8) H ome of the Brave DX New	Inspired by the intro of “Home of the Brave”
9) 99 solo synth brass	Inspired by the Synth brass solo of “99”
10) Stop loving you DX Piano	Inspired by the DX piano of “Stop loving you”
11) Toto Rock Brass	Inspired by the bass sound with delay effect of “on of these days” (Meddle – Pink Floyd)
12) Africa piano	
13) home of the brave piano	
14) home of the brave string	

7.2.6.3 « LDX123 - Monster Pack V.1 » de Synthonia (194€ ou 99€ en promo)

https://www.synthonia.com/marketplace/yamaha/montage/yamaha-montage-monster-pack-v1-detail

A collection of sounds for the Yamaha Montage: includes many patches inspired by Dream Theater, Pink Floyd, Toto and also some other patches to give you the best live experience...81 new sounds!!!

- ✓ T9T9 Cover Pack : 12 of the most famous sounds you can hear in toto music
- ✓ PF Cover Pack V3 : to play live the most important songs made by Pink Floyd in their extraordinary career: V 3 withe added samples and re-designed patches to give you an excellent sound experience. (38 Performances and 1 Sequence)
- ✓ Leads Pack MKIII : 34 new patches inspired by Dream Theater and Pink Floyd songs and also some other patches to give you the best live experience.
- ✓ Tron Pack (Mellotron) : 24 timbres included in the original factory set of this wonderful vintage instrument, Melltron
- ✓ 80s Cover Pack: 23 sounds, the most famous keyboard sounds in music history
- ✓ One Vision Cover Pack: 10 sounds which will help you to cover some famous songs by Queen

7.2.7 « Vintage Keyboard Collection » de Purgatory Creek ($59)



https://www.purgatorycreek.com/index.php/montage-modx/

Tiré de https://www.moessieurs.com/vintage-keyboard.html

Banque de 54 performances pour couvrir 7 claviers Electro mécaniques des années 60 et 70 pour une taille totale de 550 Mo sur 6 niveaux de vélocité.

Mis à part le CP70, les autres claviers ont une couche de samples "release" (key off) :

- ✓ *Mark I (1975)* *tine-based piano*
- ✓ *Mark V (1984)* *tine-based piano*
- ✓ *200a* *reed-based piano*
- ✓ *140b* *rare reed-based piano from the 1960s*
- ✓ *Pianet N* *another rare reed-based instrument from the 1960s*
- ✓ *Clavinet D6* *string-based instrument (the three common pickup settings DB, CA, CB)*
- ✓ *CP70a* *string-based portable acoustic piano*

7.2.8 Barb and Co (10 à 29€)

https://www.barbandco.com/store/c28/YAMAHA_sounds.html

7.2.8.1 « Deep-X » (29€) 1224
7.2.8.2 Neptune X7 1 & 2 (10€ pièce) 1224

7.2.8.1 « Deep-X » (29€)



https://www.barbandco.com/store/c84/Montage_%26_MODX.html

64 Performances based on the FM-X synthesis in 2 separate files.

Deep-X' is a soundset for the Yamaha Montage & MODX series, based on the FM-X synthesis. If you are in Electro or SynthWave, this product is for you !

Many performances have different scenes settings so feel free to test them. Auditions have been also created for all performances.

This product is clearly relying on the new Yamaha FM-X synthesis, allowing to use the operators as raw sources, then sending them into the multimode filters.

On many sounds the goal was to get close to the virtual analog world, using the FM to simulate the oscillators and to get away of the classic FM world.

Drum sounds have also been synthetized in FM, except for performances 18 & 64 where the drums have been built using AWM.

7.2.8.2 « Neptune X7 1 » & 2 » (10€ pièce)



https://www.barbandco.com/store/p108/Neptune_X7.html

https://www.barbandco.com/store/p109/Neptune_X7_Mk2.html

As a native DX7 II product, Neptune X7 should also work on :

- ✓ Yamaha DX1
- ✓ Yamaha DX5
- ✓ Yamaha DX7S (voices only)
- ✓ Yamaha TX802 (voices only)
- ✓ Yamaha Montage (voices only)
- ✓ Korg Kronos (voices only)
- ✓ Native instruments FM7 (voices only)

7.2.9 K-SOUNDS (de 50 à $125)

https://ksounds.com/yamaha-montage-format-sound-libraries/

7.2.9.1 Epic Grand ($125) 1225
7.2.9.2 Organimation ($50) 1225

7.2.9.1 Epic Grand ($125)



K-Sounds' new Epic Grand is a stunning piano sample library for the Yamaha Montage / MODX featuring close-miked stereo samples of a Japanese grand. With pristine multi-dynamic samples and generous sustain, this virtual piano is designed to make your music truly epic.

Epic Grand is incredibly playable. Every note sings. The stereo image is wide, centered, and mono-compatible. You'll love our true sampled damper resonance with intelligent pedal response, release resonance, and mechanical noise samples.

Two bank sizes are provided: a 504Mb bank with eight sampled dynamic levels and a 125Mb bank with four sampled dynamic levels. Both banks offer damper resonance, release resonance, and hammer noise samples. And more importantly, both banks sound incredible.

7.2.9.2 Organimation ($50)



Voir aussi l'article Moessieurs : https://www.moessieurs.com/organimation-ksounds.html

K-Sounds presents Organimation, a tonewheel organ sound library designed to be the definitive organ resource for the Yamaha Montage / MODX.

Organimation features expertly programmed performances based on detailed samples of a vintage tonewheel organ. All nine drawbars have been faithfully recreated with up to 8-way independent control. Percussion is available at both harmonics and speeds. Several performances feature optional warm overdrive, and our rotary speaker and chorus effect programming is simply fantastic. If you play organ parts on a Montage / MODX, Organimation is sure to bring a smile to your face!

- ✓ Extremely detailed samples of a vintage tonewheel organ.
- ✓ All 9 drawbars individually provided with authentic foldback. Up to 8-way drawbar control.
- ✓ 2nd and 3rd harmonic percussion samples with fast and slow speeds.
- ✓ Clonewheel quality rotary speaker effects.

- ✓ Clonewheel quality chorus effect.
- ✓ Extra warm overdrive.
- ✓ Optimized for Super Knob use.
- ✓ 40 performances.
- ✓ 220Mb sample data
- ✓ 14 Waveforms

K-Sounds presents Organimation, a tonewheel organ sound library designed to be the definitive organ resource for the Yamaha Montage and MODX.

At the heart of Organimation are long-looped samples of true vintage tonewheels, capturing their signature complexity, key click, and leakage. We carefully recreated all nine drawbars, constantly referring to the original, so that any drawbar setting you choose will sound authentic. We've also included detailed percussion samples, allowing you to select between 2nd and 3rd harmonics and fast or slow decay. Many performances include an incredible, adjustable C3 chorus emulation that does not consume polyphony, and our custom rotary speaker effects programming is outstanding! For those who need an aggressive edge, several performances feature optional warm overdrive.

40 performances are provided. Most offer drawbar control with up to eight independent drawbars. Move the sliders to adjust the drawbars yourself, or turn the Super Knob to fade between multiple useful drawbar settings. You'll find fantastic sounding presets for rock, ballads, jazz, and gospel, and creating your own presets is very easy: Simply adjust the knobs, sliders, and scene controls, and store the sound as a new performance!

In addition to sounding incredible, Organimation includes several thoughtful touches:

- ✓ Rotary speaker and chorus depths are easily adjustable.
- ✓ Chorus and overdrive can be easily enabled / disabled.
- ✓ User-adjustable knobs are labeled on the screen.
- ✓ A handful of single-part organs are provided for easy layering or multi-timbral use.
- ✓ Bass or optional low end enhancement is provided on most performances.
- ✓ We've included 5 Live Sets, suggesting sounds for standard stylistic needs.
- ✓ For those who need a fantastic organ for use with an external rotary speaker, two performances are programmed without rotary effects and assigned to the assignable outputs.

7.2.10 « Pop Upright Piano » de MIDI Pyrates (69€)



https://midipiraten.de/product/pop-upright-piano-for-yamaha-montage

Démo : https://midipiraten.de/product/pop-upright-piano-for-yamaha-montage

7.2.11 Keyboard Waves (15 à 30€ pièce)

https://www.keyboardwaves.com/product-category/keyboard-sampler/moxf-modx-montage/

13 packs (for MOTIF XF but compatible with Montage), listed on the "Montage page":

- ✓ ANDROMEDA A6 (16€)
- ✓ DISCO STRINGS (21€)
- ✓ ESSENTIAL SYNTH SOUNDS (25€)
- ✓ PHOENIX BRASS (21€)
- ✓ Sexy Sax “Pack” (30€)
- ✓ Sexy Sax “Alto” (20€)
- ✓ RHODES MARK I DELUXE (20€)
- ✓ RHODES MARK II (17€)
- ✓ Rhoditzer Special Edition (30€)
- ✓ WURLITZER 200A (17€)
- ✓ CLAVINET D6 (18€)
- ✓ CLAVINET D6 Vol.2 (18€)
- ✓ ClaviPack (D6) (30€)

7.2.12 « Bösendorfer Piano » for Montage (90€)



https://usa.yamaha.com/products/music_production/synthesizers/montage/sound_library.html
Vidéo : https://youtu.be/4goRQwdrYn0

Le téléchargement qui ne devait rester gratuit que jusqu’au 30 juin 2017, était toujours possible en août 2018, mais est devenu payant en 2019

Yamaha is pleased to announce the Bösendorfer 290 Imperial Grand Piano library. Crafted in Vienna using exclusive Bösendorfer wood-working techniques, the Imperial 290 features Viennese sound – a characteristically warm tone - perfect for playing Brahms, Beethoven and Oscar Peterson.

- ✓ 16 new Performances optimized for MONTAGE
- ✓ One LIVE SET

Altering the piano’s room acoustics in real-time via the Super Knob makes the library ideal for use in a wide variety of musical situations

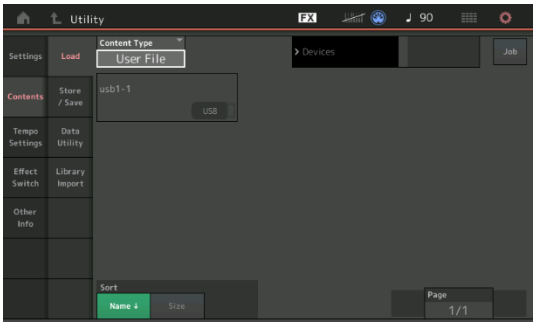
Charger votre Library Bösendorfer dans le Montage :
http://www.moessieurs.com/download_bosendorfer-montage.html

Pour charger dans votre Montage la Library Piano Bösendorfer, dézipper le fichier téléchargé, transférez le fichier Bosendorfer.X7L sur votre clef usb.

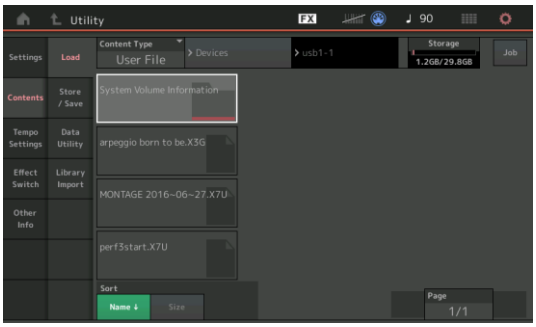
- Connectez la clef usb sur le port USB to Device, sur l'écran du Montage
  vous allez voir une fenêtre pop up s'afficher indiquant que la clef usb est en cours de connexion



- Appuyez sur le bouton **UTILITY**
- allez dans « Contents > Load »,
- appuyez sur l'écran sur "nom de la clef usb" usb1-1, ici par défaut c'est usb1-1 car ma clef usb n'est pas nommée :

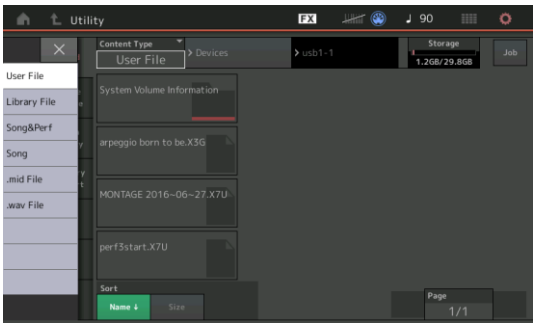


Vous voyez maintenant une partie des fichiers contenus sur votre clef usb, une partie seulement car le "Content Type" est sur User file par défaut, on peut voir ici et charger les fichiers .X3G (all arpeggio format Motif XF) et .X7U (Montage format User) en espace user du Montage,

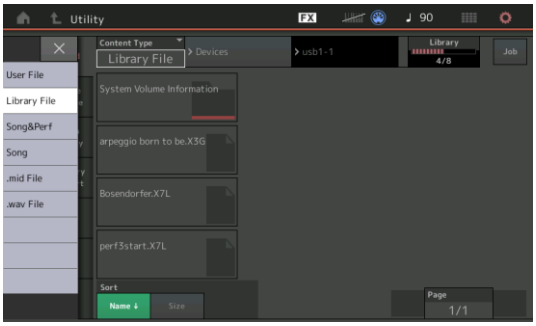


Attention si vous cliquez sur un de ces fichiers, une fois que vous acquiescez le chargement, cela effacera toutes vos données users, portez attention à vos choix sur cet écran

- Pour voir et charger un fichier au format Library, il faut passer dans Content Type sur "Library",
  On ne peut pas charger directement un fichier "Library" en espace user.
- Cliquez sur "Content Type", le menu s'affiche alors à gauche

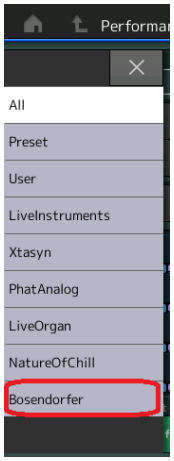


- Sélectionnez « Library File »,
  on voit toujours le fichier .X3G, mais ont voit maintenant 2 fichiers au format Library .X7L dont le Bösendorfer,
- cliquez sur « Bosendorfer.X7l », le fichier va immédiatement commencer son chargement dans la première Library vide disponible



Une fois le chargement fait,

- quittez le mode « Utility »,
- allez en « performance », « category search »,
- sélectionnez « Piano » pour la Category,
- dans « Bank » sélectionnez « Bosendorfer » pour n'avoir à l'écran que les piano du Bösendorfer et régalez vous



7.2.13 « Abstrakt Horror » de Soundwaves (36€)



https://eu.yamahamusicsoft.com/synth/abstrakt-horror?___store=eu_retail_fr&

"ABSTRAKT HORROR" for the Yamaha MONTAGE includes 16 terrorizing performances that consist of Organic, Insane Spooky, Abstract Scary Terrifying Madness.

From distant worlds "ABSTRAKT HORROR" is a great addition for your Dark Side and Cinematic Horror and Terror needs.

"ABSTRAKT HORROR" features totally chaotic multi-layered stretched Abstrakt loops, giving you Frantic Chaos and endless Unique Intimidating Vibrant Expressions in Grunge filled Random Organized Spectral Distortion Gone Wild from beyond.

7.2.14 « Blue Man Group Soundset » de Blue Man Group (40€)



https://eu.yamahamusicsoft.com/synth/blue-man-group-soundset?___store=eu_retail_fr&

Blue Man Group has won both admiration and critical acclaim for their percussive live stage shows, performed almost entirely on instruments of their own design. Fashioned from white PVC piping of various dimensions, these instruments include The Big Drum, Tubulum, Drumulum, and their signature PVC, played by all three members of the troupe simultaneously. Yamaha has partnered with Blue Man Group to create a signature Synth Voice Library for MONTAGE and Motif synthesizers, allowing musicians, producers, and sound designers to harness all of these exclusive Blue Man Group PVC instrument sounds, plus the thunderous

Piano Smasher. Users may integrate them into their own compositions, or emulate the distinctive Blue Man Group performance on their own.

Exclusive to Yamaha and unavailable elsewhere, the Blue Man Group Soundset is the first Synth Voice Library of its kind for the MONTAGE synthesizer, and takes full advantage of the MONTAGE Super Knob, delivering on-the-fly control over multiple sound parameters at once in multiple directions, depths, and degrees. MONTAGE is the latest flagship synthesizer from Yamaha, and is built around the Motion Control Synthesis Engine.

7.2.15 « American Grand » de Synthogy (90 €)



https://eu.yamahamusicsoft.com/synth/american-grand-13

The American Grand for MONTAGE leverages the highly improved sample data, FM engine, and SuperKnob functionality of MONTAGE to create a more inspiring and interactive musical experience.

The Synthogy American Grand for Yamaha MONTAGE, Motif XF and MOXF features over 610 MB of samples of an American "D" Concert Grand Piano. Using the same source recordings as their acclaimed Ivory II virtual instrument, the American Grand delivers the same stunning audio quality and playability that Synthogy virtual pianos are known for around the world. Each note is represented in 8 velocity levels for a full range of dynamic expression. Custom Motif performances are expertly crafted to voice the instrument in a variety of musical and creative settings.

7.2.16 Kapro (de 18 à 186€)

https://eu.yamahamusicsoft.com/sound-and-expansion-libraries/synth?instrument_id=9396

- ✓ KApro 001 VP1 Special Effects 45 €
- ✓ KApro 002 VP1 Amazing Metal Hits 1 45 €
- ✓ KApro 003 VP1 Amazing Metal Hits 2 45 €
- ✓ KApro 004 VP1 Incredible Pads 1 45 €
- ✓ KApro 005 VP1 Incredible Pads 2 45 €
- ✓ KApro 006 FM Milestones 18 €
- ✓ KApro 007 VP1 Favorites 18 €

  10 newly made stereo waveforms representing our best liked VP1 sounds including incredibly complex pads, bell sounds and a VP1 processed piano you may never have heard before. Great for both live and studio use, the “KApro 007 VP1 Favorites” Sound Library contains sophisticated, lush performances suited perfectly for every style of popular music which exploits electronic sound synthesis. Again, the “KApro 007 VP1 Favorites” Sound Library is tailor-made for ambient atmospheres and textures making movie scores and soundtracks really special.
- ✓ KApro 008 Private Collection 9 €

  9 VP1 sample based performances and 7 FM-X based performances which were carefully selected from the KApro 001 through KApro 007 libraries

7.2.17 Gospel Musicians (46 à 186€ pièce)

https://gospelmusicians.com/sounds-and-samples/expansion-packs/

- ✓ Kawai EX Pro Piano Sounds For ../Montage 46€
- ✓ All AcousticsampleS Piano for ../Montage 186€
- ✓ Neo-Soul Suitcase EP for ../Montage 74€
- ✓ Neo-Soul Stage EP for ../Montage 74€
- ✓ MKSensation MKS-20 Piano Module for ../Montage 56€
- ✓ A-Piano Sounds for ../Montage 46€
- ✓ Academic Steinway Grand Piano Sounds for ../Montage 46€
- ✓ B-Piano Upright Sounds for ../Montage 46€
- ✓ Old Black Grand Piano Sounds for ../Montage 46€

7.2.18 « PSC SongWriters Collection » de Perskovgaard (Gratuit)



https://yamahasynth.com/forum/1152-free-performances-for-yamaha-montage

https://bricksite.com/perskovgaard/yamaha-synth-voices

PSC SongWriters Collection Vol. 1, 2, 3 for Motif XS/XF, S90 XS, S70 XS, MOX, MOXF & Montage

The PSC Songwriters Collection soundsets, are collections of sonorous, colorful and playable voices that are especially suited for songwriting in music genres of rock, R & B, folk, pop, jazz, new age and film music.

The soundsets are huge collections of new, unique voices, all based on the internal wave ROM sounds of your synth, so they loads quickly. All the voice creation are made on a Yamaha Motif XS in the period September 2007 - January 2017.

The PSC Songwriters Collection series now consists of these 3 soundset containing a total of 1,152 free voices:

- ✓ PSC SongWriters Collection Vol. 1
- ✓ PSC SongWriters Collection Vol. 2
- ✓ PSC SongWriters Collection Vol. 3

Much energy and many hundred hours of effort are put into creating the Songwriters Collection soundsets, so I hope they will be useful and inspiring for you. Enjoy using the voices!

Vol. 1

- ✓ 39 piano voices - clean piano sounds as well as pianos with effects and pianos with layers
- ✓ 3 clavichord voices
- ✓ 24 bass voices
- ✓ 7 brass voices
- ✓ 35 pad voices
- ✓ 31 musical effects voices

- ✓ 146 elpiano voices - clean elpiano sounds as well as elpianos with effects and elpianos with layers
- ✓ 13 guitar voices
- ✓ 17 strings voices
- ✓ 21 synthcomposer voices
- ✓ 33 synthlead voices
- ✓ 15 chromatic percussion voices

Vol. 2

- ✓ 204 piano voices - clean piano sounds as well as pianos with effects and pianos with layers
- ✓ 8 clavichord voices
- ✓ 5 bass voices
- ✓ 4 brass voices
- ✓ 20 pad voices
- ✓ 30 musical effects voices
- ✓ 78 elpiano voices - clean elpiano sounds as well as elpianos with effects and elpianos with layers
- ✓ 7 guitar voices
- ✓ 5 strings voices
- ✓ 14 synthcomposer voices
- ✓ synthlead voices
- ✓ 6 chromatic percussion voices

PSC SongWriters Collection Vol. 3b for Montage

- 384 (411) free Yamaha Motif XS voices which can also be loaded into the Motif XF, Motif-Rack XS, Yamaha S90 XS / S70 XS and in converted format into the Yamaha MOXF and Yamaha MOX - and into Yamaha Montage (as single part performances).

In SongWriters Collection 3b, 27 sounds from version 3a are replaced with better versions in User banks 1 to 3. The discarded sounds can be found in User Bank 4.

- 384 (411) gratis Yamaha Motif XS lyde, der også kan indlæses i Motif XF, Motif-Rack XS og Yamaha S90 XS/S70 XS samt i konverteret format i Yamaha MOXF og Yamaha MOX - og i Yamaha Montage (som single part performances).

I SongWriters Collection 3b er 27 af lydene fra version 3a erstattet med bedre udgaver. De frasorterede lyde kan findes i en selvstændig tillægsfil.

Content of the soundset / Lydsættet omfatter :

- ✓ 27 (38) piano voices - clean piano sounds as well as pianos with effects and pianos with layers
- ✓ 4 (6) guitar voices
- ✓ 21 (22) brass voices
- ✓ 46 synthlead voices
- ✓ 65 (66) synthcomposer voices
- ✓ 34 musical effects voices
- ✓ 24 (33) elpiano voices - clean epianos as well as elpianos with effects and elpianos with layers
- ✓ 17 bass voices
- ✓ sax & woodwind voices
- ✓ 98 pad & choir voices
- ✓ 34 (37) chromatic percussion voices
- ✓ 12 ethnic voices

7.2.19 « Galactic Ascension » de Xtreme Sounds ($37)



https://www.moessieurs.com/galactic-ascension.html

Galactic Ascension est une banque son Xtreme Sounds réalisée par M. C qui a partagé de nombreuses performances gratuites pour le Montage avec Moessieurs.

Cette fois, il se lance dans le Sound Design et nous propose 290 nouvelles performances, 113 arpèges User et 29 User waveforms pour cette banque dédiées aux styles ambient, chill, cinematic et science fiction au prix de 37$ soit 30 euros environs.

La banque au format Library qui se compose de Multipart performances et de Single Part performance propose également des sons FX de space lasers, meteor showers, ice crystals, starship engines, deep growls, computer circuitry est vendue au prix de 37 $ soit environs 30 euros.

Vous pouvez télécharger le pdf en Anglais "Read Me" avec la liste des performances en cliquant sur le lien suivant : Read Me

Je n'ai pas encore eux le temps de tester la banque, je vous ferai une retour détaillé dès que possible.

La banque ne peut pas être achetée en Europe via le site suite à la gestion des diverses TVA, contactez directement le concepteur pour de plus amples informations :

Contactez Chris

7.2.20 « D50 » par Francesco Monaco (16€)

https://www.francescomonaco.it/d50-library

70 Mo de samples pour 7 waveforms, 12 performances

PERFORMANCE
- ✓ USER1:001 Pd:Fantasy's Back D50 USER1:002 Cp:Churchy BigBells
- ✓ USER1:003 St:Arrow Strings D50
- ✓ USER1:004 Pd:Heaven Paradise D50 USER1:005 Pd:Soundtracky D50
- ✓ USER1:006 SW:Calliopea '80 D50
- ✓ USER1:007 Br:Richie Brass D50
- ✓ USER1:008 Pd:Poly Synthy D50
- ✓ USER1:009 Pd:Poly Pad/Bells D50 USER1:010 Pd:Wakeman'S Back D50 USER1:011 Br:Slowly Brassy D50
- ✓ USER1:012 Kb:EP Lushy D50

WAVEFORM
- ✓ 0001 Fantasy D50
- ✓ 0002 ChurcBells 0003 ArcoString D50
- ✓ 0004 StaccatoHeaven
- ✓ 0005 Soundtrack D50
- ✓ 0006 Calliope D50
- ✓ 0007 RichBrass D50 0008 Polysynth D50

7.2.21 GRP Music Project (Antonio Antetomaso)

Le pack des 2 librairies ci-dessous est proposé au prix de 58€.

7.2.21.1 « C7 and Surroundings » (39€) 1234
7.2.21.2 « Super-JX-Logia » (39€) 1235

7.2.21.1 « C7 and Surroundings » (39€)



https://www.gprmusic.com/product/c7-and-surroundings-montage-modx/?fbclid=IwAR1RTM9DxKAC1TzcnwtlJRuSe0mMoaLRw0HoBIcukJcvTxObTe_I4_t2uhw

Démo : https://youtu.be/fhb86eFmPLE

«C7 and Surroundings » est une bibliothèque qui apporte à votre clavier Montage / MODX toute la chaleur et la dynamique du piano à queue Yamaha C7.

Il offre 8 couches de forme d'onde, 120 échantillons et a une taille totale de 425 Mo.

