



Manuel complémentaire

Table des matières

Nouvelles fonctions de la version 3.50 du MONTAGE.....	3	Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 2.00.....	75
Nouvelles performances ajoutées	4	Ajout de nouvelles performances	76
Nouvelle fonction Smart Morph	5	Common/Audio Edit (Édition commune/audio)....	77
Fonctions supplémentaires liées aux motifs.....	13	Part Edit (Edit) (Édition de partie).....	79
Améliorations apportées à l'interface utilisateur pour les motifs.....	17	Utility.....	80
Importation de fichiers MODX	19	Envelope Follower	85
Amélioration de la contrôlabilité.....	20	Boîte de dialogue Control Assign (Affectation de commande)	86
Divers	22	Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 1.60.....	87
Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 3.00	23	Additional New Effect Types (Ajout de nouveaux types d'effet)	88
Ajout de nouveaux types d'effet.....	24	Additional New Performances (Ajout de nouvelles performances)	89
Ajout de nouvelles performances	25	Motion Control (Commande de mouvement)	90
Nouvelle fonction Pattern Sequencer (Séquenceur de motifs)	26	Common/Audio Edit (Édition commune/audio)....	91
Nouvelle fonction Rhythm Pattern (Motif rythmique).....	49	Part Edit (Edit) (Édition de partie).....	93
Live Set.....	52	Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 1.50.....	94
Scene	54	Additional New Effect Types (Ajout de nouveaux types d'effet)	95
Edit (Édition)	56	Additional New Performances (Ajout de nouvelles performances).....	97
Utility (Utilitaires).....	58	Category Search.....	98
Réception de données MIDI via USB TO DEVICE	62	Performance Play (Home)	100
Améliorations apportées à l'interface utilisateur ..	63	Motion Control (Commande de mouvement)	104
Sequencer Block (Bloc Séquenceur).....	64	Utility (Utilitaires).....	105
Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 2.50	65	Edit (Édition)	112
Ajout de nouvelles performances	66	Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 1.20	113
Fonction DAW Remote	67	Motion Control (Commande de mouvement)	114
Play/Rec (Reproduction/Enregistrement)	70	Play/Rec (Reproduction/Enregistrement)	115
Part Edit (Édition de partie) (Edit)	71	Category Search (Recherche de catégorie)	117
Utility (Utilitaires).....	72	Utility (Utilitaires).....	118
Boîte de dialogue Control Assign (Affectation de commande)	73	Common/Audio Edit (Édition commune/audio).....	120
Fonction Panel Lock (Verrouillage panneau)	74	Part Edit (Edit) (Édition de partie).....	122

Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE	
version 1.10	124
New performances (Nouvelles performances) ..	125
Performance Play (Home)	125
Category Search.....	126
Utility (Utilitaires).....	128
Part Edit (Edit) (Édition de partie).....	131
Live Set Edit (Edit) (Édition de Live Set)	132
Live Set.....	133

Nouvelles fonctions de la version 3.50 du MONTAGE

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MONTAGE en y ajoutant les nouvelles fonctions présentées ci-après. Le présent manuel présente les ajouts et les changements apportés au Manuel de référence fourni avec l'instrument.

- Ajout de nouvelles performances
- Ajout de la fonction Smart Morph (Morphisme intelligent)
- Ajout de nouvelles fonctions au séquenceur de motifs
- Prise en charge de l'importation de fichiers MODX
- Amélioration de la contrôlabilité et des possibilités de jeu

Nouvelles performances ajoutées

Le MONTAGE propose 32 nouvelles performances.

Pour en savoir plus sur les performances ajoutées, reportez-vous à la brochure « Data List » (Liste des données).

Nouvelle fonction Smart Morph

La fonction Smart Morph utilise l'apprentissage automatique pour créer des morphismes des sons FM-X. Le MONTAGE apprend les sons affectés aux parties 9 à 16 grâce à une logique sophistiquée et trace chaque son sous forme de point sur la carte. La distance entre les points vous renseigne sur la similitude des sons. Cette fonction crée automatiquement des sons FM-X interpolés afin de combler les écarts sur la carte.

Touchez une position sur la carte pour attribuer le son à la partie 1. En sélectionnant les points de votre choix de cette manière et en enregistrant les résultats, vous pouvez utiliser cette fonction comme un puissant outil de création de nouveaux sons FM-X. Vous pouvez également faire glisser des points sur la carte ou attribuer le comportement entre deux points quelconques à Super Knob, de façon à bénéficier d'un contrôle en temps réel sans précédent pour la création d'un morphisme expressif du son FM-X lorsque vous jouez.

Home (Accueil)

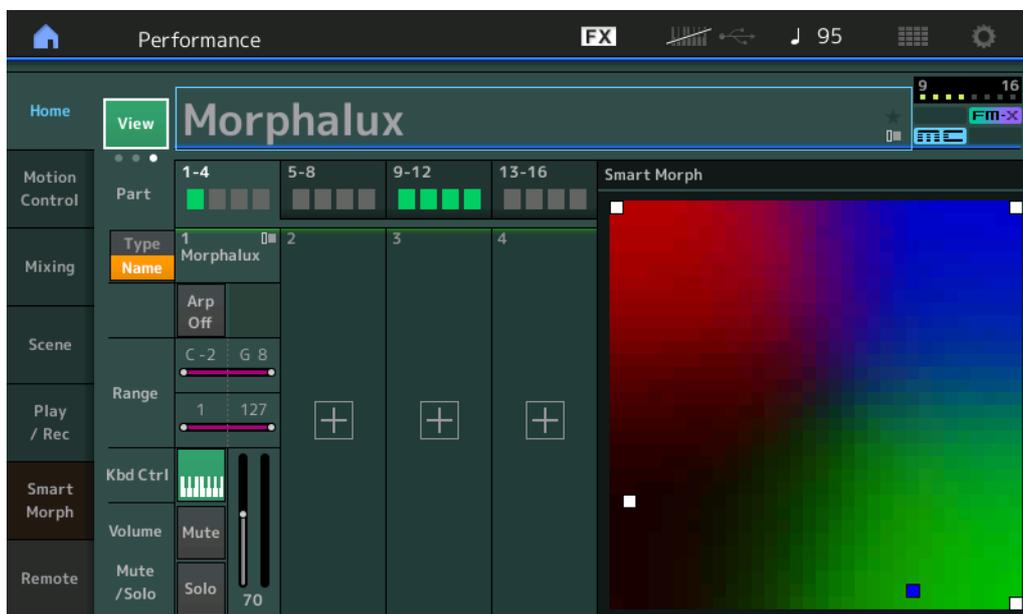
Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Home]



View (Vue)

Utilisez ce bouton pour basculer entre les trois écrans suivants : l'écran d'affichage par défaut de huit parties, un écran de quatre parties contenant diverses données et un écran de quatre parties et la carte Smart Morph.



NOTE Vous pouvez également utiliser le bouton [PERFORMANCE] pour exécuter cette opération.

NOTE Lorsque la vue actuelle correspond à l'écran Smart Morph et que la performance ne contient pas encore de données Smart Morph, quatre parties s'affichent avec diverses données.

NOTE Dans l'écran Live Set (Jeu en live), une icône FM-X spéciale indique si la performance affectée comporte ou non des données Smart Morph.

 : S'affiche pour une performance avec une partie FM-X.

 : S'affiche pour une performance avec une partie FM-X et des données Smart Morph.

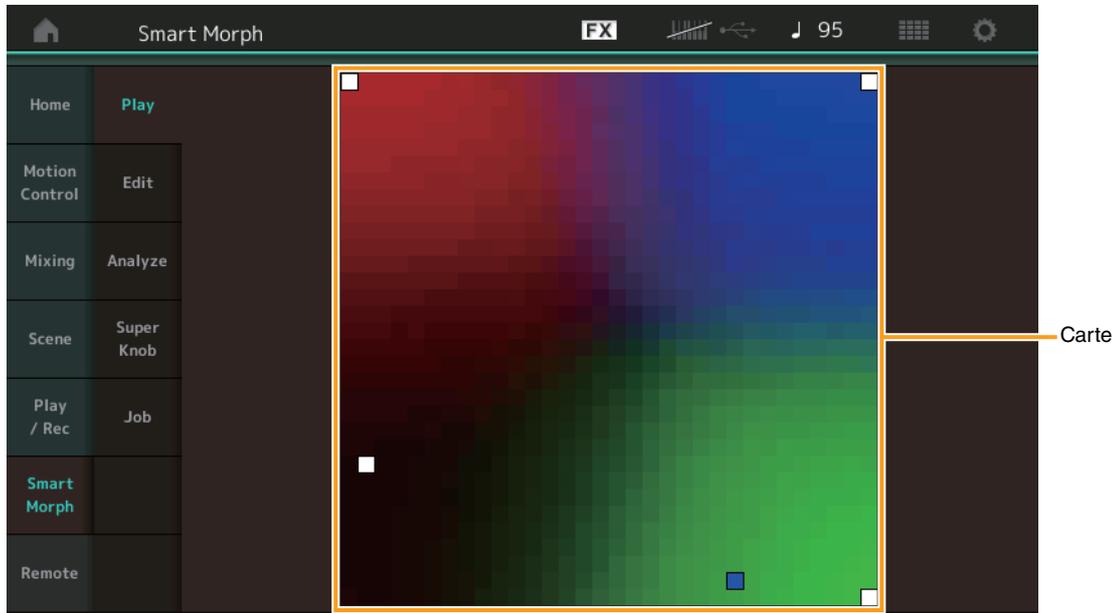


Smart Morph

Play (Reproduction)

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]

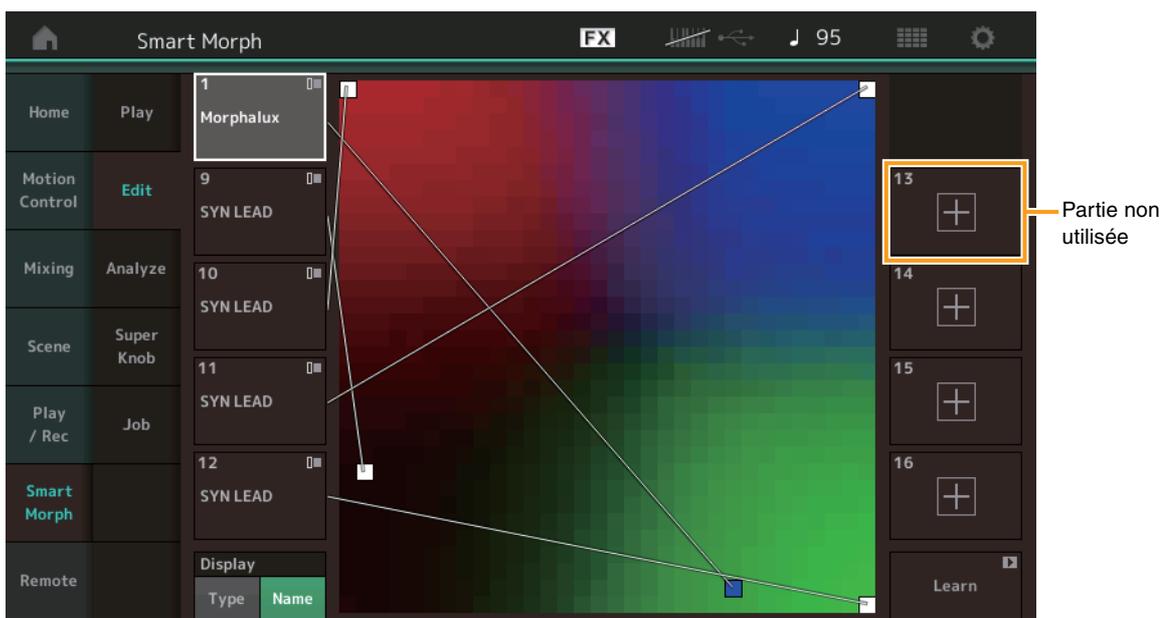


Sur cet écran, appuyez sur la carte Smart Morph pour modifier le son FM-X de la partie 1.

Edit (Édition)

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



Partie non utilisée

Appelle l'écran Part Category Search (Recherche par catégorie de partie), qui permet de sélectionner un son FM-X lorsque vous appuyez sur un des boutons plus (+).

Partie utilisée

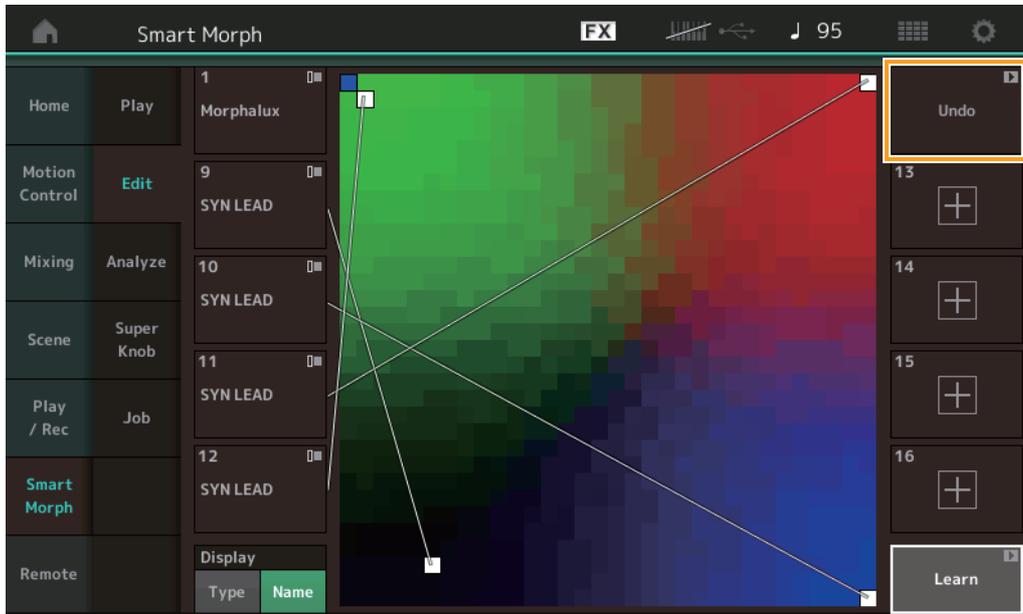
Appelle le menu contextuel (Category Search (Recherche par catégorie), Edit, Copy (Copier), Delete (Supprimer)) lorsque vous appuyez sur ce bouton.

Écran

Détermine si chaque partie est désignée par sa catégorie principale ou par son nom de partie.

Learn (Apprendre)

Démarre l'apprentissage (création de la carte) lorsque vous appuyez dessus. 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, temps d'action estimé)

Affiche le temps estimé restant pour l'opération d'apprentissage.

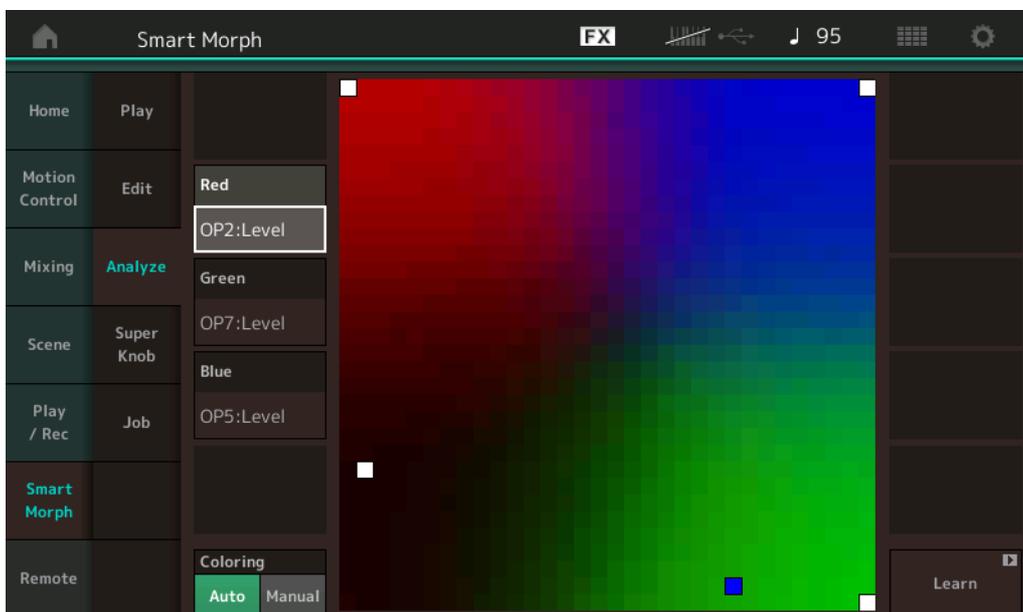
Undo/Redo (Annuler/Rétablir)

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 utilisez la fonction Undo, le bouton [Redo] s'affiche pour vous permettre de restaurer les modifications apportées.

Analyze (Analyser)

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



Red (Rouge)

Affiche la valeur du paramètre sélectionné sous la forme d'une nuance de rouge. Pour régler les valeurs, reportez-vous à la « Paramètres pouvant être réglés pour Red, Green et Blue » (page 10).

Green (Vert)

Affiche la valeur du paramètre sélectionné sous la forme d'une nuance de vert. Pour régler les valeurs, reportez-vous à la « Paramètres pouvant être réglés pour Red, Green et Blue » (page 10).

Blue (Bleu)

Affiche la valeur du paramètre sélectionné sous la forme d'une nuance de bleu. Pour régler les valeurs, reportez-vous à la « Paramètres pouvant être réglés pour Red, Green et Blue » (page 10).

ETA (Estimated Time of Action)

Affiche le temps estimé restant pour l'opération d'apprentissage.

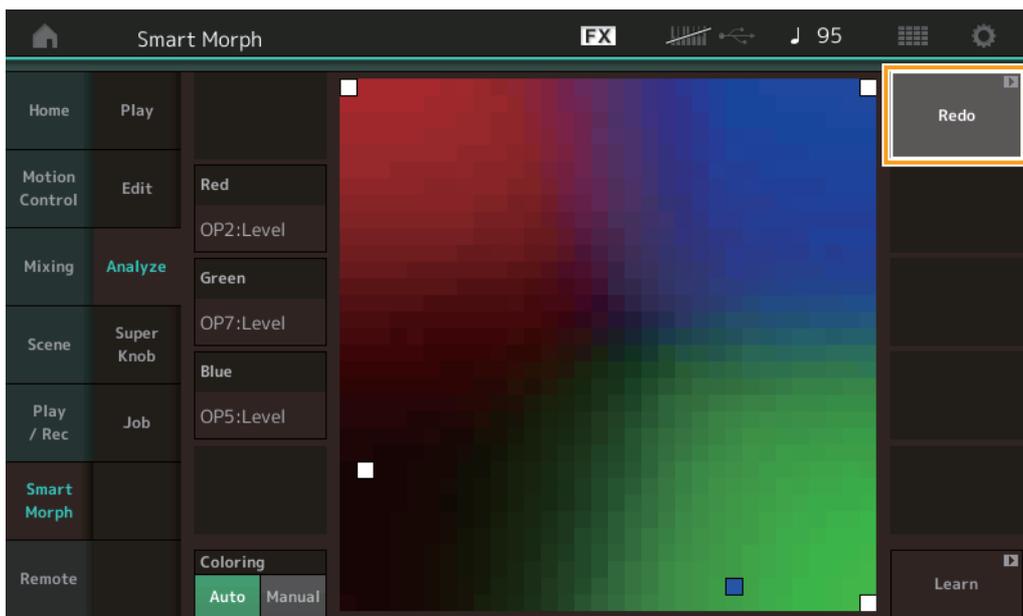
Coloring (Coloration)

Réinitialise automatiquement les paramètres Red, Green et Blue lorsque l'apprentissage est exécuté, si ce paramètre est réglé sur Auto. S'il est réglé sur Manual (Manuel), 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) lorsque vous appuyez dessus. 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

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 utilisez la fonction Undo, le bouton [Redo] s'affiche pour vous permettre de restaurer les modifications apportées.

Paramètres pouvant être réglés pour Red, Green et Blue

FM Common (FM commun)

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 Sync Switch
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	Fit Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point 4
Filter Cutoff Scaling Offset 1	Fit Cutoff Offset 1
Filter Cutoff Scaling Offset 2	Fit Cutoff Offset 2
Filter Cutoff Scaling Offset 3	Fit Cutoff Offset 3
Filter Cutoff Scaling Offset 4	Fit 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

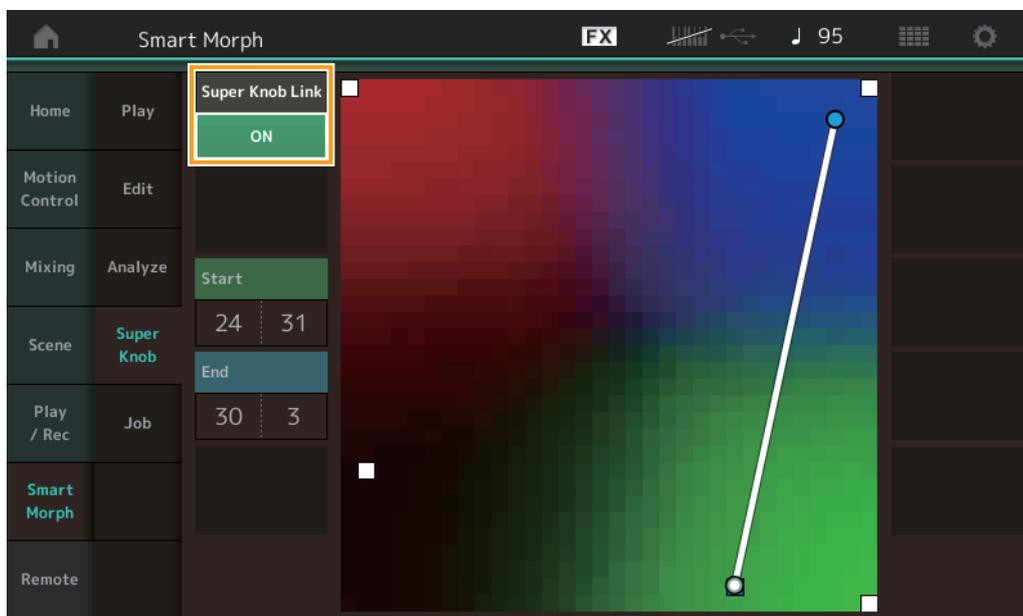
FM Operator (FM opérateur) (op1 – op8)

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

Super Knob

**Mode
opérateur**

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Super Knob]



Super Knob Link (Liaison Super Knob)

Ajoute un effet au Super Knob du début à la fin lorsqu'il est réglé sur ON (Activé).

Réglages : ON, OFF

Start (Début)

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.

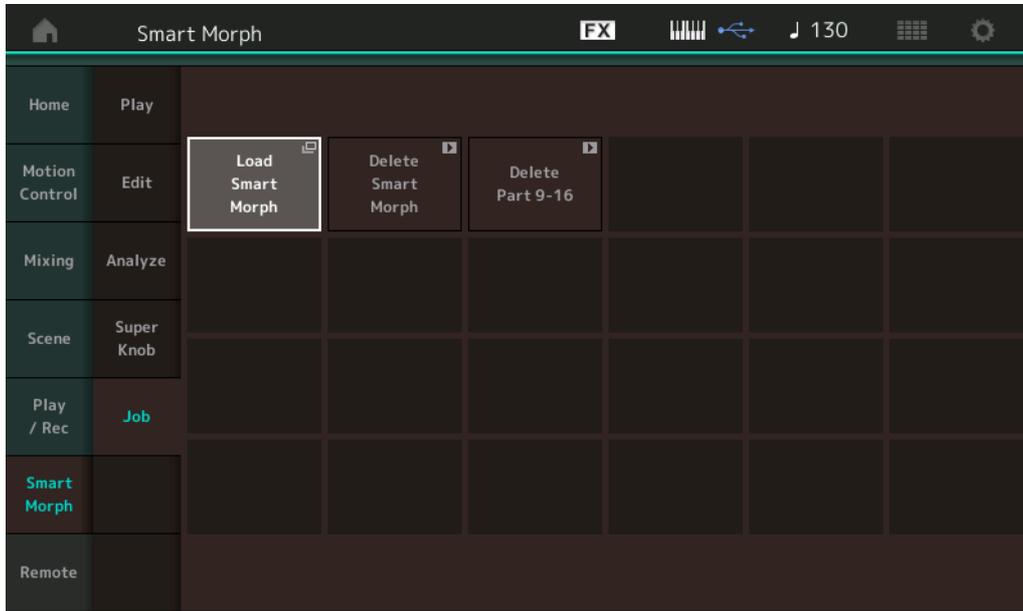
End (Fin)

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.

Job (Tâche)

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



Load Smart Morph (Charger les données Smart Morph)

Ouvre l'écran Load (Charger). Sélectionnez une autre performance sur l'écran Load pour charger les données Smart Morph contenues dans cette performance vers la performance actuelle.

Delete Smart Morph (Supprimer les données Smart Morph)

Supprime les données Smart Morph contenues dans la performance actuelle.

Delete Part 9 – 16 (Supprimer les parties 9 – 16)

Règle simultanément les parties 9 à 16 sur l'état non utilisé.

Lorsque les parties 9 – 16 sont réglées sur l'état non utilisé, le paramètre SSS est activé.

Smart Morph utilise les parties 9 – 16 pour créer une carte. La suppression des parties 9 – 16 n'a toutefois aucun effet sur le son de la partie 1, de sorte qu'il n'est pas nécessaire de modifier de nouveau la carte.

Fonctions supplémentaires liées aux motifs

Play/Rec (Reproduction/Enregistrement)

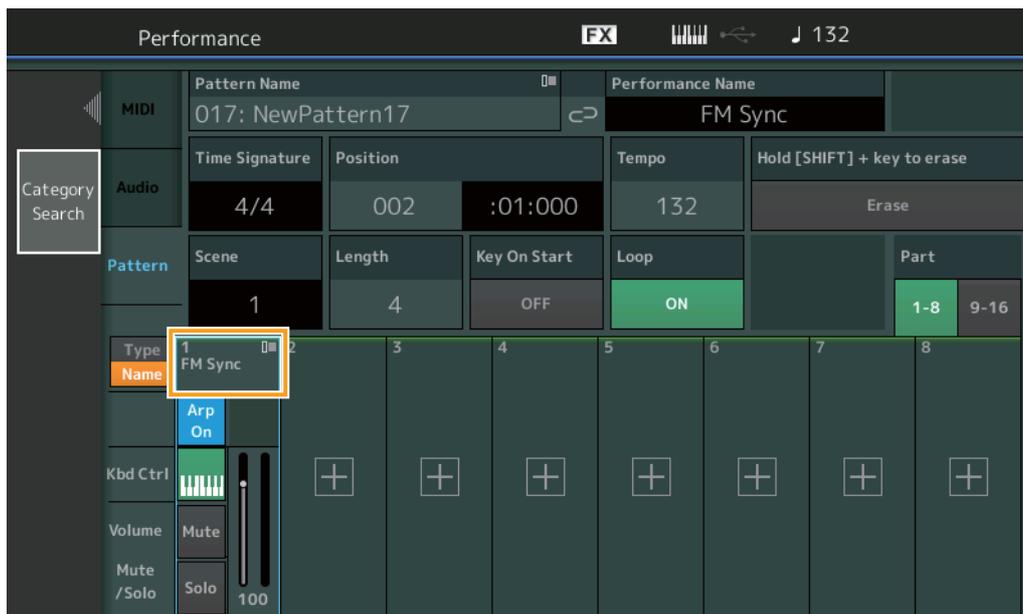
Pattern (Motif)

■ Enregistrement, reproduction

Vous pouvez désormais sélectionner un son dans l'écran Part Category Search tout en enregistrant des motifs.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → bouton [●] (Enregistrement) → bouton [▶] (Reproduction) → appuyez sur le nom de la partie → sélectionnez [Category Search] dans le menu qui s'affiche

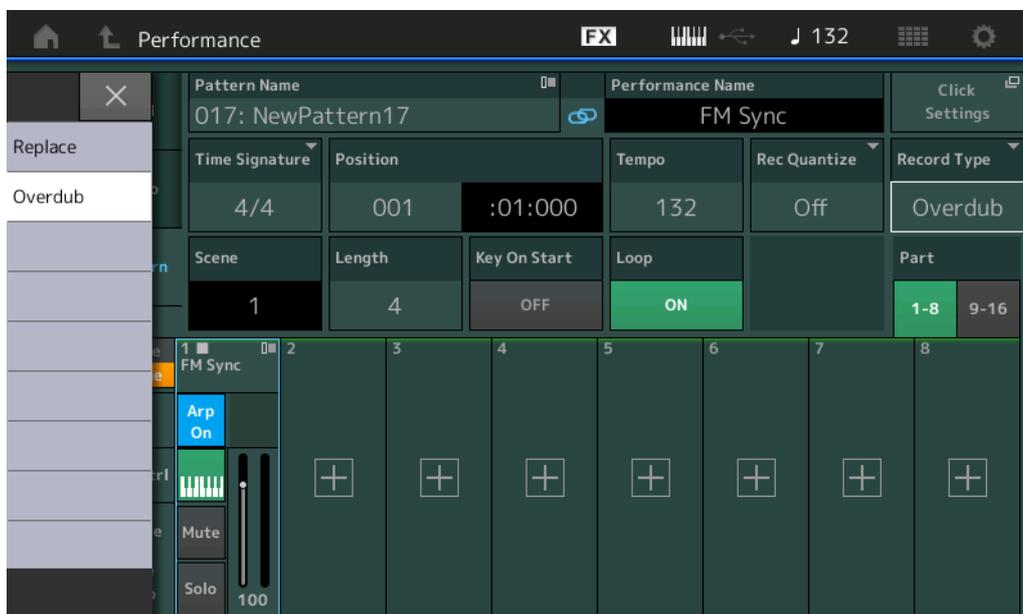


■ Surimpression

Vous pouvez désormais 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.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (le motif affiché a déjà été enregistré) → bouton [●] (Enregistrement) → appuyez sur [Record Type] (Type d'enregistrement) → sélectionnez [Overdub] (Surimpression) dans le menu qui s'affiche → bouton [▶] (Play)



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

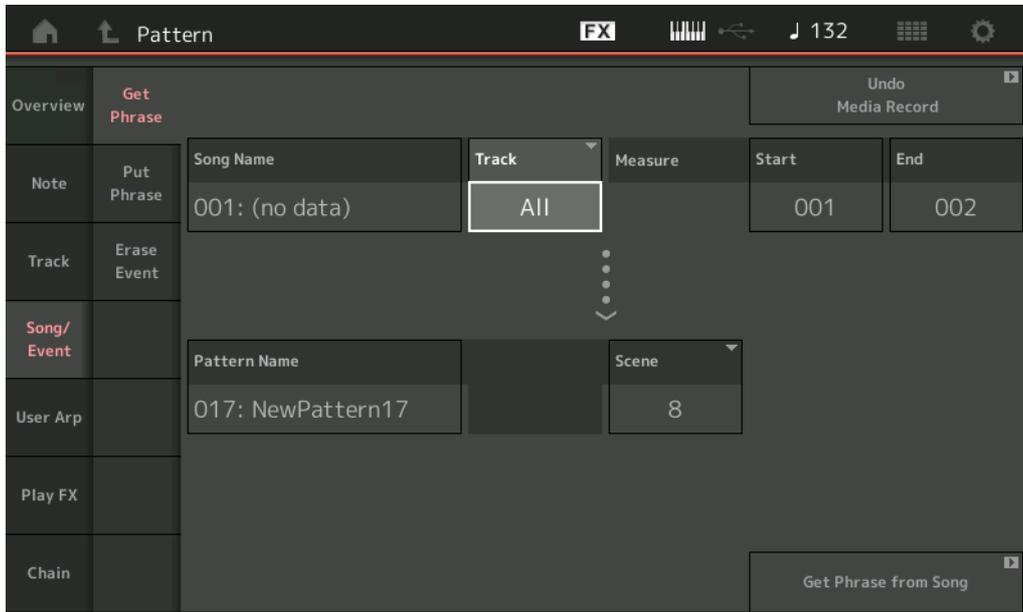
Song/Event (Morceau/Événement)

Get Phrase (Extraire la phrase)

Dans l'écran Get Phrase, vous pouvez désormais spécifier « All » (Tous) pour les pistes source et de destination.

Mode opératoire

Bouton [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



Track *1 Source

Détermine la piste d'origine (à copier).

Track *2 Destination

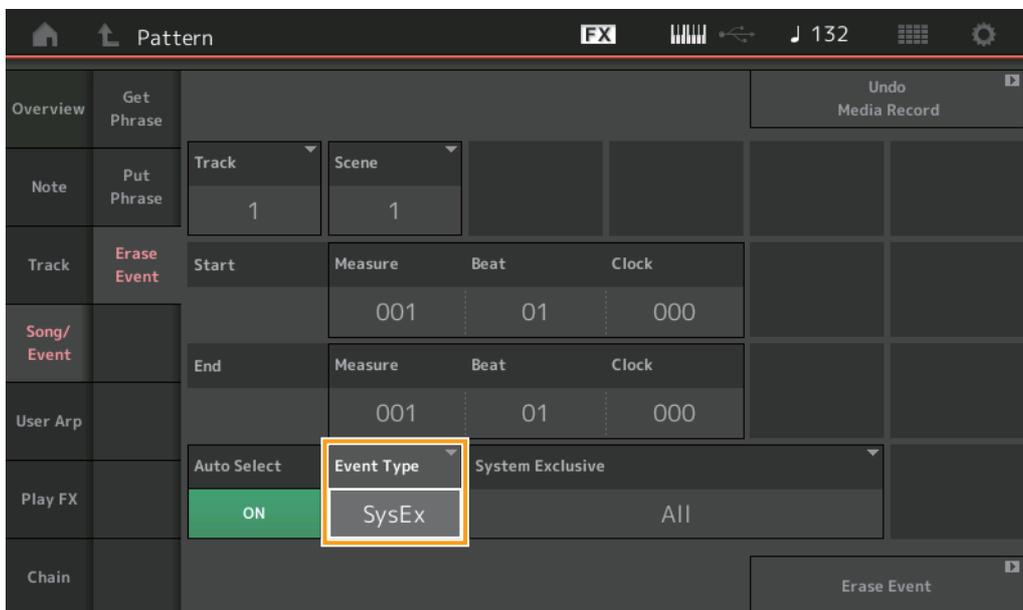
Détermine la piste de destination de la copie.

Erase Event (Effacer l'événement)

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

Mode opératoire

Bouton [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track (Piste)

Détermine la piste à effacer.

Scene (Scène)

Détermine la scène à effacer.

Start Measure (Mesure de début)

Détermine la position de la mesure de début à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 001 – 257

Start Beat (Temps de début)

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 (Impulsion d'horloge de début)

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 (Mesure de fin)

Détermine la position de la mesure de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 001 – 257

End Beat (Temps de fin)

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 (Impulsion d'horloge de fin)

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 (Sélection automatique)

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 (Type d'événement)

Détermine le type d'événement à effacer.

Réglages : Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All

CC Number (Numéro de changement de commande)

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 (Exclusif au système)

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

NOTE Lorsque les paramètres Common et Super Knob sont spécifiés, les données exclusives au système sont supprimées, indépendamment des réglages de piste.

Play FX (Effet de reproduction)

Vous pouvez désormais spécifier les scènes applicables lorsque la fonction Normalize Play FX (Normaliser l'effets d reproduction) est exécutée.

Mode opératoire

Bouton [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Scene

Détermine la scène à laquelle la tâche doit être appliquée.

Plage : All, 1 – 8

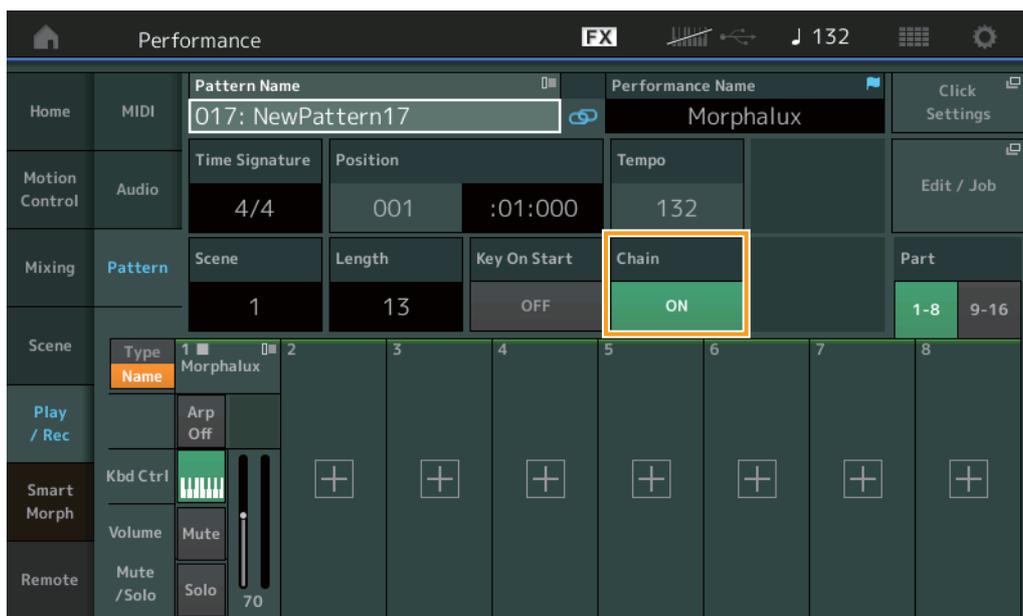
Améliorations apportées à l'interface utilisateur pour les motifs

■ Ajout d'un sélecteur de chaîne de motifs

Vous pouvez désormais stocker les réglages de reproduction de la chaîne pour chaque motif sur les écrans Pattern et Chain (Chaîne).