Key Off utilise des formes d'onde internes prédéfinies qui sont conservées dans une partie spécifique afin de vous permettre de gérer le niveau de Key Off pour chaque performance à votre goût.

La bibliothèque s'appuie également sur les commandes de cette catégorie de claviers pour créer de superbes couches riches et des divisions fonctionnelles, afin de donner au musicien une bibliothèque de sons «prête à l'emploi» pour ses environnements live.

7.2.21.2 « Super-JX-Logia » (39€)



https://www.gprmusic.com/product/super-jx-logia-for-yamaha-montage-and-modx/

Démo : https://youtu.be/uHOopnWq24U

« SUPER-JX-logia » (alias JX-KIT) est une bibliothèque dédiée à deux des synthétiseurs polyphoniques analogiques vintage les plus célèbres de Roland: JX-10 (également connu sous le nom de Super JX) et JX-8P.

Les bibliothèques offrent 28 performances, peuvent être chargées à la fois sur le Montage et sur le MODX et ont été construites avec l'intention de recréer la chaleur et l'épaisseur du timbre des synthétiseurs originaux, donnant au musicien la possibilité d'avoir certains des sons les plus emblématiques , qui les a rendus si célèbres, au bout de ses doigts.

Étant donné que toutes les performances ont été créées à partir de zéro en utilisant des formes d'onde brutes méticuleusement échantillonnées d'un JX-10 vintage, celles-ci offrent également la possibilité de programmer facilement d'autres timbres inspirés des synthétiseurs originaux et également de construire des performances complexes et articulées à l'aide des capacités de traitement du son du Montage et MODX.

7.2.22 « DX7 Collection » de M.C (gratuit)

Tiré de https://www.moessieurs.com/mc-fmx.html

Library's FM-X de M. C à télécharger : 4 Library's 100% FM DX7 : M. C a utilisé Fm Converter pour réaliser un Best Of de sons du Mythique DX7 :

- ✓ *DX7 Collection.X7L, plus de 130 performances de sons connus du DX7.*
- ✓ *DX7 EPS.X7L, une centaine de piano FM.*
- ✓ *NewToday.X7L, une quarantaine de sons plus modernes.*
- ✓ *Ultimate Analog.X7L, plus de 570 sons DX7 reprenant des sons de synthétiseurs des années 80, certaines performances portent le même nom (comme "Analog") qu'on retrouve a de nombreuses reprises, mais ce sont bien des sons différents.*

Via Moessieurs, nous vous proposons également un fichier au format User et Library regroupant « DX7 collection », « DX7 EPS » et « NewToday » dans un fichier unique afin de faciliter vos gestion d'espace mémoire library en regroupant les trois library en une seule, le fichier regroupe les 284 performances de ces trois banques.

- ✓ *Chris DX7 Collection.X7L*
- ✓ *Chris DX7 Collection.X7U*

Les six fichiers sont à télécharger dans un même fichier support au format .zip.

Notez que les library sont des imports directs sans modifications, il n'y a pas de Category assignée, pas d'effets d'insertion, pas d'effet variation ni de Master FX, pas de contrôleurs .... Sur 800 performances, cela aurait représenté un travail colossal.

Ce sont donc quasiment des sons "pur" DX7 que vous pouvez customiser à votre guise une fois importé dans une performance en espace user.

Un très grand merci à M. C pour son travail et son partage.

7.2.23 Adrian Charras (gratuit ou payant)

A noter qu'Adrian propose également des banques piano payantes:
- ✓ Vienna, New York,
- ✓ Arizona,
- ✓ Warm Upright
- ✓ White Grand.

Achat et plus d'information par contact courriel.
https://www.youtube.com/channel/UCNKK0YUMkGi-ycXZzYUqfng/videos

« MKS-20 » (gratuit)
Téléchargement et démo : https://www.youtube.com/watch?v=tBCBzQWD-PE

Mettre un MKS-20 dans son Montage ou MODX c'est possible et c'est le cadeau que nous offre Adrian Charras avec cette banque gratuite.

Le fichier au format Library fait 115 Mb, 4 waveforms pour 4 couches de vélocité, 24 samples Mono par waveform de A#0 à G5.

« M1 piano » (Gratuit)
Téléchargement et démo : https://www.youtube.com/watch?v=AuOJJ180ASE

« 01/W FD Dyno Piano » (Gratuit)
Téléchargement et démo : https://www.youtube.com/watch?v=tBCBzQWD-PE

7.2.24 « Rhodes Affair » de Michael Bannwart (88€)



https://www.audiolounge-pro.com/rhodes-affair-yamaha-edition/

Démpo : https://soundcloud.com/user-825056984
Banque de plus de 460 Mo dédiée aux Rhodes pour les yamaha Montage/MODX, Motif XF et MOXF avec 16 performances.

7.2.25 « MK I 1975 » de (8€)



https://www.musiconplanet.com/product-page/mk-i-1975-1?fbclid=IwAR0Zaos4uJ2Mwnei2NkC1mlthT7nNvOuZ5AZLzueNFl8ArVxZUObC8bWV2k

Démo : https://youtu.be/I_uBxGDdYRo

Tiré de https://www.moessieurs.com/mk-i-1975.html

La banque MK I 1975 est disponible pour Motif XF, MoXF, Montage et MODX au prix de lancement 7.95 euro au lieu de 8.95 euro.
Le fichier pèse 73 MB, il présente une seule voice pour les utilisateurs du Motif XF et MOFX et une seule performance single part pour les utilisateurs du Montage / MODX.

Charge à l'utilisateur de modifier les effets Variations / Insertion pour donner divers caractères au son.

Je n'ai pas testé cette banque (ayant un CP73 je n'en ai pas l'utilité) mais les retours des utilisateurs qui l'ont testé sont bons, petite taille, petit prix à essayer si la vidéo vous semble appréciable.

7.2.26 « Luigi's pack » de Luigi Maria Maesano (25€)

https://gumroad.com/l/eSVRm

Tiré de https://www.moessieurs.com/luigi-s-pack.html

Une nouvelle banque de son est disponible pour le Yamaha Montage, Motif Xf et MoXF : le Luigi's Pack.

14 performances et 93.4 Mb de samples indiqués en haute qualité.

Je n'ai pas testé cette banque, je ne peux donc pas vous donner un avis.

Le prix est de 25 euro, payement possible via Paypal

7.2.27 « Essential Synth Sounds » de Keyboard Waves (25€)



https://keyboardwaves.com/product/ess-for-motif-xf/

Tiré de https://www.moessieurs.com/essential-synth-sounds.html

Cette banque se compose de layer de sons des Virus TI, Andromeda A6, Novation Ultranova, Nord Stage 2, Korg Poly 61, DX7II, FM8, Massive, Reaktor…

7.2.28 « Olszak Pack » de Wojtek Olszak (gratuit)



Contient différents types de son, dont certains basés sur des waveforms des libraries « Chick Corea » (Rhode Marck V) et « CS80 » (Synthé analogique Yamaha vintage), et des pianos acoustiques « CFX » issu du Yamaha CP1. Par ailleurs, il y a des sons FM issus du « DX7 » et du « SY99 » et des sons généralistes issus des banques gratuites du Motif XF.

Adapté de https://www.moessieurs.com/wojtek-olszak-pack.html

Comment recevoir le pack gratuit :
Pour obtenir son excellent pack de 128 performances, il suffit de lui envoyer un courriel en Anglais à l'adresse suivante : montagepack@olszak.pl avec l'objet « Montage Pack » pour recevoir le lien de téléchargement.

Vous recevrez un lien pour télécharger le fichier au format Library (.X7L) qui pèse presque 600 Mo et compte pas moins de 128 performances dont des sons issus du TX816, du M1, du SY99, les classics DX ...et une superbe édition du piano CFX.

Vous pouvez également le contacter en Anglais par message privé sur Facebook pour recevoir le lien. *Page Facebook de Wojtek* http://olszak.pl/

7.2.28.1 Le contenu de la banque : 1238
7.2.28.2 Réduire la taille de la bibliothèque 1239

7.2.28.1 Le contenu de la banque :

La banque compte 128 performances, pour les retrouvez vous pouvez aller en « Category Search » depuis le mode « performance » et sélectionner le nom de la banque pour filtrer, mais pour vous faciliter la navigation, Wojtek a crée un « Live Sets » de 8 pages reprenant les 128 performances. Sous chaque nom de pavé « Live Set » vous avez une description du type de son proposé.

- ✓ *« TX816 FM Pianos » : 16 Rhodes du Yamaha « TX816 » par synthèse FM-X*
- ✓ *« TX Selection » : Synth, bass, strings et brass, tous en synthèse FM-X*
- ✓ *« Signature Set » : Performances Signatures utilisant l'AWM2 et la synthèse FM-X*
- ✓ *« Classic DX & Studio » : Belle collection de performances FM-X reprenant les sons les plus typiques de la FM, un drum kit AWM2 et le piano Studio « CFX » :*

- ✓ *« XF Pack 1 » : Editions du « CFX », « CP80 », « Chick's Mark V », lead's, deux sons FM issues de waveforms AWM2 et aux premières performances réalisées avec les samples du fabuleux « CS80 »*
- ✓ *« XF Pack 2 » : Suite de performances « CS80 », synth bass, synth brass, string et pad dont une émulation d'un pad SY99 :*
- ✓ *« XF Pack 3 » : Editions de piano stack/string, DX7 et B3 AWM2 :*
- ✓ *« XF Pack 4 » : Diverses performances AWM2 dont le « SY99 Pick », le « M1 Wind » et le « M1 Pick »*

7.2.28.2 Réduire la taille de la bibliothèque

Et si vous n'avez plus assez de place en espace mémoire vous pouvez réduire la taille de la bibliothèque…600 Mo de taille ce n'est pas rien sur les presque 1.8 Go d'espace disponible..

D'autant que si vous avez déjà chargé la banque gratuite « Chick's Mark V » vous allez avoir les waveforms en double et que la limite maximale peut être atteinte en chargeant en plus le « Bosendorfer » et « Montage Xpanded » par exemple.
Les waveforms qui prennent le plus de place sont celles issues de la librarie « Chick's Mark V » puis en moindre mesure ceux de librarie « CS80 ». Quant aux waveforms de piano acoustique CFX issues du Yamaha CP1, elles pèsent 100 Mo.

7.2.28.2.1 Option 1 : supprimer les waveforms « Chick Corea », « CS80 » et/ou « CFX » du CP1 1239
7.2.28.2.2 Option 2 : Réassigner les waveforms « Chick Corea » si cette LIBRARY est déjà en mémoire 1240

7.2.28.2.1 Option 1 : supprimer les waveforms « Chick Corea », « CS80 » et/ou « CFX » du CP1

Pour ma part ayant le Reface CP j'ai choisi de supprimer les waveforms de Chick's ainsi que ceux du CS80, bien que les sons soient superbes, je ne les utilise pas. Et pour les synths j'ai ce dont j'ai besoin pour mon usage avec les Banques Easy Sounds. J'ai donc supprimé toutes ces waveforms.

De cette manière j'ai encore un peu plus de 600 Mo d'espace mémoire waveform de libre alors que sans cette manipulation je n'aurai plus que 100 Mo de disponible.

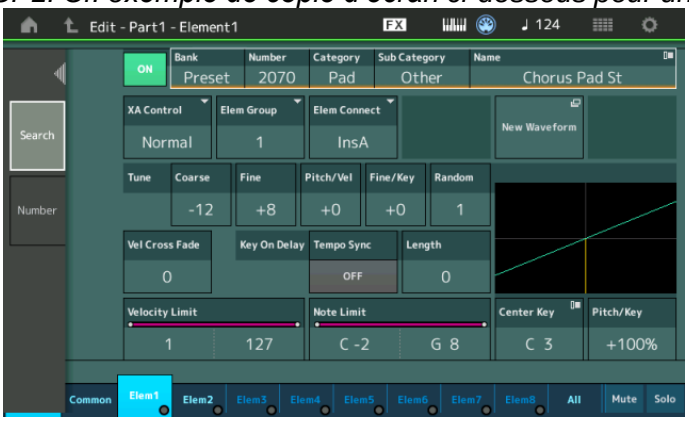
Ce n'est pas si long que cela à réaliser et selon votre besoin et ce que vous avez déjà en mémoire dans votre Montage, cela vous laisse de quoi voir venir pour de nouvelles banques gratuites ou commerciales. Cela n'enlève en rien l'excellent travail réalisé par Wojtek, il s'agit tout simplement de choix d'usage et de gestion de mémoire.

Comment faire puisque le fichier fourni est au format Library, et que si on est déjà juste en espace mémoire on pourra les charger mais pas les réimporter en espace USER (ou la copie en espace USER occupera 1.2 Go) ? En effet en LIBRARY on ne peut pas supprimer des waveforms, la Library étant en quelque sorte un "bloc" indissociable.

C'est très simple, il suffit de renommer le fichier « Olszak Pack.X7L » en « Olszak Pack.X7U », et oui, ça fonctionne très bien ! Vous avez alors un fichier au format USER que vous pouvez charger et éditer, supprimer les waveforms, supprimer les performances et ou « Live Set « que vous ne souhaitez pas utiliser pour votre usage.

- ➢ *En premier lieu, sauvez le contenu de votre espace USER sur votre clef usb afin de ne pas perdre vos données personnelles.*

- *renommez le fichier « Olszak Pack.X7L » en « Olszak Pack.X7U »*
- *Chargez ensuite le fichier « Olszak Pack.X7U »*
- *Allez dans « Utility > Contents > Data Utility » et cliquez sur le dossier « Waveform » pour accéder aux formes d'ondes de la banque de Wojtek.*
- *pour trouver quelles formes d'onde supprimer, pressez Edit part « Edit Element > OSC/Tune » pour chercher les noms des formes d'ondes utilisées sur une performance qui utilise le « Chick Corea Mark V » (5 waveforms), le « CS80 » et/ou les piano « CFX » du CP1. Cf. exemple de copie d'écran ci-dessous pour une waveform preset :*



- *Supprimez les formes d'ondes ainsi identifiées*
- *Toujours dans « Data Utility », sélectionnez « Performance »*
- *Supprimez les performances dont vous avez retiré les formes d'onde (comme la banque en compte 128 ce n'est pas trop long).*
- *Pour finir allez en Live Set, Edit et supprimez les pavés Live Set qui affiche « Not Found » puisqu'ils ne retrouvent plus leurs performances associées en passant en mode Edit.*
- *Il ne vous reste plus qu'a sauver au format LIBRARY en renommant le fichier par exemple avec la mention « Light »*
- *Puis charger la LIBRARY ainsi éditée puis recharger votre fichier USER préalablement sauvé.*

7.2.28.2.2 Option 2 : Réassigner les waveforms « Chick Corea » si cette LIBRARY est déjà en mémoire

Si vous avez déjà en mémoire les waveforms de Chicks dans sa Library dédiée, regardez sur les performances de Wojtek sur quels Element les waveforms sont assignées en « Edit Element > OSC/Tune » en regardant le nom des waveforms user utilisées.

Le mappage est identique à celui de la banque d'origine, ne supprimez pas les performances de Wojtek, réassignez simplement les waveforms qui sont en LIBRARY sur la banque d'origine avant de sauver le fichier au format LIBRARY.

Vous aurez donc ainsi gardé votre espace mémoire et vous profitez des éditions de Wojtek.
https://www.moessieurs.com/wojtek-olszak-pack.html

7.2.29 Synthonia / SyntCloud

https://www.synthcloud.net/collections/yamaha-montage

7.2.29.1 « Making History Vol. 1 » by Inemokeys / Alberto Trullu (49 €) 1241
7.2.29.2 « 80'S Hits » by SaveJazz75 (39€) 1242
7.2.29.3 « 80s Cover Pack » by Inemokeys (19€) 1243
7.2.29.4 « Best Hits » by Fabio (39€) 1243
7.2.29.5 « GeneSynth Cover Pack » by Multivendor (5€) 1243

7.2.29.6 « T9T9 Cover Pack » by Fabio (14€) 1244
7.2.29.7 « T9T9 Evolution » for MOTIF XS/XF by EriKong (29€) 1244
7.2.29.8 « T9T9 EXP » by Fabio (29€) 1245
7.2.29.9 « Pink Floyd Cover Pack » by Multivendor (29€) 1245
7.2.29.10 « Floydian Cover Pack » by Multivendor (25€) 1246

7.2.29.1 « Making History Vol. 1 » by Inemokeys / Alberto Trullu (49 €)

https://www.synthonia.com/marketplace/yamaha/montage/yamaha-montage-famous-sounds-cover-pack-detail

https://youtu.be/XoC-c8-0wgg

48 new patches for Yamaha Montage. Making History Vol.1 features patches inspired by some of the most important songs by the rock giants like Michael Jackson, Europe, Muse, Eurythmics, Toto, Queen and many other artists through 80's and 90's.

Titre		Auteur/interprète	Instructions
Games People Play In	démo	The Alan Parsons Project	
On The Loose FIX	démo	Saga	
On the loose fix dry	démo	Saga	
No Alibis C2 BASS		Eric Clapton ?	
She's a beauty A2		The Tubes	
She's a beauty ?? LFO		The Tubes	
She's a beauty ?? Fm lfo		The Tubes	
Total eclipse Synth Brass		Bonnie Tyler	
Feels so Good		Sonique ?	
Pretending Synth Bass		Eric Clapton ?	
Games People Play In B2 loop		The Alan Parsons Project	
Thriller Synth Brass	démo	Michael Jackson	
Home Of The Brave	démo	Toto	
MR.Friendly démo		Toto	
Hysteria	démo	Muse	
Time is running out	démo	Muse	
JUMP	démo	Van Halen	
Billie Jean		Michael Jackson	
Rosanna Piano Organ brass split	démo	Toto	
Girl Goodbye Intro split	démo	Toto	
Girl Goodbye piano	démo	Toto	
Girl Goodbye Brass Section	démo	Toto	
No Easy way out intro (with Arpeggio) Rocky IV démo		Robert Tepper	
No easy way out chorus (Rocky IV) Rocky IV démo		Robert Tepper	
Who Want To Live Forever	démo	Queen	
The Show Must Go on	démo	Queen	
Africa Intro	démo	Toto	
One Vision Intro	démo	Queen	
I Just Died in your arms	démo	Cutting Crew	
80 stack			

Children	démo	Robert Miles
Radio Gaga	démo	Queen
Never Intro (Footloose)	démo	Moving Pictures / Dean Pitchford & Michael Gore
You know my name - Orchestra section (Casino Royale) démo		Chris Cornell ?
Lemon Tree	démo	Fools Garden
Sweet Dreams	démo	Eurythmics
Tom Sawyer Synth Bass	démo	Rush
Carrie DX piano	démo	Europe
Narcotic Lead	démo	Liquido
Another Day in Paradise	démo	Phil Collins
Owner of a Lonely Heart	démo	YES
The Final Countdown	démo	Europe
The Final Countdouwn Organ	démo	Europe
The final countdown Bell	démo	Europe
The final countdown Voice	démo	Europe
Maniac (Flashdance)	démo	Michael Sembello
Rock Piano		Toto
Jane Seymour Pipe organ section	démo	Rick Wakeman

7.2.29.2 « 80'S Hits » by SaveJazz75 (39€)

https://www.synthcloud.net/products/scl304-80s-hits-yamaha-montage

1 RIO *
2 LESSONS IN LOVE
3 ENJOY THE SILENCE *
4 I LL FLY FOR YOU
5 LET'S DANCE
6 GOLD
7 SHOUT
8 MONEY TOO TIGHT
9 JUMP
10 DON' T YOU FORGET
11 RELAX * *
12 TAKE ON ME *
13 IT'S A SIN *
14 TAINTED LOVE *
15 DON'T YOU WANT ME
16 PERSONAL JESUS *
17 FACE TO FACE
18 YOU SPIN ME ROUND
19 ENOLA GAY
20 I JUST CAN'T GET ENOUGH
21 ROCK THE CASBAH
22 ALIVE AND KICKING
23 STATE OF THE NATION
24 CHANGE
25 DANCING WITH MYSELF
26 DER KOMMISSAR
27 DON'T GO
28 EVRYBODY WANTS TO RULE THE WORLD *
29 EVERYTHING COUNTS
30 HUNGRY LIKE THE WOLF
31 I NEED YOU TONIGHT
32 IN THE AIR TONIGHT
33 IT'S MY LIFE *
34 MASTER AND SERVANT
35 NEVER GONNA GIVE YOU UP
36 REBEL YELL
37 SHOUT TO THE TOP
38 SUCH A SHAME
39 THE REFLEX
40 TRUE FAITH
41 WILD BOYS
42 YOU GIVE LOVE A BAD NAME

*= sample in patch

7.2.29.3 « 80s Cover Pack » by Inemokeys (19€)

https://www.synthcloud.net/products/scl129-80s-cover-pack-yamaha-montage

00: Walk of Life
01: I just died
02: Livin' on a prayer intro
03: Livin' on a prayer synth
04: Livin' on a prayer ritorn.
05: Sweet dreams
06: The final countdown
07: The final countdown pad
08: Take on me intro
09: Take on me Bass split
10: Take on me Synth
11: Another day in paradise
12: Enola gay
13: Toto Rock Piano
14: Africa Intro
15: Thriller
16: Jump synth brass
17: Axel F SynthBASS
18: Axel F Main Synth
19: Axel F Squares
20: Money for nothing intro
21: Money for nothing Synth bass
22: Billie Jean intro

7.2.29.4 « Best Hits » by Fabio (39€)

https://www.synthcloud.net/products/scl288-best-hits-yamaha-montage

1) A-ha - TAKE ON ME
2) Europe – FINAL COUNTDOWN
3) Abba - GIMME! GIMME! GIMME!
4) Soft Cell - TAINTED LOVE
5) The Buggles – VIDEO KILLED THE RADIO STAR
6) Stevie Wonder - SUPERSTITION
7) Bee Gees – STAYIN ALIVE
8) Kool & the Gang - GET DOWN ON IT
9) Van Halen – JUMP
10) Backstreet Boys 90s piano
11) Bon Jovi – LIVIN' ON A PRAYER
12) Depeche Mode – ENJOY THE SILENCE
13) Queen – I WANT TO BREAK FREE
14) Bruno Mars – UPTOWN FUNK
15) Bruno Mars – 24K MAGIC
16) Bruno Mars - TREASURE
17) Bruno Mars – LOCKED OUT THE HEAVEN
18) Bruno Mars – MARRY YOU
19) Jamiroquai – COSMIC GIRL
20) Ed Sheeran – SHAPE OF YOU
21) The Black Eyed Peas – WHERE IS THE LOVE
22) Beyonce – CRAZY IN LOVE
23) Rihanna – ONLY GIRL
24) Michael Jackson – HUMAN NATURE
25) Michael Jackson – WE ARE THE WORLD
26) Michael Jackson – MAN IN THE MIRROR
27) Michael Jackson – BLAME IT ON THE BOOGIE
28) Michael Jackson – WANNA BE STARTIN' SOMETHIN'
29) Michael Jackson – BILLIE JEAN
30) Michael Jackson – SHAKE YOUR BODY
31) Michael Jackson – ROCK WITH YOU
32) Michael Jackson – THRILLER
33) Michael Jackson – WORKING DAY AND NIGHT

+ BONUS: Some nice DX7 patches converted from Yamaha DX7 IIFD

7.2.29.5 « GeneSynth Cover Pack » by Multivendor (5€)

https://www.synthcloud.net/products/scl217-genesynth-cover-pack-yamaha-montage

USER1:001 --:Turn it on Lead
USER1:002 --:FirthofFifth Brassy
USER1:003 --:Genesis Org. Trans.
USER1:004 --:Follow Lead Genesis
USER1:005 --:Polykey Turn iton
USER1:006 --:Abacab Lead5th
USER1:007 --:Polysynth Turn It on
USER1:008 --:Turn it on Perform

USER1:009 --:Abacab Perform
USER1:010 --:Follow You Perform

7.2.29.6 « T9T9 Cover Pack » by Fabio (14€)

https://www.synthcloud.net/products/ldx121-t9t9-cover-pack-yamaha-montage

99	99 solo synth brass
Africa	Piano sound of “Africa”
Africa	Synth Flute Solo AF1/AF2 Add Marimba on AF1 Marimba transpose -12 on AF2
Africa	Synth + Marim Brass on lower section, mallets on the upper section
Home of the Brave	Intro DX Piano
Africa	Marimba
Africa	Synth Brass
Bottom Of Your Soul	Pad
Home of the brave	Piano
Home of the brave	Strings
Home of the brave	Intro
Mr Friendly	Synth
Stop loving you	DX Piano
Tot Rock Brass	Brass
Toto Rock Piano	Inspired by the rock piano on the Toto Live! 80's Strings on AF1 AEG relase +4 on AF2

7.2.29.7 « T9T9 Evolution » for MOTIF XS/XF by EriKong (29€)

https://www.synthcloud.net/products/scl111-t9t9-evolution-yamaha-motif-xs-xf?_pos=4&_sid=c724afd56&_ss=r

41 of the most famous sounds you can hear in Toto music for Yamaha Motif XS / XF.

Performances:

Africa 01
Africa 02
Africa solo 01
Africa solo 02
Carmen
Caught01
Caught02
Cruel
Falling piano
Fallingsitarpfsynth
Falling Synbrass
Falling stack
Home of brave 01
Home of brave 02
Home of brave 03
Hydra
I will remember
I'll be over you
Mad about you
Only the children 01
Only the children 02
Orphan
Orphan pad
Pamela 01
Rosanna 01
Rosanna 02
Rosanna 03
Running oo time
Running oo Time Pad
Stop loving you
Turning point

Voices:

Falling piano
Africa 01
Home to the brave 03
Caught 02

Rosanna 02
Stop loving you
Orphan

Falling stack
Home to the brave 01
Running out of time

7.2.29.8 « T9T9 EXP » by Fabio (29€)

https://www.synthcloud.net/products/scl285-contemporary-pianos-red-ed-v2-yamaha-modx

1) AFRICA	PERFORM - Scene 1: synth & ethnic percussion - Scene 2: synth - Scene 3: synth & solo part 1 - Scene 4: synth & solo part 2
2) I WON'T HOLD YOU BACK	(Assign 1: synth strings on)
3) HYDRA	INTRO - Scene 1: intro - Scene 2: intro & synth lead (Assign 2: synth lead oct +1)
4) BOTTOM OF YOUR SOUL	
5) ROCK PIANO	
6) NEW ROCK PIANO	
7) ROSANNA	PIANO & ORGAN
8) ROSANNA	SYNTH BRASS SOLO
9) A THOUSAND YEARS	
10) HOME OF THE BRAVE INTRO	
11) HOME OF THE BRAVE	DX PIANO & PAD
12) I WILL REMEMBER	- Scene 1: intro - Scene 2: piano & pad
13) STOP LOVING YOU	INTRO
14) STOP LOVING	DX Piano
15) 99	- Scene 1: 99 Intro - Scene 2: 99 Only piano (pad off) - Scene 3: 99 Solo
16)CHILD'S ANTHEM	- Scene 1: Intro part 1 - Scene 2: Intro part 2
17) WE CAN MAKE IT TONIGHT	INTRO
18) WE CAN MAKE IT TONIGHT	SYNTH PIANO
19) PAMELA	INTRO
20) MUSHANGA SYNTH	- Scene 1: synth - Scene 2: synth & percussion - Scene 3: solo percussion
21) MR FRIENDLY	- Scene 1: Synth 1 - Scene 2: Synth 2
22) ENDLESS	INTRO

7.2.29.9 « Pink Floyd Cover Pack » by Multivendor (29€)

https://www.synthcloud.net/products/ldx122-pf-cover-pack-v3-yamaha-montage

Time	Intro "The Dark Side of the Moon" Album (Loop Sample on F#)
Shine On	Patch C6

	Organ – Rotary speed on mod.wheel - (Sample on C6)	"Wish you were here"
The Wall	Organ and children choir	
Echoes	Piano "Meddle"	
“Hey you" or "Breathe"	Pink Floyd El.Piano	
Any Colour You Like	Lead	"The Dark Side of the Moon"
Have a Cigar Lead	Lead	"Wish you were here"
The Division Bell	Piano	"The Division Bell" Album
High Hopes	Intro	"Division Bell" Album
Hey You	Flies noise	
Money	Wah A200Wurlys (Loop Sample on C) Wah on modulation wheel	"The Dark Side of the Moon "
Mother	Organ “The Wall" Album	
“old guitars” of “Wish you were here”	WYWH 12Str. Guitar S Intro Intro Sample on C1 note	“Wish you were here”
One Of These Days	Basses Bass sound with delay effect	"Meddle" Album
Pigs	Intro Strings on velocity	"Animals" Album
Shine on you crazy diamon Pt.2	Bass intro	"Wish you were here" Album
Shine On You Crazy Diamond Part 2	D7 Clavi	"Wish you were here" Album
Shine On You Crazy Diamond Part 2”=	Delay Ld Inspired by the slide lead	"Wish you were here" Album
Shine on you crazy diamond Part 2	Final Lead - Modulation on aftertouch and mod.wheel	"Wish you were here" Album
Shine on you crazy diamond Part 2	Port. Pad Final pad "Wish you were here" Album	
Shine on you crazy diamond Part 2	Wind effect in the intro	"Wish you were here" Album
Shine on you crazy diamond	Organ	"Wish you were here" Album
Floyd's Slide Guitar		
Wish you were here	Poly Moog synth brass	“Wish you were here” Album
On The Run	RT Cntrl (Sample on C) Load the OTR Sequence and Play	
Shine on you crazy diamond	Pad Voice	
Comfortably Numb	Orchestral sound	"The Wall" Album
Comfortably Numb	Refrain - Orchestral sound	"The Wall" Album
On The Run	AU.Track	"On The Run" Backing Track

7.2.29.10 « Floydian Cover Pack » by Multivendor (25€)

https://www.synthcloud.net/products/scl224-floydian-cover-pack-yamaha-montage?_pos=1&_sid=02ec6026f&_ss=r

Looping samples and complex splits

Patches

USER1:001 The Wall Part2	FM - Samples on C1 C#1 D1 D#1 E1 F1 (Choir Boys)
USER1:002 Time	Full Perf. FM - Samples on C6 (Intro)
USER1:003 Breathe Full	Perf FM - Samples on C1 (intro)
USER1:004 --:Wish you Where Here	FM
USER1:005 Comfortably numb	Full FM - Samples on C6 (Intro) / Samples on G5 (voice efx)
USER1:006 High Hopes	Full FM - Samples on B0 (Bells)
USER1:007 Hey You	Full FM - Samples on E5 (Mosquito efx)
USER1:008 Money	Full Perf. FM - Samples on C6 (Intro)
USER1:009 Have a Cigar	Full FM
USER1:010 Shine	Full Perf FM
USER1:011 Organ Hammond 1	FM
USER1:012 Organ Hammond 2	FM
USER1:013 Organ Hammond 3	FM
USER1:014 Time	Bass 3VCO FM
USER1:015 Wurly 1	FM
USER1:016 Wish	Brass PF FM
USER1:017 Piano	Piano 1 FM
USER1:018 Piano Echoes	Piano FM
USER1:019 Keyboard	Rhodes 1 FM
USER1:020 Shine on	Lead FM
USER1:021 Shine	Pad FM
USER1:022 SW:Money	GrowlSax FM
USER1:023 Have a Cigar	Lead FM

LIVE SETS:

001 PF Library FM

7.2.30 Wavetables by Benis.it / Benedetto Schiavone (gratuit)

http://www.benis.it/cm/articoli/LibreriaMontage.htm

https://www.youtube.com/watch?v=9_JQovwagsA

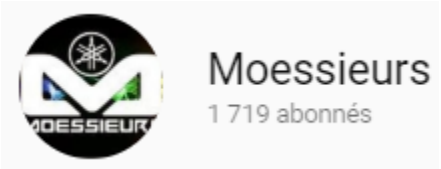
Bibliothèque pour Yamaha Montage:

- ✓ 75 formes d'onde avec des formes d'onde à « single cycle »
- ✓ 30 Performances organisées en 3 LiveSets équipés chacun d'une « User Audition »

7.3 Tutoriels vidéo

7.3.1 MOESSIEURS (JOEL ALIAS PAPAPHOENIX) EN FRANÇAIS (WITH ENGLISH SUBTITLE) 1248
7.3.2 USING THE MODX WITH THE IPAD (ANIMOOG | IPROPHET | IREALPRO) 1249

7.3.1 Moessieurs (Joel alias papaphoenix) en français (with english Subtitle)



Découvrir le Yamaha montage
Réaliser une performance
Changer de son
Utiliser Knob Position 1 2
Octave & Transpose utilisation
Utiliser le bouton Control Assign
Découvrez Os 120 functions
Utiliser « Montage Connect »
mettre à jour l'OS du Montage,
Les icônes du haut d écran
Menu « Contents »
Auto Beat Sync
Side chain & Modulator
Envelope Follower
Live Set Basics
Live Set Edit
OS 1.50 : nouvelles fonctions
OS 1.50 : panel of new organ performances
OS 1.50 panel of new performances
Live Set Copy/Swap/Exchange
les basiques des Scene Memory
Scene Memory : Arpeggios & Motion Sequence
Scene Memory Super Knob
Scene Memory : Mixing
Scene Memory : Arp / MS FX 1 & 2
XA Control Sound Change
Category Search Perf/Merge/Part
Category Search Arpeggio
Category Search Waveform
Param with part
Quick Tone edit
OS 160
Motion Sequencer Basiques
Motion Sequencer : Edit Part Sequence
Motion Sequencer Lane
Motion Sequencer Copy/Exchange
Les basiques FM-X
FM-X Form/Freq
FM-X Level & operator copy
astuces/tips FM-X & FM-Xperience
Arpèges - Motion Control Arpeggio
OS 2.00 les nouveautés
OS 2.00 new performances part 1
OS 2.00 new performances part 2
Arpeggio common
Arpeggio Individual
Arpeggio Advanced
A/D Input & Microphone : utiliser un micro (dynamique)
A/D ouput with microphone
Vocoder & micro
Vocoder & Parts
Mic and Ins FX
OS 2.50 : quoi de neuf
A/D input Drum Loop, audio player & Synth
Mode REmote de l'OS v 2.50
Yamaha Montage with Camelot Pro and Motif XF
Sample Robot : synth sampling
Montage & iPad sound App
Montage/MODX : A/D Digital
Montage/MODX : set 3 octave up/down for a part
Drum Kit AWM2 Basics & OSC Tune
Drum Kit charger un sample
Drum Kit AWM2 Filter
OS 3.0 tour d'horizon
MIDI "USB to Device", Single & Hybrid Mode
Montage OS 3.0 / MODX OS 2.0 : new performances part 1
Montage OS 3.0 / MODX OS 2.0 : new performances part 2
Scene Memory Knob Link & Keyboard Control
Yamaha Montage Sample Robot : synth sampling

Démonstrations

Easy Sounds Live Organ Sound Bank
Easy Sounds bank Dance Pro : Retro Floor Split
Easy Sounds bank Dance Pro : Pink House Split
Easy Sounds bank Dance Pro : DJ Mix 01
Easy Sounds bank Dance Pro : Electronic Mix 03
Easy Sounds bank Dance Pro : Marimba Dance Split
Easy Sounds bank Dance Pro : Raw Potatoes
Easy Sounds bank Dance Pro : Traveling Circus

Easy Sounds Dance Pro : Ghost Rider
Easy Sounds bank Dance Pro : Electronic Mix 01
Easy Sounds bank Dance Pro : DJ Mix 02
Easy Sounds bank Dance Pro : Noble School Split
Easy Sounds Dance Pro : Melodic Growl
Easy Sounds Dance Pro : DJ MIX 03
Easy Sounds bank Dance Pro : Electronic Mix 02
Easy Sounds Dance Pro : Noble Stepz
Easy Sounds bank Dance Pro : DJ Mix 04
Easy Sounds bank Dance Pro : Dance Party
Easy Sounds Dance Pro : Flying Cars
Easy Sounds Dance Pro : Horse Racing
Easy Sounds Dance Pro : Hiccough
Easy Sounds Dance Pro : Black Friday
Easy Sounds Dance Pro : Street Sweeper
Easy Sounds Dance Pro : Laburnum
Easy Sounds Dance Pro : Muddy Track
Easy Sounds Dance Pro : Touch and Wheel
Easy Sounds Dance Pro : Green Motion
Easy Sounds Dance Pro : Chocolate Bath
Easy Sounds video for FM-Xperience : FM X SmartEdit
Preset Lead Demo - Illuminator
Preset Lead Demo - Cool FM Disco Lead
Preset Lead Demo - FM Sync Lead
Preset Lead demo - ComercialLd & Cmp
Preset Lead Demo - 303 talker
Preset Lead Demo - Monster lead
Preset Lead Demo - Singleline 2
Preset Pad Demo - Poly Pad MW DA
Preset Pad Demo - FM Ice Heaven Pad
Preset Pad Demo - Ethereal
Preset Pad Demo - Nu Age Designer FM
Preset Pad Demo - FM Saw Pad
Preset Pad Demo : Creation
Preset Pad Audition Demo - That's a Pad
Preset Pad Demo - New Groove Pad
Easy Sounds Evolving SoundScapes
Easy Sounds Evolving SoundScapes Confusing Dreamz
Easy Sounds Evolving SoundScapes Soft Destruction
Easy Sounds Evolving SoundScapes Double Wobble
Easy Sounds Evolving SoundScapes Cross Fire
Easy Sounds Evolving SoundScapes Wild Steps AF1 & 2
Easy Sounds Evolving SoundScapes Blue Dust AF1 & 2
Easy Sounds Evolving SoundScapes Sun Salutation
Easy Sounds Evolving SoundScapes The Random
Easy Sounds Evolving SoundScapes Atmo Freaks AF1 to Guit
Easy Sounds Evolving SoundScapes Damaged Organ
Easy Sounds Evolving SoundScapes Caterpillar
Easy Sounds Evolving SoundScapes Magnetic Flux
Easy Sounds Evolving SoundScapes Space Rocker
Easy Sounds Evolving SoundScapes Monks on Mars
Easy Sounds Evolving SoundScapes Hard Step
Easy Sounds Evolving SoundScapes Yaih Dub
Easy Sounds Evolving SoundScapes Spheric Ney
Easy Sounds Evolving SoundScapes Pungi Atmo
Easy Sounds Evolving SoundScapes Golden Silence
Montage / MODX Barb & CO : Deep-X part 1.
Montage / MODX Barb & CO : Deep-X part 2

7.3.2 *Using the MODX with the iPad (Animoog | iProphet | iRealPro)*



https://www.youtube.com/watch?v=MNgu52yCLoA

7.3.3 *Utilisation de SampleRobot pour échantillonner un instrument*

- Yamaha : SampleRobot MONTAGE Edition | Tutorial
- SampleRobot : Quick Introduction to SampleRobot 6.5
  Quick guide to sample VST instruments with SampleRobot 6.1
  SampleRobot 6 - Loop Functions And Semi-Automatic Recording
- Jürgen Moßgraber: SampleRobot 6.0 Tutorial
  SampleRobot 6.0 - Your questions
- Moessieurs : Yamaha Montage Sample Robot : synth sampling

7.4 Trucs et Astuces

7.4.1 COPIE D'ECRAN..... 1250

7.4.1 Copie d'écran

https://yamahamodxfaq.wordpress.com/2020/10/13/how-to-make-a-screenshot-of-the-display/

Bien que cela ne soit pas cité dans le manuel, il est possible de réaliser une copie d'écran du Montage/MODX.

- Insérez une clé USB dans le port **USB TO DEVICE** à l'arrière.
- Appuyez sur le bouton **A/D INPUT ON/OFF** et maintenez-le enfoncé.
- Appuyez et relâchez le bouton **AUDITION**.
- Relâchez le bouton **A/D INPUT ON/OFF**.

L'affichage actuel est enregistré sur la clé USB en tant que fichier png, 800 × 480 pixels, nommé DSNAP_#.png, où # est un numéro de l'image.



Il est également possible d'afficher l'affichage en direct sur un moniteur externe et il est même possible d'utiliser un écran tactile externe et de faire fonctionner le synthé à partir de celui-ci. Cependant… ce n'est pas officiellement pris en charge par Yamaha et donc ce n'est pas documenté. Mais en tapant dans Google, par exemple « Montage MODX external display », vous trouverez quelques articles et vidéos YouTube sur le sujet.

7.5 Test Audiofanzine

La grosse bête qui monte…

Par synthwalker le 07/12/2016

Désormais disponible en V1.2, le Montage prend enfin son altitude de croisière, intégrant de nouvelles fonctionnalités… une bonne raison pour faire un test très détaillé de ce monstre numérique !

Le premier Motif date de 2001. Comme toute workstation de l'époque, le principe est d'intégrer différents composants sonores, un générateur multitimbral, des arpèges, un séquenceur et des effets au sein d'une même machine afin de la rendre quasi autonome. Le Motif tire son nom des multiples arpèges et mini-séquences qu'il intègre par milliers, permettant de créer rapidement un morceau complet ou de jouer avec un accompagnement rythmique fourni en toile de fond. Quatre générations de Motif se sont succédées pendant 15 ans, ajoutant plus de sons, plus de mémoire, plus de canaux, plus d'effets… jusqu'au Motif-XF. Mais au NAMM 2016, nous avons assisté à un tournant : fini le Motif, bonjour le Montage ! Cette fois, ce n'est pas une workstation intégrale qui est proposée, mais la nouvelle vision proposée par Yamaha de ce que doit être un synthé haut de gamme en 2016. Voyons donc en détails le nouveau concept…

7.4.1 BIEN MONTE 1251
7.4.2 IL DEMENAGE ! 1252
7.4.3 LECTURE D'ECHANTILLONS 1253
7.4.4 BÖSENDORFER IMPERIAL 1254
7.4.5 SYNTHESE FM 1255
7.4.6 MODULATIONS EN MOUVEMENT 1256
7.4.7 EFFETS COLOSSAUX 1257
7.4.8 GROS ARPEGIATEUR, PETIT SEQUENCEUR 1258
7.4.9 SEQUENCEUR REVISITE EN 2019, MAIS… 1258
7.4.10 RELATIONS EXTERIEURES 1259
7.4.11 CONCLUSION 1260
7.4.12 NOTRE AVIS : 4,5/5 - AWARD VALEUR SURE 2016 1260

7.5.1 Bien monté

Une fois en place, le Montage dégage une impression de sérieux. Entièrement anthracite, il est solidement construit avec une coque en métal plié entourée de flancs en plastique moulé ; les commandes sont fermes, la connectique maintenue et les ajustements soignés. On repère tout de suite, sur la partie gauche du panneau, les 8 encodeurs cerclés de diodes, les 8 **curseurs** linéaires à échelle de diodes et l'énorme encodeur multicolore lui aussi cerclé de diodes (toutes rouges). Tout cela facilite grandement le repérage des données, les réglages rapides (paramètres de synthèse, effets, mixage) et l'assignation des multiples modulations en temps réel, l'un des points forts de la machine sur lequel nous reviendrons.

Sous les **curseurs**, des **boutons de scène** permettent de choisir jusqu'à 8 réglages différents d'un même programme (Performance en langage Montage), déclenchant des variations subtiles ou drastiques (changement de source/canal sonore, variation d'effets, modulations alternatives) : incroyable ce qu'on peut déjà faire au sein d'une même Performance avec toutes ces commandes. Des touches d'accès direct permettent aussi de transposer (par octave ou demi-ton, merci !), lancer des arpèges complexes, enclencher des séquences de mouvements, jouer sur l'expressivité d'un son…

Au centre trône un magnifique écran tactile couleur haute définition de 7 pouces, permettant d'éditer et visualiser un grand nombre de réglages. Les menus sont très soignés, avec de beaux graphismes, des onglets de page, des zones de sélection… la navigation et l'édition peuvent aussi être réalisées avec des boutons physiques dédiés et un gros encodeur de données situés à droite de l'écran. Merci d'avoir pensé à tout le monde !

La partie droite de la façade, jonchée de sélecteurs lumineux ambre, est réservée au choix des programmes (par favori ou par catégorie), des canaux sonores (1 à 16) et des éléments de chaque canal (1 à 8) : sélection du canal à jouer/éditer, activation/isolation/coupure des canaux, activation d'arpèges/de séquences de mouvements, etc. La touche Edit/Compare n'a pas été oubliée. En conjonction avec l'écran, l'édition peut être très rapide, pour peu qu'on prenne le temps de bien vérifier le mode en cours des sélecteurs lumineux. Le bouton Control Assign permet de sélectionner un paramètre à l'écran et de l'affecter directement à une commande physique.

À gauche du clavier, on retrouve les molettes de pitch bend et de modulation, accompagnées de 4 boutons de performance (modification des programmes en temps réel, lancement/maintien des séquences de mouvement) et d'un ruban de modulation horizontal assignable. Tout cela complète les nombreuses modulations temps réel déjà décrites, faisant du Montage l'un des synthés les plus expressifs que nous ayons eu sous les doigts. La machine est disponible en 3 formats : clavier semi-lesté de 61 touches FSX (103x40 cm, 15 kg), clavier semi-lesté de 76 touches FSX (124x40 cm, 24 kg) et clavier lourd de 88 touches Balanced Hammer (145x47, 29 kg). Tous sont sensibles à la vélocité et à la pression. Le clavier du Montage 6 que nous avons testé s'avère excellent, avec un parfait équilibre de l'enfoncement et du relâchement, une modulation de pression bien dosée… l'un des meilleurs que nous ayons joués.

Un petit tour à l'arrière laisse entrevoir une connectique très complète : entrée audio stéréo (avec potentiomètre de volume en façade) pour traiter des sources externes (effets, vocodeur, suiveur d'enveloppe, synchronisation audio automatique du séquenceur… mais pas d'échantillonnage interne), sortie casque, 2 paires de sorties audio stéréo symétriques, 2 entrées pour pédales-interrupteurs, 2 entrées pour pédales continues (tenue avec position intermédiaire, assignable), 3 prises MIDI (In/Out/Thru), USB To Host (interface MIDI/audio dont nous reparlerons), USB To Device (unités de sauvegarde), borne IEC 3 broches (alimentation interne, merci !) et gros interrupteur secteur. Toutes les prises audio et pédales sont au format jack 6,35 mm. On ne trouve pas de sortie audio numérique traditionnelle (type AES/EBU ou S/P-DIF), mais nous verrons plus tard que la gestion intégrale de l'audionumérique se fait via USB, de fort belle manière d'ailleurs !

7.5.2 Il déménage !

Le Montage utilise un processeur et une carte audio spécifiques. Ce n'est donc pas un PC avec carte mère et carte son banalisées. Résultats, il boote en 15 secondes. La machine réunit 2 moteurs de synthèse (lecture d'échantillons AWM2 et synthèse FM-X). Elle organise tous ses programmes en Performances de 1 à 16 canaux, capables d'utiliser indifféremment les 2 moteurs en parallèle, mais sans connexion ou interaction entre les 2. Pour chaque canal d'une Performance, on règle le volume, le panoramique, les 2 effets d'insertion, les 2 départs vers les effets maîtres, la tessiture, la fenêtre de vélocité, la sortie audio (plusieurs sorties analogiques et USB disponibles), le mode de jeu mono/polyphonique, le pitch, le portamento, la gamme microtonale, la zone de clavier (canal MIDI séparé sur les 8 premiers canaux, cf. paragraphe « Relations extérieures ») et les trucs qui bougent (arpèges, séquences de mouvements, modulations… tout cela sera détaillé en temps voulu). On peut moduler de nombreux paramètres simultanément, à l'aide de 3 sources macro (contrôleurs de mouvements), baptisées Super Knob, Motion SEQ et Envelope Follower (nous y reviendrons aussi) et tous les contrôleurs physiques. On peut aussi assigner rapidement des paramètres

à des contrôleurs et les sauvegarder immédiatement sous forme de scènes. Une fonction d'édition rapide permet de modifier sur une même page écran une trentaine de paramètres, liés à une ou plusieurs parties sonores.

La nouvelle carte de sortie analogique développée pour la série Montage apporte une qualité audio exceptionnelle : large bande, équilibre, définition, profondeur, ce sont les termes qui nous viennent immédiatement à l'esprit. On est encore un cran au-dessus du Motif-XF que nous avions déjà plébiscité en son temps. Le Montage est livré avec 1984 « Performances » et 192 « Live Sets » (favoris) Presets. Il peut par ailleurs mémoriser 640 « Performances » et 256 « favoris Utilisateur » en mémoire interne, ainsi que dans 8 bibliothèques (soit 5 120 Performances et 2 048 favoris, de quoi voir venir). Il renferme un très grand nombre de Performances Presets simples ou complexes, dont l'ensemble des voix du Motif-XF. Les Performances font aussi honneur aux nouvelles sonorités développées pour l'occasion : pour la partie AWM2, des multi-échantillons d'instruments acoustiques et électriques très généreux tirant partie d'une nouvelle mémoire Flash de plusieurs Go (7 fois plus que le Motif-XF).

La musicalité est excellente, que ce soit le nouveau piano CFX de concert, le CP80, les claviers électriques, les orgues, les guitares, les cordes, les instruments à vent, les voix ou les kits de percussions. Les très nombreux sons de synthèse sont partagés entre les échantillons passés à travers les filtres et le nouveau moteur FM-X, qui conjugue tous les standards du passé et les nouveaux algorithmes à 8 opérateurs. Hormis la musicalité générale présente à tous les niveaux, nous apprécions particulièrement l'expressivité des sons (articulations, modulations), la qualité sonore des effets intégrés (dont ceux à modélisation, superbes) et la puissance du mode Performance, permettant des évolutions sonores drastiques ou subtiles. On sent un gros travail effectué par des designers sonores de talent. Un très bon point aussi pour les changements de Performances sans coupure sonore, possibles lorsque celles-ci ne dépassent pas 8 parties simultanées. Bref, le Montage nous a réellement convaincus sur le plan sonore et audio, nous le plaçons en tête du segment des synthés-workstations haut de gamme.

01 CFX 01:22	10 Guitars1 01:00	19 Brass1 01:14	28 Synth5 01:38
02 S700 00:30	11 Guitars2 02:17	20 Brass2 01:03	29 Synth6 01:43
03 Imperial 01:55	12 Bass Ac 01:12	21 Brass Synth 01:08	30 Drums1 01:43
04 S6 00:28	13 Bass El 01:24	22 Woods1 01:03	31 Drums2 01:50
05 CP80 01:19	14 Bass S1 00:56	23 Woods2 00:54	32 Drums3 01:30
06 Rhodes 01:12	15 Bass S2 02:00	24 Synth1 01:35	33 Drums4 01:38
07 Wurly 00:56	16 Strings1 01:24	25 Synth2 00:56	
08 Clavinet 00:43	17 Strings2 01:20	26 Synth3 01:07	
09 Organs 01:16	18 Choirs 01:57	27 Synth4 01:30	

7.5.3 Lecture d'échantillons

La synthèse AWM2 n'a guère évolué depuis les premiers Motif de 2001 ; c'est souvent une question de mémoire et de puissance. Sur le Montage, les principes de base sont les mêmes que sur ses prédécesseurs. La polyphonie pour le moteur AWM2 passe toutefois à 128 voix stéréo et la mémoire interne équivaut à 5,67 Go d'échantillons PCM (6347 multi-échantillons et échantillons). De plus, le Montage offre 1,75 Go de mémoire Flash intégrée pour les samples utilisateur ou développés par des tierces parties (gratuites ou payantes, cf. encadré). Nous en étions restés à la Performance et ses réglages généraux par canal au dernier chapitre. Passons maintenant à la synthèse : une partie AWM2 peut contenir un multi-échantillon (type Normal) ou un kit de percussions (type Drum).