Mode opératoire

Bouton [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



Chain

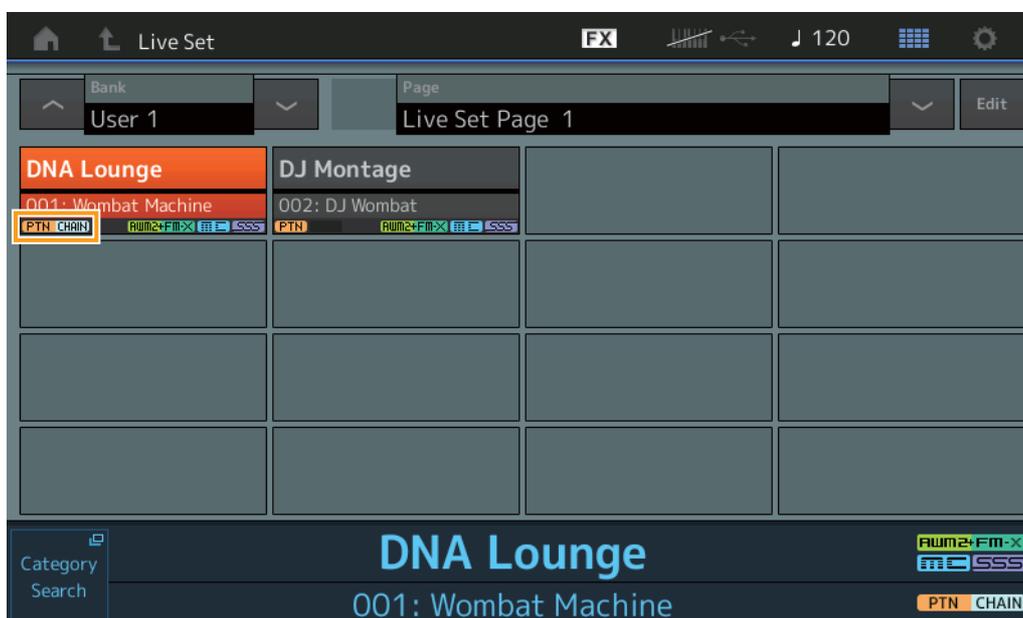
Détermine si la reproduction en chaîne peut être utilisée en dehors de l'écran Chain.

Réglages : OFF, ON

NOTE 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 : S'affiche pour les logements disposant d'un motif.

PTN CHAIN : S'affiche pour les logements disposant d'un motif pour lequel la chaîne est activée.

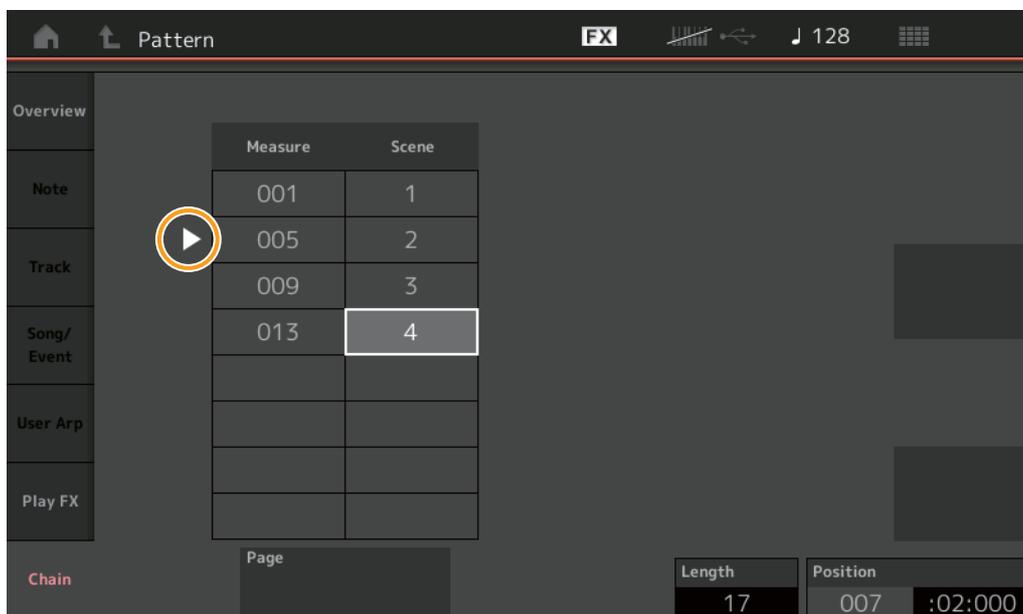


■ Affichage d'une icône en position de la reproduction en chaîne

Une icône apparaît désormais à côté de la scène en cours de reproduction sur l'écran Chain.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]

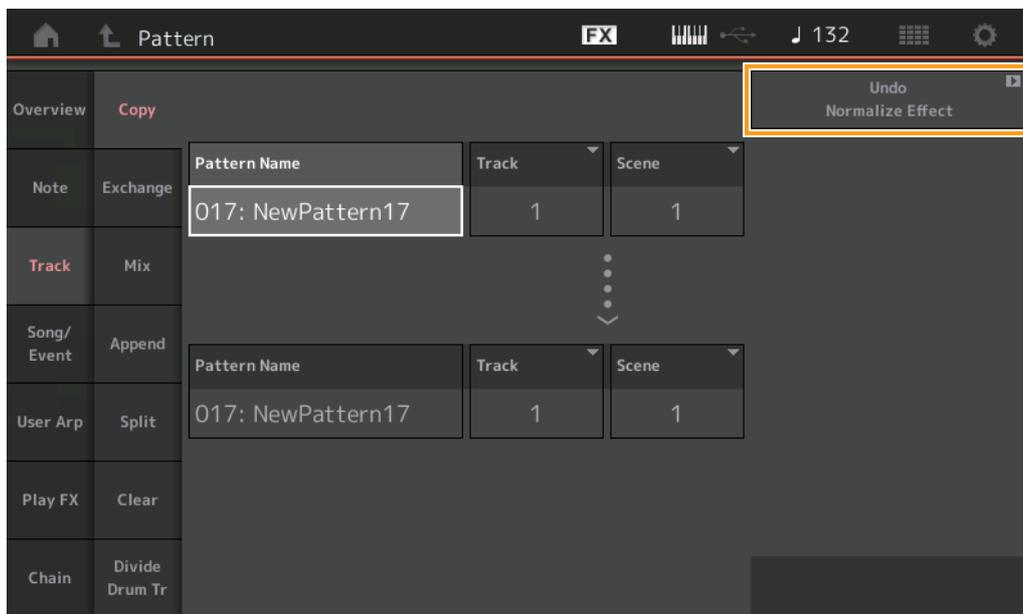


■ Ajout de la fonction Undo/Redo

Vous pouvez désormais utiliser la fonction Undo/Redo pour les tâches exécutées sur chaque écran.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → écrans respectifs



* Cette fonction est disponible dans plusieurs écrans. L'écran Copy est présenté ici à titre d'exemple.

Undo

Annule la modification la plus récente et rétablit l'état avant cette modification. Cette fonction est uniquement disponible si une séquence existe déjà et que vous avez effectué une opération.

Redo

Restaure la modification annulée par la fonction Undo. La fonction Redo est uniquement disponible après utilisation de la fonction Undo.

Importation de fichiers MODX

Vous pouvez désormais charger des fichiers MODX « .X8U » et « .X8L »

NOTE Vous ne pouvez pas charger de fichiers de sauvegarde MODX « .X8A ».

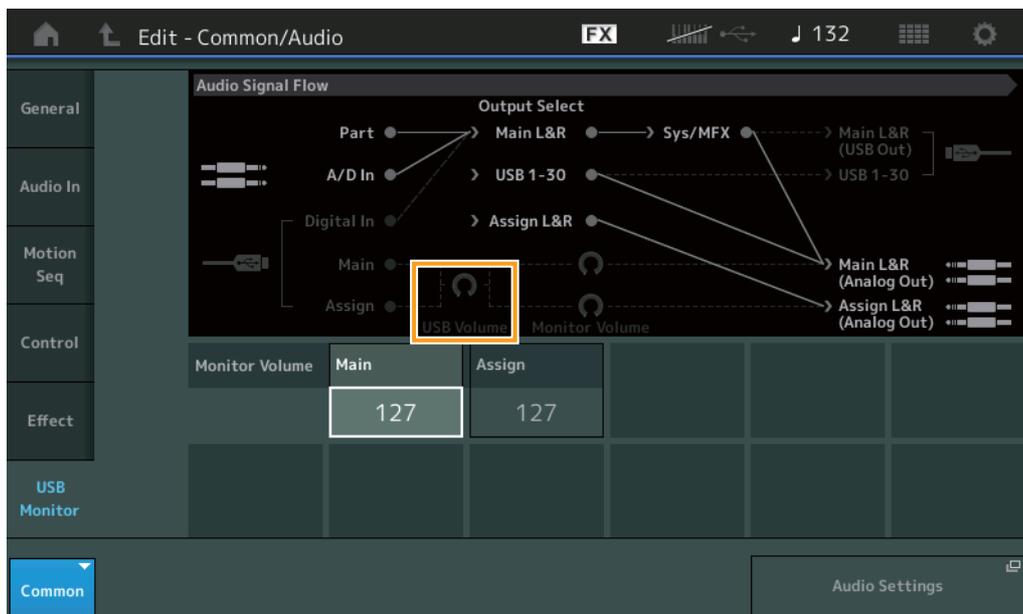
Amélioration de la contrôlabilité

■ Raccourcis du flux de signaux

Vous pouvez désormais appeler l'écran Audio I/O en appuyant à proximité de USB Volume (Volume USB) dans la section Audio Signal Flow (Flux de signaux audio). Le curseur passe automatiquement sur USB Volume dans l'écran Audio I/O.

Mode opératoire

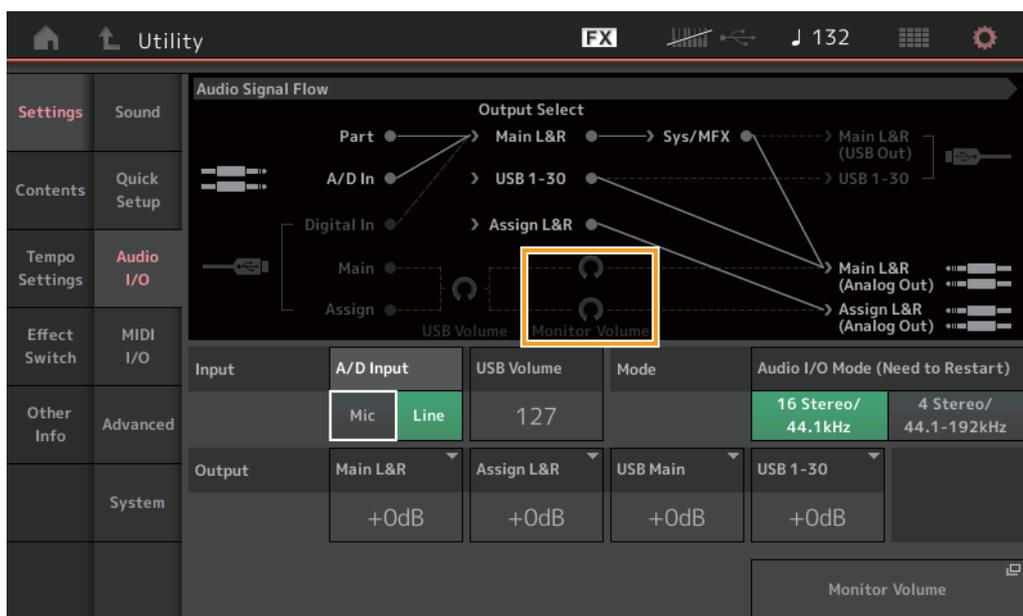
[PERFORMANCE] → [EDIT] → [COMMON] → [USB Monitor] (Moniteur USB)



Vous pouvez désormais appeler l'écran USB Monitor en appuyant à proximité de Monitor Volume (Volume du moniteur) dans la section Audio Signal Flow. Le curseur passe automatiquement sur Main (Principal) dans l'écran USB Monitor.

Mode opératoire

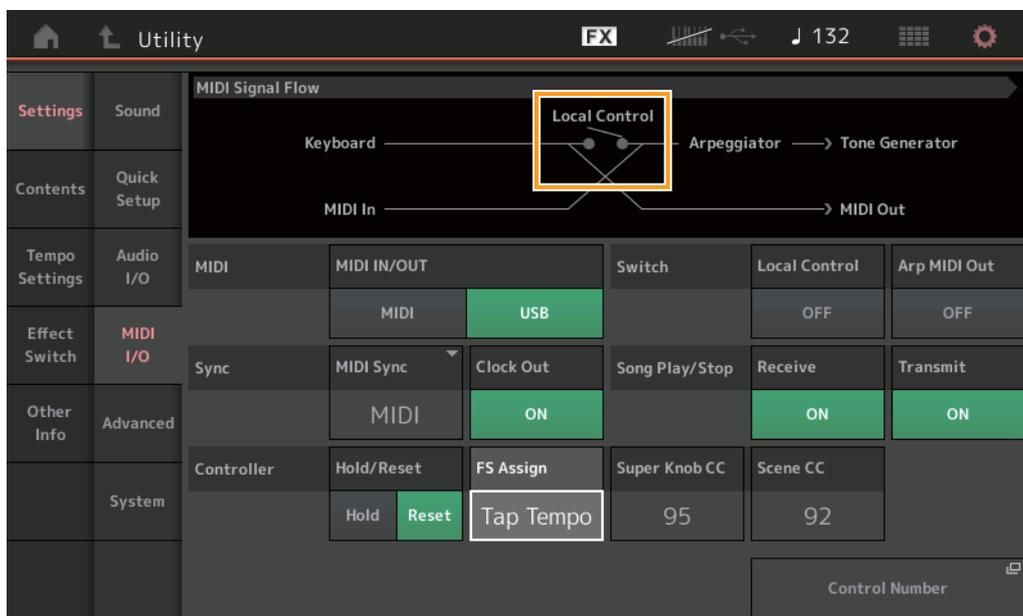
[Utility] → [Settings] → [Audio I/O]



Vous pouvez désormais activer et désactiver le paramètre Local Control (Commande locale) en appuyant à proximité du commutateur Local Control dans la section MIDI Signal Flow (Flux de signaux MIDI).

Mode opératoire

[Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]

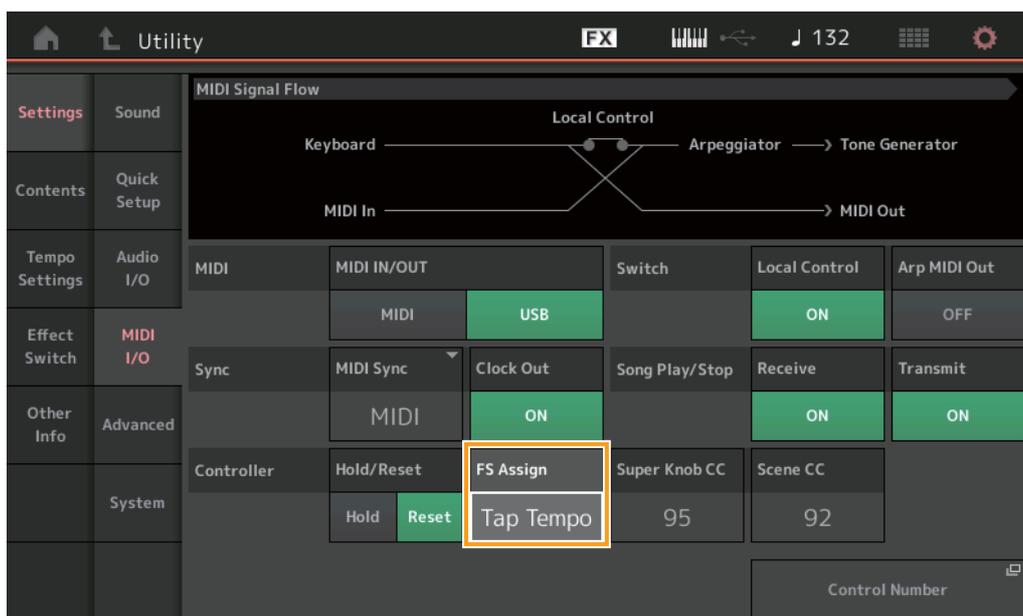


■ Utilisation du sélecteur au pied pour régler le tempo

Le paramètre Tap Tempo (Tempo par tapotement) a été ajouté au réglage du numéro de commande du sélecteur au pied, ce qui vous permet de régler le tempo de manière très pratique à l'aide du sélecteur au pied.

Mode opératoire

[Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



FS Assign (Affectation du sélecteur au pied) (numéro de commande du sélecteur au pied)

Cette option configure le numéro de changement de commande utilisé par le sélecteur au pied connecté à la prise [ASSIGNABLE] (Attribuable) de la section FOOT SWITCH (Sélecteur au pied). Même lorsque l'instrument reçoit de l'équipement MIDI externe des messages MIDI portant le même numéro de changement de commande que celui spécifié ici, le MONTAGE part du principe que le message a été généré à l'aide du sélecteur au pied.

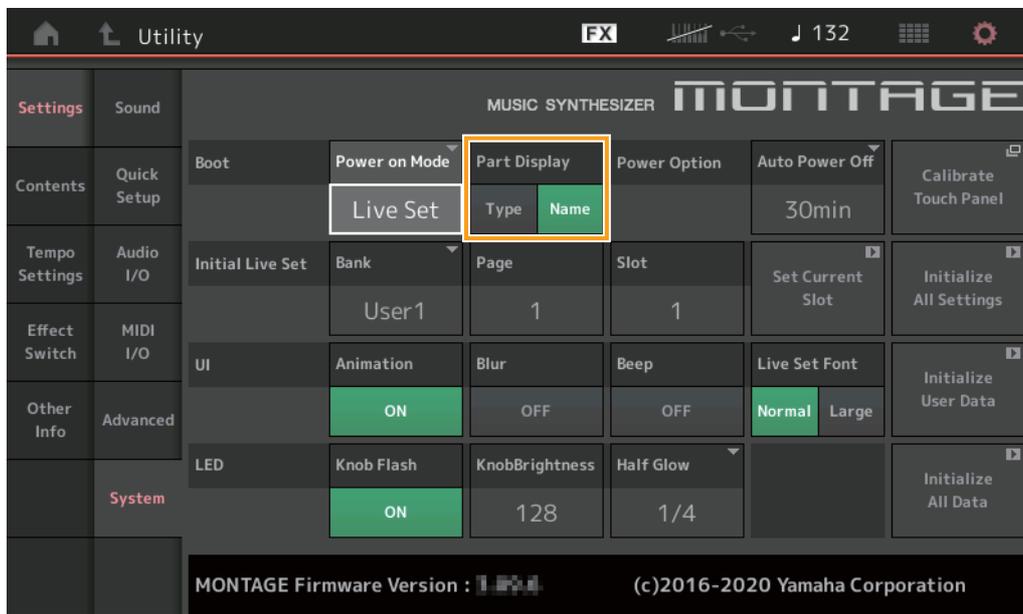
Réglages : Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset, Tap Tempo

■ Réglage de l'affichage du nom de la partie après le démarrage

Vous pouvez désormais définir l'état d'affichage des commutateurs Type et Name (Nom) qui apparaissent après le démarrage du MONTAGE.

Mode opératoire

[Utility] → [Settings] → [System]



Part Display (Affichage des parties)

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

■ Modification des caractéristiques techniques pour Note Limit (Limite de note) lorsqu'un fichier WAVE ou AIFF est chargé avec affectation des touches

Les caractéristiques techniques ont été modifiées de manière à ce que la valeur initiale de la plage de limite de notes soit C-2 à G8 lorsqu'un fichier WAVE ou AIFF est chargé tandis que Drum Part Key (Touche de partie de batterie) or AWM2 Part Element (Élément de partie AWM2) est réglé sur Key (Touche).

■ Prise en charge des motifs par MONTAGE Connect

MONTAGE Connect prend désormais en charge les motifs. Pour plus d'informations, reportez-vous au mode d'emploi de MONTAGE Connect.

Divers

■ Amélioration de la résolution de la variation de hauteur de ton

La résolution de la variation de hauteur de ton a été améliorée afin que vous puissiez désormais contrôler la hauteur de ton de manière encore plus détaillée.

Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 3.00

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MONTAGE en y ajoutant les nouvelles fonctions décrites ci-après. Le présent manuel décrit les ajouts et les changements apportés au Manuel de référence fourni avec votre instrument.

- Ajout de nouveaux types d'effets.
- Ajout de nouvelles performances.
- La fonction Pattern Sequencer (Séquenceur de motifs) a été ajoutée.
- La fonction Rhythm Pattern (Motif rythmique) a été ajoutée.
- Vous pouvez désormais reproduire des morceaux, des motifs et des fichiers audio depuis l'écran Live set.
- La fonction Super Knob Link (Liaison Super Knob) a été ajoutée aux données enregistrées dans la fonction Scene (Scène).
- La fonction Keyboard Control (Commande de clavier) a été ajoutée aux données enregistrées dans la fonction Scene.
- La plage de valeurs du paramètre LFO Speed (Vitesse de l'OFB) a été augmentée.
- Vous pouvez désormais connecter un équipement MIDI via la borne USB TO DEVICE (USB vers Périphérique).
- Des réglages Global Micro Tuning (Accord micro général) ont été ajoutés.
- Le réglage Audition Loop (Clip audio en boucle) a été ajouté.
- Des améliorations ont été apportées à l'interface utilisateur.
- La capacité de notes en zone totale dans Store (Stockage) est passée de 130 000 à 520 000 notes pour les morceaux et compte 520 000 notes pour les motifs.

Ajout de nouveaux types d'effet

Les nouveaux types d'effets suivants ont été ajoutés sous Misc Category (Catégorie Divers).

Type d'effet	Description	Paramètre	Description
VCM Mini Filter	Rend le son plus « consistant » et plus « resserré ». Cet effet simule les caractéristiques des synthétiseurs analogiques.	Cutoff	Détermine la fréquence de coupure du filtre.
		Resonance	Détermine la résonance du filtre.
		Type	Détermine le type de filtre.
		Texture	Ajoute différentes modifications à la texture de l'effet sonore.
		Input Level	Détermine le niveau d'entrée du signal.
		Dry/Wet	Détermine l'équilibre entre le son pur et le son de l'effet.
		Output Level	Détermine le niveau du signal de sortie du bloc d'effets.

Type d'effet	Description	Paramètre	Description
VCM Mini Booster	Crée une texture sonore unique. Cet effet simule les caractéristiques des synthétiseurs analogiques.	EQ Frequency	Détermine la fréquence de l'égaliseur.
		Resonance	Détermine la résonance de l'égaliseur.
		EQ Gain	Détermine le gain de niveau de l'égaliseur.
		Type	Détermine le type de l'effet d'accentuation.
		Texture	Ajoute différentes modifications à la texture de l'effet sonore.
		Input Level	Détermine le niveau d'entrée du signal.
		Output Level	Détermine le niveau du signal de sortie du bloc d'effets.

Type d'effet	Description	Paramètre	Description
Wave Folder	Modifie le son au fil du temps en modifiant et en contrôlant le contenu harmonique.	Fold	Détermine le degré de l'effet de distorsion.
		Fold Type	Détermine la texture sonore de la distorsion.
		LFO Depth	Détermine la profondeur de modulation.
		LFO Speed	Détermine la fréquence de modulation.
		LFO Shape	Modifie la forme de l'onde pour la modulation.
		Input Level	Détermine le niveau d'entrée du signal.
		Dry/Wet	Détermine l'équilibre entre le son pur et le son de l'effet.
		Output Level	Détermine le niveau du signal de sortie du bloc d'effets.
		SEQ Depth	Détermine la profondeur du séquenceur intégré dans l'effet.
		SEQ Clock	Détermine la vitesse du séquenceur intégré dans l'effet.
		SEQ Pattern	Sélectionne le motif du séquenceur intégré dans l'effet.
		SEQ Variation	Modifie le mouvement du séquenceur intégré dans l'effet.
		SEQ Ph Reset	Règle le mode de réinitialisation du motif du séquenceur intégré dans l'effet.

Ajout de nouvelles performances

Le système MONTAGE offre 52 nouvelles performances.

Pour en savoir plus sur les performances ajoutées, reportez-vous à la brochure « Data List » (Liste des données).

Nouvelle fonction Pattern Sequencer (Séquenceur de motifs)

Cette nouvelle fonction vous permet d'enregistrer les séquences de motifs sur chaque scène.

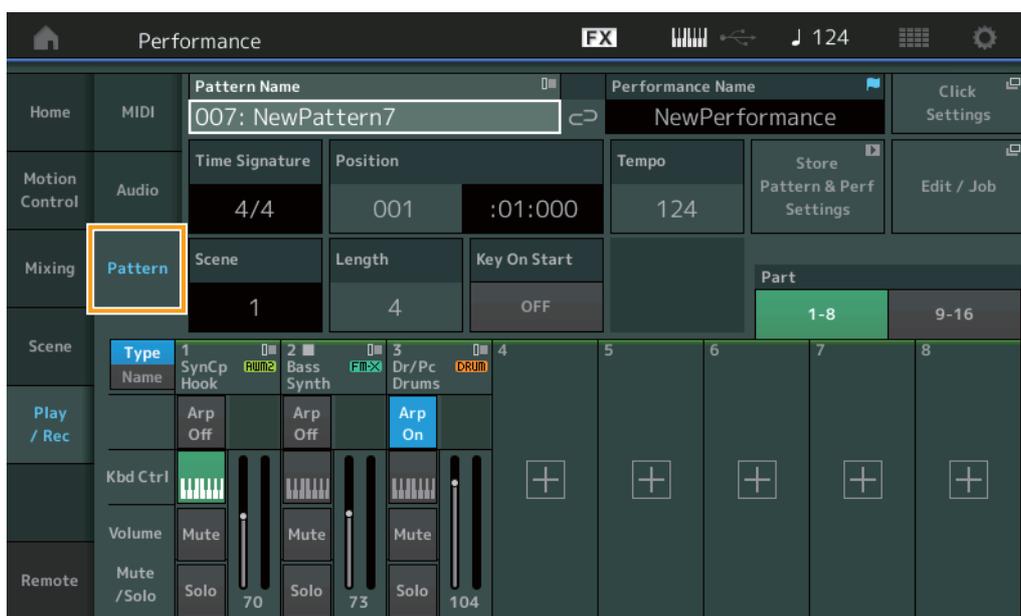
Play/Rec (Reproduction/Enregistrement)

Pattern (Motif)

■ Reproduction/En attente de reproduction

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



Pattern Name (Nom de motif)

Indique le nom de motif sélectionné. Le fait de toucher le paramètre appelle les différents menus liés aux opérations Load (Charger), Rename (Renommer) et New Pattern (Nouveau motif).

Icône Link (Liaison)

Indique que les données de motif et les données de performance contenues dans les données de motif correspondent entre elles. Lorsque les données de motif et les données de performance contenues dans les données de motif ne correspondent pas, une icône Link rompue s'affiche.

Performance Name (Nom de performance)

Indique le nom de la performance sélectionnée.

NOTE Lorsque vous modifiez les paramètres sous Performance, une icône représentant un drapeau bleu apparaît à droite du nom de la performance.

Time Signature (Indication de mesure)

Indique l'indicateur de mesure du motif.

Position

Détermine la position de début des fonctions Recording/Playback (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 la valeur de l'impulsion sont reportés dans la cellule de droite.

Tempo

Détermine le tempo de la reproduction de Pattern.

Plage : 5 – 300

Click Settings (Réglages de clic)

Ouvre l'écran Tempo Settings (Réglages de tempo).

Scene

Indique le numéro de scène sélectionné.

Length (Longueur)

Détermine la longueur de l'ensemble de la séquence dans la scène sélectionnée.

Plage : 1 – 256

Key On Start (Démarrage par activation de note)

Détermine si l'enregistrement ou la reproduction du motif démarre lorsque vous jouez au clavier.

Réglages : Off (Désactivation), On (Activation)

Store Pattern & Perf Settings (Stocker les réglages de motif et de performance)

Stocke les données de motif éditées ainsi que le lien vers la performance sélectionnée.

NOTE Une fois que vous avez modifié les paramètres de la performance, vous devez exécuter l'opération Store pour les données de performance.

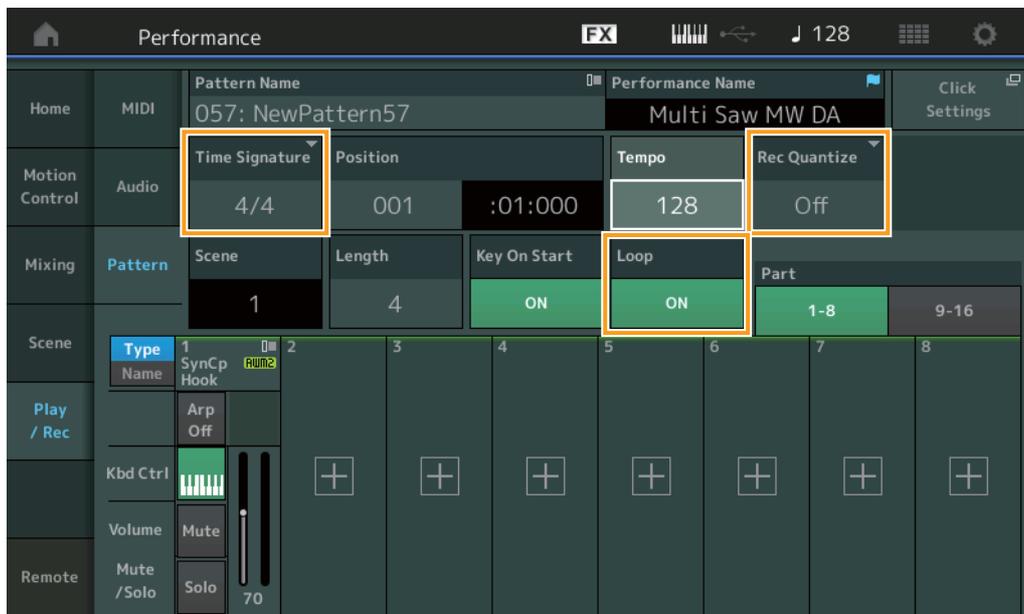
Edit/Job (Édition/tâche)

Ouvre l'écran permettant d'éditer le motif et les tâches connexes.

■ Attente d'un nouvel enregistrement

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●] touche (Record)



Time Signature

Détermine l'indication ou le type de mesure de la scène.

Réglages : 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Rec Quantize (Quantification de l'enregistrement)

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 (Quantification de l'enregistrement) aligne la synchronisation des notes automatiquement, au fur et à mesure de l'enregistrement.

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)

Loop (Boucle)

Lorsque la fonction Loop est activée (réglée sur On), l'enregistrement ne s'arrête pas à la fin du motif, mais se poursuit en « boucle » en revenant en début de motif.

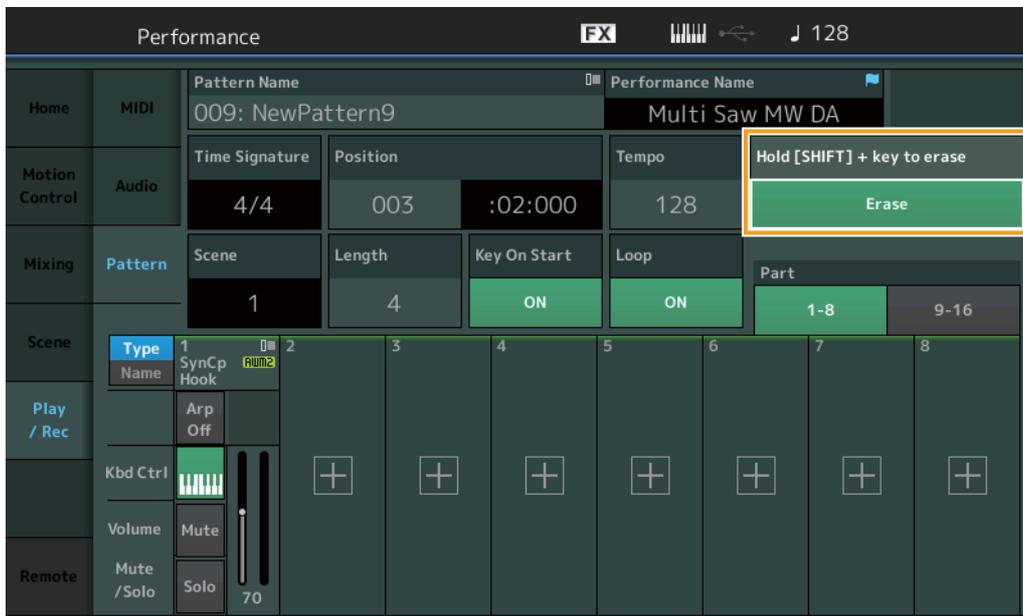
Réglages : Off, On

NOTE Pour désactiver temporairement le mode Enregistrement et passer en mode Rehearsal (Répétition), il suffit d'appuyer sur la touche [●] (Enregistrement) pendant l'enregistrement en temps réel. Le voyant [●] (Enregistrement) clignote, et la reproduction se poursuit sans interruption, mais sans qu'aucune donnée ne soit enregistrée. L'instrument dispose d'un mode Rehearsal, très commode, qui vous permet de désactiver facilement et temporairement l'enregistrement, afin de vous exercer à jouer une partie ou de tester différentes possibilités (tout en écoutant les autres pistes) sans procéder à l'enregistrement. Pour revenir en mode Enregistrement, appuyez de nouveau sur la touche [●] (Enregistrement), de sorte que le voyant [●] (Enregistrement) s'allume en continu.

■ Enregistrement

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → touche [●] (Enregistrement) → touche [▶] (Reproduction)



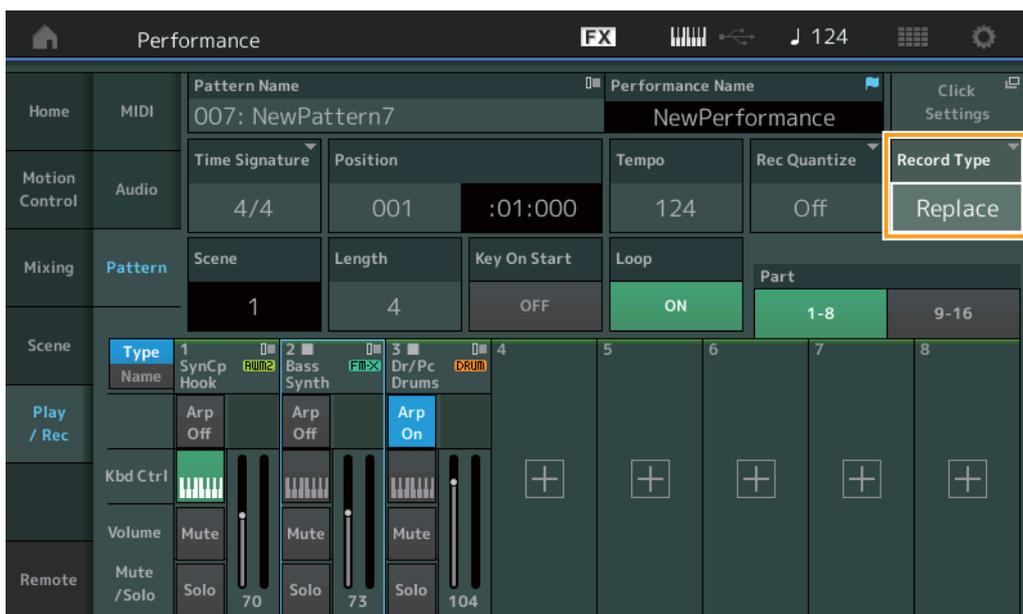
Maintien simultané de [SHIFT] + touche à effacer

Vous pouvez supprimer des événements de note spécifiques en appuyant sur la touche [SHIFT] et en jouant sur les touches correspondant aux notes que vous souhaitez supprimer.

■ Réenregistrement

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (le motif indiqué a déjà été enregistré) → touche [●] (Enregistrement) → touche [▶] (Reproduction)



Record Type (Type d'enregistrement)

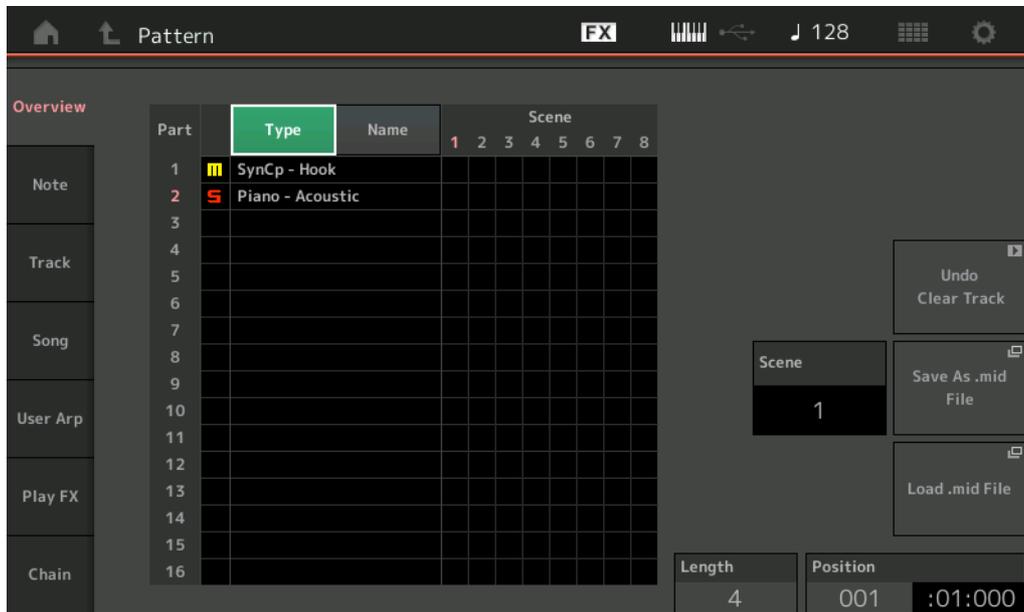
Détermine si un motif est remplacé ou enregistré par surimpression lors de l'enregistrement.