Le type « Normal » offre jusqu'à 8 éléments sonores simultanés, composés chacun d'un ensemble multi-échantillon stéréo –> filtre –> ampli et les modulations associées (nous les

détaillerons dans un paragraphe spécifique). Chaque élément dispose d'un multi-échantillon (interne ou importé) avec sa tessiture, sa fenêtre de vélocité, son articulation de jeu (legato, staccato, cycle, aléatoire, effet de relâchement) permettant de rendre les sons « réels » plus expressifs, son accordage et son routage vers les effets d'insertion. Le pitch est modulable par la vélocité, un paramètre aléatoire, un suivi de clavier et une enveloppe 5 temps/5 niveaux, elle-même modulable par la vélocité (temps et niveaux) et le suivi de clavier (temps). Plus puissant que sur les précédents synthés Yamaha, on peut descendre au niveau des zones de multi-échantillons (Key Bank) et redéfinir leur tessiture et leur vélocité.

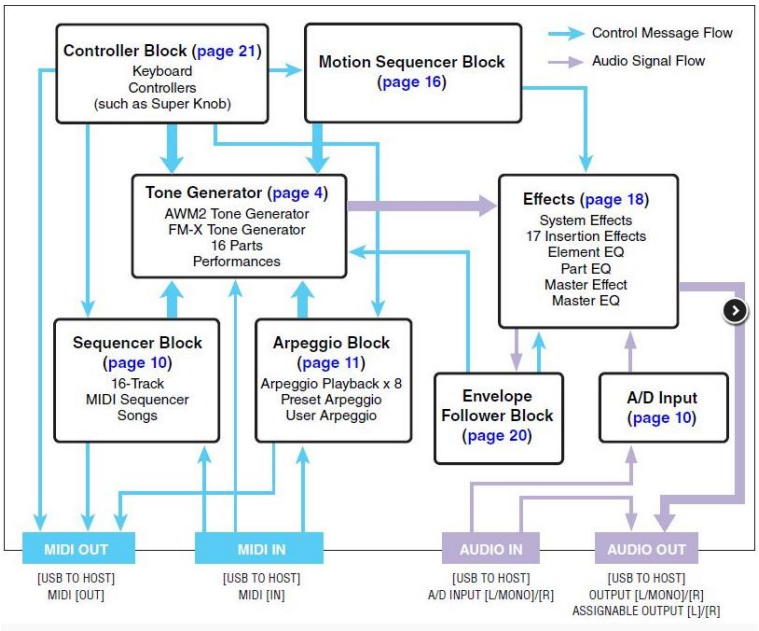
La « Waveform » est ensuite envoyée dans le filtre résonant. On trouve 18 modes distincts, comme sur les précédentes workstations Yamaha : passe-haut, passe-bas, passe-bande ou réjection avec différentes pentes (1 à 4 pôles) et couleurs (modélisation analogique, numérique agressive à résonance élevée, dur, doux) ; il y a même des combinaisons série et parallèle. La vélocité peut moduler la coupure et la résonance ; la coupure peut ensuite être modulée par le suivi de clavier, une enveloppe dédiée 5 temps/5 niveaux et un générateur de suivi à 4 points. On termine par la section d'ampli avec son enveloppe dédiée 4 temps/4 niveaux, un générateur de suivi à 4 points, une modulation de panoramique (suivi de clavier, aléatoire) et un mode Half Damper (avec temps de Decay, utile pour simuler une pédale de piano acoustique avec une pédale compatible, telle que la FC3 maison). Toujours au plan de l'élément, on trouve un LFO à 3 formes d'ondes basiques (dent de scie, triangle, carrée) pouvant agir sur le pitch, le filtre et l'ampli, suivi d'un EQ simplifié (2 bandes semi-paramétriques, 1 bande paramétrique ou boost de +6/+12/+18 dB). Tout ça pour un élément !

Le type « Drum AWM2 » permet de définir des paramètres séparés pour les 73 touches assignables et ainsi créer un kit de batterie : choix de de l'échantillon, sortie audio (analogique, USB), tessiture, vélocité, pitch (modulable par la vélocité), mode de déclenchement (exclusif, note off, tenue), assignation aux 2 effets d'insertion, niveaux de départ vers les 2 effets globaux, coupure du filtre passe-bas (modulable par la vélocité), résonance, coupure du filtre passe-haut, volume (modulable par la vélocité et une enveloppe 3 temps/2 niveaux), panoramique (fixe, balayage automatique, aléatoire) et EQ. Dommage qu'on n'accède pas aux différentes couches d'échantillons parfois présentes sur certaines notes. Dommage aussi que les sons de Drum kits soient limités au moteur AWM, cela aurait été bien de pouvoir leur assigner des sons FM… Pour ne pas partir de zéro, le Montage dispose de 174 drum kits pré-programmés dans pas mal de styles (pop, rock, jazz, latin, EDM, classique, ethnique, FX…).

7.5.4 Bösendorfer Impérial

La banque d'échantillons de piano Bösendorfer (offerte gratuitement) est chargeable en mémoire Flash (1,75 Go disponibles pour l'utilisateur intégré à tous les Montage, alors qu'il fallait se payer une mémoire Flash optionnelle de 512 Mo ou 1 Go sur le Motif-XF). Il s'agit ni plus ni moins du Bösendorfer Imperial 290 (celui qui a 8 octaves complètes, soit 97 touches !), facture de la célèbre maison viennoise désormais dans le giron de Yamaha. La banque s'ajoute aux bibliothèques Preset et Utilisateur existantes. Elle comprend 400 Mo de samples et 16 Performances, que l'on télécharge sur le site du constructeur après avoir enregistré son Montage en ligne. Les sonorités viennent magnifiquement compléter les sons de pianos CFX, CFIII, S6 et S700 présents dans le Montage, avec différents réglages : piano de concert, pop, rock, jazz et diverses combinaisons… Gageons que Yamaha développera d'autres banques, payantes ou gratuites. On peut également télécharger quelques Performances en partage sur l'excellent site français consacré aux synthés Yamaha, avec de précieuses ressources sur le Montage (sons, didacticiels, vidéos, démos…). Un site qui vaut vraiment le détour, développé par le sympathique Joël Borg (Papaphoenix), utilisateur chevronné de Montage, entre autres…

7.5.5 Synthèse FM



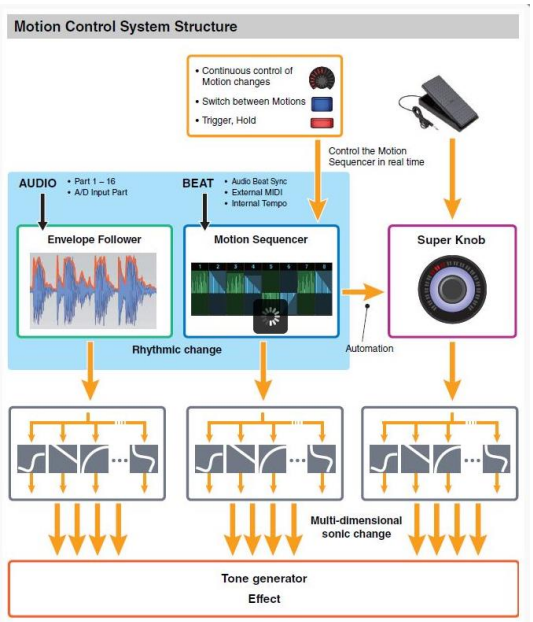
Le second moteur de synthèse du Montage, baptisé FM-X, est dédié à la synthèse FM. Elle s'apparente ici à celle développée sur les anciennes machines FM de la marque (DX7, SY77, FS1r) et diffère de celle proposée dans le récent Reface DX. La polyphonie de ce moteur est de 128 notes (mono), ce qui est considérablement plus que tous les synthés FM développés à ce jour. Rappelons quelques principes de base de la FM : les oscillateurs sont des opérateurs produisant des ondes cycliques, arrangés en algorithmes. Il y a 2 types d'opérateurs : les porteurs (qui produisent le son) et les modulateurs (qui modulent le son). Les opérateurs sont reliés suivant différentes configurations prédéfinies appelés algorithmes : les porteurs sont additionnés, alors que les modulateurs sont multipliés. Il s'agit donc de modulation de phase plutôt que de fréquence. La FM peut se faire suivant un rapport de fréquence (ratio) ou une fréquence fixe sur toute la tessiture (création de formants). Le Montage propose 88 algorithmes de 8 opérateurs. Un algorithme définit donc la nature de chaque opérateur et leur interaction (addition ou multiplication). Ainsi, on peut avoir 8 porteurs additionnés côte à côte, des porteurs modulés par plusieurs branches séparées de modulateurs, des porteurs modulés par 1 à 4 modulateurs en cascade… Certains opérateurs peuvent s'auto-moduler, seuls ou à plusieurs (c'est la boucle de feedback). Ce dispositif permet, à partir d'ondes cycliques basiques, de créer des spectres complexes. Sur le Montage, on a plusieurs ondes possibles pour chaque opérateur, ce qui va bien plus loin que les premiers synthés FM comme le DX7, cantonnés aux ondes sinus…

Après avoir défini les paramètres généraux et communs comme sur une partie AWM2 (volume, panoramique, départ d'effets, sortie audio, tessiture, fenêtre de vélocité, pitch, enveloppe de pitch, filtre, enveloppe de filtre, ampli, enveloppe d'ampli, panoramique, LFO commun, second LFO commun additionnel…), on choisit le fameux algorithme. Tout le reste se passe au niveau de l'opérateur : choix de la « Waveform » (parmi 7, telles que sinus, spectre et résonances, mais pas l'onde à formants de voix du FS1r), largeur de la base de l'onde, résonance de l'onde, mode de fréquence (ratio/fixe), fréquence (grossière/fine/Detune), enveloppe de pitch (2 temps/2 niveaux), vélocité sur le pitch et redéclenchement (ou pas) du cycle d'onde ; tout cela est bien plus puissant que sur un DX7, qui agit sur le pitch global de tous ses opérateurs. On passe ensuite à tout ce qui concerne le niveau de l'opérateur : niveau initial, vélocité sur le niveau, enveloppe 4 temps/4 niveaux, suivi de clavier (temps, niveaux, courbes, point central). Rappelons ici qu'un niveau correspond à un volume sur un opérateur porteur et à une intensité de modulation (timbre) sur un opérateur modulateur… On apprécie l'ergonomie de l'éditeur FM, très visuel, que ce soit sur le choix de l'algorithme ou les courbes d'enveloppe. Si seulement le FS1r avait eu cette ergonomie !

7.5.6 Modulations en mouvement

Les précédents synthés Yamaha tels que le Motif-XF étaient dotés d'une matrice de modulation à 6 cordons, permettant de relier des contrôleurs physiques à des destinations (plus de cent paramètres de synthèse et d'effets). Sur le Montage, les choses se compliquent sérieusement : en plus des modulations déjà abordées (physiques et logicielles), on trouve des modulations classiques (type LFO global par partie, comme sur le Motif-XF), des modulations automatiques générées par un séquenceur et des modulations complexes commandées par des contrôleurs physiques coordonnés. Tout ce qui est rapport avec le temps ou presque, dans le Montage, se synchronise au tempo global interne/externe. On commence la liste par le Super Knob, ce gros encodeur translucide rétro-éclairé par une LED arc-en-ciel, dont on peut régler l'évolution de la couleur et le battement en rythme (on peut même le supprimer). Il est capable de piloter les 8 encodeurs en même temps, eux-mêmes assignés à des destinations, telles que les paramètres de synthèse ou d'effets. Pour chaque encodeur, on règle les valeurs mini (0-127)/maxi (0-127) correspondant à la plage d'action que doit commander le Super Knob. Tourner le Super Knob peut donc faire agir les encodeurs entre n'importe quelles valeurs et dans n'importe quel sens (c'est d'ailleurs très joli, ces mouvements coordonnés de LED circulaires…). L'action du Super Knob peut être reproduite par une pédale de modulation (type FC7), histoire de garder les 2 mains libres, ce qui est une bonne idée pour ceux qui jouent du clavier. On peut même lui assigner un CC MIDI (depuis l'OS 1.2) ou le piloter automatiquement par le séquenceur de mouvements.

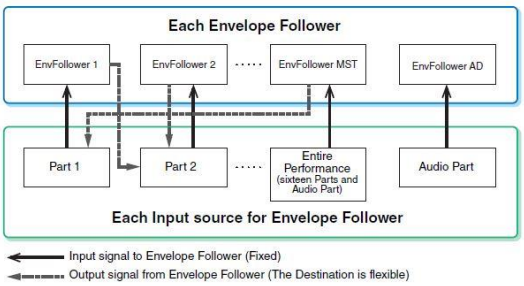
On poursuit la balade au pays des trucs qui bougent par le séquenceur de mouvements. Il s'agit d'un générateur de modulations rythmiques de type séquenceur à pas composé de lignes de modulations, à raison de 4 lignes par partie sonore et 8 lignes maximum pour la Performance entière. Chaque ligne est constituée de 1 à 8 séquences de 1 à 16 pas. L'éditeur, très visuel, permet de s'y retrouver dans cette pléthore de paramètres. Une ligne va pouvoir moduler une destination (à choisir parmi des centaines de paramètres de synthèse ou d'effets, certains par partie, certains globaux) suivant ce qu'on aura entré dans les pas. Et qu'entre-t-on dans les pas ? Grosso modo, une amplitude de modulation (mono ou bipolaire) et une courbe (différents types éditables, allant de lisses à très agités). Pour la ligne, on définit la vitesse de lecture, la synchronisation au tempo, la synchro à la note, la longueur, le bouclage, la fenêtre de vélocité d'activation, le lissage global entre les pas… Le Montage renferme des lignes Presets et 256 mémoires par banque USER (interne/bibliothèque) pour y coller les nôtres. En mode clavier maître, on peut avoir 8 instances de séquenceurs de mouvements qui tournent en même temps. Énorme !



Toujours au chapitre des modulations complexes, la matrice de modulation passe à 16 cordons par partie. Elle s'est considérablement complexifiée depuis les Motif. On dispose de 40 sources potentielles : molettes, pression, ruban, interrupteurs, pédales, 8 encodeurs, 4 lignes du séquenceur de mouvements et 18 suiveurs d'enveloppe (16 parties sonores, partie A/D, Master). La quantité de modulation est ni plus ni moins qu'une courbe entièrement paramétrable en entrée, sortie, polarité, profil… Les destinations peuvent être communes à chaque partie ou cibler différents éléments d'une partie. Il y en a plus de 250, certaines dépendant du moteur de synthèse utilisé : citons les paramètres des 2 effets d'insertion et des 3 effets globaux (réverbe, variation, maître), les départs vers les 2 premiers effets globaux, les

paramètres de synthèse (en descendant jusqu'à l'élément ou l'opérateur suivant le moteur), les 8 encodeurs assignables par partie… Bref, c'est très balaise !

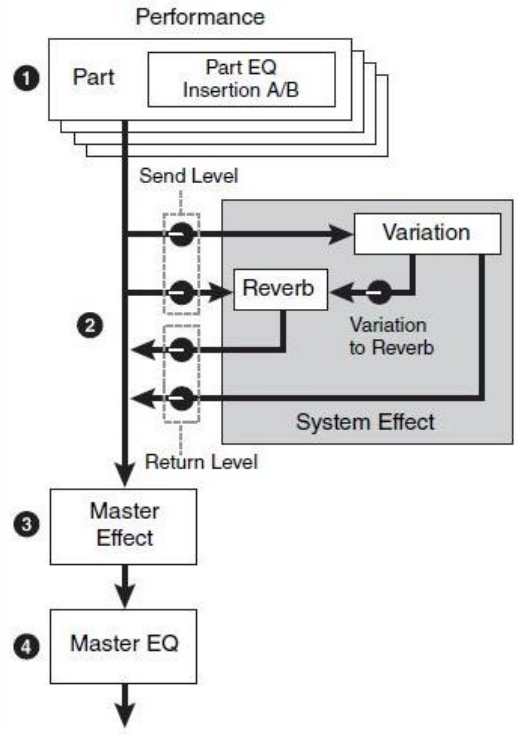
Enfin, signalons la fonction « Envelope Follower », qui transforme un signal audio en signal de contrôle, avec fonction « Auto Beat Sync » (synchronisation automatique du Montage à un signal audio via l'entrée A/D). Pour créer ce signal, on peut utiliser plusieurs sources : la sortie de l'une des 16 parties sonores d'une Performance, la Performance tout entière ou l'entrée audio. Le signal créé devient alors une source de modulations à part entière. Pour une meilleure compréhension de toutes les possibilités d'interaction, nous recommandons de jeter un coup d'œil à la capture d'écran du schéma récapitulatif ci-contre.



7.5.7 Effets colossaux

S'il y a bien un domaine en constant progrès au fil des années dans les synthés-workstations, c'est bien la section d'effets. Le Montage ne déroge pas à la règle. Comme il est en permanence en mode multitimbral, cela simplifie les choses.

Les effets se décomposent en effets de partie (propres à chaque canal) et effets globaux (partagés par tous les canaux). Certains font appel aux remarquables modélisations VCM développées par Yamaha depuis plusieurs années. Chaque partie (16 parties sonores + entrée audio A/D) dispose d'un ensemble EQ 3 bandes + Insertion A + Insertion B + EQ 2 bandes, ce qui nous fait 34 EQ et 34 effets pour bien commencer dans la vie. Les effets d'insertion sont en réalité de puissants multieffets comprenant 76 algorithmes complexes (jusqu'à 24 paramètres) modulables en temps réel : réverbes, délais, ensembles, compresseurs, simulateurs d'ampli, distorsions, EQ, effets destructeurs de signal, effets Beat et effets en cascade. Les effets d'insertion (A, B) peuvent être placé en série (A -> B ou B -> A) ou en parallèle. On peut y connecter chaque élément d'une partie sonore. 8 algorithmes d'effets disposent d'un Side Chain (à partir d'une partie de 1 à 16, du master ou de l'entrée audio externe) : compresseur 376, compresseur classique, compresseur multibande, modulateur en anneau classique, modulateur en anneau dynamique, filtre dynamique, Phaser dynamique, Flanger dynamique.



Un effet vocodeur permet de traiter des sons internes (porteurs) via les entrées audio (modulateur) ; on dispose de 10 bandes, avec compression/gate à l'entrée, décalage des formants, bruit, HPF et gains séparés pour les bandes. Pour nous faire gagner du temps, Yamaha a doté chaque effet d'un certain nombre de presets prêt à l'emploi, merci les gars !

Les effets globaux sont constitués d'un effet de variation (multieffet doté de 76 algorithmes, identiques aux effets d'insertion), d'une unité de réverbe spécialisée (12 algorithmes, parmi lesquels différentes simulations de parties, de plaques et d'ambiances extérieures, certains tirés du SPX2000) et d'un effet maître (15 algorithmes dédiés à la finalisation du signal, tels que distorsion, compression modélisée, compression multibande, destruction sonore…). Chaque partie dispose d'un départ vers les 2 premiers effets, il existe aussi un départ de l'effet

de variation vers l'unité de réverbe. Les retours sont ensuite mélangés au signal sec avec niveaux et panoramiques, avant d'attaquer l'effet maître placé en insert stéréo. En bout de chaîne, il y a encore un EQ maître 5 bandes (Peaking / Shelving pour les bandes centrales, Shelving pour les bandes extrêmes). On frise donc les 40 multieffets dans un Montage, avec une qualité de très haut niveau !

7.5.8 Gros arpégiateur, petit séquenceur

Depuis le premier Motif, Yamaha a démontré qu'il savait incorporer des éléments rythmiques dans ses synthés-workstations. Les arpégiateurs n'ont cessé de progresser et on est bien loin aujourd'hui des modes basiques up & down et Random… Sur le Montage, l'arpégiateur offre 10 000 motifs Presets classés par catégorie, suivant leur destination ou leur mode de jeu : arpèges générés à partir d'une seule note, motifs rythmiques pilotés par des accords, motifs de batterie, modulations de paramètres, séquences hybrides, Mega Voices (motifs utilisant des multi-échantillons complexes d'instruments très réalistes, injouables à la main) … Chaque partie sonore dispose de 8 variations d'arpèges que l'on peut choisir avec les 8 boutons du pavé de droite. On peut lancer l'arpège de différentes manières : tant que les notes sont maintenues, dès que les notes sont jouées ou alternativement.

4 des 8 encodeurs peuvent moduler l'arpégiateur en temps réel : swing, signature temporelle, temps de Gate et vélocité. Les autres paramètres de reproduction sont très nombreux : ordre des notes, bouclage, quantification, limite de note, octaves de transposition d'arpège (-3 à +3), effets aléatoires (déclenchement de bruits liés au jeu d'un instrument, par exemple pour simuler les frettes d'une guitare) … Depuis l'OS 1.2, le Montage permet de créer ses propres arpèges par extraction d'une partie de Song et de les sauvegarder au sein de 256 emplacements utilisateur (en banque interne ou dans chacune des 8 bibliothèques). On choisit pour cela la portion de Song à exporter, le type de notes à générer (suivi, fixe, suivi de la note d'origine) et les pistes de destination dans le motif d'arpège (4 pistes de 16 notes maximum). Pour clore ce paragraphe, signalons qu'en mode clavier maître, on peut avoir 8 instances d'arpèges qui tournent en même temps. Du lourd !

Jusqu'à la version 3, le Montage comprenait de plus un séquenceur MIDI basique de 16 pistes, capable d'enregistrer 130 000 notes dans 64 Songs (la Performance étant liée à la Song). On trouve 40 signatures rythmiques (parmi lesquelles des quaternaires et ternaires), avec une résolution maximale de 480 PPQN. L'enregistrement se faisait au sein d'une Performance, uniquement en temps réel (avec ou sans quantification) et suivant 3 modes : overdub, remplacement ou punch in/out. Il était impossible de boucler pendant l'enregistrement ; pire, il était impossible d'éditer la moindre piste une fois enregistrée, ne serait-ce que changer un pain sur une note. Ce séquenceur était donc plus un mémo ou un lecteur de séquences, puisqu'on peut exporter une Song vers un PC, l'éditer puis la réimporter dans le Montage au format SMF0 ou 1, via un logiciel facilitant grandement les échanges de données, dont nous allons bientôt parler. Signalons que depuis l'OS 1.2, la lecture des Songs peut être bouclée. Bon…

7.5.9 Séquenceur revisité en 2019, mais…

Avant la version 3 (décembre 2019), le Montage intégrait donc un séquenceur Midi basique 16 pistes, capable d'enregistrer 130.000 notes dans 64 Songs (la Performance étant liée à la Song), avec enregistrement uniquement en temps réel au sein d'une Performance (avec ou sans quantification) et suivant 3 modes : Overdub, remplacement ou punch in/out. On ne pouvait ni boucler pendant l'enregistrement, ni éditer la moindre piste une fois enregistrée, ne serait-ce que changer un pain sur une note. On pouvait ensuite exporter une Song vers un PC, l'éditer puis la réimporter dans le Montage au format SMF0 ou 1, via un logiciel facilitant grandement les échanges de données (cf. chapitre suivant). Bon…

Avec l'arrivée de la version 3, le Montage intègre un « Performance Recorder » ; le choix de ce terme, plutôt que séquenceur, nous interpelle quelque part et en dit long sur la résistance de la marque à fournir un véritable séquenceur. Bref, qu'avons-nous cette fois ?

- ✓ La capacité passe à 520.000 notes pour les motifs et 520.000 pour les Songs.
- ✓ Les séquences sont arrangées en 8 sections (Scènes) de 16 pistes, chaque piste pouvant totaliser 256 mesures.
- ✓ On peut enregistrer en mode boucle avec superposition ou effacement, ou encore se placer en mode répétition (jouer sans enregistrer). Tout ceci facilite l'enregistrement de motifs de batterie ou de pistes enchainées les unes après les autres sans interrompre le flux créatif. Il est aussi possible de quantifier, transposer, échanger, copier, coller, séparer des pistes, diviser des pistes drums...
- ✓ On peut aussi ajouter et contrôler des effets en live sur chaque piste, tels que Swing, Vélocité, Gate, roulements.
- ✓ Là où ça se gâte, c'est pour éditer un motif avec un minimum de précision : on peut juste supprimer une note à la volée et c'est tout. Par le moindre éditeur par grille, clavier ou liste déroulante !
- ✓ Les motifs peuvent ensuite être enchainés pour être joués tels quels ou exportés vers le mode Song. Nous avons du mal à comprendre pourquoi Yamaha n'est pas allé au bout de la démarche avec un vrai séquenceur à complètement éditable. C'est ce que tout le monde demande…

7.5.10 Relations extérieures

Le Montage peut recevoir sur 16 canaux MIDI simultanés, chaque partie étant assignée au canal du même numéro, de manière hélas fixe. En émission, le Montage transmet initialement sur le canal de la partie sélectionnée, que ce soit à son générateur interne ou en externe (MIDI DIN et/ou MIDI USB). Mais en activant le mode Master Keyboard, le Montage se transforme en puissant clavier de commandes 8 zones, capable de piloter indifféremment le générateur sonore interne et/ou des modules MIDI externes : les 8 premiers canaux d'une Performance peuvent alors être joués simultanément, en couche, en split, selon la fenêtre de vélocité, avec arpèges et séquences de mouvements multiples. Chaque zone peut aussi transmettre certains messages MIDI (numéros de banques/programmes, tessiture, transposition, commandes physiques), avec filtrage précis des données. Les réglages sont sauvegardés au sein des Performances. C'est donc bien plus puissant que ce qu'on pouvait faire sur un Motif, limité à 4 zones, mais ça n'est pas autant que sur un Kronos ou un PC3K, qui gèrent indifféremment les 16 canaux en émission/réception au sein de la même configuration multitimbrale.

Passons maintenant à l'échange de données : le logiciel « Montage Connect » permet d'échanger les Performances et Songs entre la machine et un ordinateur, soit en autonomie, soit comme plug (VST3/AU). Dans ce dernier cas, on peut transférer directement les séquences pour les éditer dans sa STAN, par exemple Cubase AI 8 livré avec la machine. Il n'est en revanche pas prévu d'éditeur Montage à ce stade.