Réglages : Replace (Remplacement), Overdub (Surimpression)

Overview (Vue d'ensemble)

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type

Touchez cette touche pour changer le texte affiché de la partie en Main Category (Catégorie principale) et Sub Category (Sous-catégorie).

Cette touche est synchronisée avec la touche correspondante de l'écran Play/Rec. Toute modification de l'une entraîne celle de l'autre.

Name (Nom)

Le fait d'appuyer sur cette touche permet de remplacer le texte affiché de la partie par Part Name (Nom de partie).

Cette touche est synchronisée avec la touche correspondante de l'écran Play/Rec. Toute modification de l'une entraîne celle de l'autre.

Scene

Indique le numéro de scène sélectionné.

Undo (Annuler)

Annule les modifications les plus récentes et réinitialise les données sur leur état antérieur aux dernières modifications effectuées. Cette option s'applique uniquement à une tâche effectuée sur les données d'une séquence enregistrée préexistante.

Redo (Rétablir)

Restaure les modifications effectuées par Undo. La fonction Redo est uniquement applicable à la suite de la fonction Undo.

Save As .mid File (Enregistrer au format de fichier .mid)

Ouvre l'écran Store/Save (Stockage/Enregistrement). Vous pouvez sauvegarder la séquence de la scène sélectionnée sous forme de fichier MIDI.

Load .mid File (Charger le fichier .mid)

Ouvre l'écran Load (Chargement) qui permet de charger les fichiers MIDI. Vous pouvez sélectionner le motif et la scène à charger après avoir sélectionné un fichier MIDI.

Length (Longueur)

Indique la longueur de l'ensemble de la séquence dans la scène sélectionnée.

Position

Affiche la position actuelle pendant la reproduction de scène et permet de définir la position de départ de la reproduction.

Plage : 001 – 256

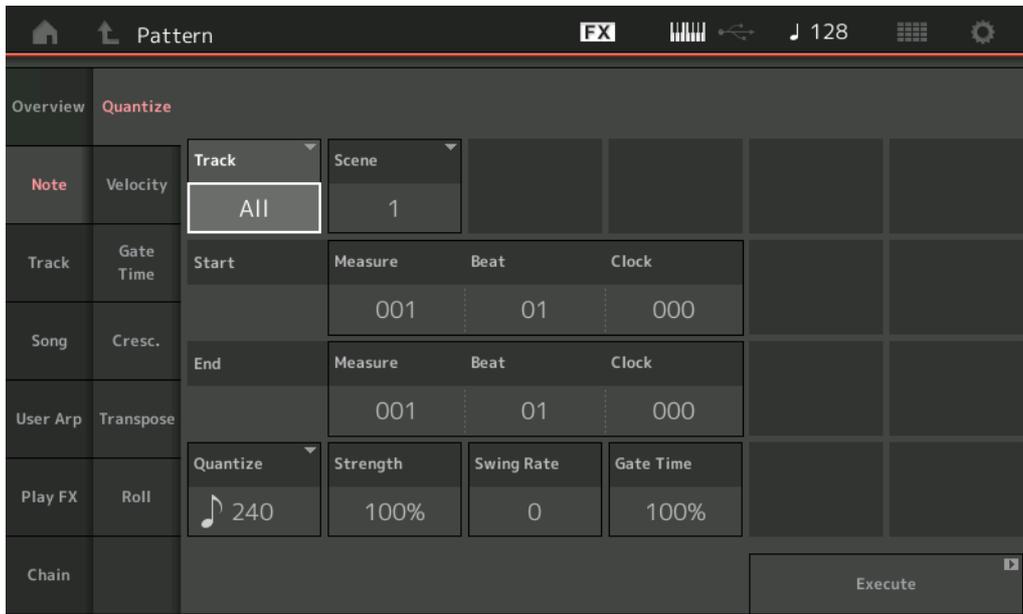
Note

Quantize (Quantification)

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.

Mode opératoire

Touche [▶](Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



Track (Piste)

Détermine la piste à laquelle la tâche est appliquée.

Scene

Détermine la scène à laquelle la tâche est appliquée.

Start Measure (Mesure de début)

Détermine la position de la mesure de début à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 001 – 257

Start Beat (Temps de début)

Détermine la position du temps de début à laquelle la tâche est appliquée.

Réglages : dépend de la valeur du paramètre Time Signature sélectionnée.

Start Clock (Impulsion d'horloge de début)

Détermine la position de l'impulsion d'horloge de début à laquelle la tâche est appliquée.

Réglages : dépend de la valeur du paramètre Time Signature sélectionnée.

End Measure (Mesure de fin)

Détermine la position de la mesure de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 001 – 257

End Beat (Temps de fin)

Détermine la position du temps de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Réglages : dépend de la valeur du paramètre Time Signature sélectionnée.

End Clock (Impulsion d'horloge de fin)

Détermine la position de l'impulsion d'horloge de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Réglages : dépend de la valeur du paramètre Time Signature sélectionnée.

Quantize (Résolution)

Détermine les temps sur lesquels les données de notes de la piste spécifiée sont alignées.

Réglages : 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)

Strength (Force)

Définit le degré ou la « force magnétique » auquel ou à laquelle le paramètre Quantize est appliqué. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte, tandis qu'un réglage de 0 % se traduit par une absence de quantification.

Plage : 0% – 100%

Swing Rate (Taux de swing)

Ce paramètre retarde de manière sélective 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 du paramètre Quantize est exprimée en noires, les 2e et 4e temps de la mesure sont retardés.

Réglages : Dépend de la valeur du paramètre Quantize spécifiée.

Si le paramètre Quantize est réglé sur les valeurs 1/4 note (Noire), 8th note (Croche), 16th note (Double croche) ou 32nd (Triple croche) : 0 – moitié de la grille d'un triolet

Si le paramètre Quantize est réglé sur les valeurs 1/4 note triplet (Triolet de noires), 8th note triplet (Triolet de croches) ou 16th note triplet (Triolet de doubles croches) : 0 – moitié de la grille d'un triolet

Si le paramètre Quantize est réglé sur 8th note + 8th note triplet (Croche + triolet de croches) ou 16th note + 16th note triplet (Double croche + triolet de doubles croches) : 0 – moitié de la grille d'un triolet

Gate Time (Durée de gate)

Détermine la durée de gate (durée pendant laquelle une note est audible) des notes sur les rappels de temps pairs afin d'augmenter la sensation de swing.

Plage : 0% – 200%

Execute (Exécution)

Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

Velocity (Vélocité)

Cette tâche modifie les valeurs de vélocité d'une plage de notes définie, ce qui vous permet d'accentuer ou de couper le volume de ces notes de manière sélective.

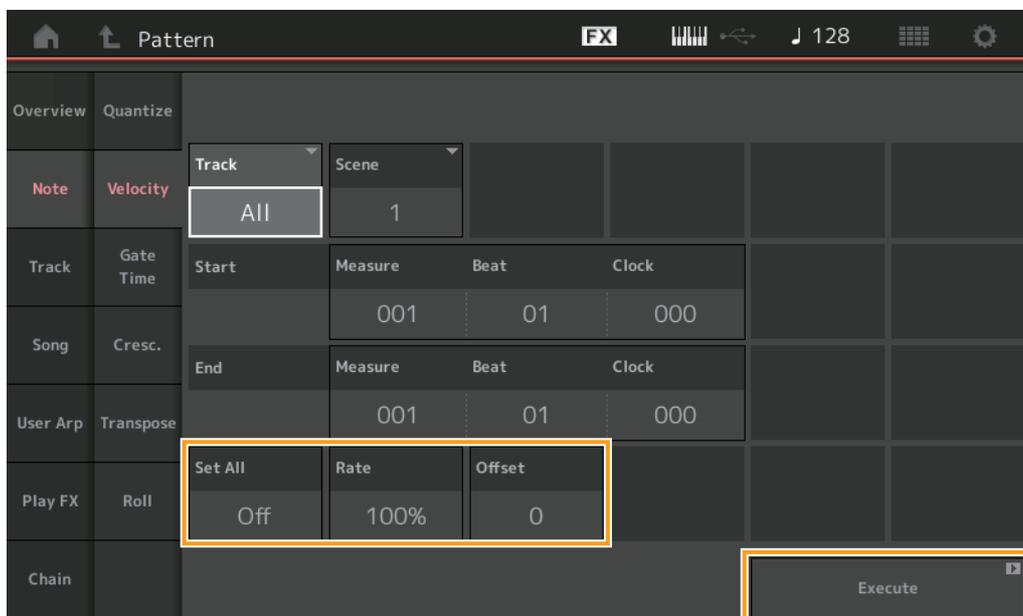
NOTE Les changements de vélocité sont calculés comme suit :

Vélocité corrigée = (vélocité initiale x taux) + décalage

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.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All (Définir tout)

Règle les vélocités de toutes les notes cibles sur la même valeur fixe. Lorsqu'il est réglé sur « Off », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'ils sont définis sur une valeur autre que « Off », les paramètres Rate et Offset sont indisponibles.

Plage : Off, 001 – 127

Rate (Taux)

Détermine le pourcentage de variation des notes cibles, à partir de leur vélocité d'origine. Les réglages inférieurs à 100 % réduisent la vélocité et les valeurs supérieures à 100 % l'augmentent proportionnellement. Lorsque le paramètre Set All est réglé sur une valeur autre que « Off », ce paramètre n'est pas modifiable.

Plage : 0% – 200%

Offset (Décalage)

Ajoute une valeur fixe à la vélocité ajustée par rapport au paramètre Rate. Un réglage égal à 0 est sans effet. Les réglages inférieurs à 0 réduisent la vélocité et les valeurs supérieures à 0 l'augmentent. Lorsque le paramètre Set All est réglé sur une valeur autre que « Off », ce paramètre n'est pas modifiable.

Plage : -127 – +127

Execute

Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

Gate Time

Cette tâche alterne les durées de gate d'une plage de notes spécifiée.

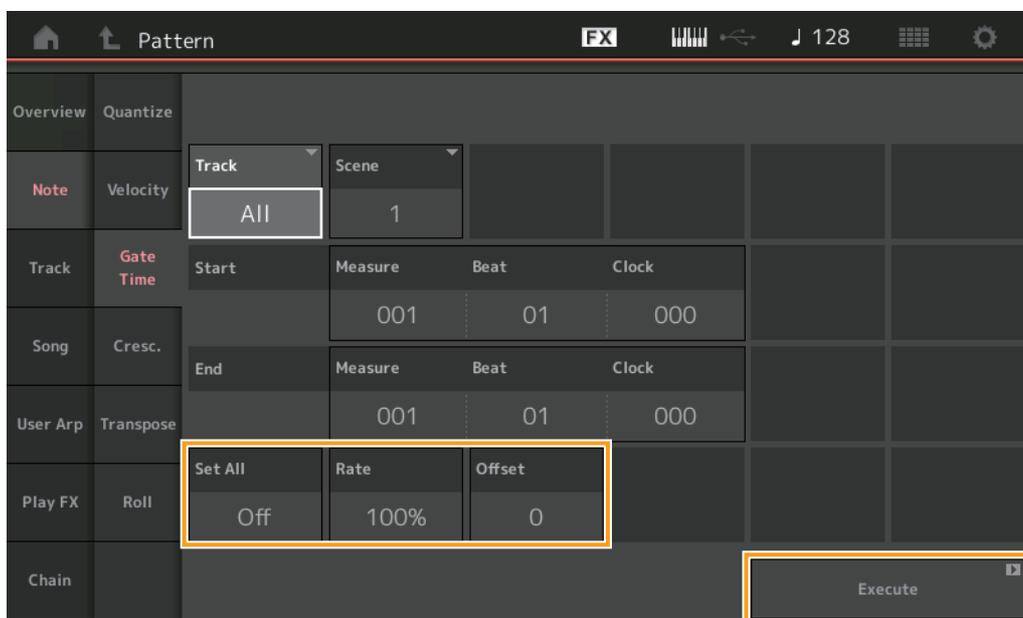
NOTE Les modifications de durée de gate sont calculées comme suit :

Durée de gate corrigée = (durée de gate initiale x taux) + décalage

Si le résultat est inférieur ou égal à 0, la valeur sera arrondie à 1.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



Set All (Définir tout)

Attribue une même valeur fixe de durée de gate à toutes les notes cibles. Lorsqu'il est réglé sur « Off », le paramètre Set All est sans effet. Lorsqu'ils sont définis sur une valeur autre que « Off », les paramètres Rate et Offset sont indisponibles.

Plage : Off (0), 001 – 9999

Rate (Taux)

Détermine le pourcentage de variation de la durée de gate des notes cibles. Les réglages inférieurs à 100 % raccourcissent les notes et les valeurs supérieures à 100 % les allongent proportionnellement. Lorsque le paramètre Set All est réglé sur une valeur autre que « Off », ce paramètre n'est pas modifiable.

Plage : 0% – 200%

Offset (Décalage)

Ajoute une valeur fixe aux valeurs de durée de gate corrigées par rapport au paramètre Rate. Un réglage égal à 0 est sans effet. Les réglages inférieurs à 0 réduisent la durée de gate et les valeurs supérieures à 0 l'allongent. Lorsque le paramètre Set All est réglé sur une valeur autre que « Off », ce paramètre n'est pas modifiable.

Plage : -9999 – +9999

Execute (Exécuter)

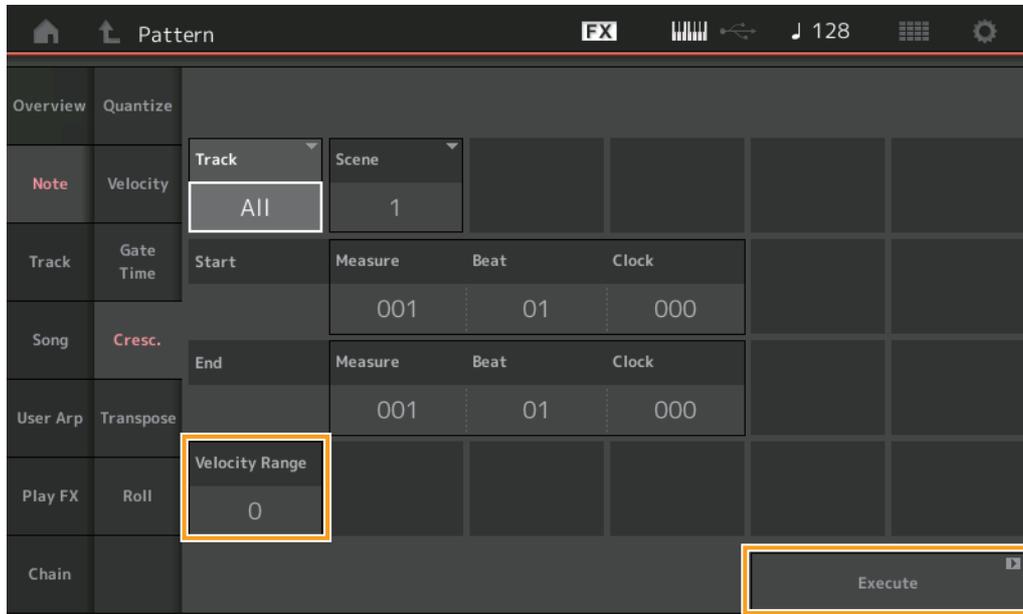
Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

Cresc. (Crescendo)

Cette tâche vous permet de créer un crescendo ou un decrescendo sur une plage de notes spécifiée. (Le crescendo consiste en une augmentation progressive du volume sonore alors que le decrescendo est une baisse progressive de ce même volume).

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



Velocity Range (Plage de vélocité)

Détermine l'intensité du crescendo ou du decrescendo. La vélocité des notes de la gamme spécifiée est augmentée ou diminuée progressivement, à partir de la première note de la plage. La vélocité de la dernière note de la plage devient la vélocité initiale de la note, à laquelle s'ajoute la valeur du paramètre Velocity Range. Si la vélocité ainsi obtenue se trouve en dehors de la plage de 1 à 127, elle sera réglée sur 1 ou sur 127, selon le cas. Les réglages supérieurs à 0 produisent un crescendo et ceux inférieurs à 0 provoquent un decrescendo. Un réglage égal à 0 est sans effet.

Plage : -127 – +127

Execute

Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

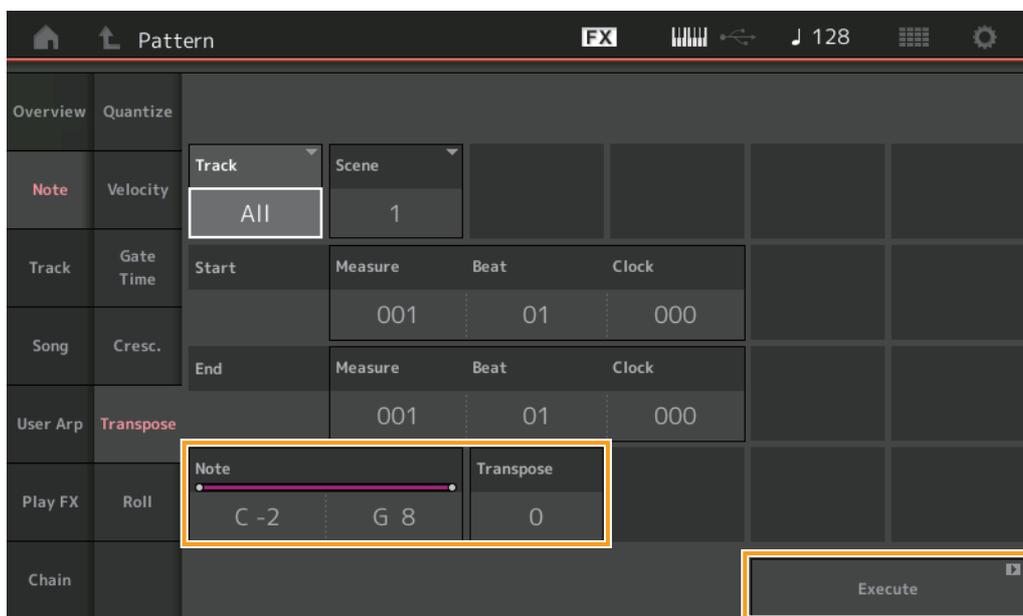
Transpose (Transposition)

Cette tâche vous permet de modifier la clé ou la hauteur de ton des notes situées dans la plage spécifiée.

NOTE Lorsque vous exécutez cette tâche et modifiez les notes en dehors de la plage autorisée de C-2 – G8, les notes sont automatiquement réglées sur l'octave inférieure (ou supérieure).

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



Note

Détermine la plage notes à laquelle la tâche s'applique. Vous pouvez régler la note directement à partir du clavier en appuyant sur la touche [Keyboard] (Clavier).

Plage : C -2 – G8

Transpose (Transposition)

Transpose les notes dans la plage spécifiée (par demi-tons). Un réglage de +12 effectue une transposition d'une octave vers le haut, tandis qu'un réglage de -12 opère une transposition d'une octave vers le bas. Un réglage égal à 0 est sans effet.

Plage : -127 – +127

Execute

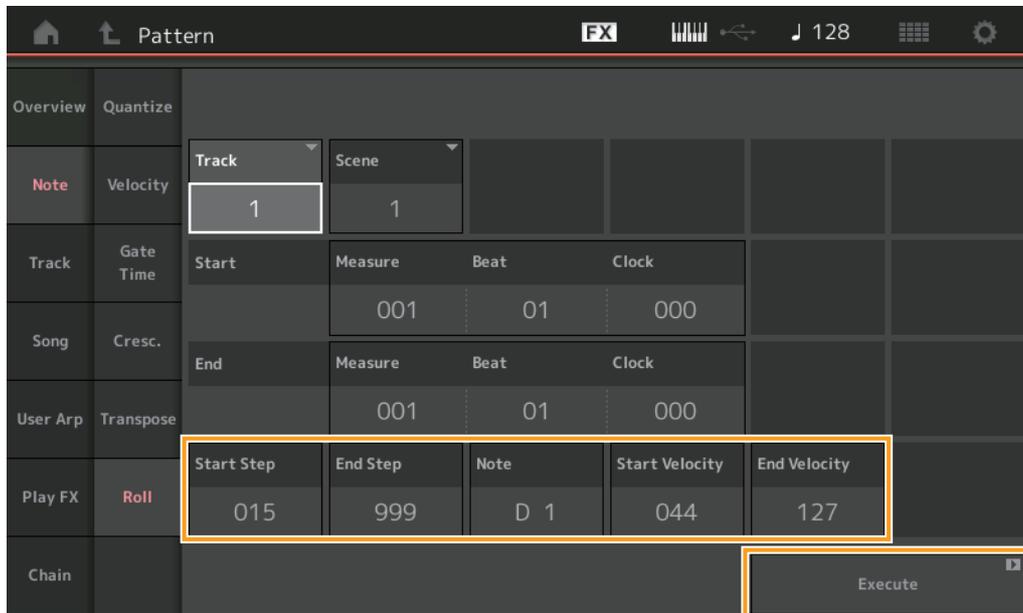
Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

Roll (Roulement)

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

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step (Début de pas)

Détermine la durée de l'étape (c'est-à-dire, le nombre d'impulsions d'horloge) entre les différentes notes de roulement. Vous pouvez créer des roulements subdivisés en définissant des valeurs faibles entre les étapes de début et de fin. Ceci correspond à la première valeur d'impulsion d'horloge dans la plage que vous avez spécifiée.

Plage : 015 – 999

End Step (Pas de fin)

Détermine la durée du pas (c.-à-d., le nombre d'impulsions d'horloge) entre les différentes notes de roulement. Vous pouvez créer des roulements subdivisés en définissant des valeurs faibles entre les étapes de début et de fin. Ceci correspond à la dernière valeur d'impulsion d'horloge dans la plage que vous avez spécifiée.

Plage : 015 – 999

Note

Détermine les hauteurs de ton des notes à laquelle la tâche s'applique. Vous pouvez régler la note directement à partir du clavier en appuyant sur la touche [Keyboard].

Plage : C -2 – G8

Start Velocity (Vélocité de début)

Détermine la vélocité des notes de roulement. Ceci correspond à la première valeur de vélocité dans la plage que vous avez spécifiée.

Plage : 001 – 127

End Velocity (Vélocité de fin)

Détermine la vélocité des notes de roulement. Ceci correspond à la dernière valeur de vélocité dans la plage que vous avez spécifiée.

Réglages : 001 – 127

NOTE La définition des valeurs de vélocité de début et de vélocité de fin vous permet de créer des roulements qui augmentent ou diminuent graduellement en volume (crescendo/decrescendo).

Execute

Exécute la tâche sur les données de séquence MIDI.

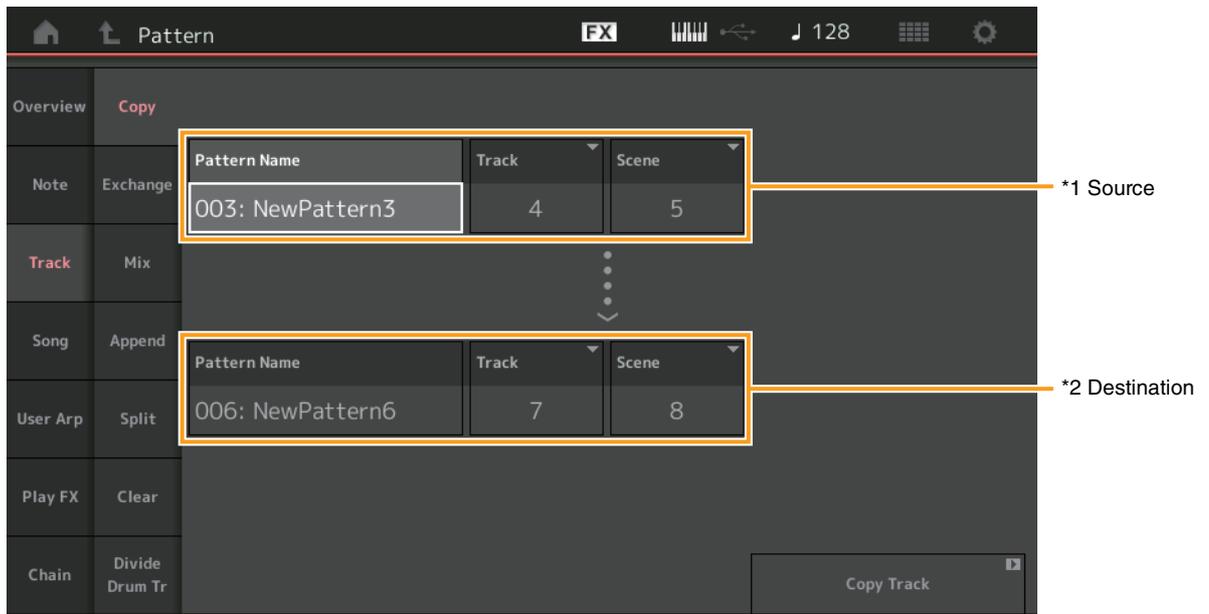
Track

Copy (Copie)

Cette tâche copie la totalité des données d'une piste source spécifique dans une piste cible déterminée.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



Pattern Name (Nom de motif) *1 Source

Détermine le motif source.

Track (Piste) *1 Source

Détermine la piste source.

Scene *1 source

Détermine la scène source.

Pattern Name *2 Destination

Détermine le motif de destination.

Track *2 Destination

Détermine la piste de destination.

Scene *2 Destination

Détermine la scène de destination.

Copy Track (Copier la piste)

Exécute la tâche de copie.

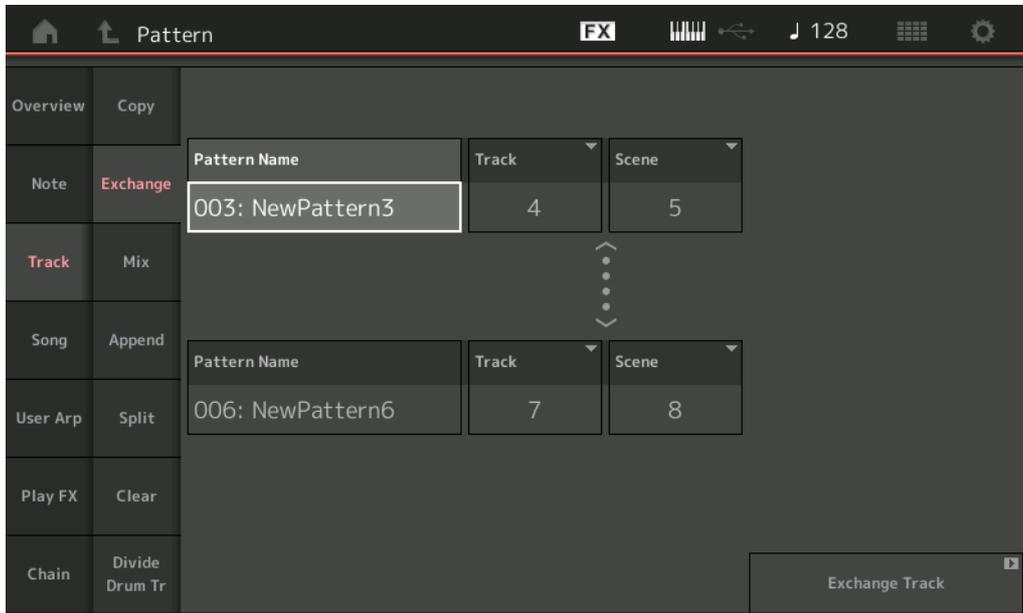
NOTE Lorsque vous exécutez la fonction Copy Track en ayant défini Track et Scene sur All (Tous), les données de chaîne (page 48) sont copiées automatiquement.

Exchange (Échanger)

Cette tâche permet de permuter toutes les données d'une piste spécifiée avec celle d'une autre piste spécifiée et vice versa.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



Pattern Name

Détermine le premier des motifs destiné à l'échange de données.

Track

Détermine la piste à échanger.

Scene

Détermine la scène à échanger.

Pattern Name

Détermine le deuxième motif devant faire l'objet de l'échange de données.

Track

Détermine la piste à échanger.

Scene

Détermine la scène à échanger.

Exchange Track (Échanger la piste)

Exécute la tâche d'échange.

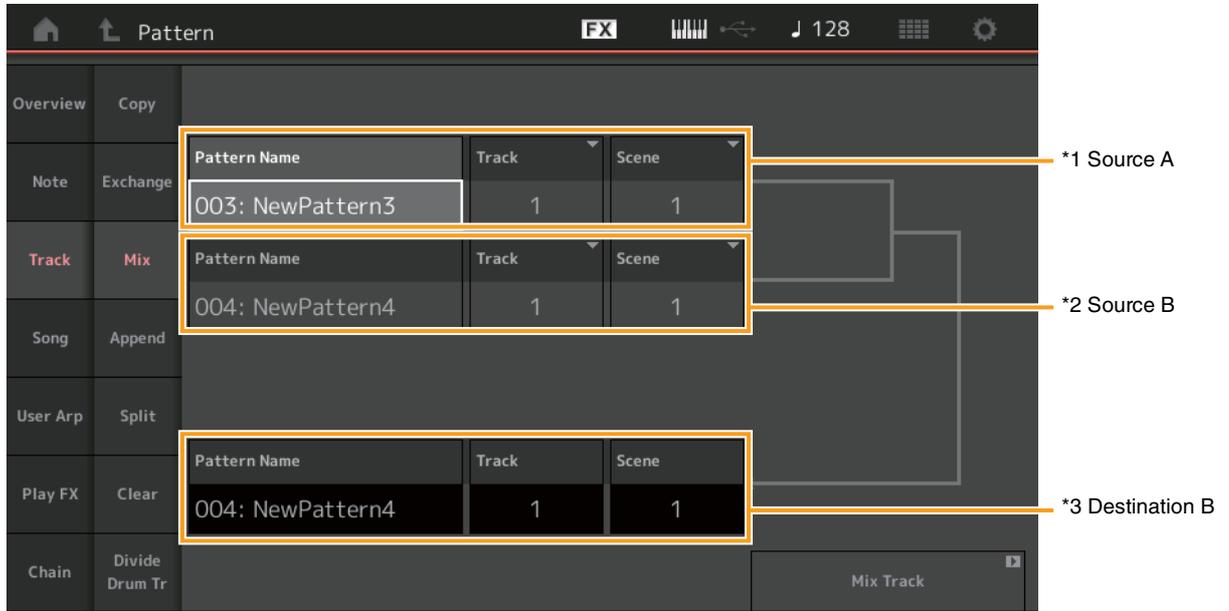
NOTE Lorsque vous exécutez la fonction Exchange Track en ayant défini Track et Scene sur All, les données de chaîne (page 48) sont copiées automatiquement.

Mix (Mixage)

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

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



Pattern Name *1 Source A

Détermine la source du motif A.

Track *1 Source A

Détermine la piste à mixer.

Scene *1 Source A

Détermine la scène à mixer.

Pattern Name *2 Source B

Détermine la source du motif B.

Track *2 Source B

Détermine la piste à mixer.

Scene *2 Source B

Détermine la scène à mixer.

Pattern Name *3 Destination B

Indique le motif de destination.

Track *3 Destination B

Indique la piste de destination.

Scene *3 Destination B

Indique la scène de destination.

Mix Track (Mixer la piste)

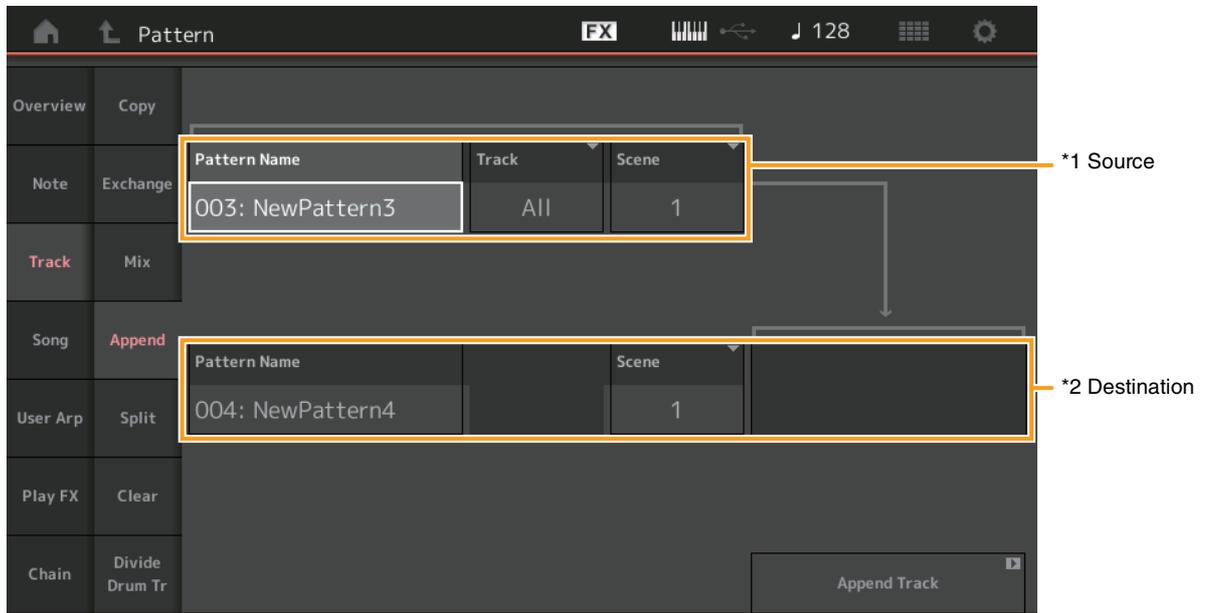
Exécute la tâche de mixage.

Append (Ajout)

Cette tâche ajoute la totalité des données d'une piste source spécifiée à la fin d'une piste de destination déterminée.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



Pattern Name *1 Source

Détermine le motif source.

Track *1 Source

Détermine la piste source.

Scene *1 Source

Détermine la scène source.

Pattern Name *2 Destination

Détermine le motif de destination.

Track *2 Destination

Détermine la piste de destination.

Scene *2 Destination

Détermine la scène de destination.

Append Track (Ajout d'une piste)

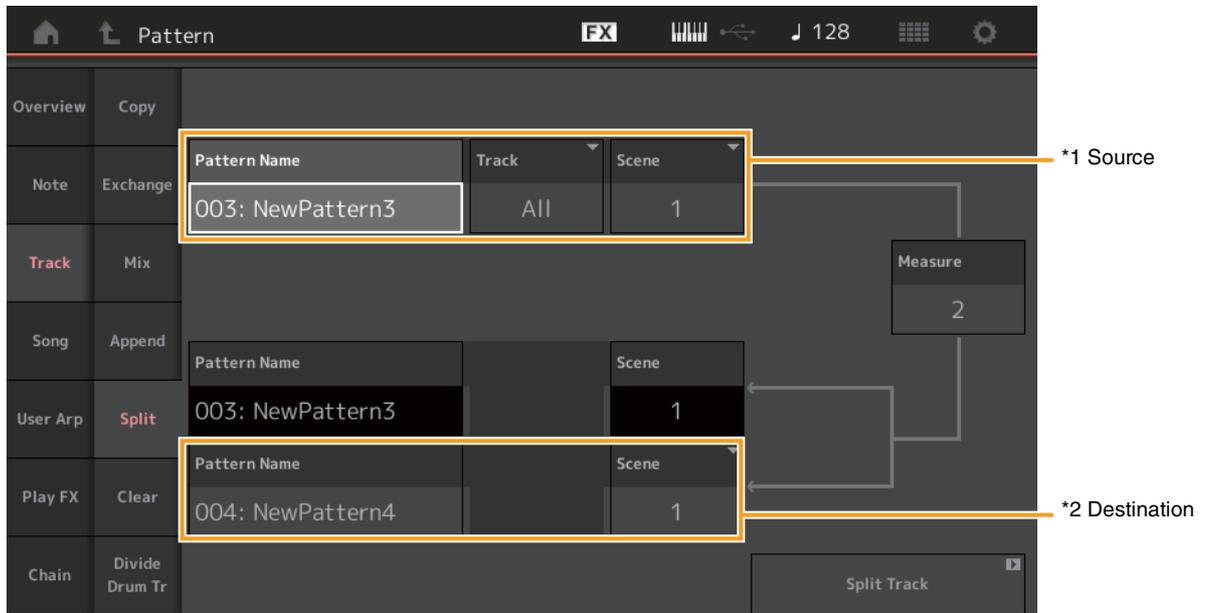
Exécute la tâche d'ajout.

Split (Partage)

Cette tâche déplace la deuxième moitié des données partagées sur la mesure donnée d'une piste source spécifiée vers la piste de destination spécifiée.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



Pattern Name *1 Source

Détermine le motif source.

Track *1 Source

Détermine la piste source.

Scene *1 Source

Détermine la scène source.

Measure (Mesure) *1 Source

Détermine la mesure sur laquelle les données sont partagées.

Pattern Name

Indique le motif de destination.

Track

Indique la piste de destination.

Scene

Indique la scène de destination.

Pattern Name *2 Destination

Détermine le motif de destination.

Track *2 Destination

Détermine la piste de destination.

Scene *2 Destination

Détermine la scène de destination.

Split Track (Partager la piste)

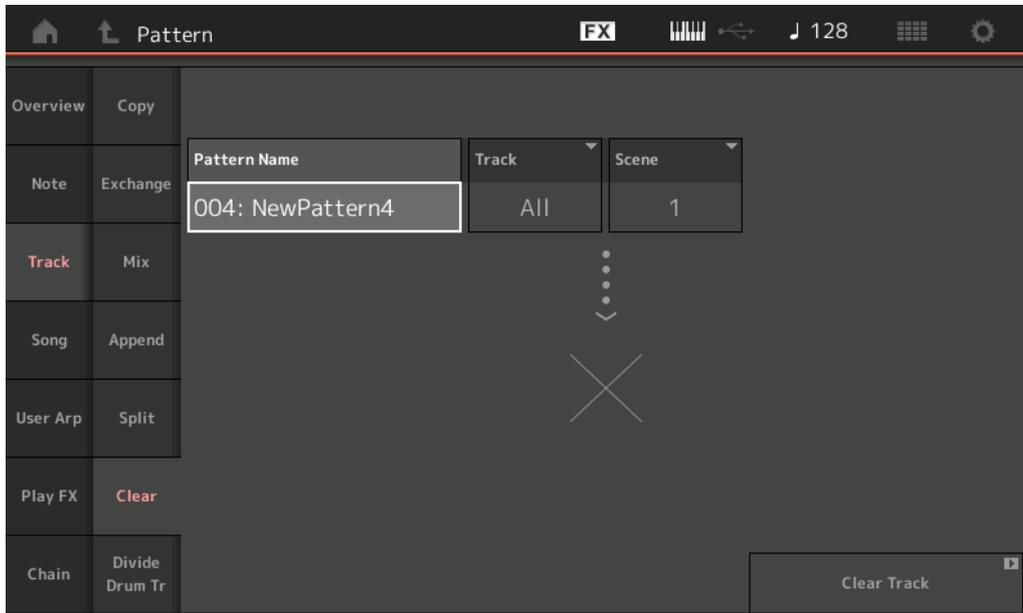
Exécute la tâche de partage.

Clear (Effacer)

Cette tâche efface toutes les données d'une piste spécifique.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



Pattern Name

Détermine le motif à effacer.

Track

Détermine la piste à effacer.

Scene

Détermine la scène à effacer.

Clear Track (Effacer la piste)

Exécute la tâche d'effacement.

NOTE Lorsque vous exécutez la fonction Clear Track en ayant défini Track et Scene sur All, les données de chaîne (page 48) sont supprimées également.

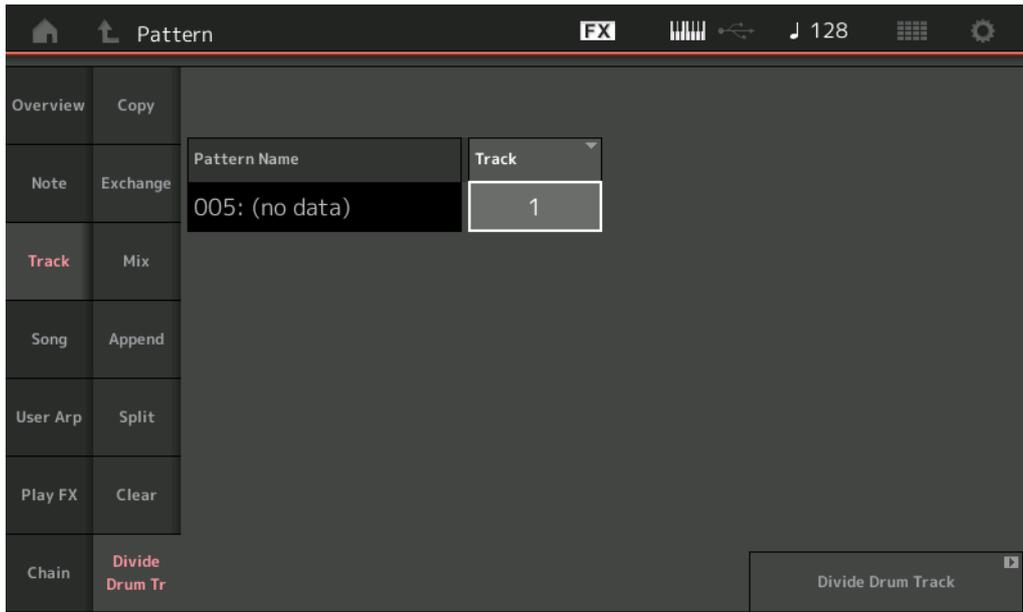
Divide Drum Tr (Diviser la piste de batterie)

Cette tâche vous permet de séparer les données de note de batterie d'une piste spécifique. Ceci permet de séparer les événements de note d'une piste de batterie affectée à une piste spécifique et place les notes correspondant à des instruments de batterie différents dans des pistes distinctes (pistes 9 à 16).

NOTE Les données préexistantes sur les pistes 9 – 16 et les parties 9 – 16 sont remplacées lors de l'exécution de la fonction Divide Drum Tr. Vous ne pouvez pas annuler cette modification.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



Pattern Name

Détermine le motif contenant la piste de batterie à diviser.

Track

Détermine la piste pour laquelle les données de note de batterie sont séparées.

Divide Drum Track (Diviser la piste de batterie)

Exécute l'option Divide Job (Tâche de division).

Song (Morceau)

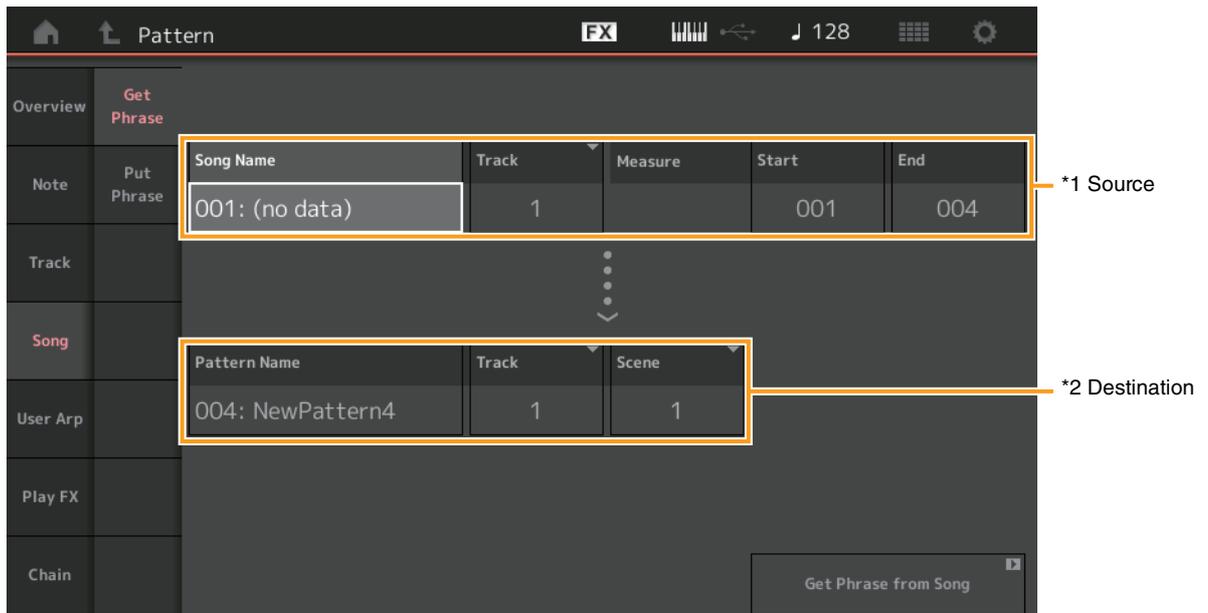
Get Phrase (Extraire la phrase)

Cette tâche copie les données spécifiées d'un morceau source spécifique vers une piste de destination spécifiée.

NOTE Les données préexistantes sur la piste de destination spécifiée sont remplacées lors de l'exécution de Get Phrase.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



Song Name (Nom de morceau)

Détermine le morceau source.

Track *1 Source

Détermine la piste source.

Start Measure

Détermine la position de la mesure de début à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 001 – 998

End Measure

Détermine la position de la mesure de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 002 – 999

Pattern Name

Détermine le motif de destination.

Track *2 Destination

Détermine la piste de destination.

Scene

Détermine la scène de destination.

Get Phrase from Song (Extraire la phrase du morceau)

Exécute la tâche de copie.

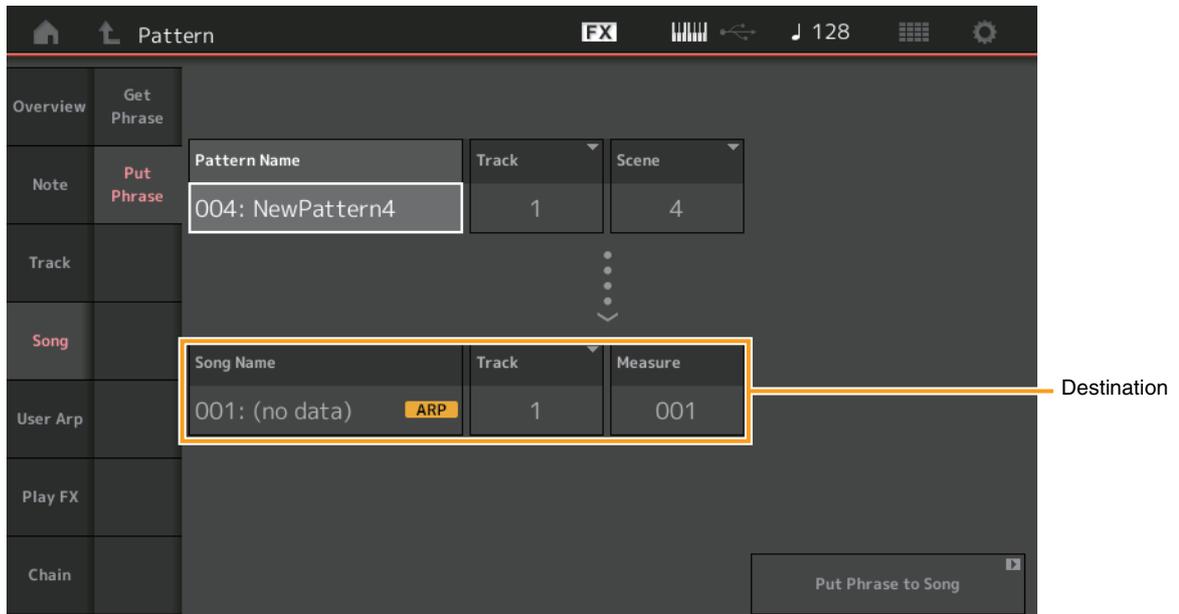
Put Phrase (Insérer la phrase)

Cette tâche copie la totalité des données d'un motif source spécifié dans une mesure spécifiée sur le morceau de destination.

NOTE Le motif source spécifié est fusionné avec les données préexistantes sur le morceau de destination spécifié lors de l'exécution de Put Phrase.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



Pattern Name

Détermine le motif source.

Track

Détermine la piste source.

Scene

Détermine la scène source.

Song Name

Détermine le motif de destination.

Track *Destination

Détermine la piste de destination.

Measure (Mesure)

Détermine la position de la mesure à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 001 – 999

Put Phrase to Song (Introduire la phrase dans le morceau)

Exécute la tâche de copie.

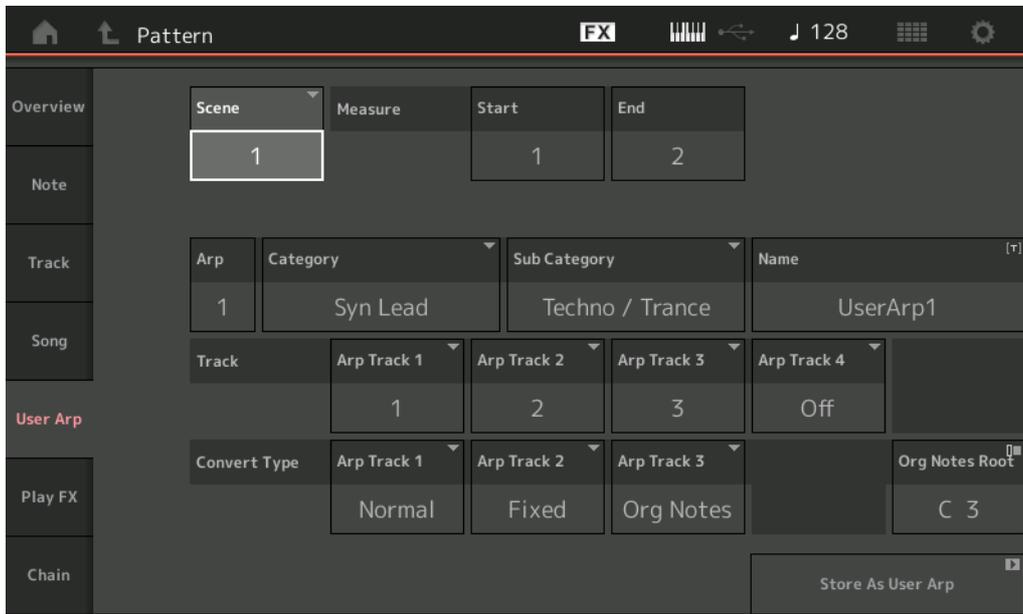
User ARP (Arpège utilisateur)

Cette tâche copie les données dans les mesures spécifiées d'une piste de manière à créer des données d'arpège.

NOTE Les données préexistantes sur la piste de destination spécifiée sont remplacées lors de l'exécution de User Arp.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene

Détermine la scène source.

Plage : 1 – 8

Start Measure

Détermine la position de la mesure de début à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 1 – 256

End Measure

Détermine la position de la mesure de fin à laquelle la tâche est appliquée.

Plage : 2 – 257

Arp (Numéro d'arpège)

Indique le numéro du paramètre Arpeggio Type (Type d'arpège).

Category (Catégorie)

Indique la valeur du paramètre Main Category à laquelle le paramètre Arpeggio Type sélectionné sera affecté.

Réglages : Pour plus de détails sur la Liste des catégories de types d'arpège, reportez-vous au manuel de référence.

Sub Category

Indique la valeur du paramètre Sub Category à laquelle le paramètre Arpeggio Type sélectionné sera affecté.

Réglages : pour plus de détails sur la Liste des sous-catégories de types d'arpège, reportez-vous au manuel de référence.

Name

Détermine le nom d'Arpeggio Type.

Track

Détermine le numéro de la piste source pour chaque piste d'arpège.

Convert Type (Type de conversion)

Détermine les modalités de conversion des données de séquence MIDI en données d'arpège selon l'un des trois procédés décrits ci-après. Ce paramètre peut être réglé pour chaque piste séparément.

Réglages : Normal, Fixed, Org Notes

Normal : l'arpège est reproduit uniquement à l'aide de la note jouée et de ses notes d'octave.

Fixed (Fixe) : quelque soit la ou les notes jouée(s), les données de séquence MIDI déclenchées sont inchangées.

Org Notes (Notes originales) : réglage globalement similaire à « Fixed », sauf en ce qui concerne les notes de reproduction de l'arpège qui varient en fonction de l'accord joué.

Store As User Arp (Stocker en tant qu'arpège utilisateur)

Exécute l'option Store Job (Tâche de stockage).

Play FX (Play Effect) (Effet de reproduction)

Cette tâche ajoute des effets aux données de séquence MIDI d'un motif lors de sa reproduction. Vous pouvez déterminer la plage et la force de chaque paramètre sur la piste que vous avez spécifiée.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1

Commande les paramètres Qntz Value (Valeur de quantification), Qntz Str (Force de quantification), Swing Vel (Vélocité de swing), Swing Gate (Durée de gate de swing) et Swing Rate (Taux de swing).

Qntz Value (Valeur de quantification)

Détermine les temps sur lesquels les données de séquence sont alignées.

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)

Qntz Str (Force de quantification)

Définit le degré ou la « force magnétique » auquel ou à laquelle la quantification est appliquée. Un réglage de 100 % produit une synchronisation exacte, tandis qu'un réglage de 0 % se traduit par une absence de quantification.

Plage : 0% – 100%

Swing Vel (Swing Velocity) (Vélocité de swing)

Règle la vélocité des notes correspondantes de sorte à accentuer la sensation rythmique de swing.

Plage : 0% – 200%

Swing Gate (Durée de gate de swing)

Règle la durée de gate des notes correspondantes de sorte à accentuer la sensation rythmique de swing.

Plage : 0% – 200%

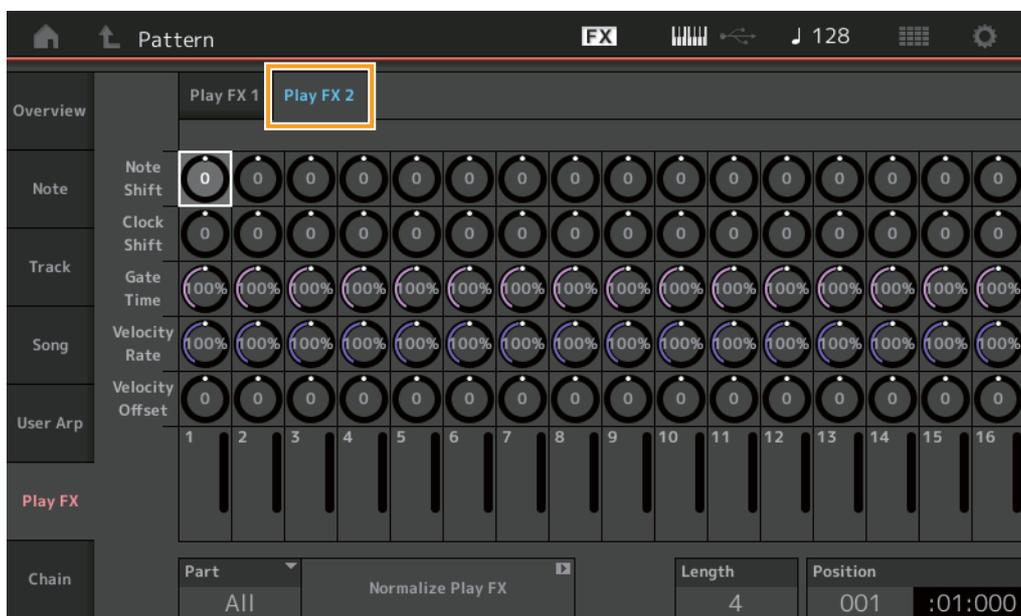
Swing Rate (Taux de swing)

Ce paramètre retarde de manière sélective les notes sur les temps pairs (rappels de temps) de manière à créer une sensation de swing.

Réglages : Dépend du paramètre Qntz Value (Valeur de quantification) spécifié.

Si le paramètre Quantize est réglé sur les valeurs 1/4 note (Noire), 8th note (Croche), 16th note (Double croche) ou 32nd (Triple croche) : 0 – moitié de la grille

Si le paramètre Quantize est réglé sur les valeurs 1/4 note triplet (Triolet de noires), 8th note triplet (Triolet de croches) ou 16th note triplet (Triolet de double croches) : 0 – moitié de la grille



Play FX2

Commande les paramètres Note Shift (Décalage de note), Clock Shift (Décalage d'impulsion d'horloge), Gate Time (Durée de gate), Velocity Rate (Taux de vélocité) et Velocity Offset (Décalage de vélocité).

Note Shift (Décalage de note)

Élève ou abaisse la hauteur de ton de toutes les notes sur la piste sélectionnée par paliers de demi-tons.

Plage : -99 – +99

Clock Shift (Décalage d'impulsion d'horloge)

Transpose la synchronisation de toutes les notes de la piste sélectionnée vers l'avant ou l'arrière par incréments d'impulsion d'horloge.

Plage : -120 – +120

Gate Time

Augmente la durée de gate de toutes les notes de la piste sélectionnée.

Plage : 0% – 200%

Velocity Rate (Taux de vélocité)

Altère la vélocité des notes en fonction du pourcentage spécifié.

Plage : 0% – 200%

Velocity Offset (Décalage de vélocité)

Augmente ou diminue la vélocité des notes en fonction de la valeur de décalage spécifié.

Plage : -99 – +99

Part (Partie)

Détermine la partie de destination à normaliser.

Plage : All (Tout), 1– 16

Normalize Play FX (Normaliser l'effet de reproduction)

Applique les effets définis sous Play FX aux données MIDI.

Length (Longueur)

Indique la longueur de l'ensemble de la séquence dans la scène sélectionnée.

Position

Affiche la position actuelle pendant la reproduction de scène et permet de définir la position de départ de la reproduction.

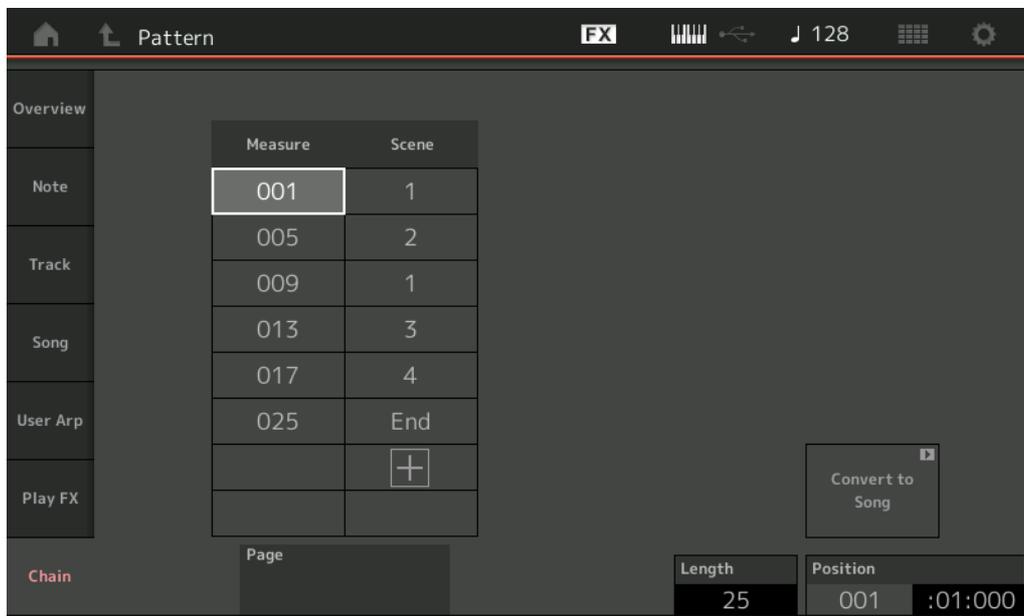
Plage : 001 – 256

Chain (Chaîne)

Cette tâche commande l'enchaînement des scènes et la reproduction des scènes enchaînées.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



Measure

Détermine la position de la mesure à partir de laquelle la scène est reproduite.

Plage : 001 – 999

Scene

Détermine la position de la scène reproduite à partir de la position de la mesure spécifiée.

Plage : 1 – 8, End (Fin)

Page

Signalée par les touches de déplacement vers le haut ou vers le bas lorsque la ligne Measure-Scene dépasse 8. Touchez cette touche pour appeler la page suivante/précédente.

Convert to Song (Convertir en morceau)

Stocke la chaîne en tant que morceau.

Length

Indique la longueur de la séquence entière.

Position

Affiche la position actuelle pendant la reproduction en chaîne et permet de définir la position de départ de la reproduction.

Plage : 001 – 999

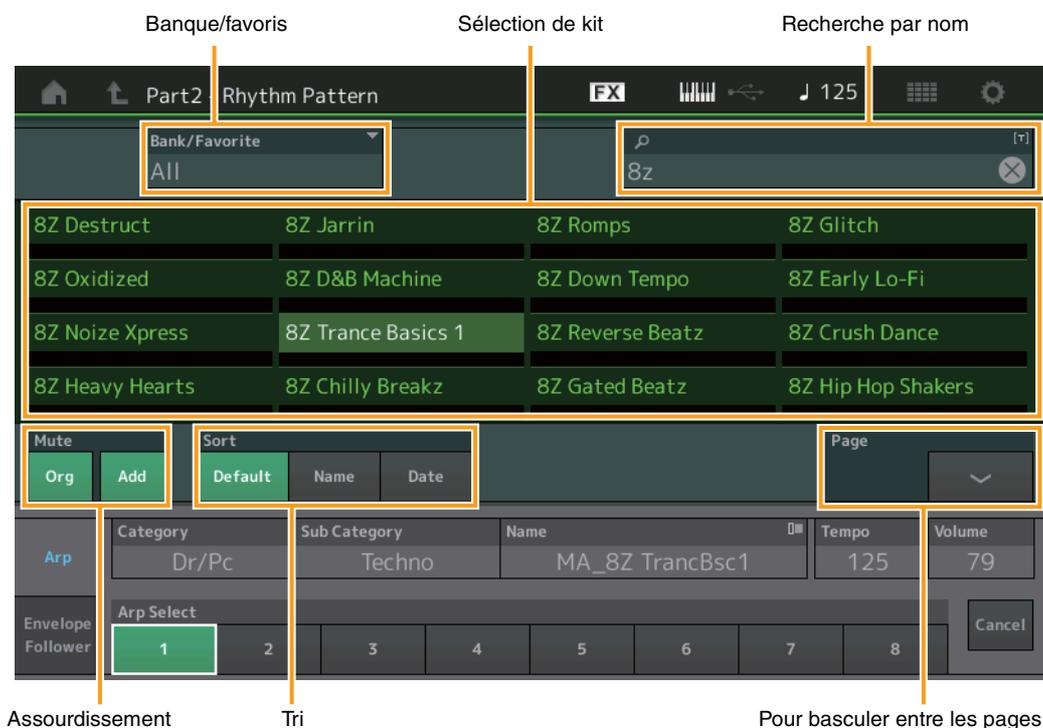
Nouvelle fonction Rhythm Pattern (Motif rythmique)

La fonction Rhythm Pattern (Motif rythmique) offre un moyen simple d'ajouter une partie rythmique à la performance actuelle. En combinant les motifs rythmiques et l'option Envelope Follower (Suiveur d'enveloppe), vous pouvez modifier les motifs de manière plus approfondie.

À titre d'exemple, les étapes suivantes vous expliquent comment ajouter le motif rythmique « 8Z Trance Basics 1 » à la performance « Supertrance », puis comment modifier le son à l'aide de l'option Envelope Follower.

Ajout d'une partie rythmique (méthode simple)

- 1 Sélectionnez la performance à laquelle vous souhaitez ajouter la partie rythmique.
Sélectionnez « Supertrance ».
- 2 Appuyez simultanément sur la touche [SHIFT] et sur la touche [CONTROL ASSIGN] (Affectation de commande).
L'écran Rhythm Pattern (Motif rythmique) s'ouvre.
Si toutes les parties de 1 à 8 sont déjà utilisées, le message « Part Full » (Partie pleine) apparaît et le motif rythmique ne peut pas être ajouté.



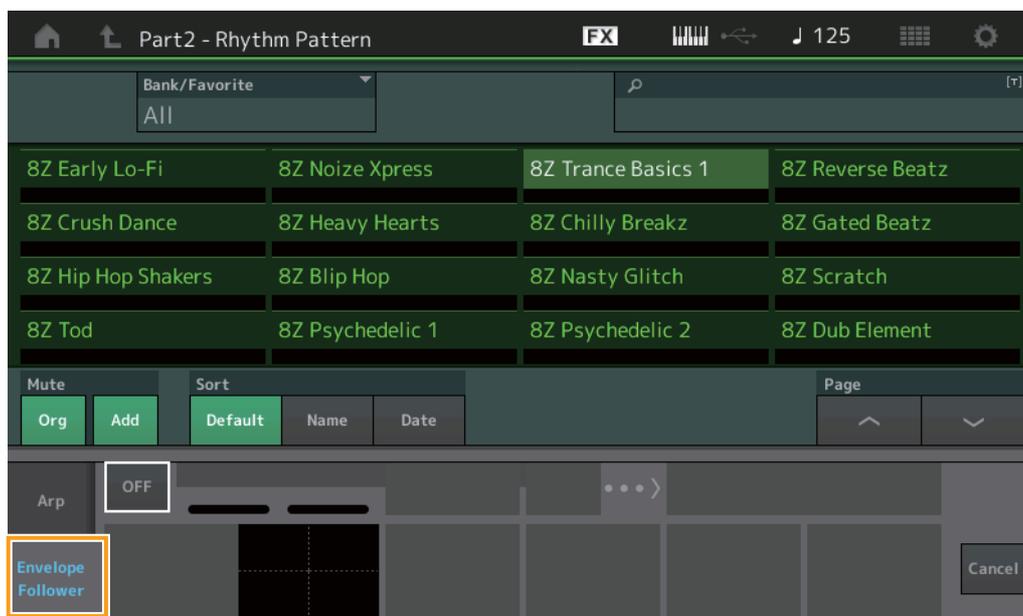
- 3 Sur la liste des motifs rythmiques, touchez le kit que vous souhaitez utiliser.
Ici, touchez « 8Z Trans Basics 1 ».
Une partie rythmique est ajoutée.
- 4 Jouez au clavier. La reproduction de motif rythmique démarre.
- 5 Appuyez sur la touche [PERFORMANCE (HOME)] (Performance (Accueil)) ou sur la touche [EXIT] (Quitter) pour définir le motif rythmique.
L'écran Rhythm Pattern se ferme.
NOTE Vous pouvez également touchez l'icône HOME (Accueil) pour confirmer la sélection.
- 6 Pour arrêter le motif rythmique, appuyez sur la touche [ARP ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège) ou sur la touche [■] (Arrêt).
NOTE Vous pouvez également arrêter le motif rythmique en appuyant sur la touche [Arp Hold On] (Maintien de l'arpège activé) à l'écran.

Réglage de l'option Envelope Follower

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

1 Touchez l'onglet [Envelope Follower] en bas de l'écran Rhythm Pattern.

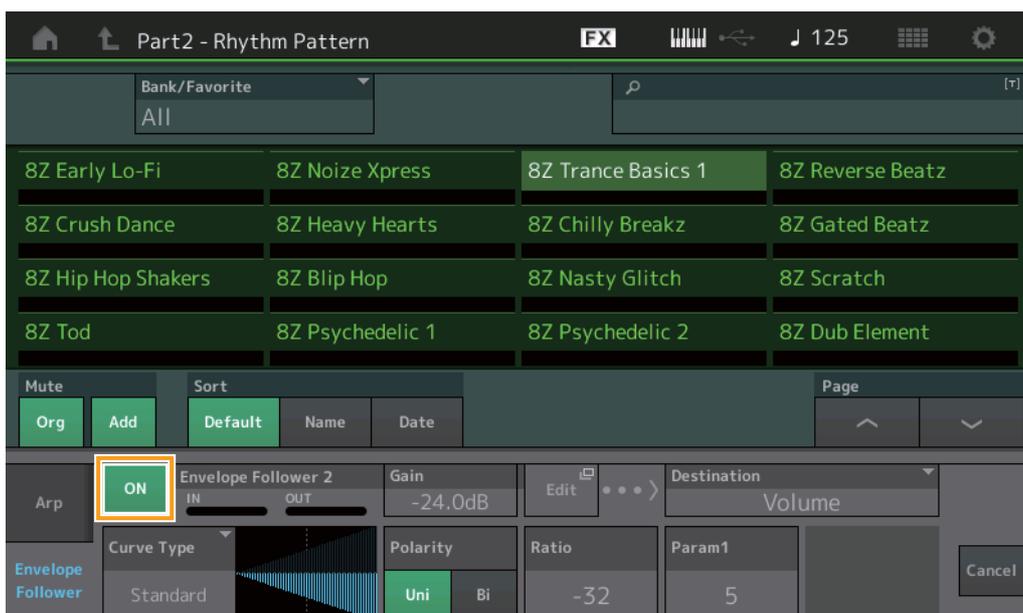
L'écran Envelope Follower apparaît.



Onglet Envelope Follower

2 Réglez le sélecteur d'Envelope Follower sur « ON ».

Ici, vous pouvez jouer au clavier pour écouter le son en ayant la fonction Envelope Follower activée.



3 Réglez les paramètres selon vos besoins.

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



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

Pour changer de kit de motif rythmique ou de type d'arpège, appuyez simultanément sur les touches [SHIFT] et [CONTROL ASSIGN] afin de revenir à l'écran Rhythm Pattern. Les réglages Envelope Follower sont conservés même après la sélection d'un nouveau kit ou d'un nouveau type d'arpège.

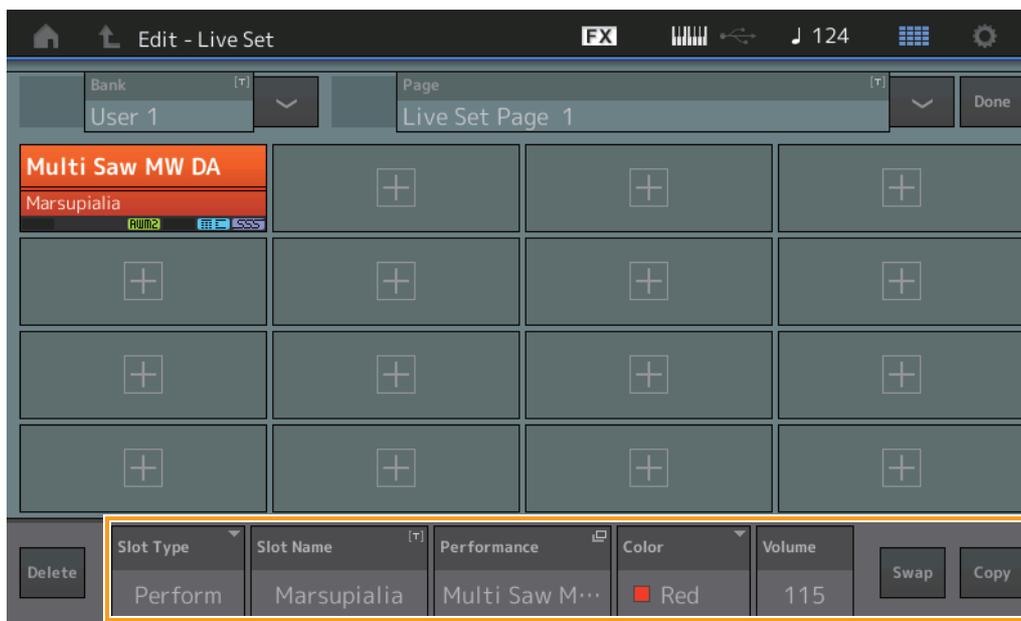
Live Set

La fonction Live Set vous permet désormais de combiner des morceaux, des motifs et des fichiers audio et de les reproduire depuis l'écran Live Set.

■ Combinaison de morceaux, de motifs et de fichiers audio dans l'écran Live Set

Mode opératoire

Appui sur la touche [LIVE SET] ou toucher de l'icône LIVE SET → sélection de User Bank → [EDIT]



Slot Type (Type de logement)

Indique le type de logement sélectionné.

Réglages : Perform (Performance), Song, Audio, Pattern

NOTE La fonction Audition est uniquement disponible lorsque le paramètre Perform est sélectionné dans Slot Type.

Slot Name (Nom de logement)

Indique le nom de logement sélectionné. Touchez Slot Name (lorsque le nom de logement est disponible et indiqué) pour appeler l'écran Input Character (Saisie de caractères). Lorsque le paramètre Slot Type est défini sur Song, Audio ou Pattern, ceci indique le nom de morceau, le nom du clip audio ou le nom du motif. Touchez-le pour appeler l'écran Load (Chargement).

NOTE Vous pouvez modifier la valeur de Slot Name uniquement lorsque la fonction Perform est sélectionnée sous Slot Type.

Performance

Indique le nom de la performance spécifiée dans le logement sélectionné. Touchez Performance pour appeler l'écran Category Search (Recherche par catégorie).

Color (Couleur)

Définit la couleur du logement sélectionné.

Réglages : Black (Noir), Red (Rouge), Yellow (Jaune), Green (Vert), Blue (Bleu), Azure (Azur), Pink (Rose), Orange, Purple (Violet), Sakura (Rose cerisier), Cream (Crème), Lime (Citron vert), Aqua (Turquoise), Beige, Mint (Menthe), Lilac (Lilas)

Volume

Détermine le volume du logement sélectionné.

Swap (Échanger)

Lorsqu'un logement est sélectionné, touchez Swap puis touchez un autre logement afin d'échanger les contenus respectifs des deux logements l'un avec l'autre.