Pour ce qui est de l'audio, le Montage fonctionne comme une véritable interface audio USB, avec la possibilité d'envoyer jusqu'à 16 canaux stéréo à 44 kHz vers une STAN et d'en recevoir 3 canaux stéréo. On peut même pousser la fréquence à 48/92/192 kHz en émission, mais on est alors limité à 4 canaux stéréo au lieu de 16. Tant qu'on parle d'audio, le Montage ne peut pas échantillonner, mais il peut télécharger des fichiers WAV ou AIFF, avec relecture en 16 ou 24 bit/44 kHz stéréo. Enfin, pour ce qui est des banques sons, le Montage est directement compatible avec les voix des MOTIF XF / XS (et tous les synthés Yamaha compatibles via l'éditeur VST du Motif-XF) pour le moteur AWM2. Pour le moteur FM-X, il faut passer par l'utilitaire FM Converter, qui permet de convertir les fichiers DX7 (toutes générations), TX-802 et TX816 en banques pour Montage. Pour cela, on peut soit utiliser des fichiers (Sysex ou DXC), soit raccorder l'un de ces instruments pour en extraire les données (Web MIDI sous Chrome). Plus d'informations à ce lien.

7.5.11 Conclusion

Le Montage est devenu une station de travail à part entière. Du coup, il est en comparaison directe avec les Kronos, Fantom et Forte. On apprécie que Yamaha ait ajouté des fonctions séquenceur Midi à motifs, faute d'audio et d'échantillonnage. Cependant, on regrette que Yamaha ne soit pas allé jusqu'au bout, en n'autorisant pas l'édition des notes dans les séquences autrement que par une méthode globale capillotractée, présumant toujours que tout le monde préparait ses Songs et ses samples dans un synthé hardware seul. En revanche, le Montage peut importer ces éléments préparés au préalable sur ordinateur sans aucune difficulté. Il intègre deux moteurs de synthèse : l'AWM2, qui n'a jamais aussi bien sonné, et la FM, qui apporte un complément précieux pour tous les amoureux de la synthèse et du beau son. Il dispose de nombreux atouts pour l'expressivité, la nuances et le contrôle, que ce soit avec les mains, les pieds, la bouche ou automatiquement. Il démontre également une très grosse puissance de feu aux rayons polyphonie et multitimbralité. Sa construction est très soignée, tout comme ses éditeurs graphiques. C'est donc une station de travail haut de gamme et parfois un peu complexe. Le professionnel ou l'amateur averti sauront en tirer la quintessence en studio comme sur scène, après un peu d'efforts et un passage sur le site Moessieurs. Compte tenu des améliorations apportées depuis la première version, l'ancienne note de 4 est montée à 4,5, en attendant de pied ferme et de doigts tapoteurs l'édition totale des séquences. Pour toutes ses qualités actuelles, le Award Audiofanzine Valeur Sûre attribué en 2016 est reconduit pour 2019 !

Téléchargez les extraits sonores (format FLAC)

7.5.12 Notre avis : 4,5/5 - Award Valeur sûre 2016

Points forts	Points faibles
✓ Qualité et polyvalence sonores ✓ Qualité audio top niveau ✓ Éditeurs graphiques soignés ✓ 2 moteurs PCM et FM ✓ Mémoire globale colossale ✓ Mémoire Flash pour les samples utilisateur ✓ Polyphonie très confortable ✓ Mouvements sonores complexes ✓ Section d'effets surpuissante ✓ Multitimbralité 16 canaux ✓ Arpégiateur multitimbral 8 canaux ✓ Fonction clavier de commande ✓ Traitement de sources audio externes ✓ Interface MIDI et audio USB multicanal ✓ Intégration à une STAN via Montage Connect ✓ Compatibilité directe avec les Motif XF/XS ✓ Très rapide à l'allumage	✓ Séquenceur MIDI très limité ✓ Pas de sampling direct intégré ✓ Drum kits limités au générateur AWM2 ✓ Parfois complexe à comprendre ✓ Compatibilité DX7 nécessitant un logiciel externe ✓ Pas d'éditeur externe (NDE : Après cet avis, le « Performance Editor » de John Melas est sorti à 75€)

8 Sommaire complet

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

1 DEMARRAGE 5

1.1 OU TROUVER QUOI ? 6
1.2 CONNEXIONS 8
1.2.1 COTE GAUCHE DU PANNEAU ARRIERE 8
1.2.2 COTE DROIT DU PANNEAU ARRIERE 9
1.3 CARACTERISTIQUES PRINCIPALES 11
1.3.1 ENSEMBLE DE VOIX AMELIOREES, POUR DIFFERENTS STYLES MUSICAUX 11
1.3.2 TRAITEMENT ETENDU DES EFFETS 11
1.3.3 SYSTEME « MOTION CONTROL » 12
1.3.4 ARPEGES AMELIORES, COUPLES A LA FONCTION « MOTION SEQUENCER » 12
1.3.5 FONCTIONS DE PERFORMANCE EN LIVE 12
1.3.6 INTERFACE UTILISATEUR 12
1.3.7 CLAVIER EXPRESSIF 13
1.3.8 CONNECTIVITE 13
1.4 QUICK START 14
1.4.1 STRUCTURE ET ORGANISATION DES « PERFORMANCES » 14
1.4.1.1 Trois Types de « partie » 14
1.4.1.2 Deux types de « Performance » 15
1.4.1.3 Quatre Types de Banques 15
1.4.1.4 Quelle banque utiliser et quand ? 16
1.4.1.4.1 Généralités 16
1.4.1.4.2 Quatre types de fichiers de sauvegarde 17
1.4.1.4.3 Détails sur la zone LIBRARY 19
1.4.1.4.4 AVERTISSEMENTS et conseils 21
1.4.2 SELECTION D'UNE « PERFORMANCE » 21
1.4.3 JEU AU CLAVIER 23
1.4.3.1 Écran « Performance Play » 24
1.4.3.2 Activation/désactivation d'une partie : MUTE / SOLO 24
1.4.3.2.1 Par la touche PERFORMANCE CONTROL et les touches « **A** » 1–16 25
1.4.3.2.2 Par la touche PART CONTROL et les touches « **A** » 1–16 26
1.4.3.3 Fonction « Arpeggio » 27
1.4.3.4 Fonction « Motion Sequencer » 28
1.4.3.5 Modifier le son 30
1.4.3.5.1 Modifier le son avec les « contrôleurs » 30
1.4.3.5.2 Modifier le son avec les « Potentiomètres » (Simplification/Clarification du § 2.7 à poursuivre) 31
1.4.3.5.3 Modifier le son avec le « Super Knob » 32
1.4.3.5.1 Modifier le son de plusieurs parties FM-X par « Smart Morph » (Firmware 3.5) 33
1.4.3.6 « Mixing » 34
1.4.3.7 Utilisation de la fonction « Scene » 35
1.4.4 PAGES « LIVE SET » 37
1.4.4.1 Enregistrement d'une performance dans une liste de « Live Set » à l'écran 37
1.4.4.2 Tri des performances enregistrées dans un « Live Set » 38
1.4.4.3 Navigation entre performances dans une page « Live Set » avec le sélecteur au pied « Footswitch » 39

1.4.4.4 Combiner « Song », « Pattern » et fichier audio dans un « Live Set » (Firmware 3.0) 39
1.4.4.5 Lecture de « Song », « Pattern » et fichier audio à partir de l'écran « Live Set » (Firmware 3.0) 40
1.4.5 ÉDITION DES REGLAGES 41
1.4.5.1 Édition de performance : « Performance Edit » 41
1.4.5.1.1 Opérations de base d'édition d'une « Performance » 41
1.4.5.1.2 Stockage de « Performance » en mémoire interne 42
1.4.5.2 Édition de « Partie » 42
1.4.5.2.1 Édition de partie normale « AWM2 » 43
1.4.5.2.2 Édition de partie normale « FM-X » 43
1.4.5.2.3 « Drum Part Edit » 44
1.4.5.2.4 Principe d'édition de « Partie » 44
1.4.5.3 Édition d'« effet de partie » 45
1.4.5.4 « Split », « Layer » et « Arpeggio » 47
1.4.5.5 Combiner plusieurs parties dans une nouvelle « Performance » 48
1.4.5.5.1 Sélection d'une « Performance » 49
1.4.5.5.2 Reproduction de plusieurs parties ensemble : « Layer » 49
1.4.5.5.3 Parties réparties sur 2 zones du clavier : « Split » 50
1.4.5.5.4 Modification de la plage de notes de la partie partagée d'une octave inférieure 51
1.4.5.5.5 Edition d'arpège pour chaque partie 52
1.4.5.6 Ajouter une partie rythmique à la Performance : « Rhythm Pattern » (Firmware 3.0) 53
1.4.5.6.1 Ajout d'une partie rythmique (de façon simple) 53
1.4.5.6.2 Réglage de « Envelope Follower » 54

2 MANUEL UTILISATEUR 55

2.1 PANNEAU DE COMMANDE 56
2.1.1 PANNEAU GAUCHE 56
2.1.2 PANNEAU DROIT 60
2.1.2.1 Cadran et boutons de navigation 60
2.1.2.2 Sections 31 à 49 61
2.1.2.2.1 Sections 31 à 42 du panneau 62
2.1.2.2.2 Section 43 : boutons « **A** » 1-16 64
2.1.2.2.3 Section 44 : Boutons « **B** » 1-8 65
2.1.2.2.4 Section 45 : Boutons « **C** » 1-8 65
2.1.2.2.5 Sections 46 à 49 du panneau 66
2.2 INSTALLATION 67
2.2.1 ALIMENTATION 67
2.2.2 CONNEXION DE HAUT-PARLEURS OU D'UN CASQUE 67
2.2.3 MISE SOUS TENSION DU SYSTEME 68
2.3 FONCTION DE MISE HORS TENSION AUTOMATIQUE : « AUTO POWER OFF » 69
2.3.1 REGLAGE DE LA FONCTION « AUTO POWER OFF » 69
2.3.2 DESACTIVATION DE LA FONCTION « AUTO POWER OFF » (METHODE SIMPLE) 69
2.4 REGLAGE DE LA SORTIE DE VOLUME PRINCIPAL : MASTER VOLUME 70
2.5 REINITIALISATION DES REGLAGES : « INITIALIZE ALL DATA » 70
2.6 PRINCIPE D'UTILISATION ET ECRANS 71
2.6.1 CONFIGURATION DE L'ECRAN TACTILE 71
2.6.1.1 Écran « Live Set » 71
2.6.1.2 Ecran « Performance Play » 72
2.6.2 DEPLACEMENT DU CURSEUR 73

2.6.3 MODIFICATION DES VALEURS DE PARAMETRE 73
2.6.4 SAISIE DE CARACTERES POUR ATTRIBUER UN NOM 74
2.6.5 SAISIE A L'AIDE DES « TOUCHES DU CLAVIER » ET DU « PAVE NUMERIQUE A L'ECRAN » 74
2.7 GUIDE DE REFERENCE RAPIDE 76
2.7.1 SELECTION D'UNE « PERFORMANCE » 76
2.7.1.1 Structure et organisation des « Performances » (Cf. § 1.4.1 ci-dessus) 76
2.7.1.2 Sélection d'une performance 76
2.7.1.2.1 Utilisation de la fonction « Category Search » 77
2.7.1.2.2 Sélection d'une performance de la mémoire « Live Set » 80
2.7.1.2.3 Défilement des « Performances » 82
2.7.2 JEU AU CLAVIER 83
2.7.2.1 Écran « Performance Play » 84
2.7.2.2 Activation/désactivation d'une partie : MUTE / SOLO 85
2.7.2.2.1 Activation/désactivation de parties : MUTE 86
2.7.2.2.1.1 Par le bouton **PERFORMANCE CONTROL** 86
2.7.2.2.1.2 Par le bouton **PART CONTROL** 86
2.7.2.2.2 Isolement d'une partie spécifique : SOLO 87
2.7.2.3 Utilisation de la fonction « Arpeggio » 88
2.7.2.3.1 Activation/désactivation Globale de la fonction « Arpeggio » 88
2.7.2.3.2 Modification du type d'arpège 89
2.7.2.3.3 Activation/désactivation individuellement pour chaque partie des arpèges 89
2.7.2.4 Fonction « Motion Sequencer » 90
2.7.2.4.1 Activation/désactivation Globale de « Motion Sequencer » 90
2.7.2.4.2 Modification des types « Motion Sequencer » 91
2.7.2.4.3 Activation/désactivation individuellement pour chaque partie de « Motion Sequencer » 91
2.7.2.5 Modifier le son 93
2.7.2.5.1 Modifier le son avec les « contrôleurs » (Cfr. § 1.4.3.5.1 ci-dessus) 93
2.7.2.5.2 Modifier le son avec les « Potentiomètres » (Cf. § 1.4.3.5.2 ci-dessus.) 93
2.7.2.5.3 Modifier le son avec le **Super Knob** (Cg. § 1.4.3.5.3 ci-dessus) 93
2.7.2.6 Mixage (Cf. § 1.4.3.6 ci-dessus) 94
2.7.2.7 Utilisation de la fonction « Scene » (Cf. § 1.4.3.7 ci-dessus) 94
2.7.3 CREATION DE « LIVE SETS » PERSONNALISES 95
2.7.3.1 Enregistrement d'une performance dans une liste « Live Set » (Cf. § 1.4.4.1 ci-dessus) 95
2.7.3.2 Tri des performances enregistrées dans « Live Set » (Cf. § 1.4.4.2 ci-dessus) 95
2.7.3.3 Navigation entre les performances dans une page « Live Set » à l'aide du sélecteur au pied (CF. § 1.4.4.3 ci-dessus) 95
2.7.4 ÉDITION DES REGLAGES 95
2.7.4.1 Édition de « Performance » (Cf. § 1.4.5.1 ci-dessus) 96
2.7.4.2 Édition de « Partie » (CF. § 1.4.5.2 ci-dessus) 96
2.7.4.3 Édition d'effet de partie (CF. § 1.4.5.3 ci-dessus) 96
2.7.4.4 « Split », « Layer » et « Arpeggio » (Cf. § 1.4.5.4 ci-dessus) 96
2.7.4.5 Création d'une « Performance » en combinant plusieurs parties (Cf. § 1.4.5.5 ci-dessus) 96
2.7.4.6 Fonction « Rhythm Pattern » (Cf. § 1.4.5.6 ci-dessus) 96
2.8 ENREGISTREMENT ET REPRODUCTION MIDI & AUDIO : SEQUENCEUR / ENREGISTREUR 97
2.8.1 TERMINOLOGIE 97
2.8.2 ENREGISTREMENT MIDI : « PERFORMANCE RECORDER » & « PATTERN SEQUENCER » 98
2.8.2.1 « Performance Recorder » 98
2.8.2.2 « Pattern Sequencer » (Firmware 3.0) 101
2.8.2.2.1 « Play / Rec » 101
2.8.2.2.1.1 Lecture / Attente de lecture 101
2.8.2.2.1.2 Attente d'un nouvel enregistrement 103
2.8.2.2.1.3 Recording 103

2.8.2.2.1.4 Re-Recording 104
2.8.2.2.2 « Overview » 105
2.8.2.2.3 « Note » 105
2.8.2.2.3.1 « Quantize » 106
2.8.2.2.3.2 « Velocity » 107
2.8.2.2.3.3 « Gate Time » 107
2.8.2.2.3.4 « Cresc. » (Crescendo) 108
2.8.2.2.3.5 « Transpose » 109
2.8.2.2.3.6 « Roll » 109
2.8.2.2.4 « Track » 110
2.8.2.2.4.1 « Copy » 110
2.8.2.2.4.2 « Exchange » 111
2.8.2.2.4.3 « Mix » 112
2.8.2.2.4.4 « Append » 112
2.8.2.2.4.5 « Split » 113
2.8.2.2.4.6 « Clear » 114
2.8.2.2.4.7 « Divide Drum Tr » 114
2.8.2.2.5 « Song / Event » 115
2.8.2.2.5.1 « Get Phrase » 115
2.8.2.2.5.2 « Put Phrase » 115
2.8.2.2.5.3 « Erase Event » (Firmware 3.5) 116
2.8.2.2.6 « User Arp » (User Arpeggio) 117
2.8.2.2.7 « Play FX » (Play Effect) 118
2.8.2.2.8 « Chain » 119
2.8.2.3 Lecture de morceau 120
2.8.3 ENREGISTREMENT DE PERFORMANCE EN AUDIO : AUDIO RECORDER 121
2.8.4 REPRODUCTION D'UN FICHIER AUDIO 122
2.9 UTILISATION DE L'INSTRUMENT EN TANT QUE CLAVIER PRINCIPAL : « ZONE » 123
2.10 RACCORDEMENT D'UN MICROPHONE OU D'UN EQUIPEMENT AUDIO 125
2.11 REGLAGES GENERAUX DU SYSTEME DANS L'ECRAN « SETTINGS » 127
2.11.1 AFFICHER LE NUMERO DE VERSION DE FIRMWARE 127
2.11.2 CONFIGURATION DES TACHES EXECUTEES AUTOMATIQUEMENT A LA MISE SOUS TENSION 127
2.11.3 REGLAGE DU COMPORTEMENT DES VOYANTS LIES AUX TOUCHES 127
2.11.4 ACTIVATION/DESACTIVATION DE DIFFERENTES FONCTIONS 128
2.11.5 MODIFICATION DE L'ACCORD PRINCIPAL 129
2.11.6 MODIFICATION DE LA « COURBE DE VELOCITE » 129
2.12 RACCORDEMENT D'INSTRUMENTS MIDI EXTERNES 131
2.12.1 CONTROLE DU MONTAGE A PARTIR D'UN CLAVIER MIDI OU SYNTHETISEUR EXTERNE 131
2.12.2 CONTROLE D'UN CLAVIER MIDI OU D'UN SYNTHETISEUR EXTERNE A PARTIR DU MONTAGE 132
2.13 UTILISATION D'UN ORDINATEUR CONNECTE 133
2.13.1 CONNEXION A UN ORDINATEUR 133
2.13.1.1 Précautions pour d'utilisation de la borne USB TO HOST 135
2.13.1.2 Canaux MIDI et ports MIDI 135
2.13.1.3 Canaux audio 136
2.13.2 CREATION D'UN MORCEAU A L'AIDE D'UN ORDINATEUR 136
2.14 SAUVEGARDE/CHARGEMENT DE DONNEES 138
2.14.1 ENREGISTREMENT DE DONNEES « .X7U » SUR UN PERIPHERIQUE DE MEMOIRE FLASH USB 138
2.14.2 CHARGEMENT DE DONNEES « .X7U / .X8U » DEPUIS UN PERIPHERIQUE DE MEMOIRE FLASH USB 139
2.14.3 PRECAUTIONS A PRENDRE EN CAS D'UTILISATION DE LA BORNE USB TO DEVICE 140
2.14.3.1 Périphériques USB compatibles 140
2.14.3.2 Connexion d'un périphérique USB 140
2.14.4 UTILISATION DE LECTEURS FLASH USB 141

2.15 FONCTIONS SECONDAIRES ACCESSIBLES PAR LA TOUCHE SHIFT 142
2.16 MESSAGES DE L'AFFICHEUR 143
2.17 NOUVEAUTES DES FIRMWARES SUCCESSIFS D'APRES « MOESSIEURS » 146
2.17.1 FIMWARE 1.5 146
2.17.1.1 Cinq nouveaux effets 146
2.17.1.1.1 « Rotary Speaker 2 » 147
2.17.1.1.2 « Uni Comp Down » 147
2.17.1.1.3 « Uni Comp Up » 148
2.17.1.1.4 « Parallel Comp » 149
2.17.1.1.5 « Presence » 150
2.17.1.2 52 nouvelles performances 152
2.17.1.3 Trois nouvelles pages « Live Set Preset » 153
2.17.1.4 Fonction « Favorite » 154
2.17.1.5 Fonction « Param with part » 154
2.17.1.6 Home : pavé « View » 155
2.17.1.7 « Super Knob Link » 160
2.17.1.8 USB Input Volume 161
2.17.1.9 « Scene Control Change » 162
2.17.1.10 « Live Set Font » 163
2.17.1.11 « Backup File » 164
2.17.1.12 « Part Switch » 165
2.17.1.13 Nommer les **encodeurs Assignables** 166
2.17.1.14 En bonus 170
2.17.1.15 Vidéos 171
2.17.2 FIMWARE 1.6 172
2.17.2.1 Huit nouvelles performances 172
2.17.2.2 Nouveaux Effets 172
2.17.2.2.1 Paramètres de l'écran ci-dessus : 173
2.17.2.2.2 Paramètres de l'écran « Super Knob » 175
2.17.2.2.3 Common/Audio Edit : Control Assign 176
2.17.3 FIMWARE 2.0 178
2.17.3.1 99 nouvelles performances : 178
2.17.3.2 Liste des 99 nouvelles performances et la gestion des MSB/LSB : 179
2.17.3.3 Chargement des performances à 4 parties du Motif XS/XF et du MoXF : 180
2.17.3.4 128 emplacements Song 180
2.17.3.5 « User Phrase Auditions » 181
2.17.3.6 Faciliter l'assignation du **Super Knob** 181
2.17.3.7 Sélection du pavé « Live Set » de votre choix au démarrage du Montage : 182
2.17.3.8 Taille de police appliquée aux « Category name et « Sub Category name » 183
2.17.3.9 Conserver le tempo de la performance en cours en passant sur une autre performance 184
2.17.3.10 Conserver le volume A/D input de la performance en cours en changeant de performance 185
2.17.3.11 Ajout de raccourcis sur l'écran « Envelope Follower » pour ouvrir le « Control Assign » dédié 185
2.17.3.12 Modification de la page « Control Assign » 185
2.17.3.13 Amélioration de l'affichage de la page « Overview » 186
2.17.3.14 Accès direct au Click Settings 186
2.17.3.15 Autres améliorations et conseil pour la mise à jour 187
2.17.3.16 Editeurs de John Melas 187
2.17.3.17 Mise à jour des fichiers de définition d'instruments pour Cubase, Sonar et Digital Performer 188
2.17.3.18 Vidéos des nouveautés 188

2.17.4 FIMWARE 2.5 189
2.17.4.1 512 nouvelles performances PRESETS : Catégorie « Motif XF » 190
2.17.4.2 Fonction « DAW Remote » 194
2.17.4.3 « Arp Rec » : enregistrement des arpèges : 201
2.17.4.4 « Center Note » 203
2.17.4.5 « Key Setting » 203
2.17.4.6 Assignation facilité des encodeurs assignables « Common » à une destination 205
2.17.4.7 Fonction « Panel Lock » 206
2.17.4.8 Précisions sur l'opération de mise à jour 207
2.17.5 FIMWARE 3.0 208
2.17.5.1 Mode « Pattern », le retour 208
2.17.5.1.1 En préambule 209
2.17.5.1.2 Comment enregistrer un « Pattern » 209
2.17.5.1.2.1 Réglages disponibles 210
2.17.5.1.2.2 Mode répétition 211
2.17.5.1.2.3 Effacement de notes spécifiques 211
2.17.5.1.3 « Pattern Play » 212
2.17.5.1.4 Lier la « Performance » à votre « Pattern » 212
2.17.5.1.5 Naviguez dans vos « Pattern » ou « Song » 213
2.17.5.1.6 Associer votre « Pattern » à un « Live Set » 214
2.17.5.1.7 Edit/Job 215
2.17.5.1.7.1 Fonctions Undo / Redo 216
2.17.5.1.7.2 Les autres écrans 216
2.17.5.1.7.3 « Note » 217
2.17.5.1.7.3.1 « Quantize » 218
2.17.5.1.7.3.2 « Velocity » 218
2.17.5.1.7.3.3 « Gate Time » 219
2.17.5.1.7.3.4 « Cresc. » 220
2.17.5.1.7.3.5 « Transpose » 220
2.17.5.1.7.3.6 « Roll » 220
2.17.5.1.7.3.7 « Track » 221
2.17.5.1.7.3.8 « Copy » 221
2.17.5.1.7.3.9 « Exchange » 222
2.17.5.1.7.3.10 « Mix » (Mixage de piste) 222
2.17.5.1.7.3.11 « Append » 223
2.17.5.1.7.3.12 « Split » 223
2.17.5.1.7.3.13 « Track Clear » 224
2.17.5.1.7.3.14 « Divide Drum Track » 224
2.17.5.1.7.3.15 « Song » 224
2.17.5.1.7.3.16 « Get Phrase » import de données depuis le mode « Song » vers le « Pattern » 224
2.17.5.1.7.3.17 « Put Phrase » export de données « Pattern » vers le mode « Song » 225
2.17.5.1.7.3.18 « User Arp » 225
2.17.5.1.7.3.19 Play FX : Ecran « Play FX1 » 226
2.17.5.1.7.3.20 « Quantize » (Quantification) 226
2.17.5.1.7.3.21 Ecran « Play FX2 » 228
2.17.5.1.7.3.22 « Normalize play FX » 228
2.17.5.1.7.3.23 « Chain » 228
2.17.5.1.8 « Live Set » : lecture directe de fichiers Audio et de vos « Song » depuis votre clef usb 229
2.17.5.1.8.1 Assigner un fichier Audio à un « Live set » : 229
2.17.5.1.8.2 Assigner une « Song » à un « Live Set » 231
2.17.5.2 Gestion des « Super Knob Link » pour chaque « Scene Memory » 232
2.17.5.3 Gestion des « Keyboard Control » pour chaque « Scene Memory » 233