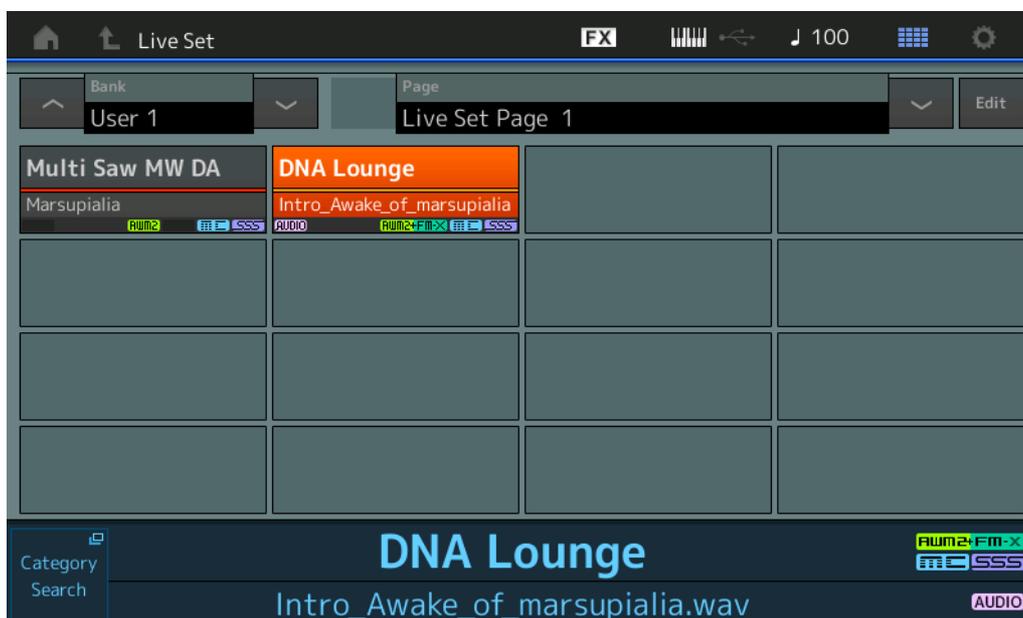
Copy

Lorsqu'un logement source est sélectionné, touchez Copy puis touchez le logement de destination afin de copier le contenu du logement en question.

■ Reproduction de morceaux, de motifs et de fichiers audio depuis l'écran Live Set.

Mode opératoire

Appui sur la touche [LIVE SET] ou toucher de l'icône LIVE SET → sélection de User Bank → touche [▶] (Reproduction)



NOTE Vous ne pouvez pas apporter de modification à la performance ou au logement lorsqu'un morceau ou un motif est en cours de reproduction. Un message d'erreur apparaît dès que vous tentez une modification de ce type.

NOTE Lors de la reproduction d'un morceau, d'un motif ou d'un fichier audio, vous pouvez ouvrir l'écran de reproduction correspondant à la performance en appuyant sur la touche [▶] (Reproduction).

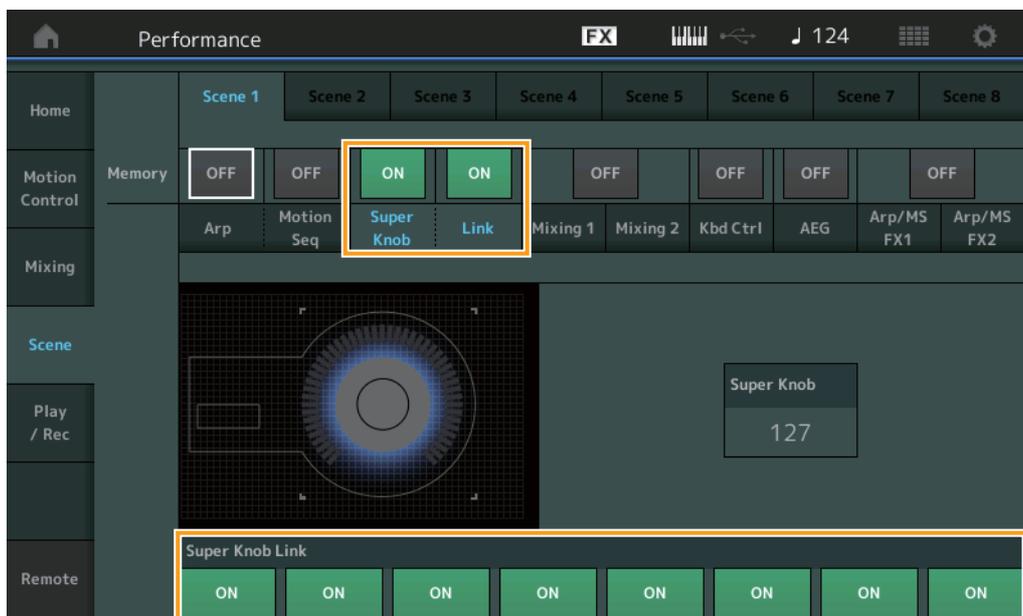
Scene

Les fonctions Super Knob Link et Keyboard Control ont été ajoutées aux données enregistrées via la fonction Scene.

Scene

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Scene]



Super Knob (Sélecteur de mémorisation Super Knob)

Détermine si les états de Super Knob sont mémorisés ou non dans une scène.

Réglages : Off, On

Link (Sélecteur de mémorisation de liaison)

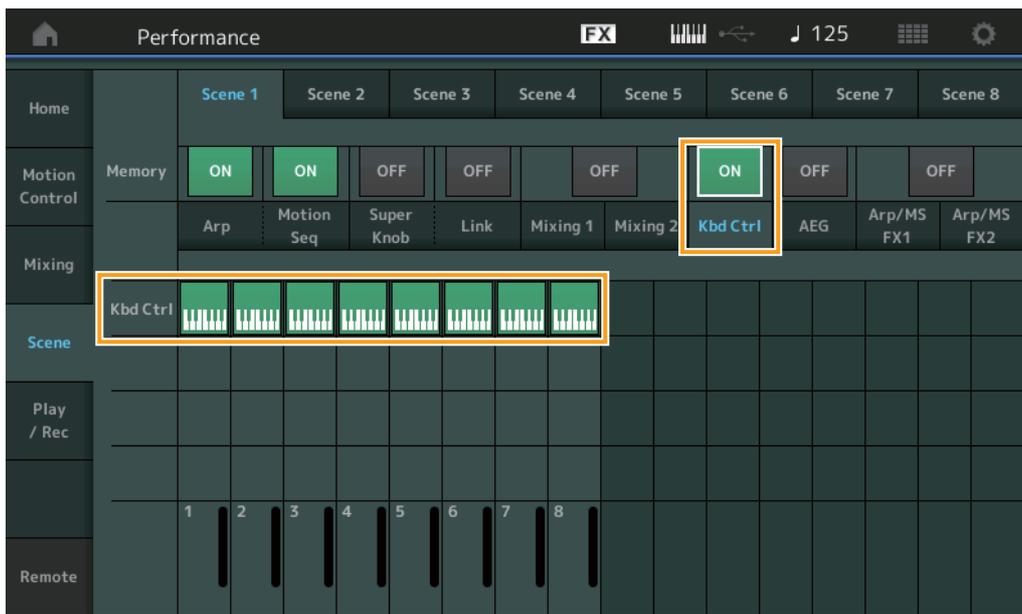
Détermine si les états de Super Knob Link sont mémorisés ou non dans une scène.

Réglages : Off, On

Super Knob Link (Liaison Super Knob)

Détermine si les boutons attribuables 1-8 de la scène sélectionnée sont affectés ou non aux opérations liées à Super Knob. Les boutons attribuables réglés sur Off ne sont pas affectés par les opérations liées à Super Knob.

Réglages : Off, On



Kbd Ctrl (Sélecteur de mémorisation de Keyboard Control)

Détermine si les opérations Keyboard Control sont mémorisées ou non dans une scène.

Réglages : Off, On

Kbd Ctrl (Commande de clavier)

Détermine le sélecteur Keyboard Control des différentes parties de la scène sélectionnée. Les parties réglées sur Off ne sont pas affectées par le jeu au clavier.

Réglages : Off (gris), On (vert)

Edit (Édition)

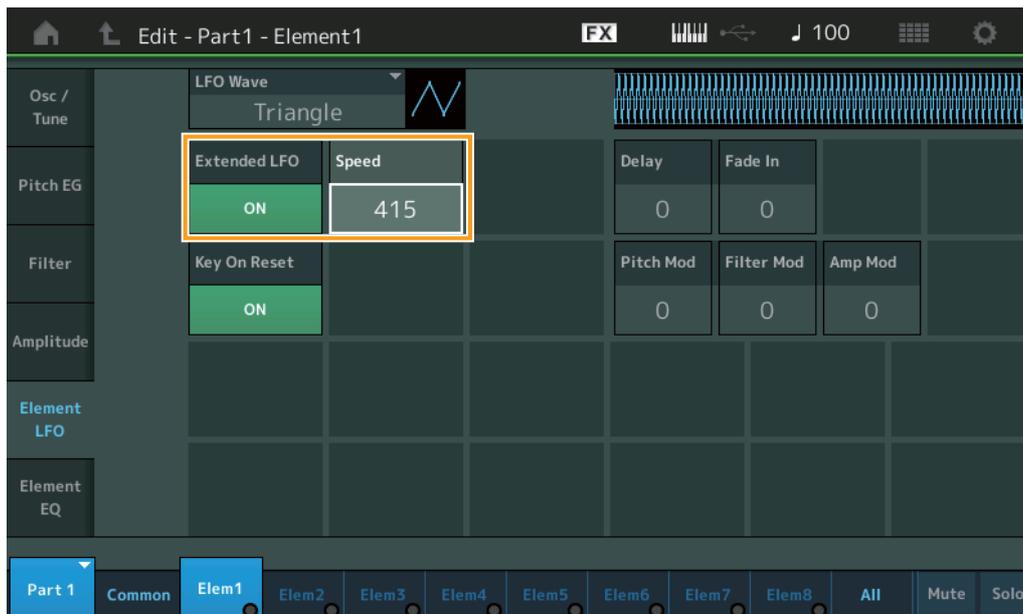
Augmentation de la plage de valeurs du paramètre Part LFO Speed (Vitesse de l'OBF de partie).

■ Normal Part (Partie normale) (AWM2)

Element LFO (OBF de l'élément)

Mode opératoire

[EDIT] → sélection de la partie depuis [Common] → sélection de l'élément → [Element LFO]



Speed (Vitesse)

Règle la vitesse de variation de l'OBF. La plage de valeurs des paramètres a été augmentée de 0 – 63 à 0 – 415.

Plage : 0 – 415

Extended LFO (OBF étendu)

Ceci vous permet de sélectionner l'ancienne plage de valeurs des paramètres (Off : 0 – 63) ou la nouvelle plage de valeurs des paramètres (On : 0 – 415). Si vous souhaitez maintenir la compatibilité avec les réglages de l'ancien paramètre, spécifiez ce dernier sur Off.

Réglages : Off, On

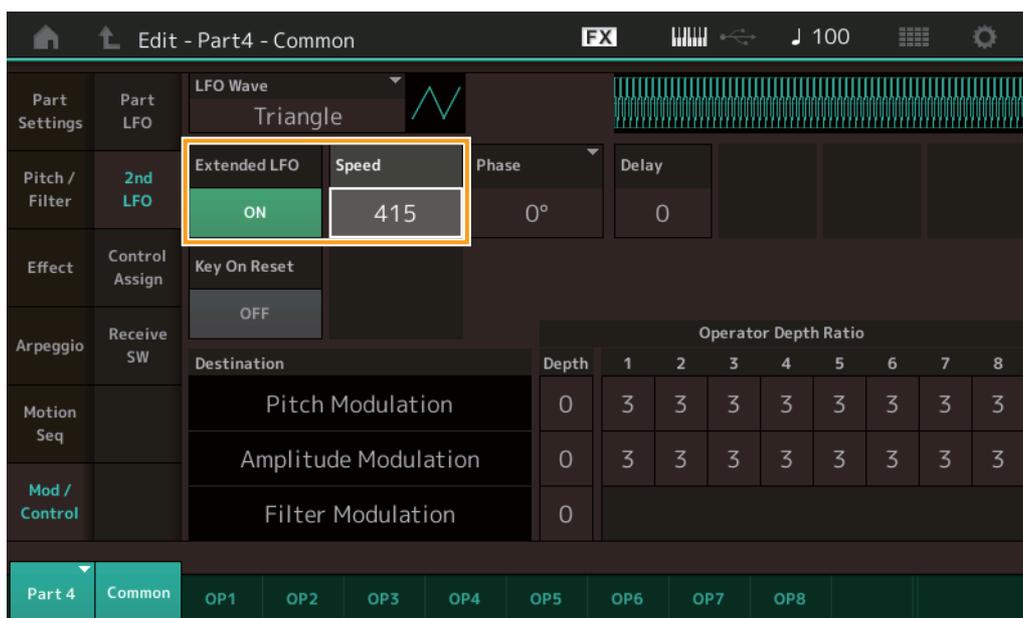
■ Normal Part (FM-X)

Mod/Control (Modulation/Contrôle)

2nd LFO (2ème OBF)

Mode opératoire

[EDIT] → sélection de la partie depuis [Common] → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Speed (Vitesse du 2ème OBF)

Règle la vitesse de variation de l'OBF. La plage de valeurs des paramètres a été augmentée de 0 – 99 à 0 – 415.

Plage : 0 – 415

Extended LFO

Ceci vous permet de sélectionner l'ancienne plage de valeurs des paramètres (Off : 0 – 99) ou la nouvelle plage de valeurs des paramètres (On : 0 – 415). Si vous souhaitez maintenir la compatibilité avec les réglages de l'ancien paramètre, spécifiez ce dernier sur Off.

Réglages : Off, On

Utility (Utilitaires)

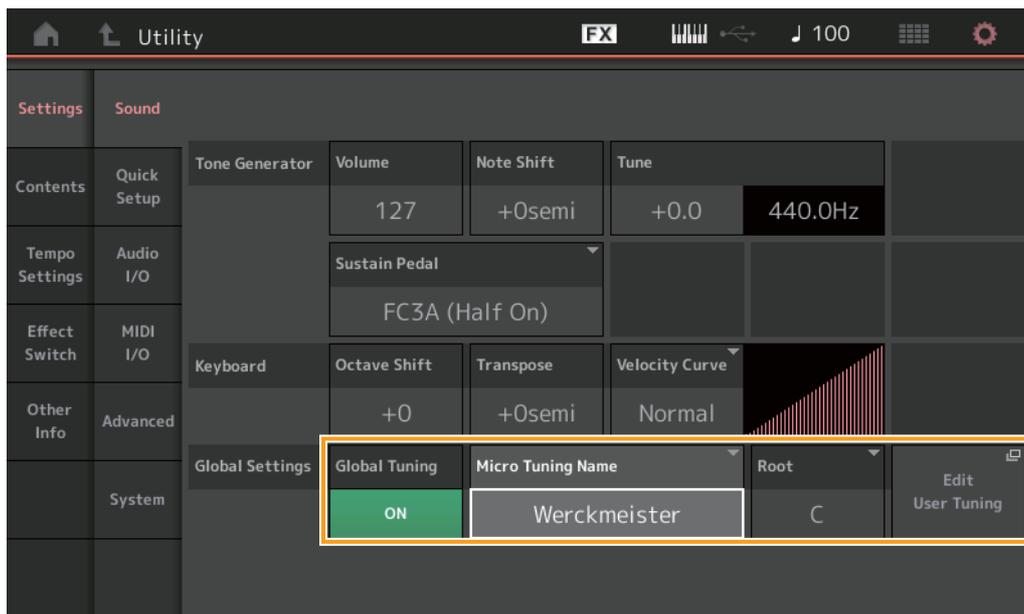
Settings (Réglages)

Sound (Son)

Des réglages Micro Tuning généraux ont été ajoutés.

Mode opératoire

[UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Global Tuning (Accord général)

Lorsque cette fonction est activée, le paramètre Micro Tuning dans les réglages généraux a priorité sur les réglages Micro Tuning définis pour les différentes parties lors de la performance. Cette fonction s'applique à toutes les parties, à l'exception de la partie de batterie.

Réglages : Off, On

NOTE Le réglage Global Tuning est automatiquement désactivé (rétabli sur Off) à chaque fois que vous réinitialisez l'instrument.

Micro Tuning Name (Nom de l'accord micro)

Indique la valeur du paramètre Micro Tuning Name (Nom de l'accord micro) sélectionné. Touchez cette touche pour appeler la page de menu permettant de sélectionner les valeurs Preset (Présélection) ou User (Utilisateur).

Réglages : Preset (Présélection) → Equal Temperament (Gamme classique), Pure Major (Majeure pure), Pure Minor (Mineure pure), Weckmeister, Kirnberger, Valloti & Young, 1/4 Shift (Transposition de noire), 1/4 tone (1/4 de ton), 1/8 tone (1/8 de ton), Indian (Indien), Arabic1 (Arabe 1), Arabic2 (Arabe 2), Arabic3 (Arabe 3)
User (Utilisateur) → User1 – 8 (Utilisateur 1 – 8)

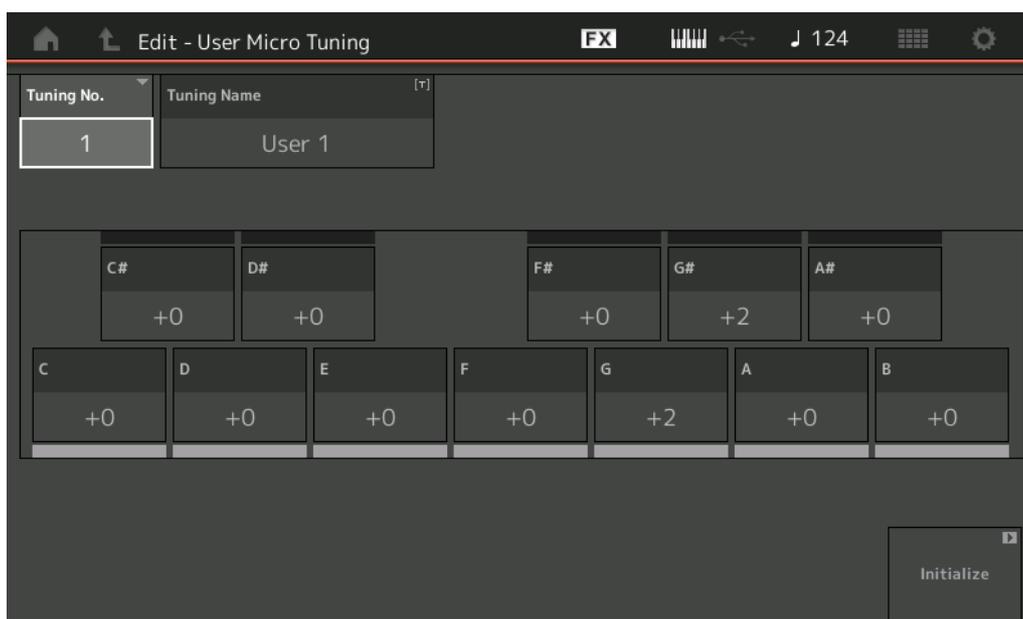
Micro Tuning Root (Note fondamentale de l'accord micro)

Détermine la note fondamentale de la fonction Micro Tuning. Selon la valeur du paramètre Micro Tuning Name, ce réglage peut s'avérer inutile et ne pas apparaître en conséquence.

Plage : C – B

Edit User Tuning (Édition d'accord micro utilisateur)

Appelle l'écran de réglage User Micro Tuning (Accord micro utilisateur).



Tuning No. (Numéro de l'accord)

Indique la valeur du paramètre User Micro Tuning Number (Numéro de l'accord micro utilisateur) sélectionné.

Plage : 1 – 8

Tuning Name (Nom de l'accord)

Détermine le 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

Ajustez la hauteur de ton de chaque note en pas de 1 centième de ton pour déterminer le réglage de l'accord micro souhaité.

Plage : -99 – +99

Initialize (Réinitialisation)

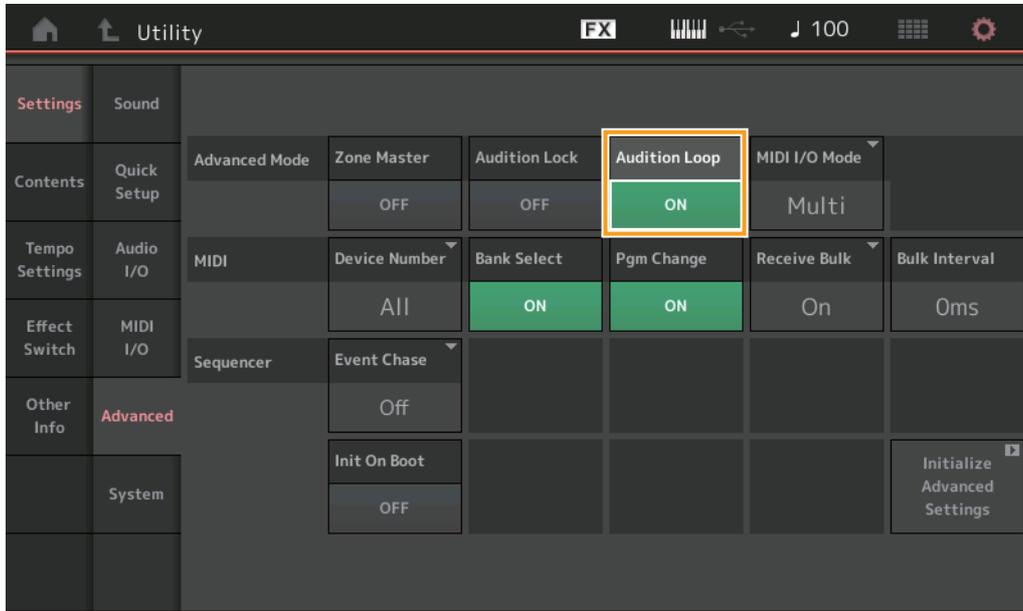
Réinitialise la valeur du paramètre User Micro Tuning sélectionné.

Advanced (Avancé)

Vous pouvez annuler la fonction Audition Loop (Clip audio en boucle).

Mode opératoire

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



Audition Loop (Clip audio en boucle)

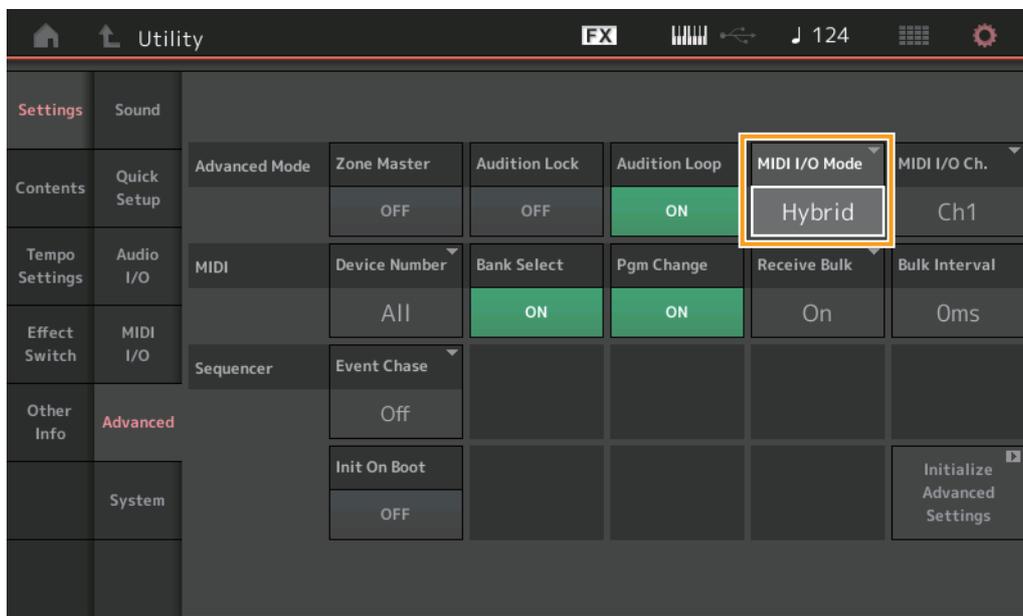
Lorsque cette fonction est activée (réglée sur On) et que la phrase de clip audio est reproduite jusqu'à la fin, la phrase de clip audio est reproduite automatiquement depuis le début. Lorsque cette fonction est désactivée (réglée sur Off), la reproduction de la phrase de clip audio s'arrête à la fin de la phrase. Vous pouvez basculer entre les états d'activation et de désactivation de la fonction pendant la reproduction de la phrase de clip audio.

Réglages : Off, On

■ Le paramètre Hybrid (Hybride) a été ajouté aux réglages du mode MIDI I/O (E/S MIDI).

Mode
opérateur

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



■ Lorsque le mode MIDI I/O est réglé sur Hybrid :

Réception de données MIDI

- Les données MIDI transmises via le canal défini via le paramètre MIDI I/O Channel (Canal E/S MIDI) sont reçues sur les parties dont le sélecteur Keyboard Control est défini sur ON.
- Les données MIDI transmises par un canal autre que celui qui est réglé via le paramètre MIDI I/O Channel ou via les parties dont le sélecteur Keyboard Control est défini sur Off sont reçues sur les parties correspondantes.

Transmission des données MIDI

- Lorsque le réglage Common/audio est sélectionné et que la partie dont le sélecteur Keyboard Control est réglé sur « ON » est sélectionnée, les données MIDI sont envoyées depuis le canal défini via le paramètre MIDI I/O Channel.
- Lorsqu'une partie dont le sélecteur Keyboard Control est réglé sur Off est sélectionnée, les données MIDI sont envoyées depuis le canal correspondant à la partie concernée.

Réception de données MIDI via USB TO DEVICE

Cette fonction permet désormais à l'instrument de recevoir les données MIDI à partir d'un clavier/contrôleur MIDI externe connecté à la prise [USB TO DEVICE].

Équipement MIDI pris en charge : Périphériques MIDI compatibles avec la classe MIDI USB et appareils testés par Yamaha

* Pour obtenir la liste des appareils testés par Yamaha, reportez-vous au lien ci-dessous :

<https://www.yamaha.com/2/montage>

NOTE La valeur nominale maximale de [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.

NOTE Cette fonction ne prend pas en charge la transmission de données MIDI vers un périphérique connecté via la prise [USB TO DEVICE] de l'instrument.

■ Lorsque le mode MIDI I/O est réglé sur Multi :

- Les événements de canal transmis via les canaux correspondant aux parties dotées d'un sélecteur Keyboard Control réglé sur On, sont reçus en parallèle par toutes les parties dont le sélecteur Keyboard Control est défini sur On. Après réception des données, lors de la transmission de données MIDI, toutes les données de note du canal correspondant aux parties dotées d'un sélecteur Keyboard Control réglé sur On sont transmises.
- Les événements de canal transmis via le canal correspondant à la partie dont le sélecteur Keyboard Control est réglé sur Off affectent la partie correspondante. Une fois que l'instrument a reçu une transmission de données MIDI, les mêmes canaux utilisés pour la réception servent pour la transmission des données de canaux.

■ Lorsque le mode MIDI I/O est réglé sur Single ou Hybrid

- Les événements de canal transmis via les canaux correspondant aux parties dotées d'un sélecteur Keyboard Control réglé sur On, sont reçus en parallèle par toutes les parties dont le sélecteur Keyboard Control est défini sur On. Cependant, lorsque cet instrument reçoit des messages de changement de commande considérés comme des paramètres communs et que le mode MIDI I/O est réglé sur Single, cet instrument n'envoie pas de messages de changement de commande à la partie visée et considère ces messages comme des paramètres communs. Une fois les messages transmis, l'envoi des messages de changement de commande est effectué selon le réglage du canal MIDI I/O.
- Les événements de canal transmis via le canal correspondant à la partie dont le sélecteur Keyboard Control est réglé sur Off sont reçus par les parties correspondantes. Les données MIDI reçues ne sont pas retransmises lorsque le mode MIDI I/O est réglé sur Single.

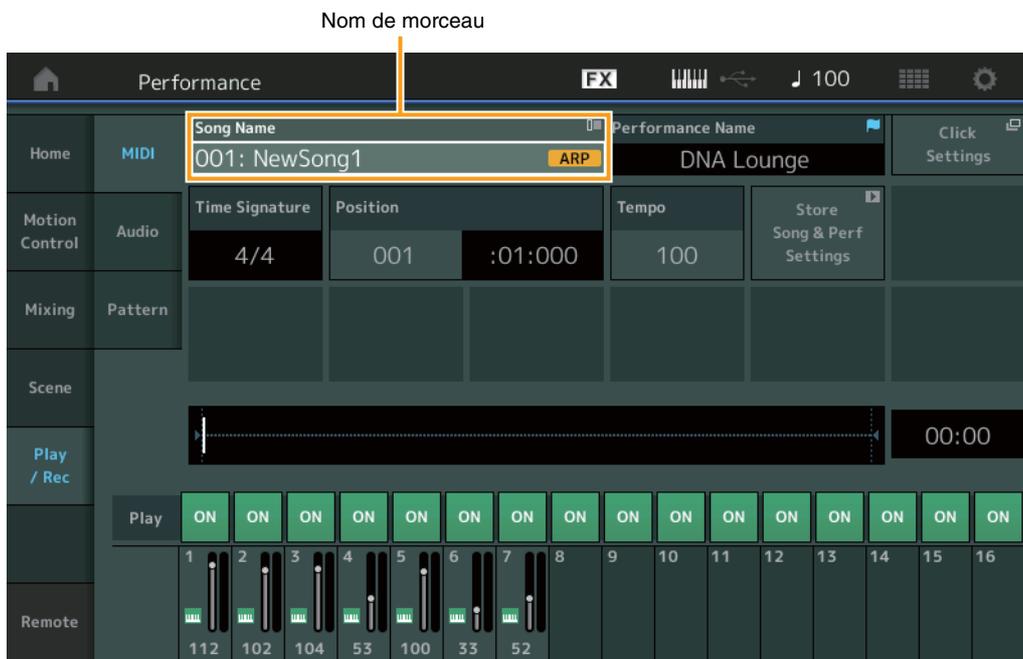
Améliorations apportées à l'interface utilisateur

■ Sélection de morceaux à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO]

Vous pouvez à présent sélectionner les morceaux à l'aide des touches [INC/YES] et [DEC/NO] lorsque le curseur est positionné sur le nom de morceau dans l'écran MIDI. Le numéro de morceau s'affiche à présent en regard du nom de morceau.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou → [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]

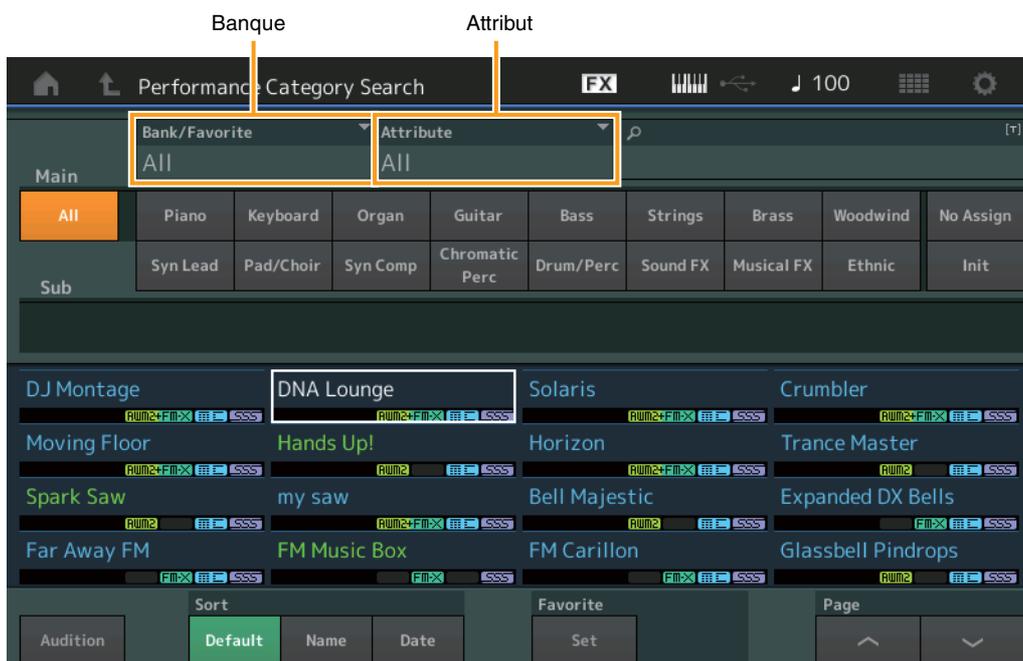


■ Mémorisation de la Banque et de l'attribut sélectionnés dans Performance Category Search

Cet instrument peut désormais mémoriser le dernier réglage en date des paramètres Bank (Banque) et Attribute (Attribut) depuis l'écran Performance Category Search (Recherche par catégorie de performance), même après le passage à un autre écran.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] ou toucher de [Performance Name] → sélection de [Category Search] depuis le menu



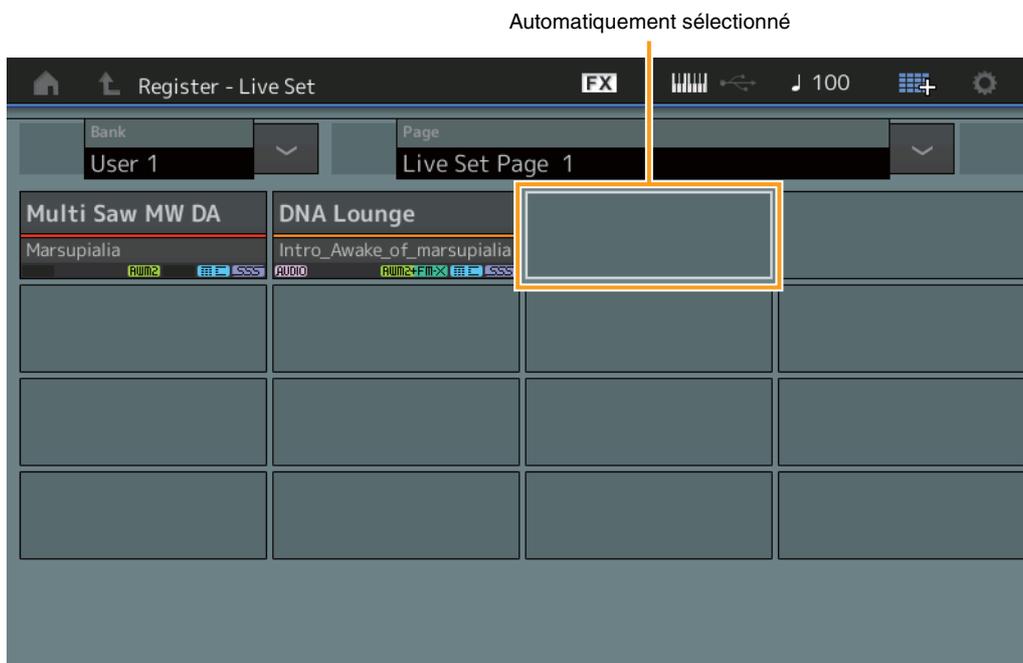
■ Ouvrez l'écran Home à l'aide de la touche [EXIT].

Vous pouvez désormais facilement revenir à l'écran Home à l'aide de la touche [EXIT] lorsqu'un écran Performance (à l'exception de l'écran Home) est ouvert.

■ Méthode facile pour sélectionner un logement cible dans l'écran Register

**Mode
opérateur**

[SHIFT] + [LIVE SET] (sauf lorsque l'écran Live Set est sélectionné)



Lorsque le réglage Preset ou Library (Bibliothèque) est sélectionné sous Bank

Le logement vide portant le plus petit numéro de la grille est automatiquement sélectionné depuis User Bank 1 (Banque utilisateur 1). Si User Bank ne dispose pas de banque vide, aucun logement ne sera sélectionné lors de l'ouverture de l'écran User Bank 1.

Lorsque le réglage User est sélectionné sous Bank

Le logement vide portant le plus petit numéro de la grille après la page en cours est automatiquement sélectionné. Lorsque User Bank contient des données, le logement vide portant le plus petit numéro dans la page disponible portant le plus petit numéro est sélectionné. Lorsque User Bank ne dispose d'aucune banque vide, aucun logement n'est sélectionné.

Sequencer Block (Bloc Séquenceur)

La capacité de notes en zone totale dans Store est passée de 130 000 à 520 000 notes pour les morceaux et compte 520 000 notes pour les motifs.

Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 2.50

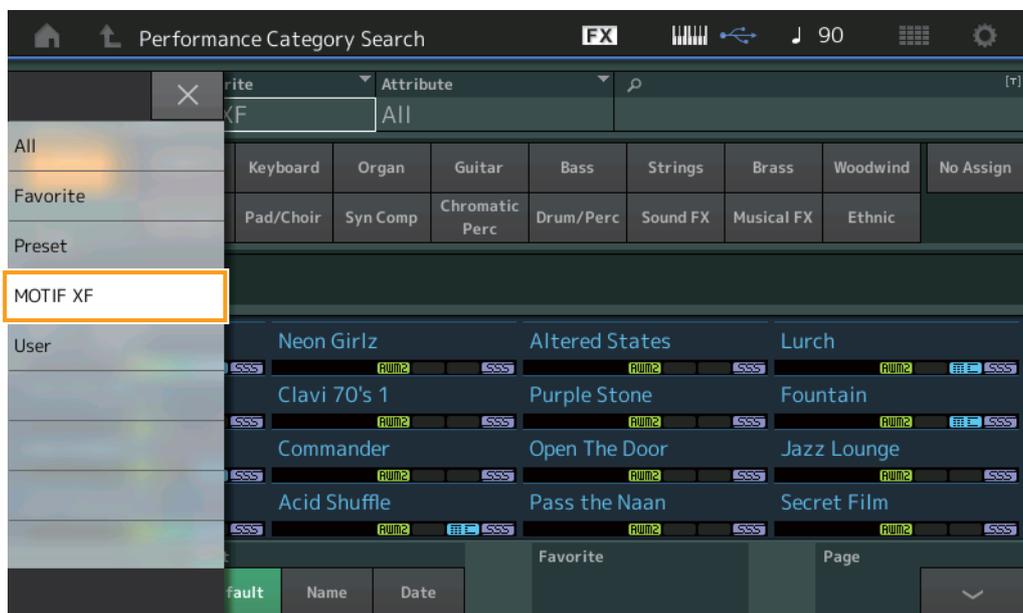
Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MONTAGE en y ajoutant les nouvelles fonctions présentées ci-après. Le présent manuel décrit les ajouts et modifications apportés au manuel de référence fourni avec votre instrument.

- De nouvelles performances ont été ajoutées.
- La fonction DAW Remote (Commande à distance du logiciel DAW) a été ajoutée.
- 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 (Édition de forme d'onde).
- 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 le Assignable Knob (bouton 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.

Ajout de nouvelles performances

Le MONTAGE offre 512 nouvelles performances qui viennent enrichir la MOTIF XF Bank.

Pour plus de détails sur les performances ajoutées, reportez-vous à la brochure « Data List » (Liste des données).



Fonction DAW Remote

Vous pouvez maintenant contrôler le logiciel DAW installé sur l'ordinateur depuis le MONTAGE

La fonction DAW Remote ne pourra toutefois être utilisée que si l'ordinateur est connecté via un câble USB. Les câbles MIDI ne sont pas autorisés à cet effet.

Configuration de la fonction DAW Remote

Réglages du MONTAGE

Pour plus d'informations sur l'utilisation d'un ordinateur, reportez-vous au mode d'emploi de l'instrument.

[Remote] (Commande à distance) → Appelez l'écran de réglage de la fonction DAW Remote dans [Settings] (Réglages) → Réglez le type DAW selon le logiciel DAW utilisé.

Configuration du logiciel DAW

Cette section explique les opérations spécifiques aux différents types de logiciels DAW.

NOTE Lorsque la connexion entre l'ordinateur et le MONTAGE est perdue, il est possible que le logiciel DAW 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 DAW.

IMPORTANT

Selon la version du logiciel DAW utilisée, il est possible que la procédure expliquée ci-après soit inapplicable et que la configuration échoue. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel DAW concerné.

■ Cubase

- 1 [Device] (Périphérique)/[Studio] → [Device Settings...] (Réglages de périphérique)/[Studio Setup...] (Configuration de Studio) pour appeler la boîte de dialogue appropriée.
- 2 [MIDI] → sélectionnez [MIDI Port Setup] (Configuration du port MIDI) → désélectionnez le champ [In All MIDI Inputs] (Toutes les entrées MIDI) du MONTAGE-2 ou le Port 2 du MONTAGE.
- 3 Appuyez sur la touche [+] dans le coin supérieur gauche de la boîte de dialogue puis sélectionnez [Mackie Control] dans la liste.
- 4 [Remote Devices] (Périphériques distants) → sélectionnez [Mackie Control].
- 5 Paramétrez [MIDI Input] (Entrée MIDI) et [MIDI Output] (Sortie MIDI) sur MONTAGE-2 ou sur le réglage Port2 du MONTAGE.
- 6 (Facultatif) Affectez les fonctions souhaitées aux touches [F1] – [F8] via [User Commands] (Commandes utilisateur).

■ Logic Pro

- 1 [Logic Pro X] → [Preferences] (Préférences) → [Advanced] (Avancé) → sélectionnez [Show Advanced Tools] (Afficher les outils avancés).
- 2 [Logic Pro X] → [Control Surfaces] (Surfaces de contrôle) → [Setup...] (Configuration) pour appeler la boîte de dialogue appropriée.
- 3 [New] (Nouveau) → [Install...] (Installer...) pour sélectionner [Mackie Control] sous [Mackie Designs].
- 4 Définissez [Output Port] (Port d'entrée) et [Input Port] (Port de sortie) de [Mackie Control] sur le réglage Port2 du MONTAGE.
- 5 (Facultatif) [Logic Pro X] → [Control Surfaces] (Surfaces de contrôle) → [Controller Assignments...] (Affectations des contrôleurs...) pour régler [Zone] sur [Control Surface: Mackie Control] et affectez les fonctions souhaitées aux touches [F1] – [F8] de la section [Control].

■ Ableton Live

- 1 [Live] → [Preferences...] pour ouvrir la boîte de dialogue appropriée.
- 2 Sélectionnez l'onglet [Link/MIDI] (Liaison/MIDI).
- 3 Sélectionnez [MackieControl] sous [Control Surface].
- 4 Définissez [MIDI Input] et [MIDI Output] sur MONTAGE-2 ou sur le réglage Port2 du MONTAGE.
- 5 (Facultatif) Affectez les fonctions souhaitées à [F1] – [F8] en réglant le fonctionnement des notes MIDI F#2 – C#3 via la commande [Edit MIDI Map] (Modifier mappage MIDI) du menu [Options].

■ Pro Tools

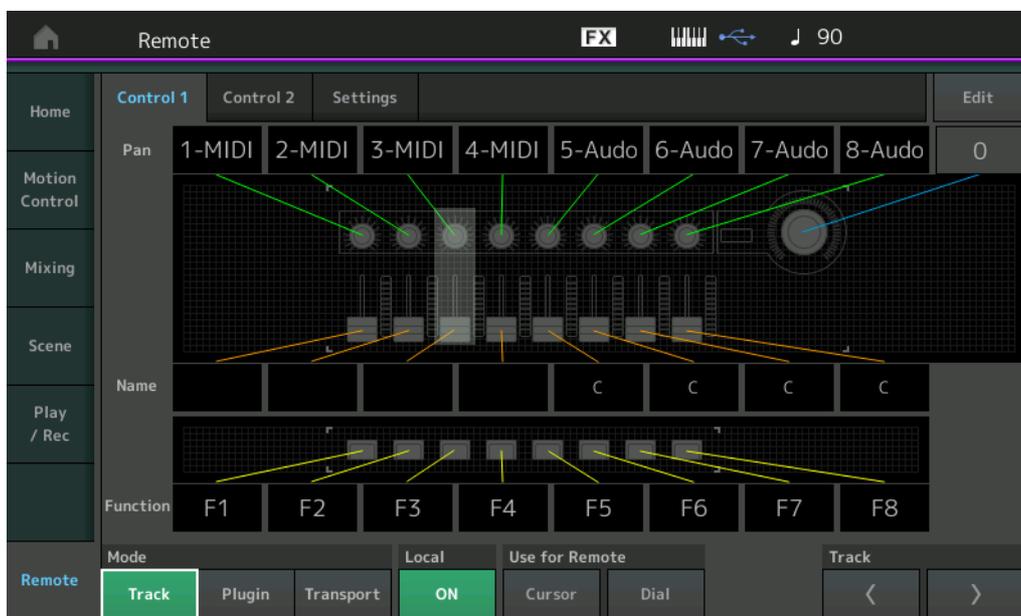
- 1 [Setup] (Configuration) → [Peripherals...] (Périphériques...) pour ouvrir la boîte de dialogue appropriée.
- 2 Sélectionnez l'onglet [MIDI Controllers] (Contrôleurs MIDI).
- 3 Réglez le paramètre Type sur [HUI] et paramétrez [Receive From] (Recevoir de) et [Send To] (Envoyer vers) sur MONTAGE-2 ou sur le réglage Port2 de MONTAGE sous [Predefined] (Prédéfini).

Contrôle du logiciel DAW à partir du MONTAGE

L'application de la fonction DAW Remote et la modification des opérations de panneau s'effectuent dans l'écran Remote (Commande à distance).

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Remote] (Commande à distance)
ou
[PERFORMANCE] → [SHIFT] (Maj) + touche numérique A [7]



Mode

Sélectionnez le comportement que vous souhaitez appliquer à la fonction DAW Remote selon les trois Modes (modes) disponibles détaillés ci-après.

Réglages : Track, Plugin, Transport

Track (Piste) : mode permettant d'utiliser plusieurs pistes simultanément sur le logiciel DAW.

Bouton attribuable	Le paramètre Track Pan (Panoramique de piste) est émis depuis le Port 2.
Curseur	Le paramètre Track Volume (Volume de piste) est émis depuis le Port 2.
Touche SCENE (Scène)	Les fonctions affectées à F1 – F8 sont émises depuis le Port 2.
Autres contrôleurs	Le paramètre CC affecté en mode Remote (Commande à distance) est émis.
Touches numériques A [1] – [8]	Le paramètre Track Select (Sélection de piste) est émis depuis le Port 2.
Touches numériques A [9] – [16]	Le paramètre Mute (Assourdissement) est émis depuis le Port 2.
Touches numériques B [1] – [8]	Le paramètre Solo (Isolement) est émis depuis le Port 2.
Touches numériques C [1] – [8]	Le paramètre Rec Enable (Activation de l'enregistrement) est émis depuis le Port 2.
Touches [MUTE]/[SOLO] de la section PART	Le paramètre Track Group Select (Sélection de groupe de pistes) est émis depuis le Port 2.
Touches [MUTE]/[SOLO] des sections ELEMENT/OPERATOR	Le paramètre Track Group Select est émis (par piste) depuis le Port 2.

Plugin (Plug-in) : mode permettant le contrôle détaillé d'un plug-in spécifique au logiciel DAW.

Bouton, curseur, touche SCENE, autres contrôleurs	Émettent en sortie le paramètre CC défini en mode Remote.
Panneau droit	Identique à ce qu'il en est en mode Track.

Transport : mode permettant à la fois de jouer sur le MONTAGE tout en exécutant le logiciel DAW et d'enregistrer la performance réalisée au clavier du MONTAGE sur le logiciel DAW. Les commandes de transport sur le panneau de l'instrument permettent de contrôler le lancement de la reproduction, son arrêt ainsi que d'autres opérations la concernant sur le logiciel DAW. Les opérations non liées aux commandes de transport sur le panneau demeurent inchangées.

Local

Détermine s'il faut activer ou désactiver le paramètre Local Control (Commande locale). Ceci peut également être défini sur l'écran MIDI I/O (E/S MIDI) du mode Utility (Utilitaires).

Use for Remote

Détermine s'il faut ou non utiliser le Dial (cadran) et les touches Cursor (de curseur) du panneau du MONTAGE pour commander le logiciel DAW.

On (Activation) : utilisation pour les opérations liées au logiciel DAW.

Off (Désactivation) : utilisation pour les opérations liées aux écrans du MONTAGE.

Track

Cette opération est identique à la manipulation des touches [MUTE]/[SOLO] de la section PART.

Edit (Édition)

Détermine le numéro de commande de l'émission de CC depuis le Port 1 ainsi que le mode opératoire des contrôleurs.

Play/Rec (Reproduction/Enregistrement)

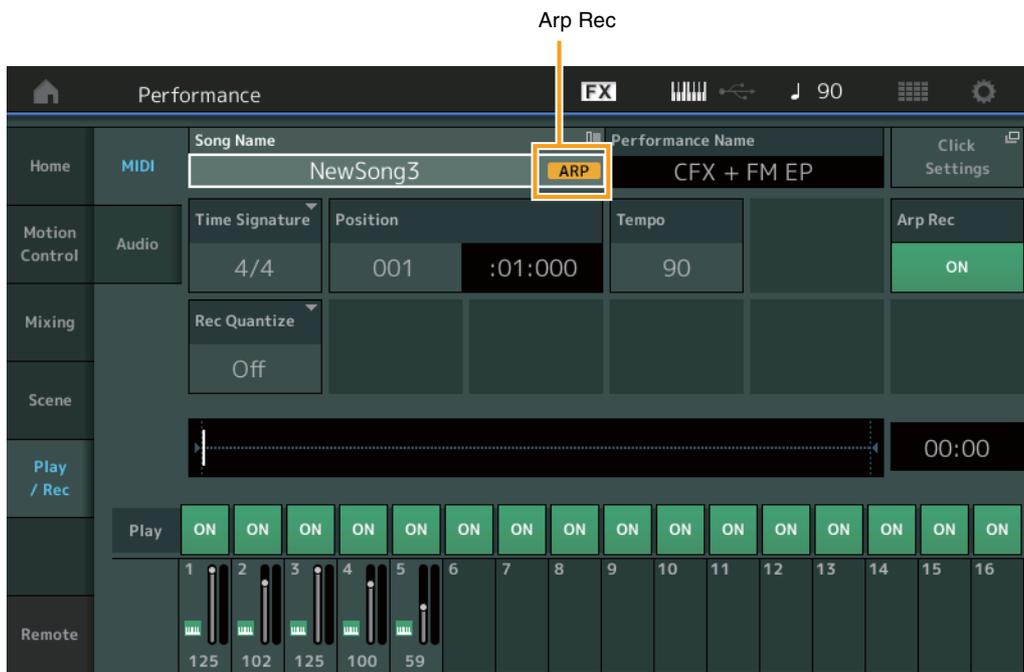
Play/Rec

MIDI

Lors de l'enregistrement de morceaux, vous pouvez choisir d'enregistrer uniquement les performances au clavier ou d'enregistrer l'émission en sortie de l'arpégiateur.

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction)
ou
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] (Reproduction/Enregistrement) → [MIDI]



Arp Rec (Enregistrement de l'arpège)

Lorsque ce paramètre est activé, il est possible d'enregistrer l'émission en sortie de l'arpégiateur. S'il est désactivé, seule la performance au clavier sera enregistrée. Ce réglage s'effectue uniquement lors de l'enregistrement d'un nouveau morceau. Il ne peut être modifié une fois que l'enregistrement est lancé. En outre, lors de l'enregistrement de parties supplémentaires sur des morceaux précédemment enregistrés en ayant désactivé ce réglage, le paramètre Record Type (Type d'enregistrement) ne peut être réglé que sur Replace (Substitution).

Réglages : Off (Désactivation), On (Activation)

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 sous Performance.

Part Edit (Édition de partie) (Edit)

Element Edit (Édition d'élément) (Element)

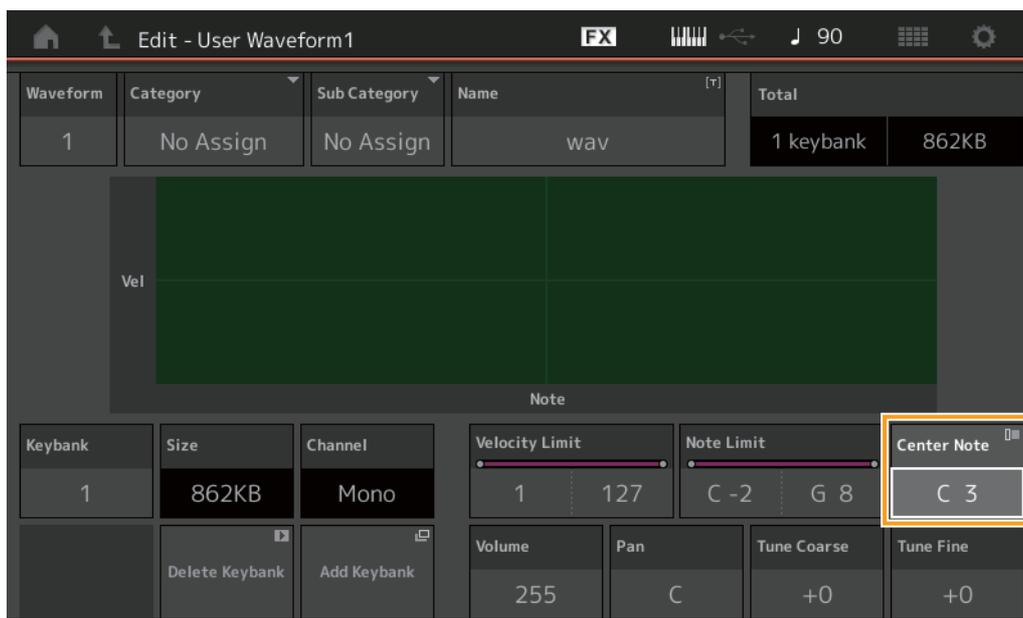
Osc/Tune (Oscillateur/Accord)

Edit Waveform (Édition de forme d'onde)

Le réglage Center Note (Note centrale) a été ajouté.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] (Édition) → Sélection de partie → Sélectionnez un élément ou une touche → [Osc/Tune] (Oscillateur/Accord) → [Edit Waveform] (Édition de forme d'onde)



Center Note (Note centrale)

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.

Réglages : C-2 – G8

Utility (Utilitaires)

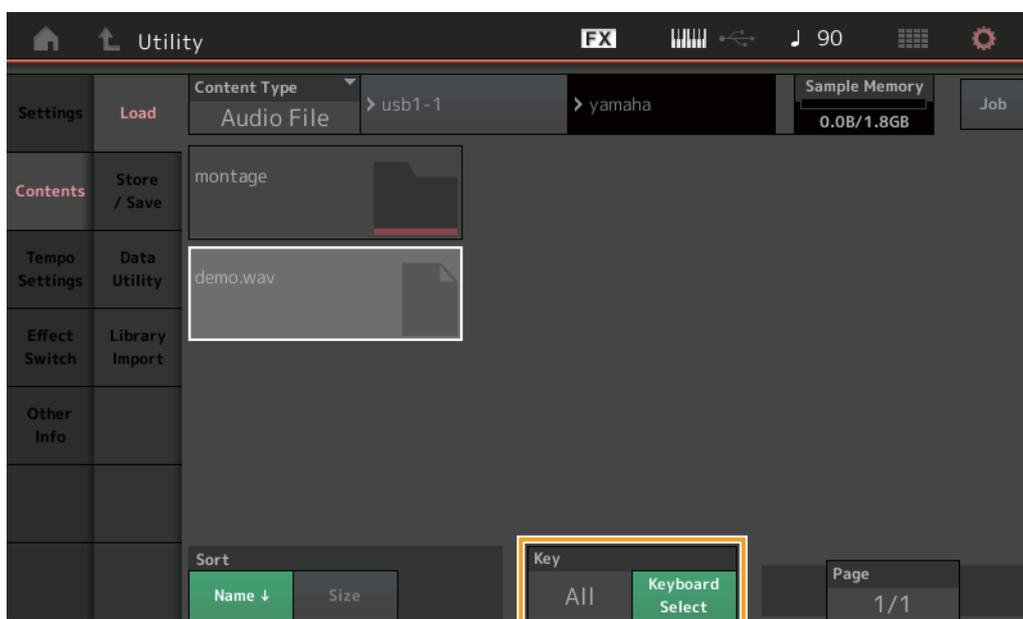
Contents (Contenu)

Load (Chargement)

Une fonction de réglage de touche a été ajoutée qui est utilisée lors du chargement des fichiers WAV ou AIFF en tant que formes d'onde.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie (Parties normales uniquement) → Sélectionnez un élément → [Osc/Tune] → [New Waveform] (Nouvelle forme d'onde)
ou
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie (Parties normales uniquement) → Sélection d'élément → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank] (Ajout de banque de touches)



Key (Touche)

Sélectionnez la touche à laquelle le fichier WAV ou AIFF chargé doit être affecté.

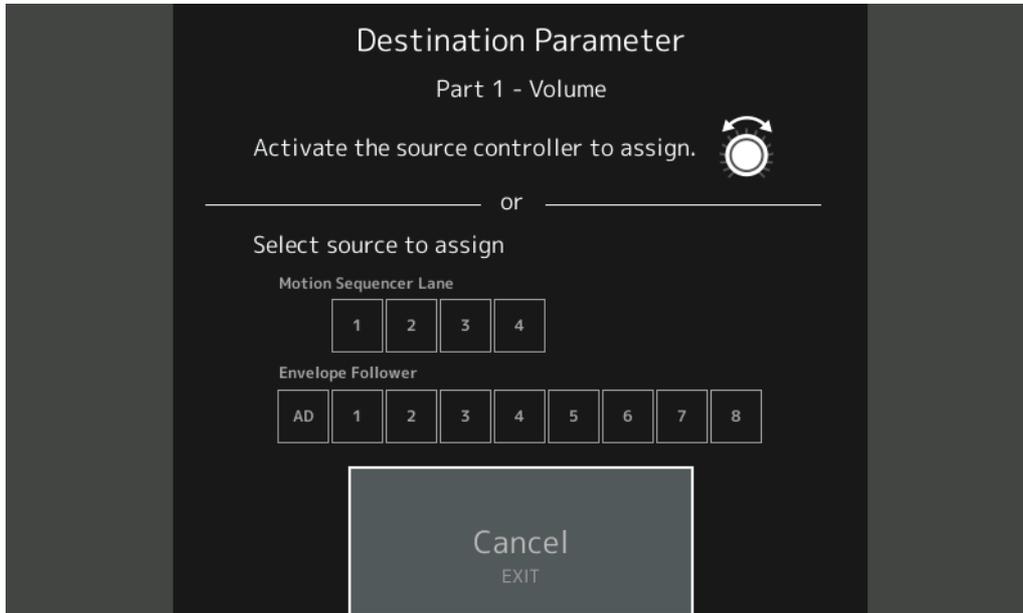
Réglages : Keyboard Select (Sélection depuis le clavier) (C-2 – G8), All (Tout)

Boîte de dialogue Control Assign (Affectation de commande)

Dans la boîte de dialogue qui s'affiche lorsque vous sélectionnez le paramètre Part et que vous appuyez sur la touche [CONTROL ASSIGN], vous pouvez maintenant sélectionner le bouton attribuable spécifique aux parties communes en appuyant sur [PART COMMON].

Mode opératoire

Pointez le curseur sur le paramètre de destination de la commande de partie → Appuyez sur la touche [CONTROL ASSIGN].



Tout en appuyant sur la touche [PART COMMON], actionnez le bouton que vous souhaitez utiliser lorsque vous utilisez le paramètre cible.

NOTE Un message d'erreur apparaîtra si vous tournez Super Knob en l'absence de bouton attribuable ou d'affectation de commande disponible pour procéder à l'affectation d'une source.

Fonction Panel Lock (Verrouillage panneau)

La fonction Panel Lock (Verrouillage de panneau) a été ajoutée afin d'éviter toute manipulation accidentelle pendant les performances.

Mode opératoire

[SHIFT] + [ELEMENT COMMON] depuis l'écran Home ou Live Set.



Pour déverrouiller le panneau, appuyez à nouveau sur [SHIFT] + [ELEMENT COMMON]. Lorsque la fonction Panel Lock est activée, la plupart des opérations sont indisponibles, à l'exception des opérations liées au clavier, aux pédales, au volume principal, à Super Knob, à la molette de variation de ton, à la molette de modulation et à l'opération de déverrouillage. Le verrouillage s'applique également aux opérations liées à l'écran tactile.

Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 2.00

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MONTAGE, en y ajoutant les nouvelles fonctions décrites ci-après. Le présent manuel présente les ajouts et les changements apportés au Manuel de référence fourni avec votre instrument.

- Ajout de nouvelles performances.
- Vous pouvez désormais créer des phrases d'audition utilisateur.
- De nouvelles fonctions ont été ajoutées sur certains écrans pour simplifier les réglages de Super Knob.
- La transition entre écrans lors des modifications a été améliorée.
- Vous pouvez maintenant définir le logement Live Set comme écran de démarrage.
- Vous pouvez désormais appliquer la taille de la Live Set Font (police Live Set) aux Category Names (noms de catégorie) dans l'écran Category Search (Recherche par catégorie).
- Vous pouvez maintenant charger des fichiers MOXF.
- Vous pouvez maintenant charger des données de performance pour les MOTIF XS, MOTIF XF et MOXF.
- Vous pouvez maintenant choisir de conserver le tempo actuel après avoir basculé vers une autre Performance.
- Vous pouvez maintenant choisir de conserver le volume de partie A/D actuel après avoir basculé vers une autre Performance.
- Les raccourcis pour ouvrir l'écran Control Assign (Affectation de commande) ont été ajoutés à l'écran du Envelope Follower (suiveur d'enveloppe).
- Vous pouvez à présent sélectionner le Super Knob, le Motion Sequencer Lane ou l'Envelope Follower comme source dans la boîte de dialogue qui apparaît lorsque le bouton [CONTROL ASSIGN] est enfoncé.
- Une nouvelle fonction qui accentue les lignes connectées sur l'écran de présentation pour indiquer la commande en cours d'utilisation et ses destinations a été ajoutée.
- Le nombre de morceaux pouvant être enregistrés dans l'onglet MIDI de l'écran Play/Rec a été augmenté de 64 à 128.

Ajout de nouvelles performances

Le système MONTAGE offre 99 nouvelles performances.

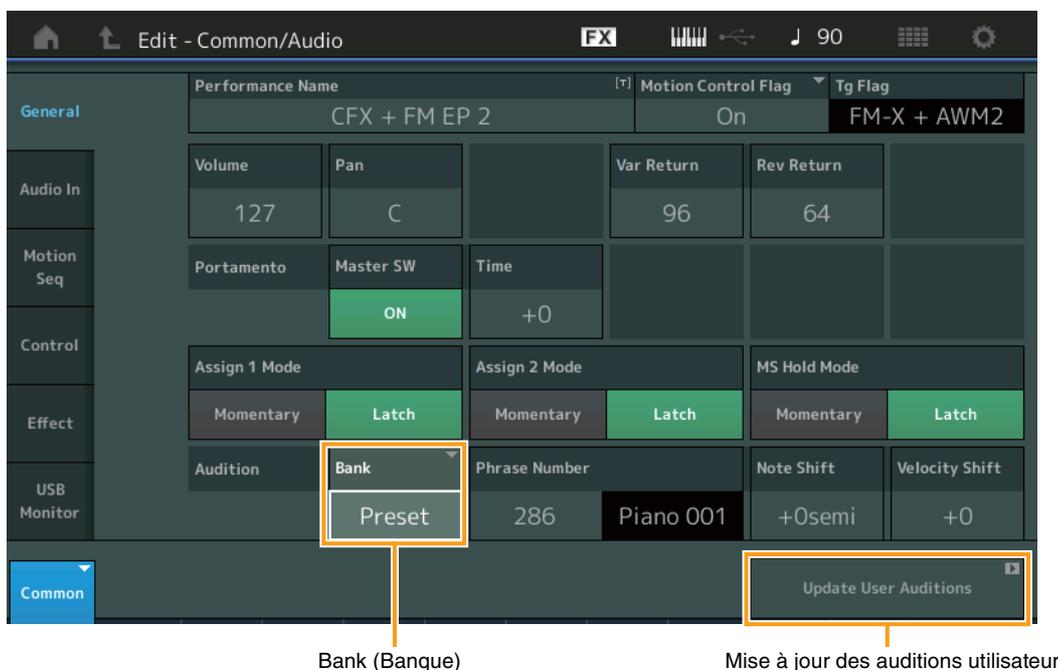
Pour le détail des performances ajoutées, reportez-vous à la Liste des données.

Common/Audio Edit (Édition commune/audio)

General (Général)

Vous pouvez désormais créer des phrases d'audition utilisateur.

Procédure [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [General]



Bank (Banque)

Indique la banque à utiliser pour l'audition.

Réglages : Preset (Noms des Présélections), User (Utilisateur), Library (Bibliothèques) (lorsque les fichiers de bibliothèque sont chargés)

Update User Auditions (Mise à jour des auditions utilisateur)

Convertit tous les morceaux enregistrés sur le MONTAGE en auditions utilisateur. Si les auditions utilisateur existent déjà, elles seront toutes écrasées.

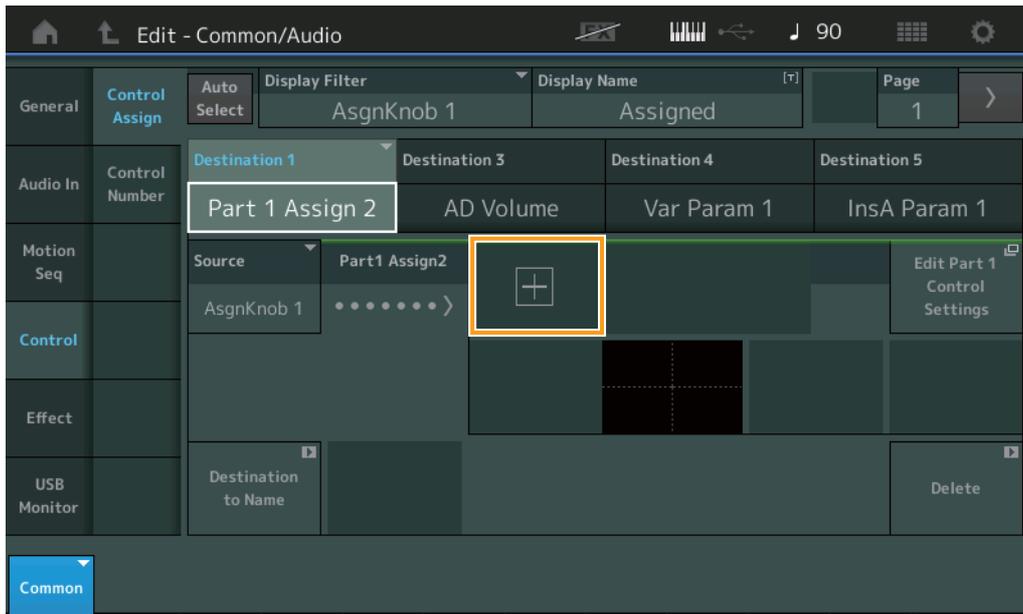
Control (Commande)

Control Assign (Affectation de commande)

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.

Procédure

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]
ou
Touchez [Edit Super Knob] sur l'écran Super Knob.



Touchez le bouton [+] pour ajouter un nouveau paramètre Part pour la destination.

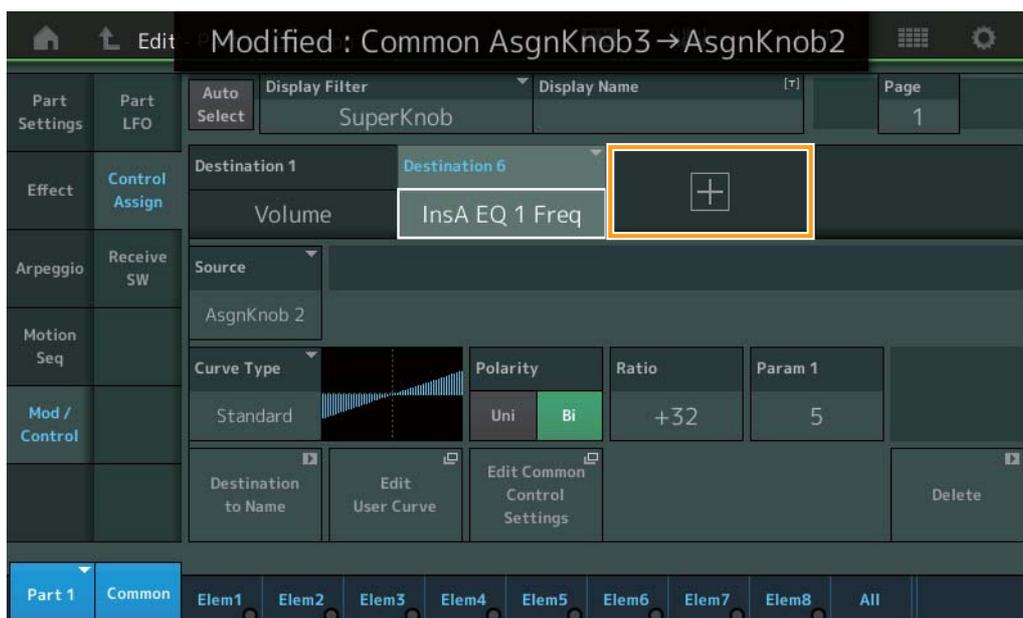
Part Edit (Edit) (Édition de partie)

Mod/Control (Modulation/Contrôle)

Control Assign (Affectation de commande)

Lorsque le filtre d'affichage est réglé sur « Super Knob », un nouveau paramètre peut être ajouté en touchant le bouton [+]. Il sera immédiatement contrôlable par le Super Knob.

Procédure [PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Lorsque le Display Filter (filtre d'affichage) est réglé sur « Super Knob », toucher le bouton [+] permet d'afficher un message sur la partie supérieure de l'écran. Le paramètre Control Assign (Affectation de commande) pour Common/Audio Edit (Édition commune/audio) est alors automatiquement ajouté.

REMARQUE Lorsque plus aucun bouton à affecter n'est disponible, le bouton [+] n'apparaît pas à l'écran.

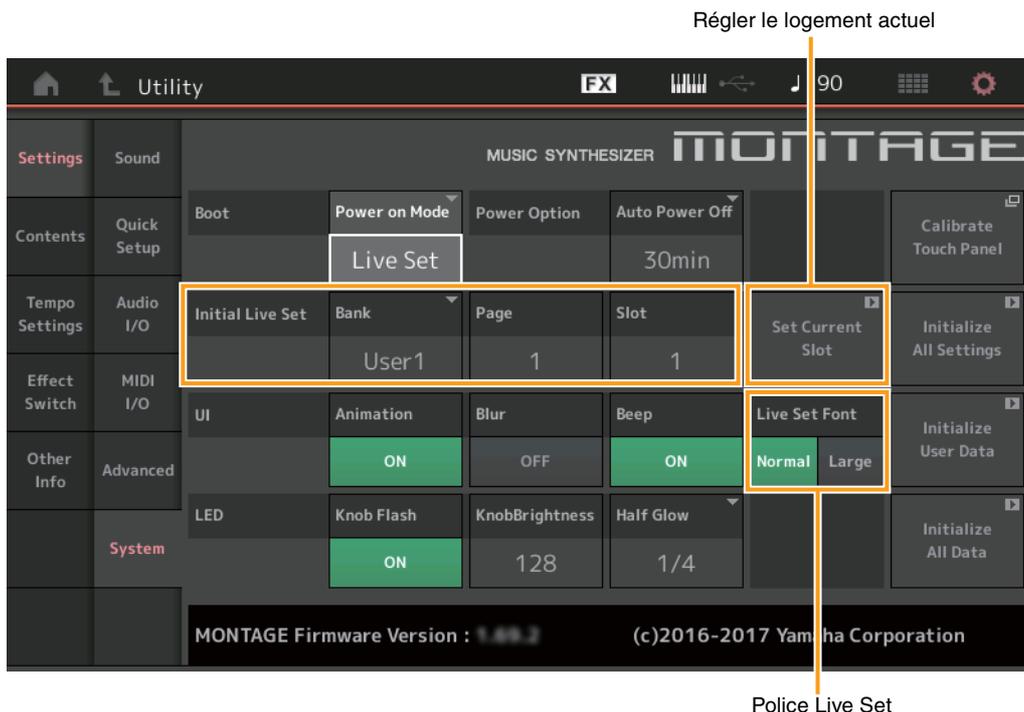
Utility

Settings (Réglages)

System (Système)

Ajout de la possibilité de sélectionner le logement Live Set comme écran de démarrage. Vous pouvez désormais appliquer aussi la taille de la Live Set Font (police Live Set) aux Category Names (noms de catégorie) dans l'écran Category Search (Recherche par catégorie).

Procédure [UTILITY] → [Settings] → [System]



Initial Live Set

Bank (Banque)

Page

Slot (Logement)

Définit le logement Live Set comme écran de démarrage lorsque le Power On Mode (Mode de mise sous tension) est réglé sur « Live Set. »

REMARQUE 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.

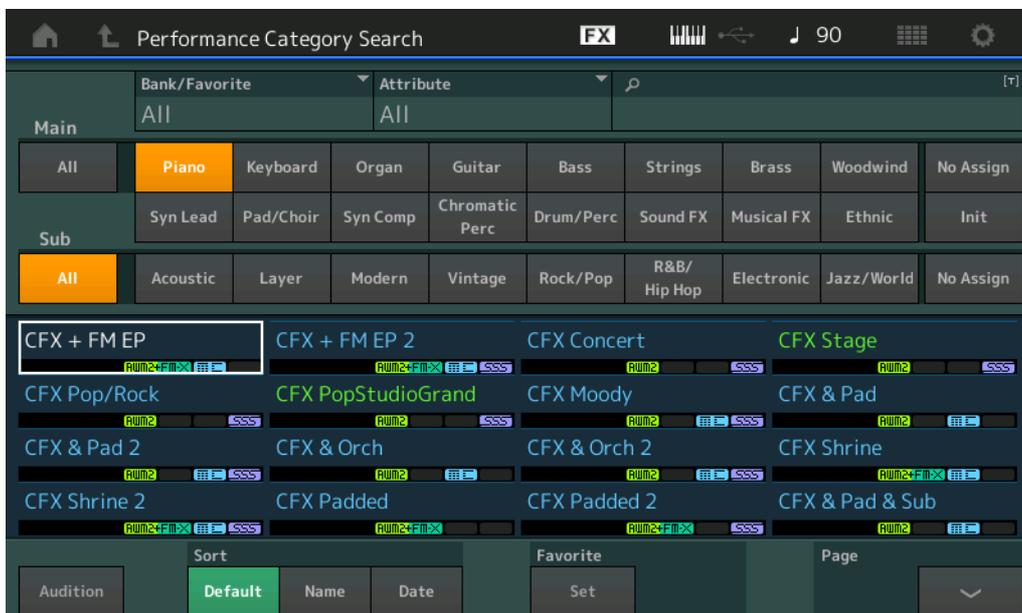
Live Set Font (Live Set Font Size) (Taille de la police dans Live Set)

Détermine la taille de la police des noms du contenu et des catégories sur les écrans Live Set et Category Search.