2.17.5.4 Trois nouveaux Types d'effets 236
2.17.5.4.1 Type d'Effet « Wave Folder » : 236
2.17.5.4.2 Type d'effet « Ladder Filter » : deux déclinaisons 237
2.17.5.4.3 Type d'effet « VCM Mini booster » (Autre Effet « Ladder Type ») 238
2.17.5.5 High speed LFO 240
2.17.5.6 Mode MIDI I/O Hybrid 241
2.17.5.7 Connexion MIDI via le port USB to Device 243
2.17.5.8 « Rhythm Pattern » 246
2.17.5.9 Arrêt du jeu avec Arpège 249
2.17.5.10 Touche **Exit** pour revenir à l'écran d'accueil « Performance » (HOME) 249
2.17.5.11 Global micro Tuning 249
2.17.5.12 « Category Search » 250
2.17.5.13 AUDITION LOOP OFF 251
2.17.5.14 « Live Set » dernier pavé disponible 251
2.17.5.15 52 nouvelles « performances » et 16 nouveaux « Live Set » 252
2.17.5.16 Mise à jour des Logiciels de John Melas 253
2.17.5.16.1 « Montage Waveform Editor » 253
2.17.5.16.2 « Performance Editor » 255
2.17.5.16.3 « Live Set Editor » 258
2.17.6 FIMWARE 3.5 259
2.17.6.1 Nouvelles Performances 259
2.17.6.2 Smart Morph FM-X les basiques 259
2.17.6.2.1 « View » 261
2.17.6.2.2 Smart Morph et écran « Play » 261
2.17.6.2.3 « Edit » 262
2.17.6.2.4 « Analyze » 264
2.17.6.2.5 Super Knob 265
2.17.6.2.6 Ecran « Job » 266
2.17.6.2.7 Attribute Smart Morph 267
2.17.6.3 Améliorations apportées au mode « Pattern » 267
2.17.6.3.1 Enregistrement, reproduction 268
2.17.6.3.2 « Overdub » 268
2.17.6.3.3 Song/Event : « Get Phrase » 268
2.17.6.3.4 Song/Event : « Erase Event » 268
2.17.6.3.5 Play FX 269
2.17.6.3.6 Ajout de la possibilité d'activer le Chainage des Scene depuis l'écran Pattern Play et dans un Live Set 269
2.17.6.3.7 Undo/Redo : 270
2.17.6.4 Améliorations des contrôles 270
2.17.6.4.1 Raccourcis du flux de signaux 271
2.17.6.4.2 Local Control 272
2.17.6.5 Utilisation du sélecteur au pied pour régler le tempo 272
2.17.6.6 Réglage de l'affichage du nom de la part après le démarrage 272
2.17.6.7 Modification des caractéristiques pour les Note Limit lorsqu'un fichier WAVE ou AIFF est chargé dans un Drum Kit 273
2.17.6.8 Amélioration de la résolution de la variation de hauteur de ton via le pitch bend 273
2.17.6.9 Mise à jour de MONTAGE Connect et MODX Connect 273
2.17.6.10 OS 3.50 Montage point particulier : Importation de fichiers MODX. 274
2.17.7 FIRMWARE 3.51 274
2.18 MISE A JOUR DU FIRMWARE 276
2.19 DEPANNAGE 277
2.19.1 L'ECRAN TACTILE NE REPOND PAS CORRECTEMENT. 277

2.19.2 AUCUN SON N'EST PRODUIT. 277
2.19.3 LA PRISE A/D INPUT NE PRODUIT AUCUN SON 279
2.19.4 LA REPRODUCTION SE POURSUIT SANS INTERRUPTION 280
2.19.5 SON DEFORME 280
2.19.6 LE SON EST COUPE 280
2.19.7 UNE SEULE NOTE EST EMISE A LA FOIS 281
2.19.8 LA HAUTEUR DE TON OU LES INTERVALLES SONT INCORRECTS 281
2.19.9 AUCUN EFFET N'EST APPLIQUE 282
2.19.10 IMPOSSIBLE DE LANCER L'ARPEGE 282
2.19.11 IMPOSSIBLE D'ARRETER L'ARPEGE 283
2.19.12 LE MORCEAU NE DEMARRE PAS, MEME LORSQUE VOUS APPUYEZ SUR LA TOUCHE ► (LECTURE) 283
2.19.13 LE MORCEAU NE PEUT ETRE ENREGISTRE 283
2.19.14 LA COMMUNICATION DES DONNEES ENTRE L'ORDINATEUR ET LE MONTAGE NE FONCTIONNE PAS 283
2.19.15 LA TRANSMISSION ET LA RECEPTION DE DONNEES MIDI NE FONCTIONNENT PAS 283
2.19.16 IL EST IMPOSSIBLE DE SAUVEGARDER LES DONNEES SUR UN PERIPHERIQUE DE MEMOIRE FLASH USB 284
2.19.17 DES POINTS NOIRS (ETEINTS) OU BLANCS (TOUJOURS ALLUMES) APPARAISSENT SUR L'ECRAN LCD 284
2.20 CARACTERISTIQUES TECHNIQUES 285

3 MANUEL DE REFERENCE 286

3.1 STRUCTURE DE BASE 286
3.1.1 LES 8 BLOCS FONCTIONNELS 286
3.1.2 BLOC « GENERATEUR DE SONS » 288
3.1.2.1 « Performances » 288
3.1.2.2 Structure des « parties » d'une performance 288
3.1.2.3 « Parties » 288
3.1.2.4 Parties normales (AWM2 ou FM-X) et parties de batterie 289
3.1.2.4.1 Parties normales AWM2 289
3.1.2.4.2 Parties normales FM-X 290
3.1.2.4.3 Parties de batterie 291
3.1.2.5 « Expanded Articulation » XA 291
3.1.2.6 « Motion Control System » 292
3.1.2.7 Structure de « Motion Control System » 293
3.1.2.8 « Éléments », « Drum Keys » et « opérateurs » 293
3.1.2.8.1 « Oscillator » 294
3.1.2.8.2 « Pitch » (Hauteur de ton) 294
3.1.2.8.3 « Filter » 294
3.1.2.8.4 « Amplitude » 295
3.1.2.8.5 « LFO » : Oscillateur à basse fréquence 295
3.1.2.8.6 Polyphonie maximale 295
3.1.3 BLOC ENTREE A/N 297
3.1.4 BLOC « SEQUENCER » 297
3.1.5 BLOC « ARPEGGIO » 298
3.1.5.1 Catégories d'arpège : « Main » 298
3.1.5.2 Sous-catégories d'Arpège : « Sub » 298
3.1.5.3 Nom du type d'arpège 299
3.1.5.4 Réglages liés aux arpèges 300
3.1.5.4.1 Activation/désactivation de la reproduction de l'arpège 301
3.1.5.4.2 Utilisation des boutons pour contrôler les arpèges 301
3.1.5.4.3 Phrases accentuées 301
3.1.5.4.4 Fonction « Random SFX » 302

3.1.5.5 Types de reproduction de l'arpège 302
3.1.5.5.1 Arpèges pour parties normales 302
3.1.5.5.2 Arpèges pour parties de batterie 303
3.1.5.5.3 Arpèges contenant essentiellement des événements non liés aux notes 304
3.1.6 BLOC « MOTION SEQUENCER » 305
3.1.6.1 Activation/désactivation 306
3.1.6.2 Utilisation des potars 307
3.1.6.3 Édition de séquence de mouvements 307
3.1.6.4 Paramètres 307
3.1.7 BLOC « EFFECT » 308
3.1.7.1 Structure des effets 308
3.1.7.1.1 Effets système : « Variation » et « Reverb » 308
3.1.7.1.2 Effets d'« insertion » 308
3.1.7.1.3 « Master Effect » 308
3.1.7.1.4 « Element EQ » (Égaliseur d'élément) 308
3.1.7.1.5 Part EQ (Égaliseur de partie) 309
3.1.7.1.6 « Master EQ » 309
3.1.7.2 Connexion d'effets 310
3.1.7.3 À propos de l'effet « Vocoder » 310
3.1.8 BLOC « ENVELOPE FOLLOWER » 312
3.1.9 BLOC « CONTROLLER » 313
3.1.9.1 Clavier 313
3.1.9.2 Molette de variation de ton 313
3.1.9.3 Molette de modulation 314
3.1.9.4 Contrôleur de ruban 314
3.1.9.5 Sélecteurs affectables 314
3.1.9.6 Boutons/Curseurs de commande 314
3.1.9.7 Le **Super Knob** 315
3.1.10 MEMOIRE INTERNE 315
3.1.10.1 Mémoire prédéfinie : PRESET 316
3.1.10.2 Tampon d'édition 316
3.1.10.3 Mémoire utilisateur : USER 316
3.1.10.4 Tampon de rappel et tampon de comparaison 316
3.2 REFERENCES 317
3.2.1 BARRE DE NAVIGATION DE L'ECRAN TACTILE 317
3.2.2 ECRAN « PERFORMANCE PLAY » 319
3.2.2.1 Onglet « Home » 319
3.2.2.1.1 Affichage des éléments 321
3.2.2.1.2 Affichage des « Drum Keys » 321
3.2.2.1.3 Affichage des algorithmes 321
3.2.2.1.4 Affichage des parties – notes 322
3.2.2.1.5 Affichage des vélocités – notes 322
3.2.2.2 Onglet « Motion Control » 323
3.2.2.2.1 Page « Overview » 323
3.2.2.2.2 Page « Quick Edit » 325
3.2.2.2.2.1 Avec « Part » = « Common » 325
3.2.2.2.2.2 Avec « Part » = « Part 1 – 16 » 329
3.2.2.2.3 Page « Arpeggio » 331
3.2.2.2.3.1 Avec « View » = « Common » 332
3.2.2.2.3.2 Avec« View » = « Number » 333
3.2.2.2.3.3 Avec « View » = « Range » 333
3.2.2.2.4 Page « Motion Seq » 334

3.2.2.2.5 Page « Super Knob » 335
3.2.2.2.6 Page « Knob Auto » 336
3.2.2.3 Onglet « Mixing » 340
3.2.2.3.1 Avec l'une des « parties 1 – 16 » sélectionnée 341
3.2.2.3.2 Avec réglage « Mute/Solo » sélectionné 341
3.2.2.3.3 Avec « Kbd Ctrl » (Commande de clavier) sélectionné 341
3.2.2.3.4 Avec réglage « AD » (Partie audio) ou « Digi » (partie numérique) sélectionné 342
3.2.2.3.5 Avec « Mst » (Partie principale) sélectionné 343
3.2.2.4 Onglet « Scene » 344
3.2.2.4.1 Page « Arp/Motion Seq » sélectionné et 2 sélecteur « Memory » pour « Arp » / « Motion Seq » sur « On » 345
3.2.2.4.2 Onglet « Super Knob » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On » 345
3.2.2.4.3 Onglet « Mixing 1 » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On » 345
3.2.2.4.4 Onglet « Mixing 2 » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On » 346
3.2.2.4.5 Onglet « AEG » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On » 346
3.2.2.4.6 Onglet « Arp/MS FX 1 » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On » 347
3.2.2.4.7 Onglet « Arp/MS FX 2 » sélectionné et sélecteur « Memory » correspondant sur « On » 347
3.2.2.4.8 Onglets « Super Knob » et Sélecteur « Link » sur « On » (Firmware 3.0) 348
3.2.2.5 Onglet « Play/Rec » 350
3.2.2.5.1 Ecran « MIDI » 350
3.2.2.5.1.1 Reproduction et attente de reproduction 350
3.2.2.5.1.2 Enregistrement et attente d'enregistrement 351
3.2.2.5.1.1 Put Track to Arpeggio (Transférer piste dans arpège) 352
3.2.2.5.2 Ecran « AUDIO » 354
3.2.2.5.2.1 Reproduction et attente de reproduction 354
3.2.2.5.2.2 Enregistrement et attente d'enregistrement 355
3.2.2.6 Onglet « Smart Morph » (Firmware 3.5) 355
3.2.2.6.1 « Play » 356
3.2.2.6.2 « Edit » 357
3.2.2.6.3 « Analyze » 358
3.2.2.6.4 « Super Knob » 360
3.2.2.6.5 « Job » 360
3.2.3 GENERALITES SUR « PART EDIT » 361
3.2.4 « NORMAL PART AWM2 EDIT » 362
3.2.4.1 « Element Common Edit » 362
3.2.4.1.1 « Part Settings » 362
3.2.4.1.1.1 Ecran « General » 362
3.2.4.1.1.2 Ecran « Pitch » 365
3.2.4.1.1.3 Ecran « Zone Settings » 366
3.2.4.1.1.4 Ecran « Zone Transmit » 368
3.2.4.1.2 « Effect » 371
3.2.4.1.2.1 Ecran « Routing » 371
3.2.4.1.2.2 Ecran « Ins A / Ins B » (Effet d'insertion) 373
3.2.4.1.2.3 Ecran « Part Equalizer » 373
3.2.4.1.3 « Arpegio » 376
3.2.4.1.3.1 Ecran « Common » 376
3.2.4.1.3.2 Ecran « Individual » 379
3.2.4.1.3.3 Ecran « Advanced » 380
3.2.4.1.3.4 Copie ou échange d’arpèges 381
3.2.4.1.4 « Motion Seq » 382

3.2.4.1.4.1 Ecran « Common » 382
3.2.4.1.4.2 Ecran « Lane » 384
3.2.4.1.4.1 Copier ou échanger les paragmètres de « Motion Sequence » 388
3.2.4.1.5 « Mod/Control » 389
3.2.4.1.5.1 Ecran « Part LFO » 389
3.2.4.1.5.2 Ecran « Control Assign » 391
3.2.4.1.5.3 Ecran « Receive SW » 394
3.2.4.2 « Element Edit » 397
3.2.4.2.1 Ecran « Osc/Tune » 397
3.2.4.2.2 Ecran « Pitch EG » 401
3.2.4.2.3 « Filter » 403
3.2.4.2.3.1 Ecran « Type » 403
3.2.4.2.3.2 Ecran « Filter EG » 407
3.2.4.2.3.3 Ecran « Filter Scale » 409
3.2.4.2.4 « Amplitude » 410
3.2.4.2.4.1 Ecran « Level Pan » 410
3.2.4.2.4.2 Ecran « Amp EG » (Amplitude EG) 411
3.2.4.2.4.3 Ecran « Scale » (« Amplitude Scale ») 413
3.2.4.2.5 Ecran « Element LFO » 414
3.2.4.2.6 Ecran « Element EQ » 415
3.2.4.2.6.1 Avec « EQ Type » = « 2 Band » 415
3.2.4.2.6.2 Avec « EQ Type » = « P.EQ » 416
3.2.4.3 « Element All » 418
3.2.4.3.1 Ecran « Osc » 418
3.2.4.3.2 Ecran « Balance » 419
3.2.5 « DRUM PART EDIT » 420
3.2.5.1 « Key Common Edit » 420
3.2.5.1.1 « Part Settings » 420
3.2.5.1.1.1 Ecran « General » 420
3.2.5.1.1.2 Ecran « Zone Settings » 422
3.2.5.1.1.3 Ecran « Zone Transmit » 422
3.2.5.1.2 « Effect » 422
3.2.5.1.2.1 Routing 422
3.2.5.1.2.2 Effets d'insertion : Ecran « Ins A / Ins B » 425
3.2.5.1.2.3 Ecran « EQ » (Part Equalizer) 425
3.2.5.1.3 « Arpeggio » 426
3.2.5.1.4 « Motion Seq » 426
3.2.5.1.5 « Mod/Control » 426
3.2.5.2 « Key Edit » 427
3.2.5.2.1 Ecran « Osc/Tune » 427
3.2.5.2.2 Ecran « Filter » 429
3.2.5.2.3 Ecran « Level/Pan » 429
3.2.5.2.4 Ecran « Element EQ » 430
3.2.6 « NORMAL PART FM-X EDIT » 431
3.2.6.1 Edition de « Operator Common » 431
3.2.6.1.1 « Part Settings » 431
3.2.6.1.1.1 Ecran « General » 431
3.2.6.1.1.2 Ecran « Algorithm » 433
3.2.6.1.1.3 Ecran « Zone Settings » 433
3.2.6.1.1.4 Ecran « Zone Transmit » 433
3.2.6.1.2 « Pitch/Filter » 434
3.2.6.1.2.1 Ecran « Pitch » 434

3.2.6.1.2.2 Ecran « PEG/Scale » (Pitch EG/Scale) 434
3.2.6.1.2.3 Ecran « Filter Type » 435
3.2.6.1.2.4 Ecran « Filter EG » 435
3.2.6.1.2.5 Ecran « Filter Scale » 435
3.2.6.1.3 « Effect » 436
3.2.6.1.3.1 Ecran « Routing » 436
3.2.6.1.3.2 Ecran « Ins A / Ins B » 437
3.2.6.1.3.3 Ecran « EQ » (Part Equalizer) 437
3.2.6.1.4 « Arpeggio » 437
3.2.6.1.5 « Motion Seq » 437
3.2.6.1.6 « Mod/Control » 438
3.2.6.1.6.1 Ecran « Part LFO » 438
3.2.6.1.6.2 Ecran « 2nd LFO » 438
3.2.6.1.6.3 Ecran « Control Assign » 439
3.2.6.1.6.4 Ecran « Receive SW » (Sélecteur de réception) 440
3.2.6.2 Edition de « Operator » 441
3.2.6.2.1 Ecran « Form/Freq » (Forme/Fréquence) 441
3.2.6.2.2 Ecran « Level » 443
3.2.7 « COMMON/AUDIO EDIT» 445
3.2.7.1 Ecran « General » 446
3.2.7.2 « Audio In » 447
3.2.7.2.1 Ecran « Mixing » 448
3.2.7.2.2 Ecran « Routing » 449
3.2.7.2.3 Ecran « Ins A » / « Ins B » (Effet d'insertion) 450
3.2.7.2.4 Ecran « EQ » 450
3.2.7.3 « Motion Seq » 451
3.2.7.3.1 Ecran « Common » 451
3.2.7.3.2 Ecran « Lane » 452
3.2.7.4 « Control » 453
3.2.7.4.1 Ecran « Control Assign » 453
3.2.7.4.2 Ecran « Control Number » 454
3.2.7.5 « Effect » 456
3.2.7.5.1 Ecran « Routing » 456
3.2.7.5.2 Ecran « Variation » 457
3.2.7.5.3 Ecran « Reverb » 458
3.2.7.5.4 Ecran « Master FX » 459
3.2.7.5.5 Ecran « Master EQ » 460
3.2.7.6 « USB Monitor » 461
3.2.8 FONCTION « CATEGORY SEARCH » 463
3.2.8.1 Performance « Category Search » 463
3.2.8.1.1 Rechercher une « Performance » 463
3.2.8.1.2 Rechercher une « Partie » 465
3.2.8.1.3 « Performance Merge » (Fusion de performances) 466
3.2.8.2 « Arpeggio Category Search » 467
3.2.8.3 Ecran « Waveform Category Search » 468
3.2.9 ECRAN « UTILITY » 469
3.2.9.1 « Settings » 469
3.2.9.1.1 Ecran « Sound » 469
3.2.9.1.2 « Quick Setup » 471
3.2.9.1.3 Ecran « Audio I/O » 473
3.2.9.1.4 Ecran « MIDI I/O » 475
3.2.9.1.5 Ecran « Advanced » 477

3.2.9.1.6 Ecran « System » 479
3.2.9.2 « Contents » 481
3.2.9.2.1 Ecran « Load » 481
3.2.9.2.2 Ecran « Store/Save » 484
3.2.9.2.3 Ecran « Data Utility » 487
3.2.9.2.3.1 Liste des dossiers 487
3.2.9.2.3.2 Opérations dans un dossier ouvert 488
3.2.9.2.4 Ecran « Library Import » 489
3.2.9.2.4.1 Liste de dossiers LIBRARY 490
3.2.9.2.4.2 Opérations dans un dossier LIBRARY ouvert 490
3.2.9.2.5 Ecran « Tempo Settings » 491
3.2.9.2.6 Ecran « Effect Switch » 493
3.2.10 « LIVE SET » 495
3.2.10.1 Ecran « Live Set » 495
3.2.10.2 Ecran « Live Set Edit » 496
3.2.10.2.1 En cas d'emplacement sur lequel une performance est enregistrée 496
3.2.10.2.2 En cas de sélection d'un emplacement vide 497
3.2.10.2.1 Copie / Echange de pages ou banques de « Live Set » 497
3.2.10.3 Message MIDI de changement de « Live Set » 498
3.2.11 CONNEXION D'UN IPHONE OU D'UN IPAD 498

4 TUTORIELS « MUSIC PRODUCTION GUIDE » DE EASY SOUNDS 499

4.1 « MUSIC IN MOTION » PART 1: INTRODUCTION 500
4.1.1 PRESENTATION 500
4.1.1.1 « Motion Control Synthesis Engine » 500
4.1.1.2 Créativité sonore 501
4.1.1.3 Flux de travail simplifié 502
4.1.2 CONNAISSANCES DE BASE 504
4.1.2.1 Interface utilisateur 504
4.1.2.1.1 Panneau de commande à gauche de l'écran 505
4.1.2.1.2 Contrôleurs à gauche du clavier 506
4.1.2.1.3 Panneau à droite de l'écran 506
4.1.2.2 Performances : Bases 511
4.1.2.2.1 « Parties » 1-8 et 9-13 511
4.1.2.2.2 Moteurs de « Partie » 511
4.1.2.2.3 Performance de Category « Init » 512
4.1.2.3 Performances : « Banks » 514
4.1.2.3.1 « Preset » 515
4.1.2.3.2 « User » 515
4.1.2.3.3 « Library » 1 – 8 515
4.1.2.4 « Keyboard Control » et Performances Live 516
4.1.2.5 Organisation des Performances avec « User Waveforms » 517
4.1.2.6 « Live Set » 517
4.1.2.7 Sélectionner les Banques et Pages de « Live Set » 518
4.1.2.8 Fonctions « Masterkeyboard » 518
4.1.3 « MUSIC IN MOTION » PART 2 520
4.1.4 SUPER KNOB 520
4.1.5 « MOTION SEQUENCE » 522
4.1.6 « ARPEGGIATEUR » 524
4.1.7 « SCENES » 525

4.1.8 « Envelope Follower » 526
4.1.9 Modulation de « Side Chain » 527
4.2 Le retour de la synthese FM (« FM-X ») - Theorie 528
4.2.1 Caracteristiques des « partie » FM-X 528
4.2.2 La synthese FM du MONTAGE 528
4.2.3 Qu'est-ce que la synthese FM ? 530
4.3 Guide FM-X - Pratique 531
4.3.1 Part 1: Bases 531
4.3.1.1 Principes fondamentaux de la Synthèse FM-X 531
4.3.1.1.1 Opérateur 532
4.3.1.1.2 « Carrier » et « Modulator » 532
4.3.1.1.3 Algorithmes 532
4.3.1.1.4 Niveau d'opérateur 532
4.3.1.1.5 Fréquence de l'opérateur 533
4.3.1.1.6 Spectrales Forms : « Forms ») 533
4.3.1.1.7 Spectrale Skirt : « Skirt » 534
4.3.1.1.8 Résonance spectrale : « Resonance » 534
4.3.1.2 Les écrans FM-X 534
4.3.1.2.1 Fonction Live Set « Audition » 534
4.3.1.2.2 « Category Search » 535
4.3.1.2.3 Ecran « Operator Common Edit » 535
4.3.1.2.4 Écrans de « Operator Edit » 536
4.3.1.3 Panneau de contrôle 537
4.3.1.4 Exemple 1 : Du LFO au FM 537
4.3.1.5 Exemple 2 : Synthèse additive et orgue Drawbar 538
4.3.1.6 Exemple 3 : Simple programmation FM Avec 2 opérateurs 540
4.3.2 Part 2: « Spectral Forms » 542
4.3.2.1 Exemple 1 : « Spectral Forms » « All » et « Odd » 544
4.3.2.2 Exemple 2: Résonance spectrale 544
4.3.2.3 Exemple 3 : Spectral Sawtooth 545
4.3.2.4 Exemple 4 : Fat Dub Wave 546
4.3.2.5 Exemple 5 : FM Easy Edit 547
4.3.3 Part 3: « FM-X Stereo » 550
4.3.3.1 Exemple 1: « Clavi Stuff » 551
4.3.3.2 Exemple 2: « Thursday Evening » 552
4.3.3.3 Exemple 3 : « Heart of FM EP » 553
4.3.3.4 Exemple 4: « Marine Life » 553
4.3.3.5 Exemple 5: « Pearly Gates » 554
4.3.3.6 Exemple 6: « Roys Rhodes » 556
4.3.4 Histoire du developpement de la FM-X 558
4.3.4.1 Diverses expériences avec la synthèse FM 558
4.3.4.2 Le développement d'un nouveau moteur de son FM 559
4.3.4.3 La naissance du MONTAGE et de la FM-X 561
4.3.4.4 Quel est l'intérêt du FM-X ? Dialogue entre Katsunori Ujiie et le developeur du MONTAGE (Anglais) 562
4.4 Gestion des fichiers et des « Library » 565
4.4.1 Stockage des fichiers « User » 565
4.4.2 Fichiers « Library » 565
4.4.3 Note importante 566
4.5 « Sequencing » 567
4.5.1 « Song Recording » (Equivalent au Direct Performance Recording du Motif) 567
4.5.2 « Song Play » de fichier MIDI 568