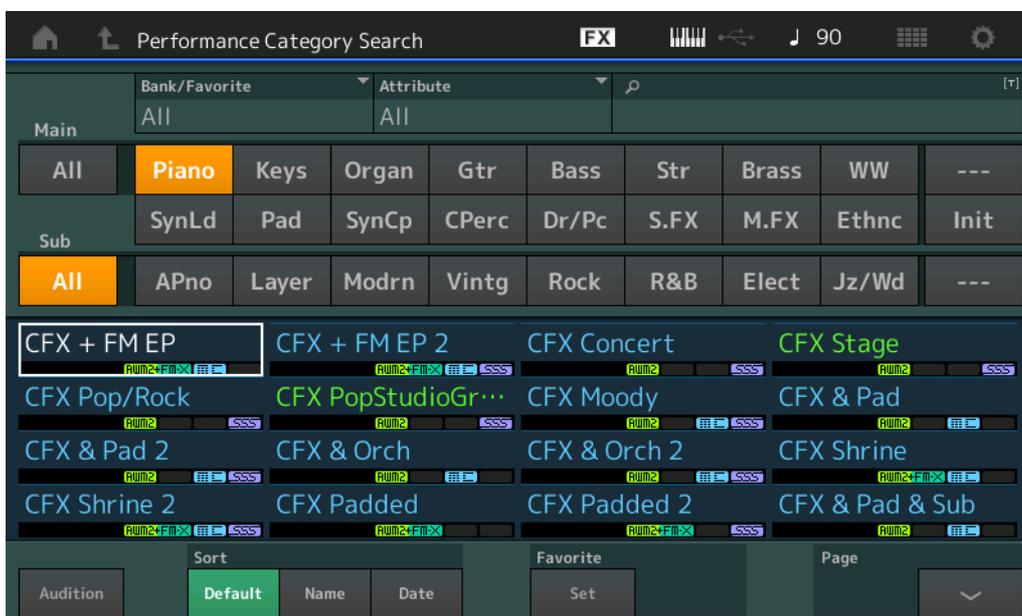
Réglages : Normal, Large

■ Écran Category Search

- Normal



- Large

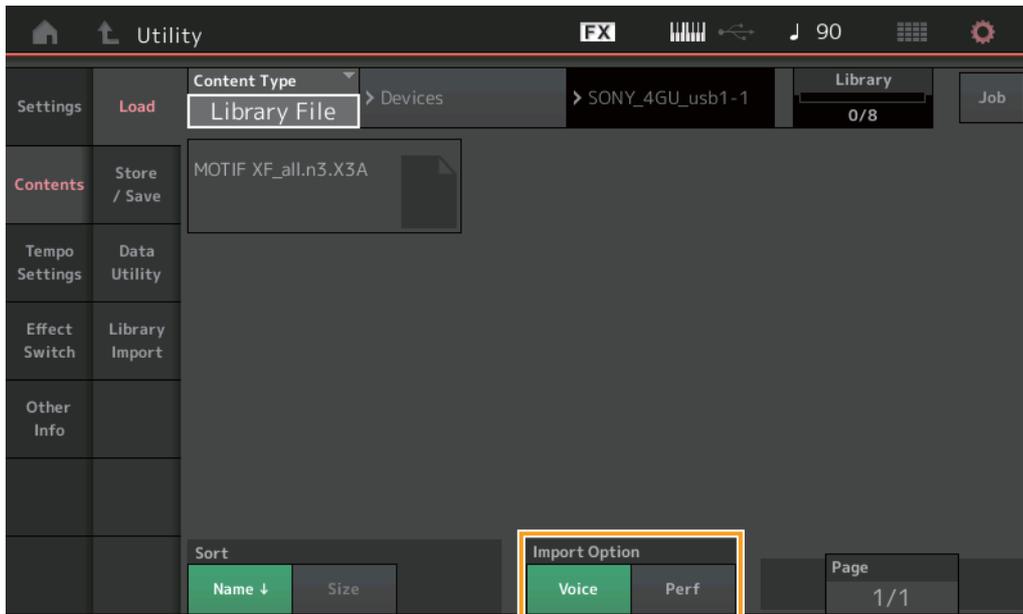


Contents (Contenu)

Load (Charger)

Compatibilité possible avec les fichiers du MOXF. Compatibilité également possible avec les données de performance des MOTIF XS, MOTIF XF et MOXF.

Procédure [UTILITY] → [Contents] → [Load]



Import Option (Option d'importation)

Sélectionne les données de voix ou de performance à charger. Import Option apparaît lorsque « All » (Tous) les fichiers des MOTIF XS, MOTIF XF ou MOXF sont dans le dossier.

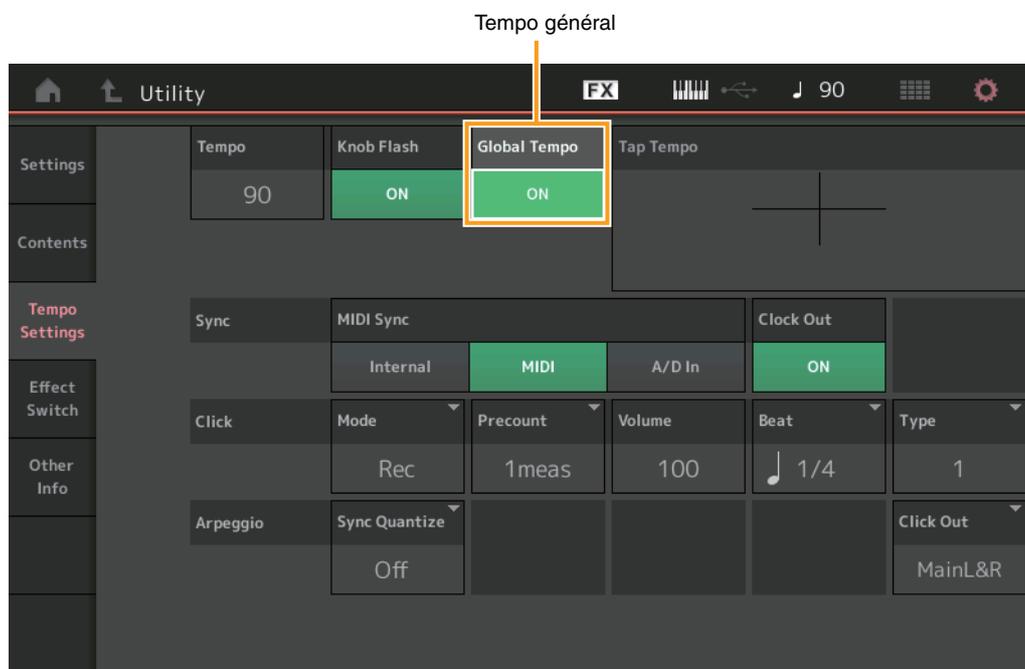
Réglages : Voice, Perf

Tempo Settings (Réglages de tempo)

Un nouveau réglage permet maintenant de conserver le tempo actuel après avoir basculé vers une autre Performance.

Procédure

[UTILITY] → [Tempo Settings] ou [SHIFT] + [ENTER]
ou
Icône TEMPO SETTINGS (Réglages de tempo)



Global Tempo

Lorsque cette fonction est sur OFF, le tempo change en fonction de celui de la performance. Lorsque cette fonction est sur ON, le tempo actuel est conservé même si vous changez de performance.

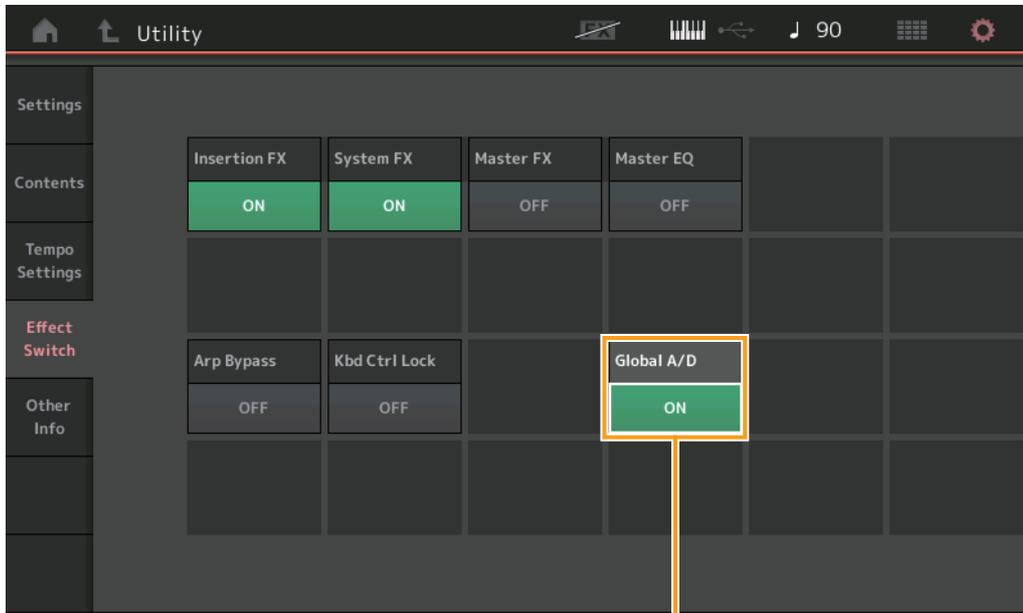
Réglages : Off, On

Effect Switch (Sélecteur d'effet)

Un nouveau réglage permet de conserver le volume de la partie A/D après avoir basculé vers une autre Performance.

Procédure

[UTILITY] → [Effect Switch]
ou
Icône Effect (Effet)



A/D global

Global A/D

Lorsque ce paramètre est réglé sur ON, ni le volume de la partie A/D, ni les autres paramètres connexes ne sont conservés, même après le passage à une autre performance. Lorsqu'il est sur OFF, le volume de la partie A/D et les autres paramètres connexes changent en fonction du réglage du volume de la performance.

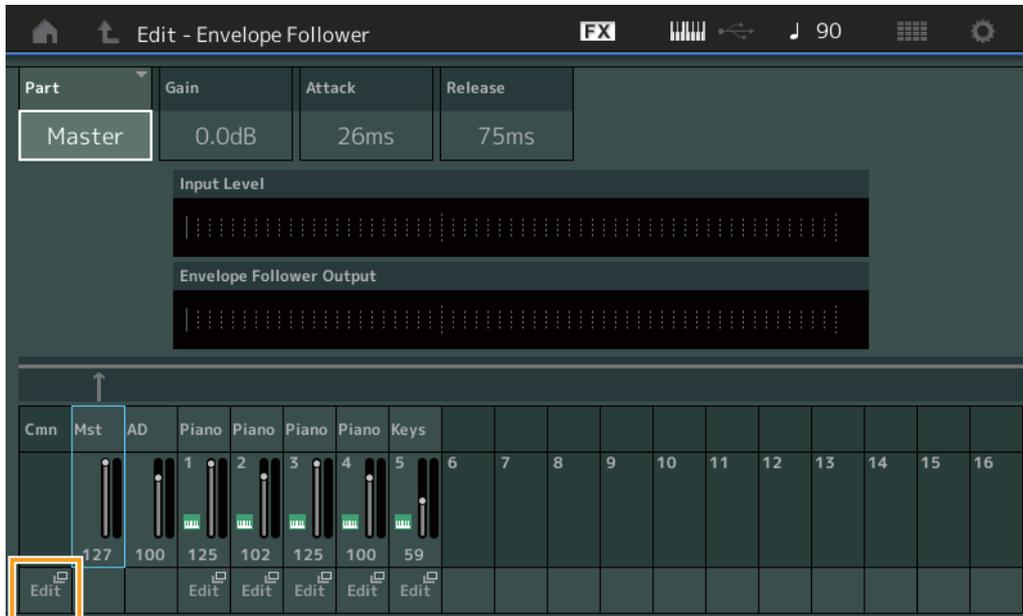
Réglages : Off, On

Envelope Follower

Les raccourcis pour ouvrir l'écran Control Assign (Affectation de commande) ont été ajoutés à l'écran du Enveloppe Follower (suiveur d'enveloppe).

Procédure

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Sélection de partie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → Envelope Follower



Edit

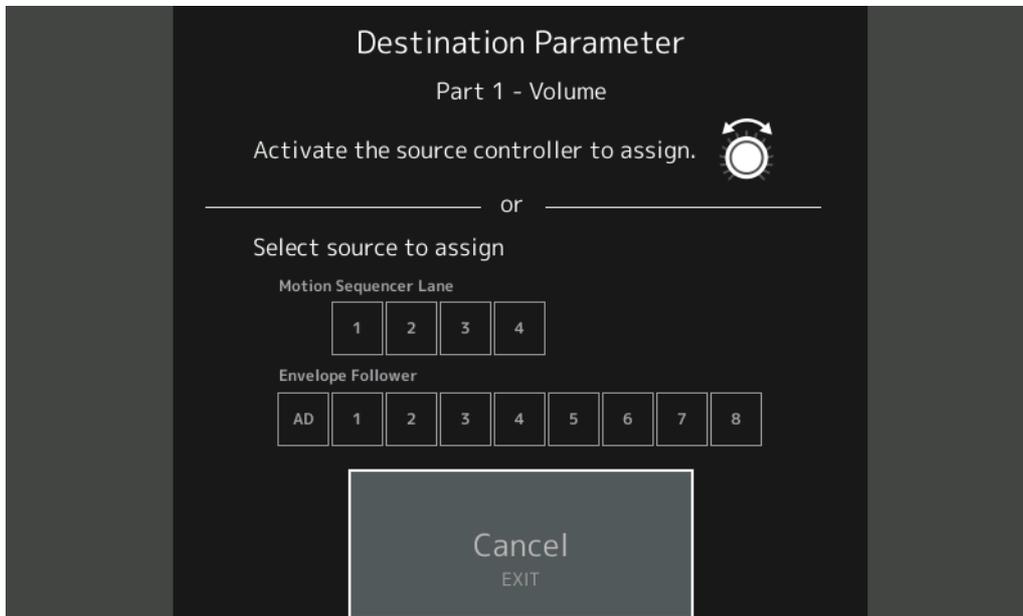
Ouvre l'écran Control Assign (Affectation de commande) de la partie de destination.

Boîte de dialogue Control Assign (Affectation de commande)

Vous pouvez à présent sélectionner le Super Knob, le Motion Sequencer Lane ou l'Envelope Follower comme source dans la boîte de dialogue qui apparaît lorsque le bouton [CONTROL ASSIGN] est enfoncé.

Procédure

Appuyez sur le bouton [CONTROL ASSIGN] lorsque le curseur se trouve sur le paramètre qui doit être la destination de commande.



Actionnez la commande que vous voulez définir comme paramètre de destination ou touchez un nombre sous « Motion Sequencer Lane » ou « Envelope Follower. »

REMARQUE Un message d'erreur apparaît lorsque vous tournez le Super Knob et qu'il ne reste plus de boutons à affecter disponibles pour affecter une source.

Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 1.60

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MONTAGE, en y ajoutant les nouvelles fonctions décrites ci-après. Le présent manuel présente les ajouts et les changements apportés au Manuel de référence fourni avec votre instrument.

- Ajout de nouveaux types d'effets.
- Ajout de nouvelles performances.
- De nouvelles fonctions ont été ajoutées sur certains écrans pour simplifier les réglages de Super Knob.

Additional New Effect Types (Ajout de nouveaux types d'effet)

Le MONTAGE offre de nouveaux types d'effets.

Type d'effet	Description	Paramètre	Description
Spiralizer P, Spiralizer F	Filtre unique appliquant le traitement Phaser (pour Spiralizer P)/ Flanger (pour Spiralizer F) avec un changement de hauteur de ton vers le haut/bas qui semble infini.	Spiral Speed	Détermine la vitesse de changement de la hauteur de ton.
		Offset	Détermine le décalage de la hauteur de ton en demi-tons.
		Feedback	Détermine le niveau du signal sonore émis par un bloc d'effet donné et renvoyé vers sa propre entrée.
		Step Mode	Détermine si le décalage de la hauteur de ton s'effectue en douceur ou pas à pas.
		Semitones	Détermine la plage de décalage de la hauteur de ton lorsque le paramètre « Step Mode » est réglé sur « Semitone ».
		Scale Type	Détermine la modalité de changement de la hauteur de ton lorsque le paramètre « Step Mode » est réglé sur « Scale ».
		Spiral Sync	Détermine la période de temps de base durant laquelle la hauteur de ton est décalée pas à pas.
		Ofs Transition	Détermine le temps écoulé une fois que la valeur de décalage est modifiée.
		Step Transition	Détermine 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.
		Dry/Wet	Détermine l'équilibre entre le son pur et le son de l'effet.
Spiral	Active/désactive le LFO.		

Type d'effet	Description	Paramètre	Description
Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Effet Spiralizer s'appliquant avec un LFO synchronisé sur le tempo.	Spiral Speed	Détermine la vitesse de changement de la hauteur de ton.
		Offset	Détermine le décalage de la hauteur de ton en demi-tons.
		Feedback	Détermine le niveau du signal sonore émis par un bloc d'effet donné et renvoyé vers sa propre entrée.
		Step Mode	Détermine si le décalage de la hauteur de ton s'effectue en douceur ou pas à pas.
		Semitones	Détermine la plage de décalage de la hauteur de ton lorsque le paramètre « Step Mode » est réglé sur « Semitone ».
		Scale Type	Détermine la modalité de changement de la hauteur de ton lorsque le paramètre « Step Mode » est réglé sur « Scale ».
		Spiral Sync	Détermine la période de temps de base durant laquelle la hauteur de ton est décalée pas à pas.
		Ofs Transition	Détermine le temps écoulé une fois que la valeur de décalage est modifiée.
		Step Transition	Détermine 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.
		Dry/Wet	Détermine l'équilibre entre le son pur et le son de l'effet.
		Direction	Détermine la direction du changement de la hauteur de ton.
		Spiral	Active/désactive le LFO.

Additional New Performances (Ajout de nouvelles performances)

Le système MONTAGE offre 8 nouvelles performances.

Pour le détail des performances ajoutées, reportez-vous à la Liste des données.

Motion Control (Commande de mouvement)

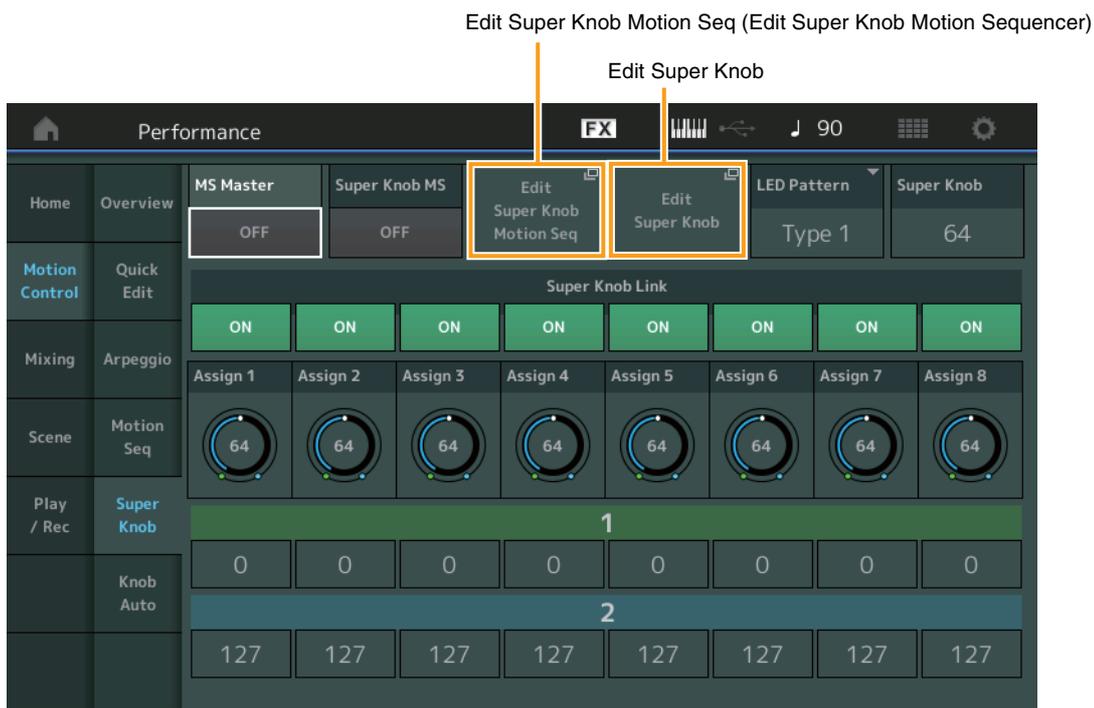
Motion Control (Commande de mouvement)

Super Knob (Méga bouton)

Des touches de raccourci ont été ajoutées pour simplifier les réglages de Super Knob.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]



Edit Super Knob Motion Seq (Edit Super Knob Motion Sequencer)

Appelle l'écran Knob Auto (Bouton 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.

Common/Audio Edit (Édition commune/audio)

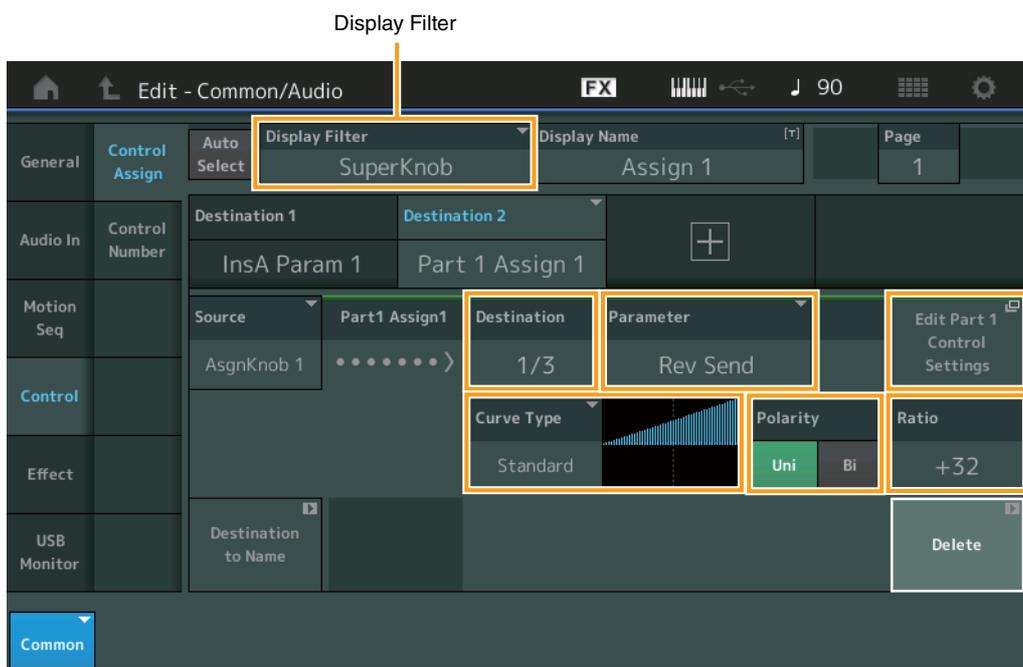
Control (Commande)

Control Assign (Affectation de commande)

Vous pouvez à présent régler Super Knob sur « Display Filter » (Afficher le filtre). Vous pouvez également vérifier les paramètres des parties contrôlées en utilisant les boutons attribuables communs à toutes les parties dans cet écran.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]
ou
Touchez [Edit Super Knob] dans l'écran Super Knob.



Display Filter (Filtre d'affichage)

Définit le contrôleur à afficher. Lorsque le réglage « Super Knob » est sélectionné, tous les réglages des boutons attribuables 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 boutons attribuable 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 (Affectation de commande) 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 (Sigmoid), Threshold (Seuil), Bell (Cloche), Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw (Dents de scie discrètes), Smooth Saw (Dents de scie lisses), Triangle, Square (Carré), Trapezoid (Trapèze), Tilt Sine, Bounce (Rebond), Resonance (Résonance), Sequence (Séquence), Hold (Maintien)

Pour User Bank (Banque utilisateur) : User 1 – 32

Pour la lecture d'un fichier de bibliothèque : 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

Part Edit (Edit) (Édition de partie)

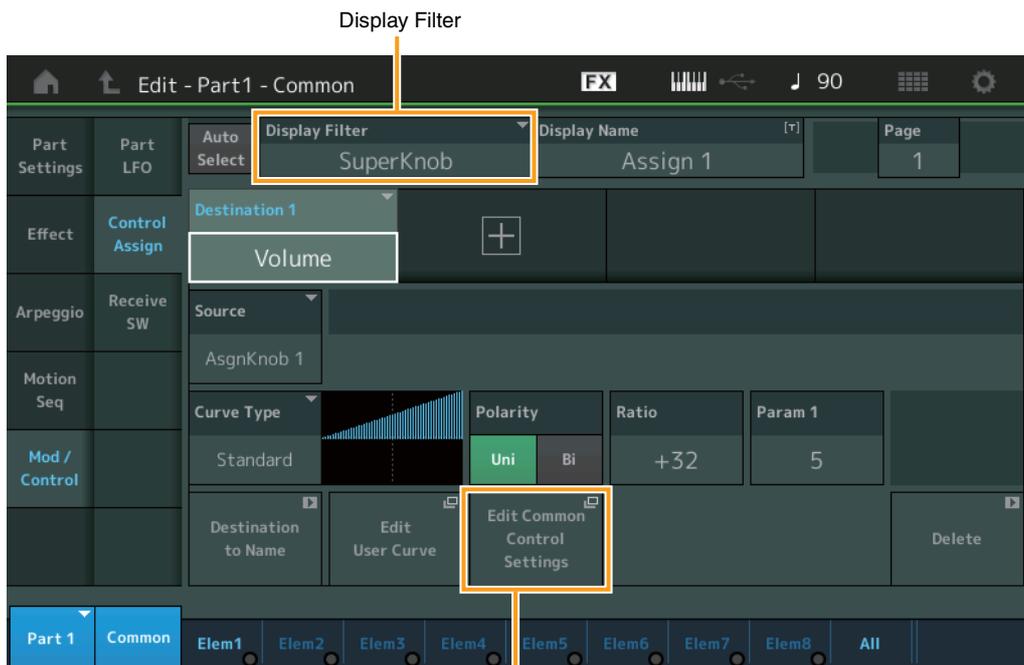
Mod/Control (Modulation/Control)

Control Assign

Vous pouvez maintenant régler Super Knob sur « Display Filter ».

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part selection → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Edit Common Control Settings (Édition des réglages de commande communs)

Display Filter (Filtre d'affichage)

Définit le contrôleur à afficher. Lorsque le réglage « Super Knob » est sélectionné, 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 (Affectation de commande) de Common/Audio Edit.

Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 1.50

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MONTAGE, en y ajoutant les nouvelles fonctions décrites ci-après. Le présent manuel présente les ajouts et les changements apportés au Manuel de référence fourni avec votre instrument.

- Ajout de nouveaux types d'effets.
- Ajout de nouvelles performances.
- Ajout de la fonction Favorite (Favoris).
- Ajout de l'option « Mixing » (Mixage) au réglage « Parameter with Part » (Paramètre avec partie) de Part Category Search (Recherche par catégorie de partie).
- Affichage de divers types d'informations sur l'écran Performance Play (Home).
- Ajout de la fonction Super Knob Link (Liaison Super Knob).
- Ajout de l'option de commande du volume de contrôle du signal audio via la borne [USB TO HOST].
- Ajout de l'option de basculement entre scènes via les messages de modification de commande.
- Ajout de l'option de modification partielle de la taille des polices sur les écrans Live Set et Category Search.
- Ajout de l'option d'enregistrement/chargement des fichiers de sauvegarde comportant les données de l'ensemble de la mémoire utilisateur (y compris les morceaux et les bibliothèques).
- Amélioration des écrans Edit grâce à la sélection tactile de leurs différentes parties.

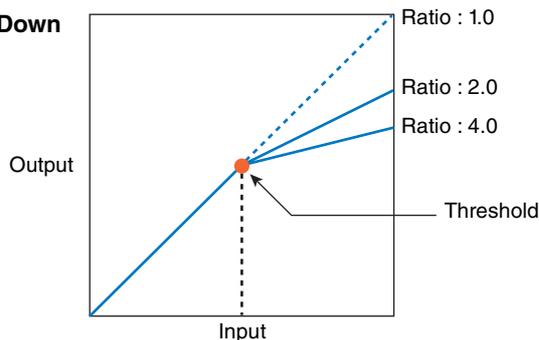
Additional New Effect Types (Ajout de nouveaux types d'effet)

Le MONTAGE offre de nouveaux types d'effets.

Type d'effet	Description	Paramètre	Description
Rotary Speaker 2	Simulateur d'un haut-parleur rotatif comportant un bloc d'amplificateur.	Speed Control	Change la vitesse de rotation.
		Drive	Contrôle le degré de distorsion.
		Tone	Ajuste le niveau de tonalité.
		R/H Balance	Détermine la balance de volume entre le pavillon (plage des aigus) et le rotor (plage des graves).
		Output Level	Détermine le niveau de sortie des sons altérés.
		Mic L-R Angle	Détermine l'angle L/R du microphone.
		Input Level	Détermine le niveau d'entrée.
		Mod Depth	Détermine la profondeur de modulation.
		Horn Slow/Fast	Détermine la durée de temps nécessaire pour faire passer la vitesse de rotation du pavillon (plage des aigus) de Slow (Lent) à Fast (Rapide) lors d'un changement de vitesse de rotation.
		Horn Fast/Slow	Détermine la durée de temps nécessaire pour faire passer la vitesse de rotation du pavillon (plage des aigus) de Fast à Slow lors d'un changement de vitesse de rotation.
		Rotor Slow	Détermine la fréquence du rotor (plage des graves) lorsque le paramètre Speed Control (Contrôle de la vitesse) est réglé sur Slow.
		Horn Slow	Détermine la fréquence du pavillon (plage des aigus) lorsque le paramètre Speed Control est réglé sur Slow.
		Rotor Fast	Détermine la fréquence du rotor (plage des graves) lorsque le paramètre Speed Control est réglé sur Fast.
		Horn Fast	Détermine la fréquence du pavillon (plage des aigus) lorsque le paramètre Speed Control est réglé sur Fast.
		Rtr Slow/Fast	Détermine la durée de temps nécessaire pour faire passer la vitesse de rotation du rotor (plage des graves) de Slow à Fast lors d'un changement de vitesse de rotation.
		Rtr Fast/Slow	Détermine la durée de temps nécessaire pour faire passer la vitesse de rotation du rotor (plage des graves) de Fast à Slow lors d'un changement de vitesse de rotation.

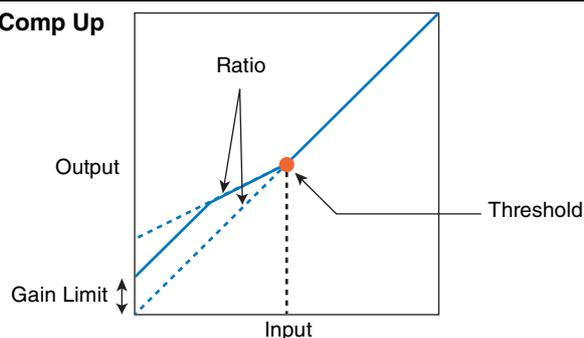
Type d'effet	Description	Paramètre	Description
Uni Comp Down	Compresseur faisant appel à un algorithme permettant d'atténuer les sons forts.	Threshold	Détermine le niveau d'entrée minimal auquel l'effet de compresseur est appliqué.
		Knee	Détermine la modification de la plage de transition autour du seuil. Plus la valeur est élevée, plus la courbe de transition est peu profonde.
		Attack	Détermine le temps nécessaire pour que l'effet atteigne sa compression maximum.
		Release	Détermine le temps nécessaire pour l'atténuation ou la coupure par fondu sonore de l'effet de compresseur.
		Ratio	Détermine le ratio du compresseur.
		Side Chain EQ	Lorsque ce paramètre est activé, l'égaliseur est appliqué à la plage du niveau d'entrée correspondant de Side Chain (Chaîne latérale).
		SC EQ Q	Détermine la largeur de bande de l'égaliseur de la chaîne latérale.
		SC EQ Freq	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur de la chaîne latérale.
		SC EQ Gain	Détermine le gain de niveau de l'égaliseur de la chaîne latérale.
		Dry/Wet	Détermine l'équilibre entre le son pur et le son de l'effet.
		Output Level	Détermine le niveau de sortie des sons altérés.
		Make Up Gain	Détermine le gain de sortie du bloc de compresseur.
		Post-comp HPF	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-haut qui suit le compresseur.
		Clipper	Détermine le point à partir duquel l'écrêtage est obligatoirement appliqué pour réduire le gain.
		Clipper Source	Détermine le signal auquel l'écrêtage est obligatoirement appliqué pour réduire le gain.
		Side Chain Lvl	Détermine le niveau d'entrée de la chaîne latérale.

Uni Comp Down



Type d'effet	Description	Paramètre	Description
Uni Comp Up	Compresseur faisant appel à un algorithme permettant de renforcer les sons faibles.	Threshold	Détermine le niveau d'entrée maximal auquel l'effet de compresseur est appliqué.
		Knee	Détermine la modification de la plage de transition autour du seuil. Plus la valeur est élevée, plus la courbe de transition est peu profonde.
		Attack	Détermine le temps nécessaire pour que l'effet atteigne sa compression maximum.
		Release	Détermine le temps nécessaire pour l'atténuation ou la coupure par fondu sonore de l'effet de compresseur.
		Ratio	Détermine le ratio du compresseur.
		Side Chain EQ	Lorsque ce paramètre est activé, l'égaliseur est appliqué à la plage du niveau d'entrée correspondant de la chaîne latérale.
		SC EQ Q	Détermine la largeur de bande de l'égaliseur de la chaîne latérale.
		SC EQ Freq	Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur de la chaîne latérale.
		SC EQ Gain	Détermine le gain de niveau de l'égaliseur de la chaîne latérale.
		Dry/Wet	Détermine l'équilibre entre le son pur et le son de l'effet.
		Output Level	Détermine le niveau de sortie des sons altérés.
		Make Up Gain	Détermine le gain de sortie du bloc de compresseur.
		Post-comp HPF	Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-haut qui suit le compresseur.
		Clipper	Détermine le point à partir duquel l'écrêtage est obligatoirement appliqué pour réduire le gain.
		Clipper Source	Détermine le signal auquel l'effet d'écrêtage est obligatoirement appliqué pour réduire le gain.
Gain Limit	Détermine le niveau de gain maximum.		
Side Chain Lvl	Détermine le niveau d'entrée de la chaîne latérale.		

Uni Comp Up



Type d'effet	Description	Paramètre	Description
Parallel Comp	Compresseur appliquant un traitement en parallèle des sons compressés et des sons d'non altérés.	Type	Détermine le type de compresseur.
		Compression	Détermine le degré d'application du compresseur.
		Texture	Détermine la texture de l'effet de compression.
		Output Level	Détermine le niveau de sortie des sons altérés.
		Input Level	Détermine le niveau d'entrée.

Type d'effet	Description	Paramètre	Description
Presence	Effet faisant ressortir la présence masquée dans les sons d'entrée.	Presence	Détermine le degré d'application de l'effet.
		Texture	Détermine la texture de l'effet sonore.
		Output Level	Détermine le niveau de sortie des sons altérés.

Additional New Performances (Ajout de nouvelles performances)

Le système MONTAGE offre 52 nouvelles performances.

Pour le détail des performances ajoutées, reportez-vous à la Liste des données.

Category Search

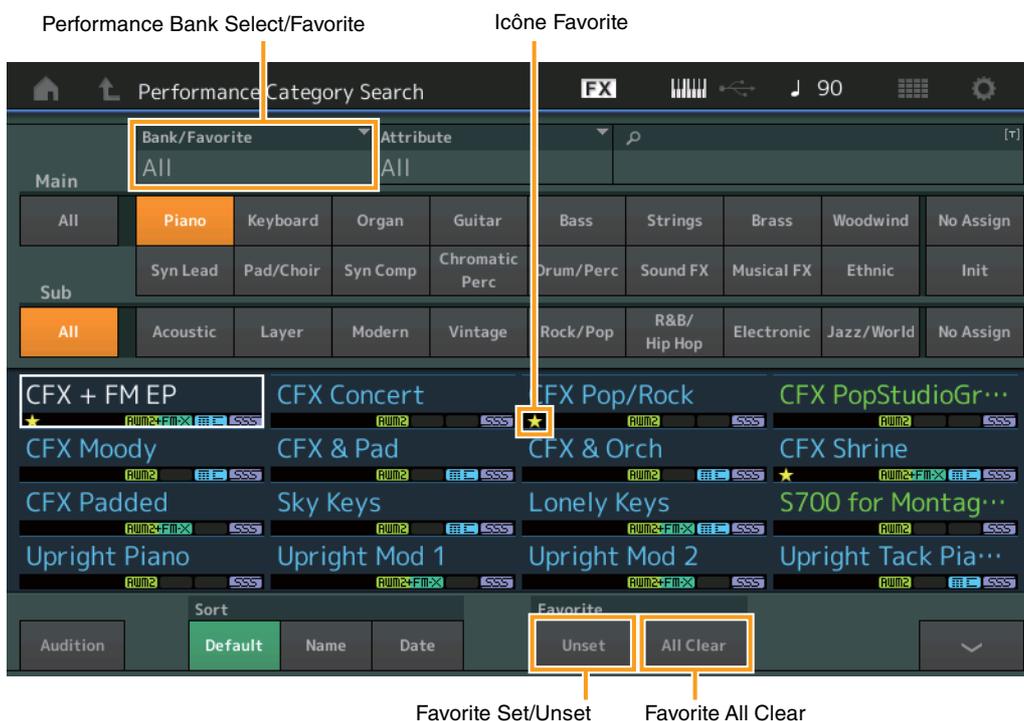
■ Performance Category Search (Recherche par catégorie de performance), Arpeggio Category Search (Recherche par catégorie d'arpège), Waveform Category Search (Recherche par catégorie de forme d'onde)

La fonction Favorite, qui offre un accès rapide aux sons et aux arpèges souhaités, a été ajoutée. Cette section présente un exemple de la fonction Favorite appliquée à l'écran Performance Category Search.