4.5.3 LECTURE DE FICHIER AUDIO A PARTIR DE PERIPHERIQUE USB 568
4.6 TUTORIAL « QUICK GUIDE » : « PERFORMANCES », « SCENES » & « LIVE SETS » 569
4.6.1 « PERFORMANCES », « SCENES » & « LIVE SETS » : PART 1 569
4.6.1.1 « Performances » : Parties « Single » et « Multi » 569
4.6.1.2 « Performances » : « Layer » et « Split » en résumé 570
4.6.1.2.1 Partie 1 : 571
4.6.1.2.2 Partie 2 : 571
4.6.1.2.3 Partie 3 : 572
4.6.1.2.4 Utiliser **SHIFT** pour accéder aux « Scènes » 573
4.6.1.2.5 Utiliser **SHIFT** pour accéder à « Live Sets » 574
4.6.2 « PERFORMANCES », « SCENES » & « LIVE SETS » : PART 2 575
4.6.2.1 Démarrer à partir d'une Performance existante 575
4.6.2.2 Construire la Performance à partir de zéro 578
4.6.2.3 Réorganisation des « Live Sets » 581
4.7 TUTORIAL « MOTION SEQUENCER » 582
4.7.1 PART 1: PREMIERS PAS 582
4.7.1.1 Notions de base 582
4.7.1.1.1 Généralités 582
4.7.1.1.2 Paramètres de la Matrice 583
4.7.1.2 Modifier la séquence 584
4.7.1.3 Excercices 587
4.7.1.3.1 Tutorial-Performance 01 = « MSEQ Start » 589
4.7.1.3.2 Tutorial Performance 02 = « MSEQ On » 590
4.7.1.3.3 Tutorial Performance 03 = « Triangle » 591
4.7.1.3.4 Tutorial Performance 04 = « Echo » 591
4.7.1.3.5 Tutorial Performance 05 = « Down & Up » 592
4.7.1.3.6 Tutorial Performance 06 = « Complex » 592
4.7.2 PART 2 : « PRESET CURVES » 593
4.7.2.1 Exemple 1 : Exploration des « Preset Curves » 593
4.7.2.2 Exemple 2 = « Unique » 595
4.7.2.3 Exemple 3 : « Pan » 596
4.7.2.4 Exemple 4 : Utiliser des « Lanes » muliple avec « Motion Sequencer » 597
4.7.2.5 Mémoriser les « Motion Sequences » 599
4.7.3 PART 3 : « USER CURVES » 600
4.7.3.1 « User Curves » : Bases 600
4.7.3.2 L'intérêt des « User Curves » 602
4.7.4 PART 4 : ANALYSER LES PRESETS 607
4.7.4.1 Etape 1 : Identifier les « parties » utilisant des « sequences de mouvement » 607
4.7.4.2 Étape 2: Identifier les paramètres contrôlés par la « Motion Sequence » 608
4.7.4.3 Étape 3: sélectionnez la « lane » à éditer 608
4.7.4.4 Étape 4: examinez et modifiez la « sequence de mouvement » 609
4.7.4.4.1 Exemple 1 = Preset de performance « pearly Gates » (catégorie « musical fx ») 609
4.7.4.4.2 Exemple 2 : preset de performance « Thursday Evening » (catégorie « musical fx ») 610
4.7.4.4.3 Exemple 3 : preset de performance « the green flash » (catégorie « musical fx ») 611
4.7.4.4.4 Exemple 4 : preset de performance « francy dancer » (catégorie « synld ») 611
4.7.4.4.5 Exemple 5 = Preset de Performance « Bit Performer » (Catégorie « MUSICAL FX ») 612
4.8 TUTORIAL « CONTROLLER ROUTING » & « SUPER KNOB » 613
4.8.1 PART 1 613
4.8.1.1 Matrice de « Motion controller » 613
4.8.1.2 Controller Assignment 614
4.8.1.3 Proportionnalités 616
4.8.1.4 Routing Simple « Super Knob » 617

4.8.1.5 Routage étape 2 « Super Knob » 620
4.8.1.6 Fin 622
4.8.2 PART 2 623
4.8.2.1 Nouvelles Destinations 623
4.8.2.2 Routage à partir de zéro 626
4.8.2.3 Voix Solo (Part 3) 628
4.8.2.4 Exercices 631
4.8.3 PART 3 632
4.8.3.1 Utilisation avancée du Super Knob 632
4.8.3.2 « Curvy » 633
4.8.3.3 Quick Change du Super Knob 635
4.8.3.4 Fin 636
4.9 TUTORIEL FIRMWARE 1.5 637
4.9.1 NEW FEATURES 637
4.9.2 TUTORIEL FIRMWARE 1.5 : PART 1 637
4.9.2.1 Nouvelles performance 637
4.9.2.2 Super Knob 638
4.9.2.2.1 Généralités 638
4.9.2.2.2 Performance 1 639
4.9.2.2.3 Performance 2 640
4.9.2.3 Conclusion 641
4.9.3 TUTORIEL FIRMWARE 1.5 : PART 2 642
4.9.3.1 Les nouveaux effets 642
4.9.3.1.1 Ettet « Rotary Speaker 2 » 642
4.9.3.1.2 Effets de « Compression » 643
4.9.3.1.3 Effet « Presence » 645
4.9.3.2 Améliorations du Workflow 646
4.9.3.3 Sauvegarde 648
4.10 TUTORIEL FIRMWARE 1.60 (TRADUCTION A ADAPTER) 650
4.10.1 EFFECTS & PERFORMANCES 650
4.10.2 SHORTCUTS 651
4.10.3 SHORT DISTANCES 652
4.11 TUTORIEL « LIBRARY IMPORT » 654
4.11.1 IMPORTATION DE BIBLIOTHEQUES COMPLETES 654
4.11.2 COMBINER PLUSIEURS BIBLIOTHEQUES 656
4.12 TUTORIEL : APPLICATION IPAD « SONGBOOK+ », LE COUTEAU SUISSE 658
4.12.1 BASICS 658
4.12.1.1 Commandes MIDI 658
4.12.1.2 Importation des fichiers 659
4.12.1.3 Fonction « Edit Song » 660
4.12.1.4 Numérotation des « Program Changes », de « Song Book+ » et des commandes MSB/LSB 661
4.12.1.5 Modes « Live Set » ou « Performance » 661
4.12.1.6 Modification d'une « Performance » en arrière plan 661
4.12.2 ADVANCED 662
4.12.2.1 « Actions » 662
4.12.2.2 Boutons définis par l'utilisateur 662
4.12.3 CONCLUSION 664
4.13 TUTORIEL : ENREGISTREMENT DE « PERFORMANCE » 665
4.13.1 PART 1 665
4.13.1.1 Le concept « MIDI Sequencer » du Montage 665
4.13.1.2 Les boutons de transport du Sequencer 666

4.13.1.3 Enregistrement de séquence MIDI et Playback 666
4.13.1.4 Super Knob 667
4.13.1.5 Types d'enregistrement 667
4.13.1.6 Undo et Redo 668
4.13.1.7 Configuration du metronome 668
4.13.1.8 Sauvegarde du morceau 668
4.13.1.9 Gestion des morceaux 669
4.13.1.10 Chargement de morceau 669
4.13.1.11 Sequencer & arpeggiator 669
4.13.1.12 Première conclusion 670
4.13.2 PART 2 671
4.13.2.1 Logiciel « Montage Connect » 671
4.13.2.2 Enregistrement « Track By Track » 672
4.13.2.3 Jouer des fichiers General MIDI 673
4.13.2.4 Enregistrement et Play Back Audio 674
4.13.2.5 Jouer des morceaux créés avec un séquenceur externe (DAW) 675
4.13.2.6 Utiliser dans un séquenceur externe (DAW) les morceaux enregistrés sur le Montage 676
4.14 ARPEGGIO 678
4.14.1 LES 4 PISTES D'ARPEGES 678
4.14.2 ENREGISTREMENT D'ARPEGE SUR UN DAW (POURSUIVRE L'ADAPTATION DE LA TRADUCTION) 681
4.14.3 ARPEGGIO MAKING 101 : PART 1 686
4.14.3.1 Définitions 687
4.14.3.2 Convert Types 687
4.14.4 ARPEGGIO MAKING 101 : PART 2 693
4.14.4.1 Arpégiateur à 4 pistes 693
4.14.4.2 Voici comment les isoler: 696
4.14.4.3 Breaking Bad 696
4.14.4.4 Faire de grands arpèges pour un usage spécifique 696
4.14.5 OS V2.5: ARPEGGIO RECORD 697
4.14.5.1 MIDI REC ON DAW/ARP REC ON DAW 697
4.14.5.2 RECORDING THE PERFORMANCE "FM&AN CLASSIC ARPS" WITH AND WITHOUT ARP 698
4.14.5.3 IMPORTING THE SONGS INTO THE DAW 699
4.14.5.4 TO ARP OR NOT TO ARP…THAT IS THE QUESTION 699
4.15 INSERT, SYSTEM, & MASTER EFFECTS 701
4.15.1 EFFECTIVE 701
4.15.2 EQUALIZER 703
4.15.3 INSERT, SYSTEM, MASTER? 704
4.15.4 LA BONNE MESURE 705
4.16 REMOTE CONTROL OF CUBASE VST QUICK CONTROLS (A TRADUIRE) 707
4.17 ABLETON LIVE & MONTAGE (ADAPTATION TRADUCTION A FAIRE) 707
4.17.1 MONTAGE AND ABLETON LIVE 708
4.17.2 EFFECTS 709
4.17.3 MULTITIMBRAL USE 709
4.17.4 CHANGING PERFORMANCES 710
4.17.5 REMOTE CONTROL AND AUTOMATION 710
4.17.6 CONTROLLERS 712
4.17.7 AUDIO RECORDING 712
4.17.8 SELECTION OF INPUTS IN LIVE 713
4.18 SYNTHESE « FM-X » 714
4.18.1 « SMART EDIT » PART 1 714
4.18.1.1 Mises à jour firmware 714
4.18.1.2 Encodeurs Assignables et Control Assign 716

4.18.1.3 Contrôle de la fréquence 717
4.18.1.4 Contrôle **Slider** 718
4.18.1.5 Exemple de Performance de « FM-X Smart Edit » 719
4.18.1.5.1 Performance « FM-X Edger Multi » 719
4.18.1.5.2 Performance « Spheric Pad Stereo » 720
4.18.1.5.3 Performance « AN <> FM Morph Arp » 721
4.18.1.5.4 Performance « FM-X Melancholy Arp » 722
4.18.1.6 Videos sur « FM-X Smart Edit » 722
4.18.2 « SMART EDIT » PART 2 724
4.18.2.1 Example Performance « Fat Analog Stereo » 724
4.18.2.2 Example Performance « Fat Analog Pad » 725
4.18.2.3 Example Performance « Noble E-Piano Stereo » 726
4.18.2.4 Example Performance « Baroque Stereo Mw » (Adaptation traduction à faire) 726
4.18.2.5 Example Performance « Dynamic Stereo Keys » 727
4.18.2.6 Example Performance « Dark Journey Mseq » 727
4.18.2.7 Videos sur « Smart Edit » pour Fm-X 728
4.19 « MONTAGE PERFORMANCE EDITOR » DE JOHN MELAS SOFTWARE (ADAPTATION TRADUCTION A TERMINER) 729
4.19.1 INSTALLATION 729
4.19.2 SCAN CONTENTS 730
4.19.3 OVERVIEW 730
4.19.4 SEEK AND YE SHALL FIND… 731
4.19.5 INTEGRATED KEYBOARD 731
4.19.6 PART EDIT 731
4.19.7 FM-X EDITOR 732
4.19.8 DRUM KIT EDITOR 732
4.19.9 CONCLUSION 733
4.20 « TOTAL LIBRARIAN FOR MONTAGE » DE JOHN MELAS SOFTWARE (TRADUCTION A TERMINER) 734
4.20.1 INSTALLER 734
4.20.2 PLUS OU MOINS 734
4.20.3 POURSUITE DE LA PRESENTATION 736
4.20.4 HORS LIGNE OU A LA DEMANDE 737
4.20.5 FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES 737
4.20.6 PLONGEZ PLUS PROFOND 737
4.20.7 CONCLUSION 738
4.21 FIRMWARE UPDATE OS V2.0 739
4.21.1 PART 1 (TRADUCTION A TERMINER) 739
4.21.1.1 Legacy 739
4.21.1.2 Super knob easy ! 740
4.21.1.3 « Dichotomy » 741
4.21.1.4 Consistency 741
4.21.1.5 Nouvelles « Performances » 742
4.21.1.6 User audition phrases 742
4.21.1.7 Start condition 743
4.21.1.8 Reading help 743
4.21.1.9 Divers 743
4.21.1.10 Download 745
4.21.2 PART 2 : SPECIAL FEATURE GUIDE (TRADUCTION A TERMINER) 746
4.21.2.1 Everything under control 746
4.21.2.2 Hands on 746
4.21.2.3 Intermediate result 749
4.21.2.4 Play me my song... 750

4.21.2.5 Requirements 750
4.21.2.6 Just start 750
4.21.2.7 Banking operations 751
4.21.2.8 Plan B 752
4.21.3 PART 3 : PERFORMANCE IMPORT (TRADUCTION A TERMINER) 754
4.21.3.1 Loading motif performances into montage 754
4.21.3.2 Avoiding duplicates 755
4.21.3.3 Performance management with « montage connect » 756
4.21.3.4 Editing imported performances 759
4.21.3.5 Editing performances with john melas tools 761
4.21.3.6 « Montage legacy series » by easy sounds 761
4.22 FIRMWARE UPDATE OS V2.5 (TRADUCTION A TERMINER) 763
4.22.1 512 NOUVELLES PERFORMANCES 763
4.22.2 DAW REMOTE 764
4.22.3 PREFERENCES DAW 764
4.22.4 CONTROLE DAW DE L'INTERFACE UTILISATEUR MONTAGE 764
4.22.5 AUTRES DAWS ... 765
4.22.6 PLUS… 766
4.22.7 PLAY / REC 766
4.22.8 IMPORTATION DE WAVEFORM OPTIMISEE 767
4.22.9 ASSIGNATION INDIVIDUELLE « COMMON » 767
4.23 DRUM SOUND DESIGN (TRADUCTION A ADAPTER) 768
4.23.1 OU SONT LES DRUM KITS DU MONTAGE ? 768
4.23.2 DRUM PART EDIT 769
4.23.3 AUTRES MODIFICATIONS DU SON 772
4.23.4 SCENES ET TYPES D'ARPEGGIO 772
4.23.5 UTILISER DES ECHANTILLONS DE BATTERIE PERSONNELS 773
4.23.6 GROOVE DE SEQUENCE DE MOUVEMENT 773
4.23.7 TELECHARGEMENTS GRATUITS 775
4.24 GUIDE DES LIBRAIRIES DU MONTAGE/MODX ET DE « WAVEFORM EDITOR » DE JOHN MELAS 776
4.24.1 PARTIE 1: BASES SUR L'IMPORTATION DE FICHIER LIBRARY 777
4.24.1.1 « Samples », « User Waveforms » & « Keybanks » (Adaptation traduction à terminer) 777
4.24.1.2 Banques User & et LIBRARY 778
4.24.1.3 Importation de fichier LIBRARY 780
4.24.1.3.1 Importation d'une LIBRARY en mémoire USER 780
4.24.1.3.2 Sauvegarder le mémoire USER en tant que fichiers USER et LIBRARY 781
4.24.1.3.3 Facteurs limitants pour la fusion de LIBRARIES 781
4.24.1.4 Exemple Pratique : Sélection des LIBRARIES « Analog Phat » 782
4.24.1.5 Sélection personnelle des 3 bibliothèques « Phat Analog » 783
4.24.1.6 Sélection complète de « Phat Analog » 784
4.24.2 PARTIE 2: GESTION DES LIBRARIES AVEC « WAVEFORM EDITOR » DE JOHN MELAS 786
4.24.2.1 « Version de fichier » : exemple des bibliothèques Yamaha et Easy Sound 787
4.24.2.2 Copie entre fichiers (Adaptation traduction à terminer) 788
4.24.2.3 Alternative : Enlever Performances et « Waveforms » 790
4.24.2.4 Exemple pratique: combiner plusiseurs bibliothèques premium 791
4.24.2.5 « Live Sets » 796
4.24.2.6 Conclusion 796
4.24.3 PARTIE 3: IMPORTER LES FICHIERS MOTIF ET MOXF (TRADUCTION A ADAPTER) 797
4.24.3.1 Séparation des voix et importation de la performance 797
4.24.3.2 Combiner les fichiers importés avec « Waveform Editor » 798
4.25 « SOUND MONDO » APPLI IOS ET EN LIGNE : TUTORIEL DEDIE AU MONTAGE 801
4.25.1 VERSION INITIALE CADUQUE 801

4.25.1.1 Exigences 801
4.25.1.2 « SIGN UP NOW » 802
4.25.1.3 « BROWSE » 802
4.25.1.4 « CREATE » 803
4.25.1.5 Particularités 803
4.25.1.6 Conseil 804
4.25.2 VERSION ACTUELLE 804
4.25.2.1 A l'origine sur internet... 805
4.25.2.2 Sons Yamaha 805
4.25.2.3 Soundmondo 2018 pour Google Chrome 805
4.25.2.4 « Soundmondo » Application pour iOS 807
4.25.2.5 Bluetooth 807
4.25.2.6 Bon partage de sons… 808
4.26 WAVEFORM EDITOR (TRADUCTION A ADAPTER) 809
4.26.1 DIDACTICIEL 810
4.26.2 AJOUTER DES ECHANTILLONS 810
4.26.3 MAPPING 811
4.26.4 EDITION 812
4.26.5 POINT FORT 813
4.26.6 CONCLUSION 813
4.27 PHRASES « USER AUDITION » POUR MONTAGE/MODX 814
4.27.1 BASES 814
4.27.2 ENREGISTREMENT DE LA PERFORMANCE 815
4.27.3 ENREGISTREMENT DE « USER AUDITIONS » AVEC UN DAW 816
4.27.4 CONVERSION DE « SONG » EN « USER AUDITION » 818
4.27.5 « SONGS » ET « USER AUDITIONS » COMME SOURCE D'INSPIRATION 819
4.27.6 « USER AUDITIONS » DE LA LIBRAIRIE EASY SOUNDS « SOUNDSCAPES » 821
4.27.7 « USER AUDITIONS » EN LIVE 821
4.27.8 FICHIERS MIDI DU TUTORIEL 822
4.28 LOGICIEL « SAMPLEROBOT » 823
4.28.1 « MONTAGE EDITION 6 » 823
4.28.1.1 Installation 823
4.28.1.2 Premier échantillonnage 824
4.28.1.3 Transfert vers le Montage 827
4.28.1.4 Echantillonnage d'un son avec « Sustain » 827
4.28.1.5 Constituer sa bibliothèque personnelle de sons 828
4.28.2 « MONTAGE EDITION 6.1 » 829
4.28.2.1 Nouveautés 829
4.28.2.2 Echantillonnage d'instruments virtuels 829
4.28.2.3 Améliorations à venir 830
4.28.2.4 Droit d'auteur des instruments virtuels 830
4.28.2.5 Utilisation 830
4.28.2.6 Résumé 834
4.29 SUPER KNOB : CONSEILS PRATIQUES 835
4.29.1 PARTIE 1 835
4.29.1.1 Control Assign: Common & Part 836
4.29.1.2 « Controller Matrix » 838
4.29.1.3 Variante d'une Performance existante 838
4.29.1.4 Plus de détails sur « More shade » 839
4.29.1.5 « Speed Control » 840
4.29.1.6 C'est terminé ! 843

4.29.2 Partie 2 (Traduction a adapter) 844
4.29.2.1 Bases 845
4.29.2.2 Performance Merge - Split 846
4.29.2.3 Controller Re-Assignment 848
4.29.2.4 Performance de La Couche avec de Nouvelles Affectations 850
4.29.2.5 Remarques Finales 851
4.30 Montage & Roli Seaboard 852
4.30.1 Possibilites de raccordement 853
4.30.2 Configuration 854
4.30.3 Le necessaire logiciel intermediaire 856
4.31 Application « Camelot » de Audio Modeling : Utilisation avec le Montage 858
4.31.1 Integration des instruments Yamaha 858
4.31.2 Etablir la connexion 858
4.31.3 Pour commencer… 859
4.31.4 De la « Setlist » au « Layer » 862
4.31.5 Attacher un instrument a la couche : « Item » 864
4.31.6 Configuration MIDI supplementaire 867
4.31.7 Layer n°2, Item n°. 3 868
4.31.8 Setlist, Song, Scene & Layer 869
4.32 Roli Seaboard Rise & Application « Camelot »: Utilisation avec le Montage/MODX 871
4.32.1 Performance MODX/Montage (Adaptation Traduction a poursuivre) 871
4.32.2 Roli Dashboard Settings 873
4.32.3 Camelot Pro : Centre de controle 874
4.32.4 Multidimensionnel… 877
4.33 OS Version 3 : Sequenceur a Pattern (Traduction a adapter) 878
4.33.1 « Vous demandez, nous ecoutons ! » 878
4.33.2 Aperçu 878
4.33.3 Commencer 879
4.33.4 AUTO CONNECT 880
4.33.5 Silence SVP: on enregistre ! 882
4.33.6 Flux de travail creatif 885
4.33.7 POST-TRAITEMENT 888
4.33.8 Exportation et importation MIDI 895
4.33.9 Resume 895
4.34 OS Version 3 : MINI FILTER, MINI BOOSTER & WAVE FOLDER (Traduction a adapter) 897
4.34.1 MINI FILTER 897
4.34.2 USAGE 897
4.34.3 MINI BOOSTER 899
4.34.4 WAVE FOLDER 901
4.35 OS Version 3 : « Accompagnement » – Utiliser les Songs, Patterns, MIDI et fichiers Audio (Traduction a adapter) 902
4.35.1 Fonctionnalites 902
4.35.2 Options 903
4.35.3 Patterns 903
4.35.4 Songs 904
4.35.5 User Auditions 904
4.35.6 AUDIO 904
4.35.7 Quand le MIDI est necessaire 905
4.36 OS Version 3 : Utiliser les Patterns en live (Traduction a adapter) 905
4.36.1 Patterns, Mutes & Scenes 906
4.36.2 Drumbeats sur plusieurs pistes 907
4.36.3 Importer depuis un DAW 908

4.36.4 COPIER PISTE PAR PISTE 910
4.36.5 LIVE SETS 911
4.37 « LEGO » DE PARTIES - CREATION DE PERFORMANCES MULTIPARTS 911
4.37.1 « RE-SOURCES » 912
4.37.2 OU COMMENCER ? 913
4.37.3 SINGLE OU MULTI ? 915
4.37.4 RESUME 917
4.38 « LEGO » DE PARTIES - AVANCE 918
4.38.1 CRITERES IMPORTANTS 919
4.38.2 ZONE DE STOCKAGE 919
4.38.3 FORMES D'ONDE UTILISATEUR / ARPEGGIOS UTILISATEUR 919
4.38.4 SMART MORPH 921
4.39 LOGICIEL "WAVEFORM EDITOR" V2.1.0 DE JOHN MELAS (TRADUCTION A ADAPTER) 922
4.39.1 QU'APPORTENT LES VERSION « 2 »? 923
4.39.2 ORIENTATION 923
4.39.3 COMMANDER DANS LA TABLETTE DE DONNEES 925
4.39.4 COMPILATION DES CONTENUS 927
4.39.5 COMMENT CELA PEUT-IL SE FAIRE EN PRATIQUE ? 927
4.39.6 SALON DE PIANO 928
4.39.7 BACKUP A BACKUP 929
4.39.8 RANGEMENT/NETTOYAGE ET BACKUP 930
4.39.9 SOFTWARE OU HARDWARE ? 932
4.40 « SMART MORPH » 933
4.40.1 INTERPOLATION INTELLIGENTE 933
4.40.2 LA VOIE RAPIDE VERS LE SUCCES 934
4.40.3 APPORTER DU MOUVEMENT DANS LES SONS 936
4.40.4 ANIMATION 937
4.40.5 DIVERSITE SONORE LUDIQUE 938
4.40.6 CONSERVER CORRECTEMENT 938
4.40.7 APPROFONDIR 939
4.40.8 CONCLUSION 939
4.41 « ENVELOPE FOLLOWER » 940
4.41.1 DEFINITION 940
4.41.2 LA FORME D'ONDE 941
4.41.3 SOURCE D'AMPLITUDE 942
4.41.4 LAISSER BOUGER 942
4.41.5 AJUSTER 945
4.41.6 SUIVEUR D'ENVELOPPE VS. SEQUENCE DE MOUVEMENT 947
4.41.7 PARTIR A LA CHASSE 947
4.42 « MAGIC KNOBS » & LIBRAIRIE « MAGIC KNOBS FREE » DE EASY SOUNDS 947
4.42.1 LES TEMPLATES (GABARITS) 948
4.42.2 EXEMPLES DE « MAGIC KNOBS » 950
4.42.2.1 Exemple « Template SawOCT 24A » 950
4.42.2.2 Exemple « Template Saw1OSC 24A » 951
4.42.2.3 Exemple « Template Square+Saw » 952
4.42.2.4 Exemple « Template SawUNI5 » 952
4.42.2.5 Exemple « Template OB TWIN OCT » 953
4.42.2.6 Exemple « TemplatesSAW1OSC DEC » 954
4.42.3 TELECHARGER « MAGIC KNOBS FREE » 954
4.43 « AUTO-MOTION » 955
4.43.1 « FADING » 956
4.43.2 SEQUENCE DE MOUVEMENTS VS ARPEGGIO 957

4.43.3 TERRAIN DE JEU 959
4.44 « SMART MORPH » - CONSTRUIRE DES SONS EMPILES (TRADUCTION A ADAPTER) 960
4.44.1 CREER DES VARIATIONS SONORES PAR MORPHING ET LEUR CONFIGURATION EN PILE 961
4.44.2 FILTRAGE DES COPIES PARTIELLES 963
4.44.3 EFFETS SPECIFIQUES A LA PARTIE 964
4.44.4 PAS BEAUCOUP PLUS DE TRAVAIL - NOUVELLES SOURCES DE MORPH 966
4.44.5 QUELQUES REMARQUES 966
4.45 MONTER LE VOLUME 967
4.45.1 CONTRE LE FLUX DU SIGNAL 967
4.45.2 DANS UNE PERFORMANCE 969
4.45.3 INFLUENCES CROISEES 971
4.45.4 COSMETIQUE 972
4.45.5 EN PRATIQUE 973
4.45.6 CONCLUSION 974
4.46 « SMOOTH MORPHING » 974
4.46.1 UN BREF RESUME 975
4.46.2 DES VOIES RAPIDES VERS LE NOUVEAUDES SONS 975
4.46.3 LA REALITE MORPHEE EST PLUS COMPLEXE 976
4.46.4 ÇA DEVIENT PLUS COMPLEXE 977
4.46.5 CONNAITRE ET PREPARER VOS SOURCES 978
4.46.6 SONS SIMILAIRE OU OPPOSES ? 979
4.46.7 COMBIEN DE SOURCES SONT UTILES ? 980
4.46.8 SAISIR LE MOMENT 980
4.46.9 SE PASSER DE LA « MORPH MAP » ? 981
4.46.10 LE MORPHING N'EST PAS TOUT 981
4.46.11 CREER DES PILES EN UN RIEN DE TEMPS 981
4.46.12 METHODE DE ROTATION 982
4.47 UTILISER LES EFFETS POUR MODIFIER RAPIDEMENT LE SON 983
4.47.1 EFFETS COMME REGLEURS DE « MOOD » 983
4.47.2 TRENDSOUNDS AVEC BEAT REPEAT 985
4.47.3 PIMPING STACKSOUNDS 985
4.47.4 TROUVEZ LE CARACTERE SPECIAL 986
4.47.5 DESSIN A PARTIR DE LA PLAGE COMPLETE 986
4.47.6 PLUS D'EFFETS 987
4.48 CONTROLE DES EFFETS EN TEMPS REEL (TRADUCTION A ADAPTER) 988
4.48.1 ACCES RAPIDE AUX EFFET INTERNES 988
4.48.2 MODULATION WHEEL 989
4.48.3 AFTTERTOUCH 989
4.48.4 COMMUTATEURS ASSIGNABLES 990
4.48.5 CONTROLEUR A RUBAN 990
4.48.6 ACCEDER A PLUSIEURS PARAMETRES 991
4.48.7 EXEMPLE FINAL COMPLET 992
4.48.8 TURBO 993

5 LISTE DES DONNEES MUSICALES : « DATA LIST » 995

5.1 PERFORMANCE LIST VERSION 2.5 996
5.2 PERFORMANCES SUPPLEMENTAIRES DE L'OS 3 1012
5.3 PERFORMANCES SUPPLEMENTAIRES DE L'OS 3.5 1013
5.4 PERFORMANCE « CATEGORY » LIST : « MAIN » & « SUB » 1014
5.5 « LIVE SET » LIST VERSION 3.5 (2020) 1015

5.5.1 BEST OF MONTAGE 1 1016
5.5.2 BEST OF MONTAGE 2 1016
5.5.3 BEST OF V3.5 1016
5.5.4 SPIRALIZER + SYNTH 1016
5.5.5 MOTION SYNTH 1016
5.5.6 FM 1016
5.5.7 MOTION CONTROL 1017
5.5.8 KEYBOARD 1 1017
5.5.9 KEYBOARD 2 1017
5.5.10 ORGAN 1017
5.5.11 SYNTH 1 1018
5.5.12 SYNTH 2 1018
5.5.13 SYNTH 3 1018
5.5.14 C.PERC/DRUMS&PERC 1018
5.5.15 ORCHESTRA 1018
5.5.16 GUITAR/BASS 1018
5.5.17 BEST OF MOTIF XF (ANCIENNE BANQUE V2.5 REMPLACEE PAR « BEST OF V3.0 ») 1019
5.5.18 BEST OF 3.0 (ANCIENNE BANQUE V3.0 REMPLACEE PAR « BEST OF V3.5 ») 1019
5.6 DRUM KIT ASSIGN LIST (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 44 PAGES) 1020
5.7 WAVEFORM LIST (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 19 PAGES) 1020
5.8 ARPEGGIO TYPE LIST (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 56 PAGES) 1020
5.9 EFFECT TYPE LIST 1021
5.10 EFFECT PARAMETER LIST (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 9 PAGES) 1023
5.11 EFFECT PRESET LIST (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 3 PAGES) 1023
5.12 EFFECT DATA ASSIGN TABLE (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 10 PAGES) 1023
5.13 CONTROL LIST (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_ I0.PDF » 4 PAGES) 1023
5.14 ALGORITHM CHART FIRMWARES V1 A 2.5 1024
5.15 MIDI DATA FORMAT (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0.PDF » 4 PAGES) 1027
5.16 MIDI DATA TABLE (VOIR LE PDF « MONTAGE_EN_DL_I0 » 10 PAGES) 1027
5.17 MIDI IMPLEMENTATION CHART FIRMWARES V1 A 3.0 1028

6 LOGICIELS EXTERIEURS 1030

6.1 LOGICIELS D'ORDINATEUR 1030
6.1.1 « MONTAGE CONNECT » DE YAMAHA (GRATUIT) 1030
6.1.1.1 Structure des données sous « MONTAGE Connect » 1031
6.1.1.2 Barre de navigation commune à tous les écrans 1032
6.1.1.3 Écran Recall (Rappel) 1034
6.1.1.4 Ecran « Song Import » 1035
6.1.1.5 Écran « Setup » (Configuration) 1036
6.1.1.6 Écran « Load » 1036
6.1.1.7 Écran « Save » 1037
6.1.1.8 Exemple d'utilisation de MONTAGE Connect 1038
6.1.1.9 Dépannage 1039
6.1.1.10 Notes de mise à jour « MONTAGE Connect » V1.0.3 pour Windows 1040
6.1.1.10.1 Principales révisions et améliorations 1040
6.1.1.10.2 Configuration minimale requise 1040
6.1.1.10.3 Installation de l'application 1040
6.1.1.10.4 Désinstallation de l'application: 1040
6.1.1.11 Tutoriels sur « Montage Connect » 1041
6.1.1.11.1 Vue d'ensemble 1041

6.1.1.11.2 Comment ça marche 1041
6.1.1.11.3 Utiliser « Arpeggios » 1045
6.1.1.11.3.1 Étape 1: Créez des boucles de batterie dans le Montage avec « Song Performance Recorder » 1047
6.1.1.11.3.2 Étape 2: renommer le morceau et stocker les paramètres Song et Performance 1048
6.1.1.11.3.3 Étape 3: Création de « User Arps » 1049
6.1.1.11.3.4 Étape 4: Placez l'utilisateur Arps dans la performance "Plancher mobile" 1050
6.1.1.11.3.5 Étape 5 : Editer les effets et le routage de certains des Drums dans le kit DUB 1051
6.1.1.11.3.6 Étape 6: déplacement de la « Performance » et du morceau « User Arp » dans Cubase avec « MONTAGE Connect » 1054
6.1.1.11.3.7 Etape finale 1056
6.1.2 « FM CONVERTER » DE YAMAHA (GRATUIT) 1058
6.1.2.1 « Drag and Drop » 1058
6.1.2.1.1 Type de fichiers suportés 1058
6.1.2.1.2 Types de contenu convertis selon les instruments 1059
6.1.2.1.3 Tyes de contenu non convertis 1059
6.1.2.1.4 Conversion de « Voices » uniquement 1059
6.1.2.1.5 Conversion de « Performance Voice » 1059
6.1.2.1.6 Règles de processus de conversion 1060
6.1.2.1.7 Chargement de « Library » 1060
6.1.2.2 « WebMIDI » 1061
6.1.2.2.1 Limitations de « Web MIDI Converter » 1061
6.1.2.2.2 Comment utiliser « WebMIDI » 1061
6.1.2.3 Appendix 1063
6.1.2.3.1 Paramètres convertis 1063
6.1.2.3.1.1 « Voices » 1063
6.1.2.3.1.2 « Additional Voice Parameter » 1063
6.1.2.3.1.3 « Performances » 1063
6.1.2.3.2 Paramètres non convertis 1064
6.1.2.3.2.1 « Voices » 1064
6.1.2.3.2.2 « Additional Voice Parameter » 1064
6.1.2.3.2.3 « Performances » 1064
6.1.3 JOHNE MELAS (15 A 125€€) 1066
6.1.3.1 « Total Librarian » (30€) 1066
6.1.3.1.1 Généralités 1066
6.1.3.1.2 Guides d’utilisation existants 1067
6.1.3.2 « Performance Editor » (55€) 1067
6.1.3.2.1 Généralités 1067
6.1.3.2.2 Guides d’utilisation existants 1068
6.1.3.3 « Live Set Editor » (15€) 1068
6.1.3.3.1 Généralités 1068
6.1.3.3.2 Guides d’utilisation dsiponibles 1068
6.1.3.4 « Waveform Editor » (60€) 1069
6.1.3.4.1 Généralités 1069
6.1.3.4.2 Guides d’utilisation disponibles 1070
6.1.4 « SAMPLEROBOT » 1071
6.1.4.1 Généralités 1072
6.1.4.2 Utilisation de sample robot pour sampler un clavier ou un rack avec votre carte son d’après « Moessieurs » 1073
6.1.4.2.1 Les copyrights : 1073
6.1.4.2.2 Qu'est ce qu'il faut éviter de garder pour faire un bon sampling 1075
6.1.4.2.3 Les connections 1075

6.1.4.2.4 Sample Robot : tour d'horizon 1075
6.1.4.2.5 « Project Wizard » 1082
6.1.4.2.6 Exporter le fichier au format Montage User (.X7U) ou Library (.X7L) 1087
6.1.4.2.7 Mapping sur les notes extrèmes à l'aide de « Montage Waveform Editor » de John Melas 1087
6.1.4.2.8 Renommer vos formes d'ondes 1088
6.1.4.2.9 Ajouter la performance Sample robot vers l'espace User directement dans le Montage 1089
6.1.4.2.10 En conclusion 1090
6.1.4.3 Tutoriel d'échantillionnage d'un plugin VST2 par « Moessieurs » 1092
6.1.5 « SOUND MONDO » : VERSION EN LIGNE (GRATUIT) 1094
6.1.6 « CAMELOT PRO » DE AUDIO MODELING (150€) 1094
6.1.7 « MONTAGE PERFORMANCE DUMP » DE JEAN (GRATUIT) 1094
6.2 APPLICATIONS IOS 1095
6.2.1 « SOUNDMONDO » DE YAMAHA : VERSION IOS (GRATUIT) 1095
6.2.1.1 Présentation 1095
6.2.1.2 Utilisation (À rédiger) 1096
6.2.2 « SONGBOOK+ » DE BAUM SOFTWARE (ACHAT INTEGRE 50€) 1100
6.2.3 « CAMELOT PRO » DE AUDIO MODELING (32€) 1101

7 RESSOURCES SUR INTERNET 1102

7.1 SITES DEDIES 1102
7.2 PERFORMANCES SUPPLEMENTAIRES 1103
7.2.1 LIBRAIRES GRATUITES DE YAMAHA OU EASY SOUNDS 1103
7.2.1.1 « Chick Corea Mark V » For Montage (Gratuit) 1104
7.2.1.2 « Montage Expanded » de Easy Sounds (Gratuit) 1104
7.2.1.3 « KAPRO 009 – CS80 for Montage » de Yamaha (Gratuit) 1107
7.2.1.4 « MOTIF XF Performances for MONTAGE » de Yamaha (gratuit) 1107
7.2.1.5 Sons pour MOTIF XS/XF de Yamaha (gratuit) 1108
7.2.1.6 « Vintage Machines » de Easy sounds (gratuit) 1108
7.2.1.6.1 Comment ça a commencé 1109
7.2.1.6.2 Into the groove 1110
7.2.1.6.3 BASSLINES 1110
7.2.1.6.4 Télécharger 1112
7.2.1.7 « Complete DX7 Collection » de Easy Sounds (gratuit) 1112
7.2.1.8 « Bösendorfer 290 Imperial Grand Piano » de Yamaha (gratuit) 1113
7.2.2 PERFORMANCES MOESSIEURS (GRATUITES) 1114
7.2.2.1 « Get Lucky » de Daft Punk 1115
7.2.2.2 « Africa » - Toto 1115
7.2.2.3 « In the Air Tonight » - Phil Collins 1116
7.2.2.4 « Long Train Running » - Doobie Brothers 1116
7.2.2.5 « Fresh » - Kool and the Gang 1117
7.2.2.6 « Where the Streets Have No Name » - U2 1117
7.2.2.7 « One » - U2 1117
7.2.2.8 « Purple Rain » - Prince 1117
7.2.2.9 « Let's Dance » de David Bowie 1118
7.2.2.10 « Nether Too Much » - Luther Vandross : 1119
7.2.2.11 Bon Jovi – « Keep the Faith » 1119
7.2.2.12 Alan Parson Project – « Sirius / Eye in the Sky » 1121
7.2.2.13 « Smooth Criminal » - Michael Jackson : 1121

7.2.2.14 « Bad Girls » - Donna Summer 1122
7.2.2.15 « True Colors » - Cindy Lauper 1122
7.2.2.16 « Promiss you made » - Cook Robin 1122
7.2.2.17 « Stop Loving You » - Toto 1123
7.2.2.18 « Téléphone » - Mix 1124
7.2.2.19 « Rock With You » - Michael Jackson 1125
7.2.2.20 « Halo » - Beyonce 1126
7.2.2.21 « 99 Luftballons » - Lena 1128
7.2.2.22 « Torn » - Nathalie Imbruglia 1129
7.2.2.23 « Give me the Night » - George Benson 1129
7.2.2.24 « Mercy Street » - Peter Gabriel 1130
7.2.2.25 « Say You Won't Let Go » - James Arthur 1130
7.2.2.26 « Shape of You » - Ed Sheeran 1131
7.2.2.27 « Careless whispers » - George Michael 1131
7.2.2.28 « Hold the Line » - Toto 1132
7.2.2.29 « The Wall » - Pink Floyd 1132
7.2.2.30 « Ride Like the Wind » - Christopher Cross 1132
7.2.2.31 « Deep Water » - Incognito 1133
7.2.2.32 « Hot Stuff » - Donna Summer 1133
7.2.2.33 « Billie Jean » - Michael Jackson 1133
7.2.2.34 « Beat it » - Michael Jackson 1134
7.2.2.35 « Just My Imagination » - The Cranberries 1135
7.2.2.36 « Call Me » - Blondie 1135
7.2.2.37 « Treasure » - Bruno Mars 1136
7.2.2.38 Editions Moessieurs du piano CFX 1136
7.2.2.39 « Feel » - Robbie Williams 1137
7.2.2.40 « Le Freak » - Chic 1137
7.2.2.41 « Wicked Games » - Chris Isaak 1138
7.2.2.42 « Crazy » - Seal 1138
7.2.2.43 « Don't stand so closed to me » - Police 1138
7.2.2.44 « Happy » - Pharel Williams 1139
7.2.2.45 « How Deep is Your Love » 1139
7.2.2.46 « Maniac » - Mickael Sambelo 1139
7.2.2.47 1139
7.2.3 « LEGACY SERIE » DE EASY SOUNDS (35€ L'UNITE) 1140
7.2.3.1 « Chill Xperience » 1141
7.2.3.2 « STAGe & STuDio » 1142
7.2.3.3 « DAnce XpAnDeD » 1143
7.2.3.4 « Magical Pads » 1144
7.2.3.5 « Sphère MySTic » 1144
7.2.3.6 « Energy » 1145
7.2.3.7 « Synth Xtreme » 1145
7.2.4 « PREMIUM SERIE » DE EASY SOUNDS (49 A 79€ L'UNITE) 1146
7.2.4.1 Liste des produits 1146
7.2.4.2 Article sur « Phat Analog », « Nature of Chill », « Live Organ », « Live Instrument » & « Xtasyn » (Music Production Guide) 1151
7.2.4.3 « Organ Session » - User manual (extraits) 1154
7.2.4.3.1 Pages 1 & 2 – Multi Part 1154
7.2.4.3.1 Pages 3 & 4 – Multi Part 1155
7.2.4.3.2 Pages 5 & 6 – SINGLE Part 1156
7.2.4.3.3 Pages 7 & 8 – SINGLE Part 1158
7.2.4.3.4 Pages ? & ? – SINGLE Part 1158

7.2.4.3.5 Pages ? & ? – SINGLE Part 1159
7.2.4.3.6 Page ? – SINGLE Part 1160
7.2.4.4 Article sur « FM-Xperience » (Music Production Guide 2017-09) 1161
7.2.4.4.1 The Content At A Glance (Adaptation traduction à terminer) 1161
7.2.4.4.2 « Fm-X Smart Edit » 1162
7.2.4.4.3 Multi Part Performances 1163
7.2.4.4.4 Single Part Performances 1164
7.2.4.4.5 Result: A Library Of Permanent Values 1165
7.2.4.5 New video about « FM-Xperience » (Music Production Guide 2018-02) 1165
7.2.4.6 Article sur « Evolving Soudscapes » (Music Production Guide 2019-03) 1166
7.2.4.6.1 Le contenu en bref 1166
7.2.4.6.2 Les « Lives Performances » en vidéo 1167
7.2.4.6.3 Simple ou complexe, comme il vous plaira 1168
7.2.4.6.4 Conclusion 1169
7.2.4.7 Article sur « Magic Vox » de Easy Sounds (Music Production Guide 2019-02) (Traduction à adapter) 1169
7.2.4.7.1 Contenu en bref 1170
7.2.4.7.2 Phrases vocal et vocodeurs 1170
7.2.4.7.3 Nouveau sons pour nouveaux morceaux 1171
7.2.4.8 Article sur « Melodic Techno » (Music Production Guide 2018-06) (Traduction à adapter) 1172
7.2.4.8.1 Le contenu en bref 1173
7.2.4.8.2 LES PERFORMANCES POUR LE COUP DE PIED RAPIDE 1173
7.2.4.8.3 Cours taster 1173
7.2.4.8.4 Conclusion: machine techno dans un confortable xl format 1174
7.2.4.9 Article sur « Analog Xperience » (Moessieurs) 1174
7.2.4.9.1 Contenu et chargement de la banque 1175
7.2.4.9.2 La banque en détails : 1175
7.2.4.9.2.1 Sampling et "Pluck & Sustain" : 1176
7.2.4.9.2.2 SLIDER MIX Multi Part Performances : 1177
7.2.4.9.2.3 « Livesets » et « Performances » 1177
7.2.4.9.2.4 Easy Edit : 1178
7.2.4.9.2.5 ASSIGN 1 + 2 : 1179
7.2.4.9.3 En conclusion 1179
7.2.4.10 « Analog Xperience » - User Manual (Extraits) 1180
7.2.4.10.1 Page 1 = Multi Part Perf. 1 1180
7.2.4.10.1 Page 2 = Multi Part Perf. 2 1180
7.2.4.10.2 Page 3 = Layer & Split Perf. 1181
7.2.4.10.3 Page 4 = SingleP.P. Best Of 1. 1181
7.2.4.10.4 Page 5 = SingleP.P. Best Of 2. 1181
7.2.4.10.5 Page 6 = SingleP.P. Best Of 3. 1182
7.2.4.10.6 Page 7 = SingleP.P. Best Of 4. 1182
7.2.4.10.7 Page 8 = SingleP.P. Best Of 5. 1182
7.2.4.10.8 Performance List – Vol. 1 1183
7.2.4.10.9 Performance List – Vol. 2 1184
7.2.4.10.10 Performance List – Vol. 3 1185
7.2.4.10.11 Performance List – Vol. 4 1185
7.2.4.10.12 Performance List – Vol. 5 1186
7.2.4.10.13 Performance List – Vol. 6 1187
7.2.4.10.14 Performance List – Vol. 7 1188
7.2.4.10.15 Performance List – Vol. 8 1189
7.2.4.11 Article sur « Nostalgia » (Music Production Guide Février 2021) 1191

7.2.4.11.1.1 À propos de la philosophie du produit 1192
7.2.4.11.1.2 Le contenu en un coup d'oeil 1192
7.2.4.11.1.3 Live Mix Performances de Key Split 1193
7.2.4.11.1.4 Oscillateurs authentiques 1194
7.2.4.11.1.5 Le concept « Magic Knobs » 1195
7.2.4.11.1.6 Conclusion 1196
7.2.4.12 Article sur « Evolving Soundscapes » (Music Production Guide Août 2021) 1196
7.2.4.12.1.1 Expérience 1197
7.2.4.12.1.2 Single parts en abondance 1198
7.2.4.12.1.3 Beatz'n bass 1199
7.2.4.12.1.4 Générer de la valeur ajoutée 1199
7.2.4.12.1.5 Conclusion 1200
7.2.5 « NARF'S COVERS SETS » DE NARF SOUNDS 1202
7.2.5.1 Favorite Covers Set 1 ($35) 1202
7.2.5.2 Favorite Covers Set 2 ($35) 1204
7.2.5.3 Favorite Covers Set 3 ($35) 1205
7.2.5.4 Favorite Covers Set 4 ($35) 1208
7.2.5.5 Favorite Covers Set 5 ($35) 1210
7.2.5.6 Favorite Covers Set 6 ($35) 1212
7.2.5.7 Favorite Covers Set 7 ($35) 1214
7.2.5.8 Favorite Covers Set 8 ($35) 1216
7.2.5.9 Movie & TV Themes ($38) 1218
7.2.5.10 Charger la banque en Library 1218
7.2.5.11 Comment utiliser la banque 1219
7.2.6 COVER PACKS BY FABIO / SYNTHONIA (39 A 136€) 1221
7.2.6.1 « LDX122 - PF Cover Pack V2 » (39€) 1221
7.2.6.2 « LDX121 - T9t9 Cover Pack » de Synthonia (29€) 1222
7.2.6.3 « LDX123 - Monster Pack V.1 » de Synthonia (194€ ou 99€ en promo) 1223
7.2.7 « VINTAGE KEYBOARD COLLECTION » DE PURGATORY CREEK ($59) 1223
7.2.8 BARB AND CO (10 A 29€) 1223
7.2.8.1 « Deep-X » (29€) 1224
7.2.8.2 « Neptune X7 1 » & 2 » (10€ pièce) 1224
7.2.9 K-SOUNDS (DE 50 A $125) 1225
7.2.9.1 Epic Grand ($125) 1225
7.2.9.2 Organimation ($50) 1225
7.2.10 « POP UPRIGHT PIANO » DE MIDI PYRATES (69€) 1226
7.2.11 KEYBOARD WAVES (15 A 30€ PIECE) 1226
7.2.12 « BÖSENDORFER PIANO » FOR MONTAGE (90€) 1227
7.2.13 « ABSTRAKT HORROR » DE SOUNDWAVES (36€) 1229
7.2.14 « BLUE MAN GROUP SOUNDSET » DE BLUE MAN GROUP (40€) 1229
7.2.15 « AMERICAN GRAND » DE SYNTHOGY (90 €) 1230
7.2.16 KAPRO (DE 18 A 186€) 1230
7.2.17 GOSPEL MUSICIANS (46 A 186€ PIECE) 1231
7.2.18 « PSC SONGWRITERS COLLECTION » DE PERSKOVGAARD (GRATUIT) 1231
7.2.19 « GALACTIC ASCENSION » DE XTREME SOUNDS ($37) 1233
7.2.20 « D50 » PAR FRANCESCO MONACO (16€) 1234
7.2.21 GRP MUSIC PROJECT (ANTONIO ANTETOMASO) 1234
7.2.21.1 « C7 and Surroundings » (39€) 1234
7.2.21.2 « Super-JX-Logia » (39€) 1235
7.2.22 « DX7 COLLECTION » DE M.C (GRATUIT) 1235
7.2.23 ADRIAN CHARRAS (GRATUIT OU PAYANT) 1236
7.2.24 « RHODES AFFAIR » DE MICHAEL BANNWART (88€) 1236

7.2.25 « MK I 1975 » DE (8€) 1237
7.2.26 « LUIGI'S PACK » DE LUIGI MARIA MAESANO (25€) 1237
7.2.27 « ESSENTIAL SYNTH SOUNDS » DE KEYBOARD WAVES (25€) 1237
7.2.28 « OLSZAK PACK » DE WOJTEK OLSZAK (GRATUIT) 1238
7.2.28.1 Le contenu de la banque : 1238
7.2.28.2 Réduire la taille de la bibliothèque 1239
7.2.28.2.1 Option 1 : supprimer les waveforms « Chick Corea », « CS80 » et/ou « CFX » du CP1 1239
7.2.28.2.2 Option 2 : Réassigner les waveforms « Chick Corea » si cette LIBRARY est déjà en mémoire 1240
7.2.29 SYNTHONIA / SYNTCLOUD 1240
7.2.29.1 « Making History Vol. 1 » by Inemokeys / Alberto Trullu (49 €) 1241
7.2.29.2 « 80'S Hits » by SaveJazz75 (39€) 1242
7.2.29.3 « 80s Cover Pack » by Inemokeys (19€) 1243
7.2.29.4 « Best Hits » by Fabio (39€) 1243
7.2.29.5 « GeneSynth Cover Pack » by Multivendor (5€) 1243
7.2.29.6 « T9T9 Cover Pack » by Fabio (14€) 1244
7.2.29.7 « T9T9 Evolution » for MOTIF XS/XF by EriKong (29€) 1244
7.2.29.8 « T9T9 EXP » by Fabio (29€) 1245
7.2.29.9 « Pink Floyd Cover Pack » by Multivendor (29€) 1245
7.2.29.10 « Floydian Cover Pack » by Multivendor (25€) 1246
7.2.30 WAVETABLES BY BENIS.IT / BENEDETTO SCHIAVONE (GRATUIT) 1247
7.3 TUTORIELS VIDEO 1248
7.3.1 MOESSIEURS (JOEL ALIAS PAPAPHOENIX) EN FRANÇAIS (WITH ENGLISH SUBTITLE) 1248
7.3.2 USING THE MODX WITH THE IPAD (ANIMOOG | IPROPHET | IREALPRO) 1249
7.3.3 UTILISATION DE SAMPLEROBOT POUR ECHANTILLONNER UN INSTRUMENT 1249
7.4 TRUCS ET ASTUCES 1250
7.4.1 COPIE D'ECRAN 1250
7.5 TEST AUDIOFANZINE 1251
7.5.1 BIEN MONTE 1251
7.5.2 IL DEMENAGE ! 1252
7.5.3 LECTURE D'ECHANTILLONS 1253
7.5.4 BÖSENDORFER IMPERIAL 1254
7.5.5 SYNTHESE FM 1255
7.5.6 MODULATIONS EN MOUVEMENT 1256
7.5.7 EFFETS COLOSSAUX 1257
7.5.8 GROS ARPEGIATEUR, PETIT SEQUENCEUR 1258
7.5.9 SEQUENCEUR REVISITE EN 2019, MAIS… 1258
7.5.10 RELATIONS EXTERIEURES 1259
7.5.11 CONCLUSION 1260
7.5.12 NOTRE AVIS : 4,5/5 - AWARD VALEUR SURE 2016 1260

8 SOMMAIRE COMPLET 1261

Aller au sommaire court