NOTE Vous avez la possibilité de filtrer la Liste des performances en appliquant la fonction Favorite à Part Category Search (Recherche par catégorie de partie) et à Performance Merge (Fusion de performances), mais vous ne pouvez pas activer ou désactiver l'icône Favorite à partir des écrans de recherche.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (Performance Category Search)
ou
Toucher Performance Name → Sélectionner [Search] dans le menu qui s'affiche



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.

NOTE 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 (Tout), Favorite (Favoris), Preset (Présélection), User (Utilisateur), Library Name (Nom de bibliothèque) (en cas de lecture d'un fichier de bibliothèque)

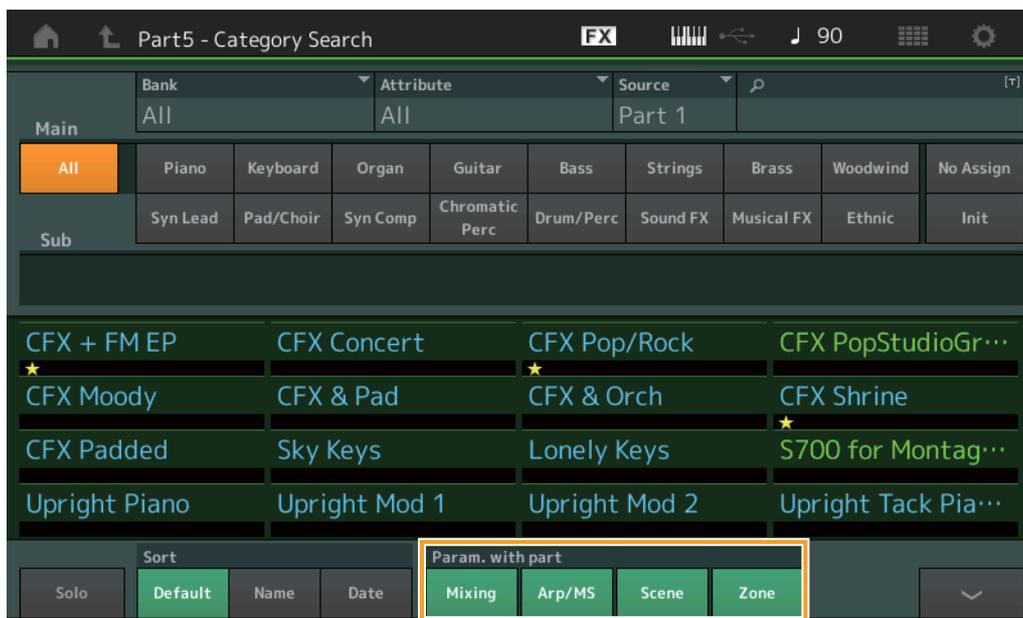
NOTE Lorsque l'écran Category Search est sélectionné, appuyez sur la touche [CATEGORY] de manière répétée pour faire basculer le réglage des banques entre All, Favorite, Preset, User, Library (lorsque le fichier de bibliothèque est en cours de lecture). En maintenant la touche [CATEGORY] enfoncée, vous revenez au réglage All.

■ Part Category Search (Recherche par catégorie de 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).

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → (lorsque la partie à laquelle tous les sons sont affectés est sélectionnée) Sélectionnez Part Name → [SHIFT] + [CATEGORY] (Part Category Search)
 ou
 (En cas de sélection d'une partie à laquelle un son a été affecté) Toucher Part Name → Sélectionner [Search] dans le menu affiché



Parameter with Part

Param. with part (Parameter with Part) (Paramètre avec partie)

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 : Off, On

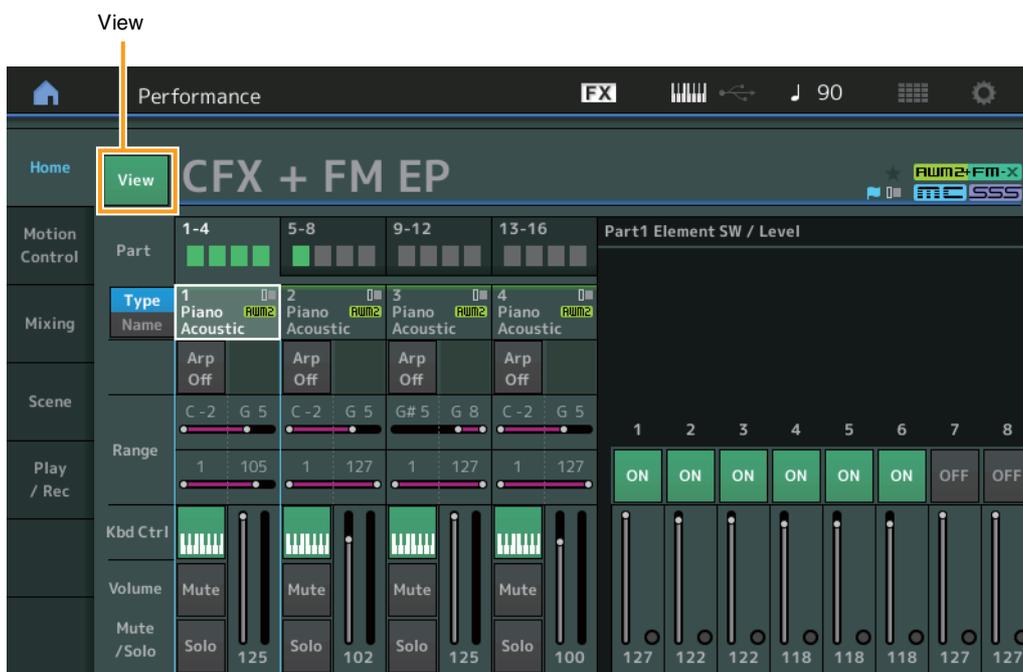
Performance Play (Home)

Vous pouvez à présent afficher diverses informations en activant l'option « View » (Affichage).

Home

Mode opératoire

Appuyez sur la touche [PERFORMANCE].
ou
Touchez l'icône [HOME].



View (Affichage)

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

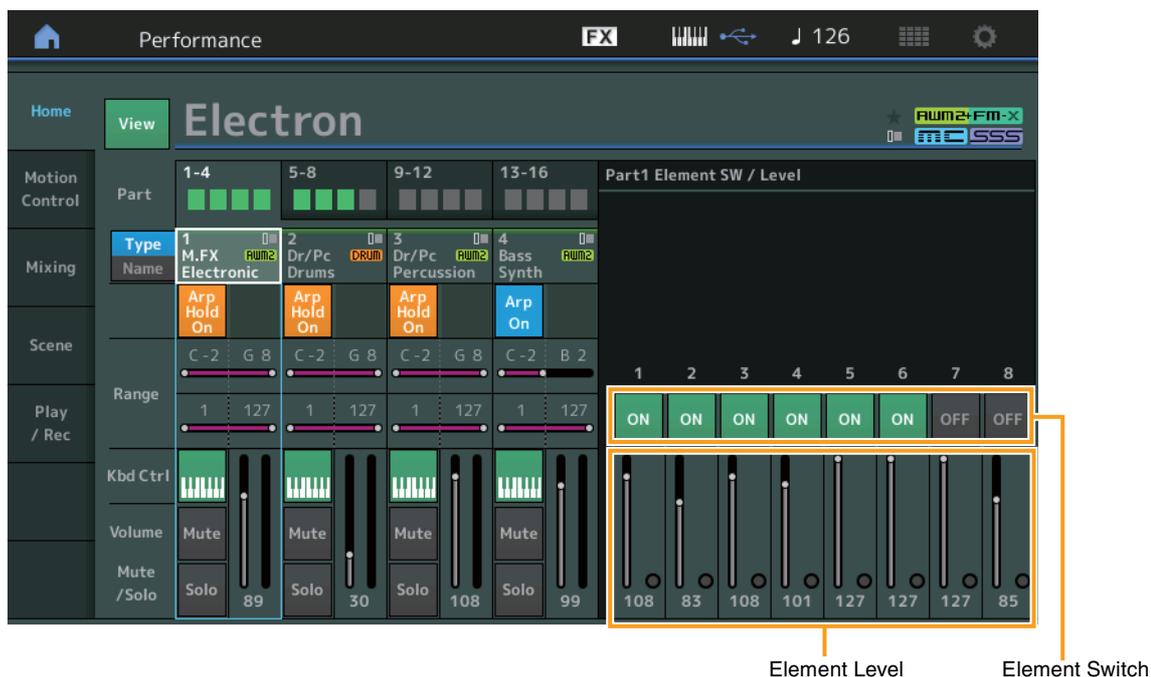
Réglages : Off, On

NOTE Lorsque le curseur est positionné sur le nom de la performance dans l'écran Performance Play (Home), vous avez aussi la possibilité de changer l'affichage des informations en appuyant sur la touche [PERFORMANCE].

Cette section explique les circonstances de l'activation de l'option « View ».

■ 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

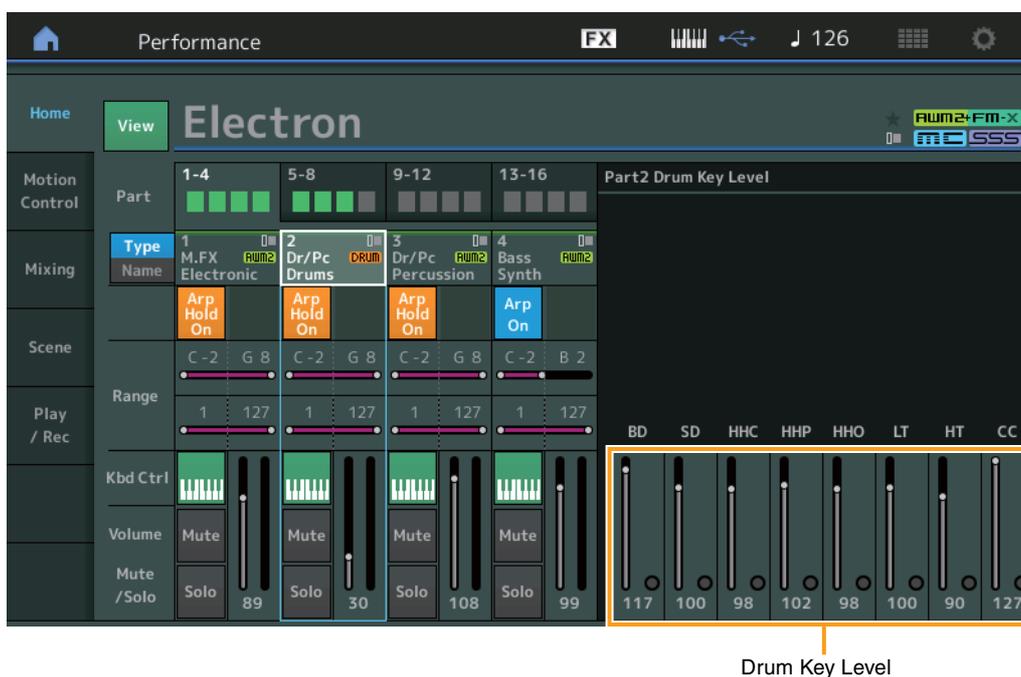
Element Level (Niveau d'élément)

Détermine le niveau de sortie de l'élément.

Réglages : 0 – 127

■ Affichage des touches de batterie

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.



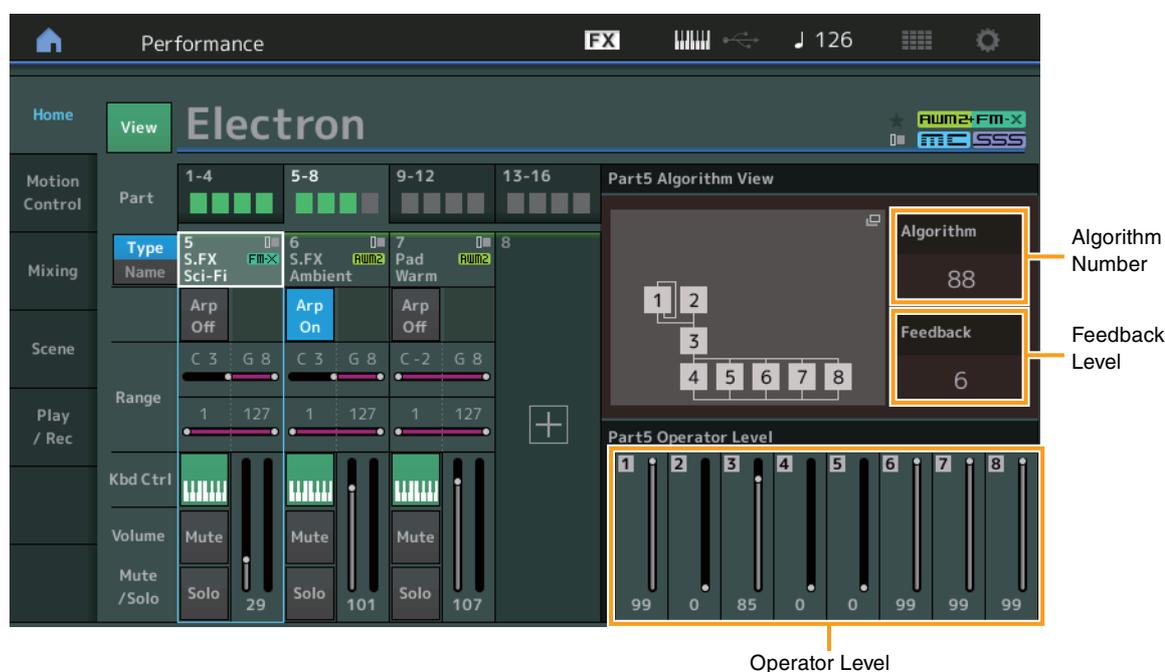
Drum Key Level (Niveau de touche de batterie)

Détermine le niveau de sortie de la touche de batterie.

Réglages : 0 – 127

■ 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

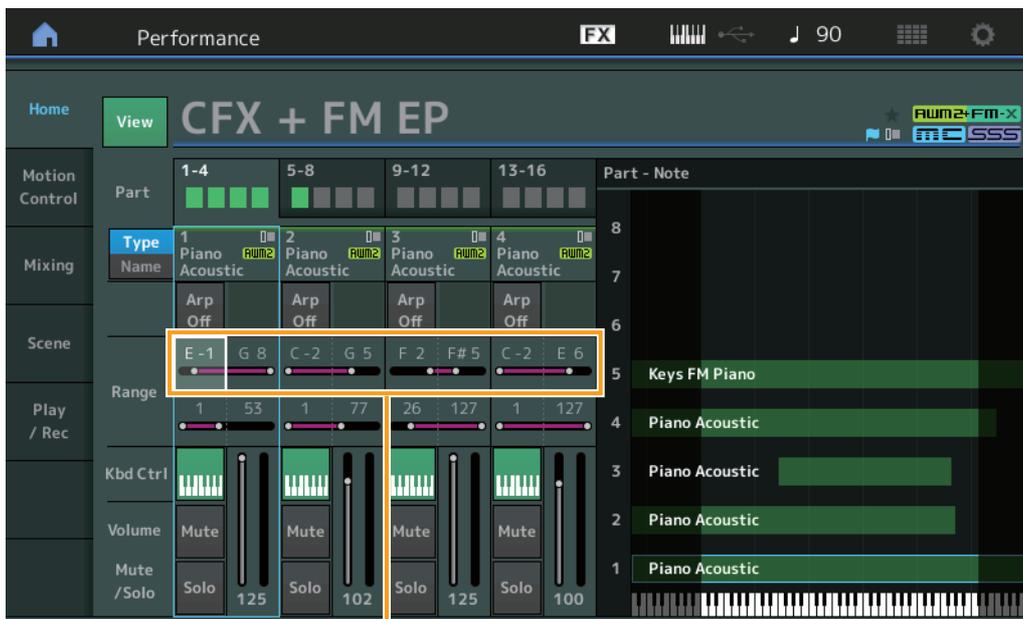
Operator Level (Niveau de l'opérateur)

Détermine le niveau de sortie de l'opérateur.

Réglages : 0 – 99

■ Affichage des parties – notes

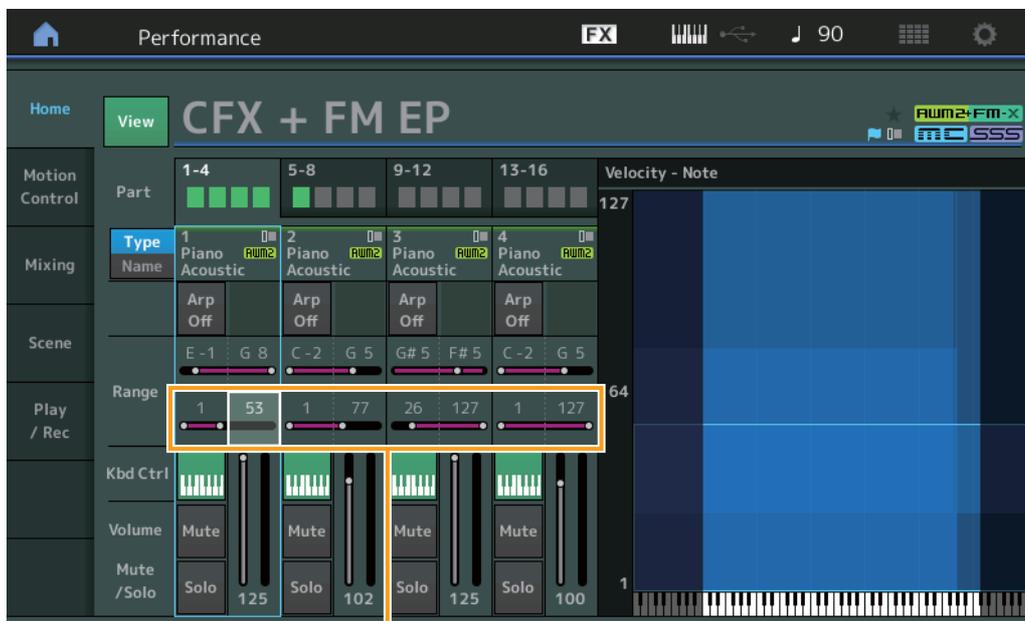
Cet affichage apparaît uniquement lorsque la touche [PART CONTROL] est activée ou que le curseur est positionné sur Note Limit (Limite de note). Ceci est utile pour vérifier les réglages Layer/Split (Couche/Partage) parmi les parties.



Note Limit

■ 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.



Velocity Limit

Motion Control (Commande de mouvement)

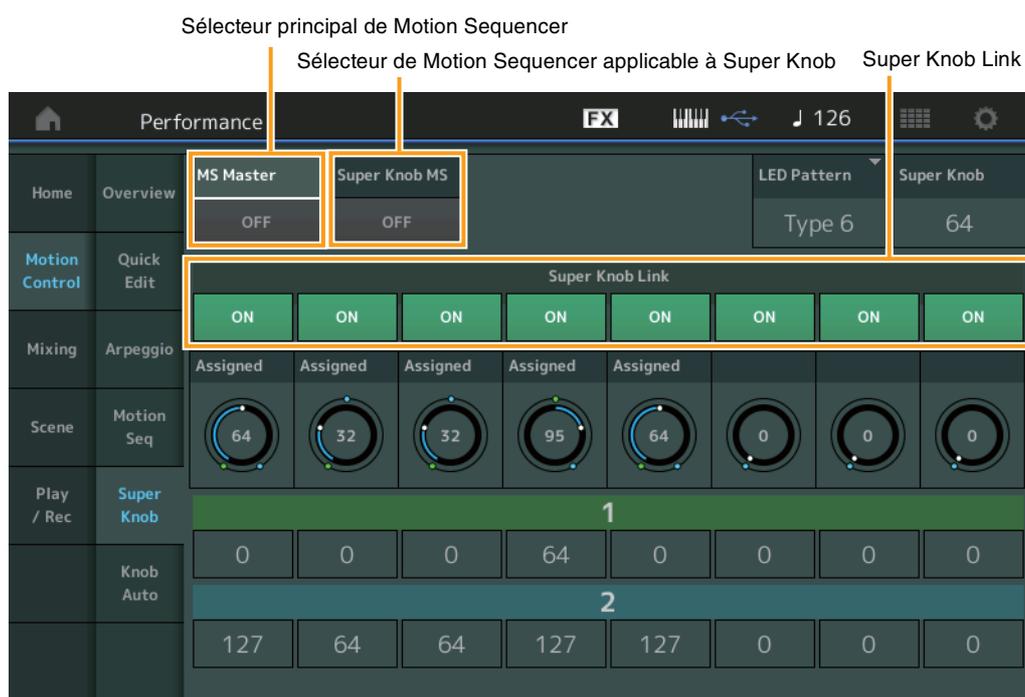
Motion Control

Super Knob

Vous pouvez désormais procéder au réglage de liaison des boutons assignables auxquels sont affectées les fonctions courantes communément opérationnelles sur toutes les parties grâce au bouton Super Knob.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]



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) (Sélecteur de Motion Sequencer applicable à Super Knob)

Active/désactive la fonction Motion Sequencer appliquée à Super Knob.

Réglages : Off, On

Super Knob Link (Liaison Super Knob)

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 au bouton correspondant reste inchangée même si la commande correspondante s'effectue via Super Knob.

Réglages : Off, On

Utility (Utilitaires)

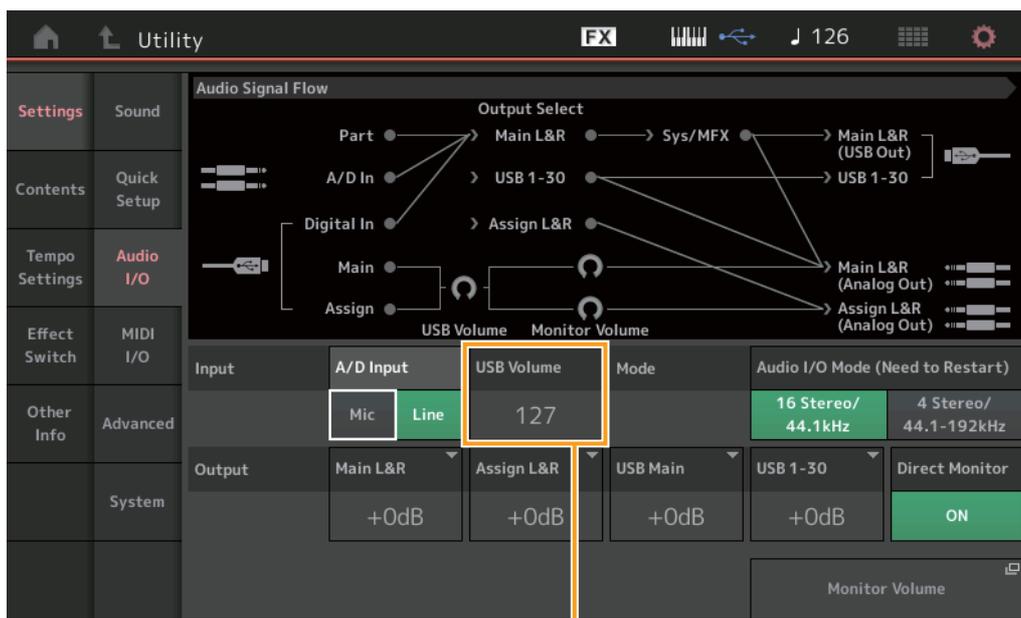
Settings (Réglages)

Audio I/O

Ajout de l'option de commande du volume de contrôle du signal audio via la borne [USB TO HOST].

Mode opératoire

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]



USB Input Volume

USB Volume (USB Input Volume) (Volume d'entrée USB)

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

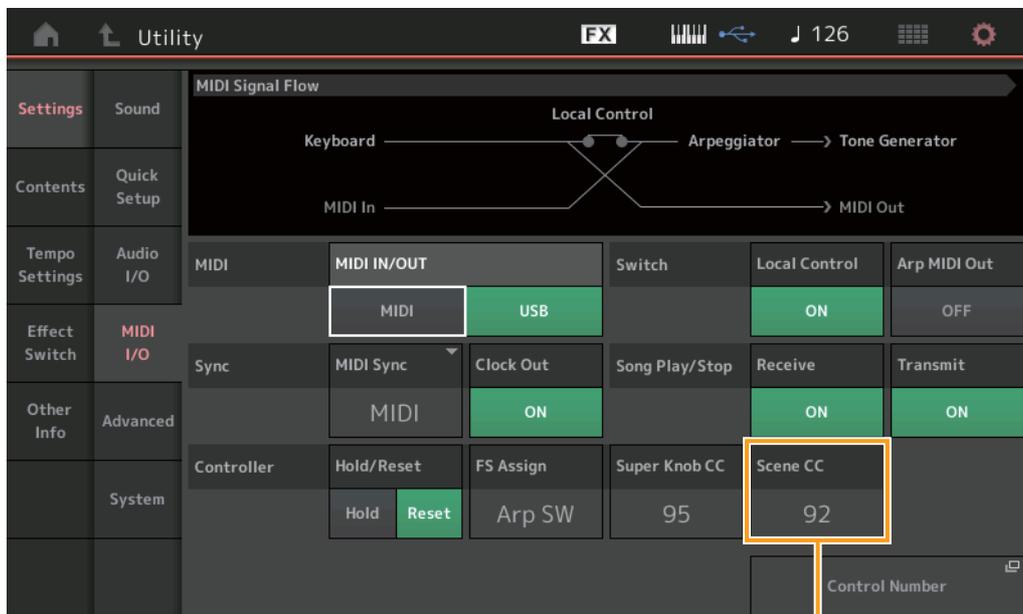
NOTE Le réglage USB Input Volume (Volume d'entrée USB) est stocké sous forme de réglages système généraux et non sous forme de données de performance.

MIDI I/O (E/S MIDI)

Ajout de l'option de basculement entre scènes via les messages de modification de commande.

**Mode
opérateur**

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



Scene Control Change Number

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

NOTE 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

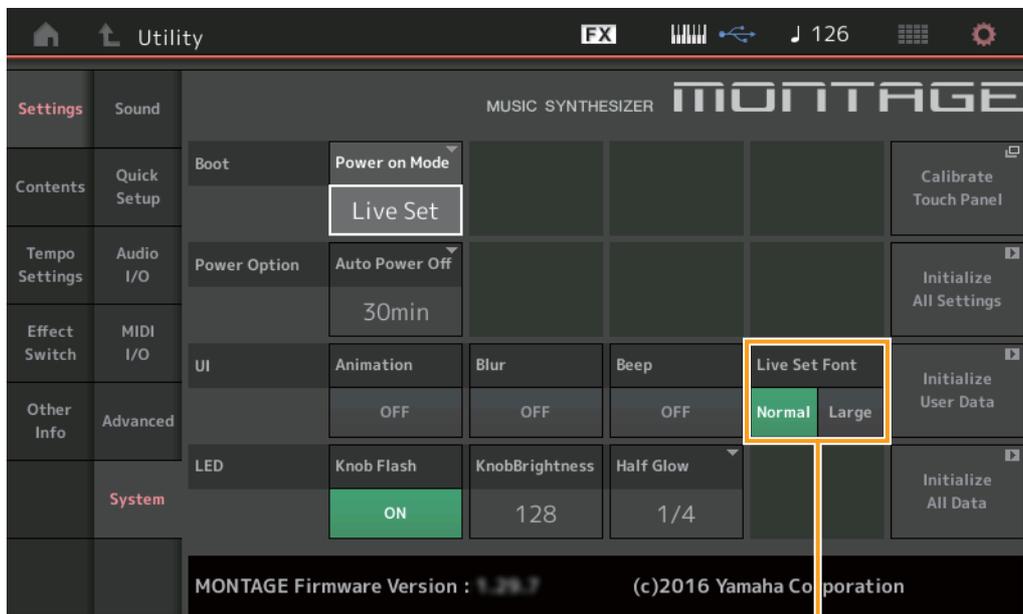
NOTE Lorsque le même numéro de changement de commande est réglé à la fois pour le bouton Super Knob Control Change et Scene Control Change, un symbole d'exclamation (!) s'affiche avant la valeur. Dans ce cas, les modifications apportées à Scene Control sont prioritaires et celles devant être ajoutées à Super Knob Control sont ignorées.

System (Système)

Ajout de l'option de modification partielle de la taille des polices sur les écrans Live Set et Category Search.

**Mode
opérateur**

[UTILITY] → [Settings] → [System]



Live Set Font Size

Live Set Font (Live Set Font Size) (Taille de la police dans Live Set)

Détermine la taille de la police du nom de contenu des écrans Live Set et Category Search.

Réglages : Normal, Large

■ Écran Live Set

- Normal

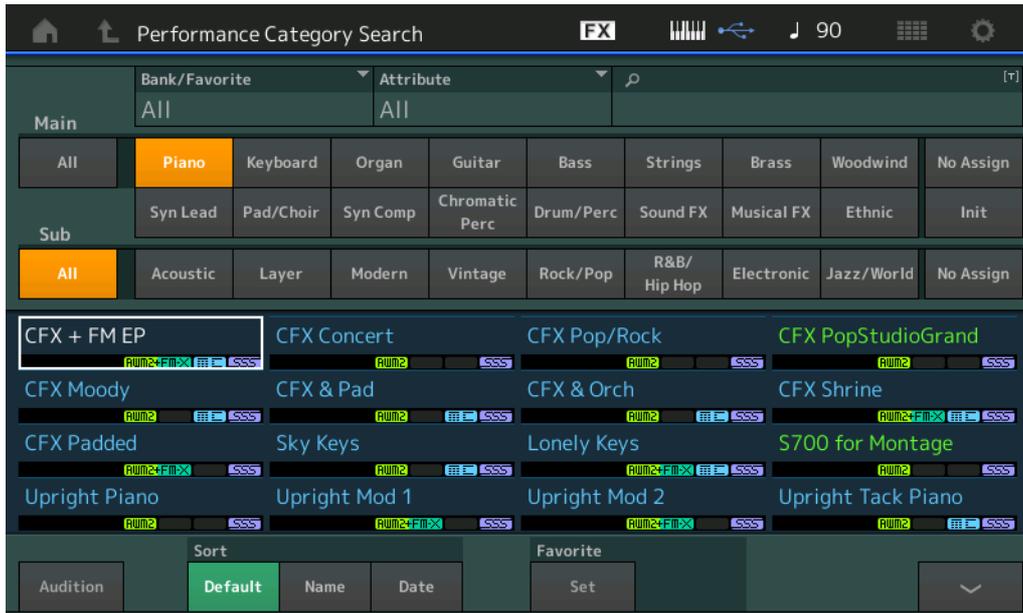


- Large

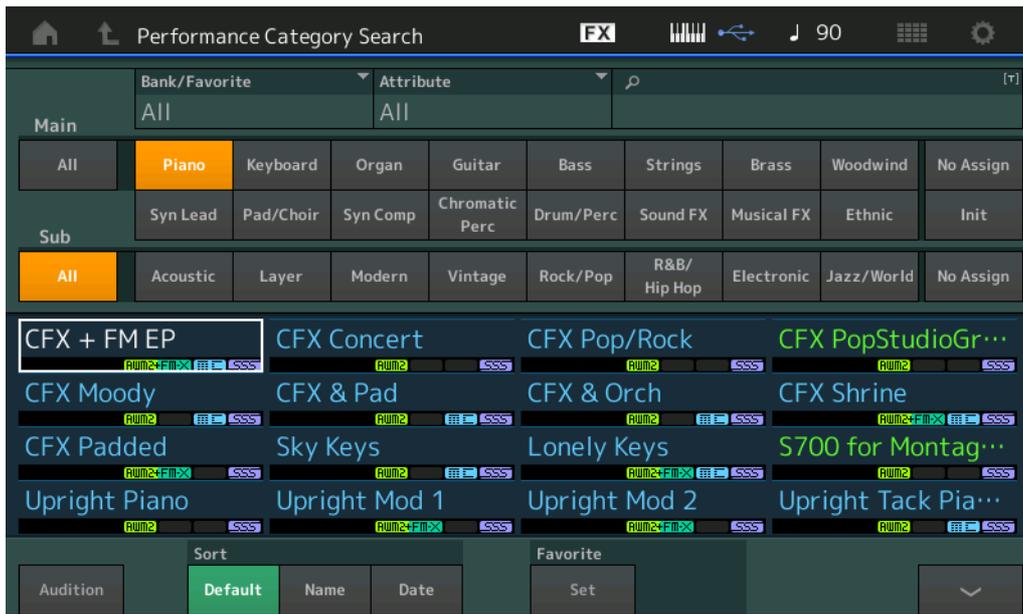


■ Écran Category Search

- Normal



- Large



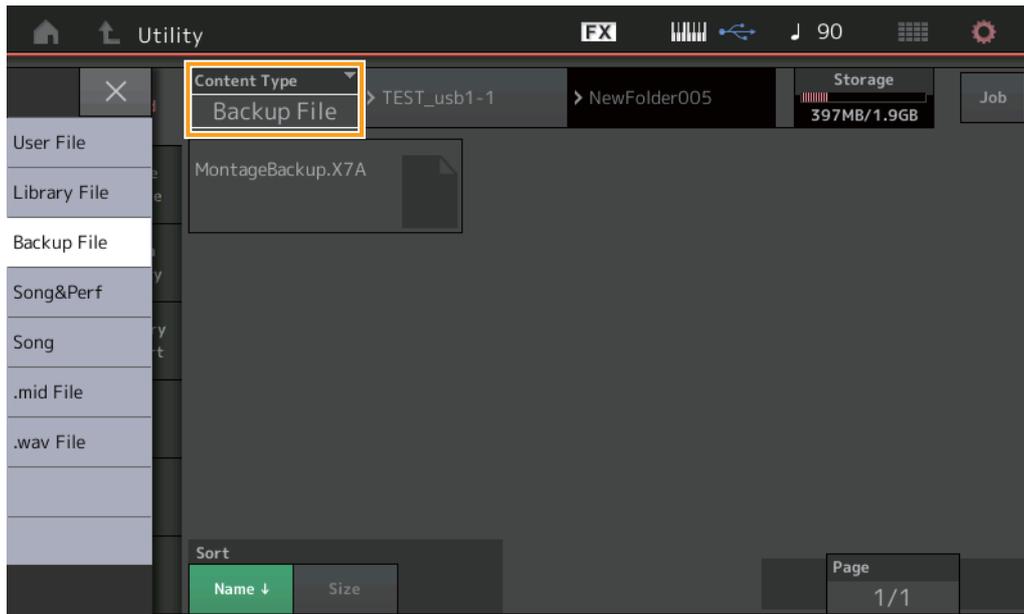
Contents (Contenu)

Ajout de l'option d'enregistrement/chargement des fichiers de sauvegarde comportant les données de l'ensemble de la mémoire utilisateur (y compris les morceaux et les bibliothèques).

Load (Chargement)

**Mode
opérateur**

[UTILITY] → [Contents] → [Load]



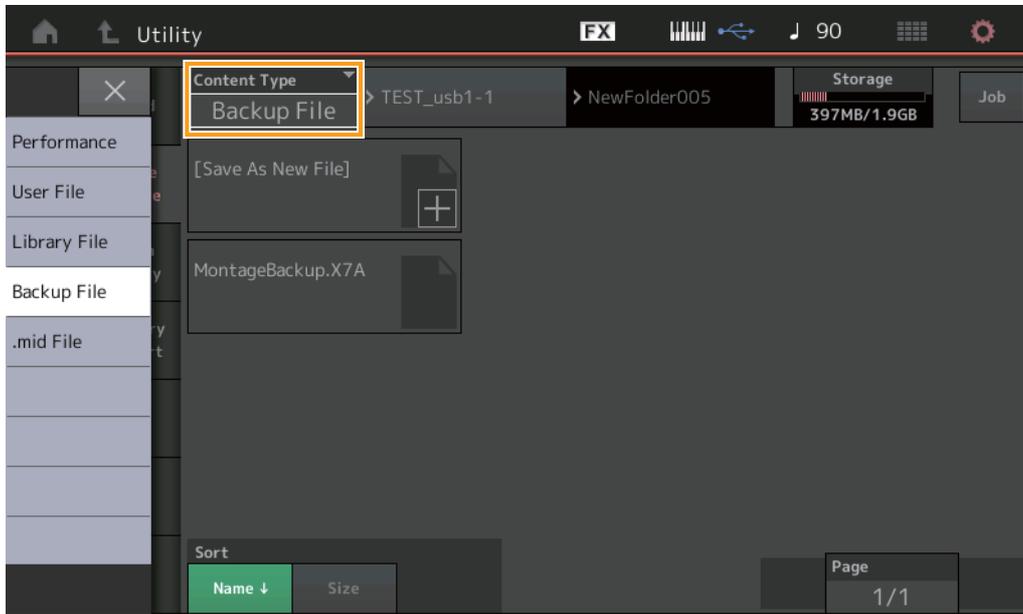
Content Type (Type de contenu)

Type de fichier	Type de périphérique	Extension	Description
Backup File (Fichier de sauvegarde)	Fichier	.X7A	Les données enregistrées dans la mémoire flash USB en tant que fichier de sauvegarde peuvent à nouveau être chargées dans la mémoire utilisateur. Un fichier de sauvegarde inclut toutes les données utilisateur, les données de bibliothèque et les données de morceau.

Store/Save (Stockage/Enregistrement)

**Mode
opérateur**

[UTILITY] → [Contents] → [Store/Save]

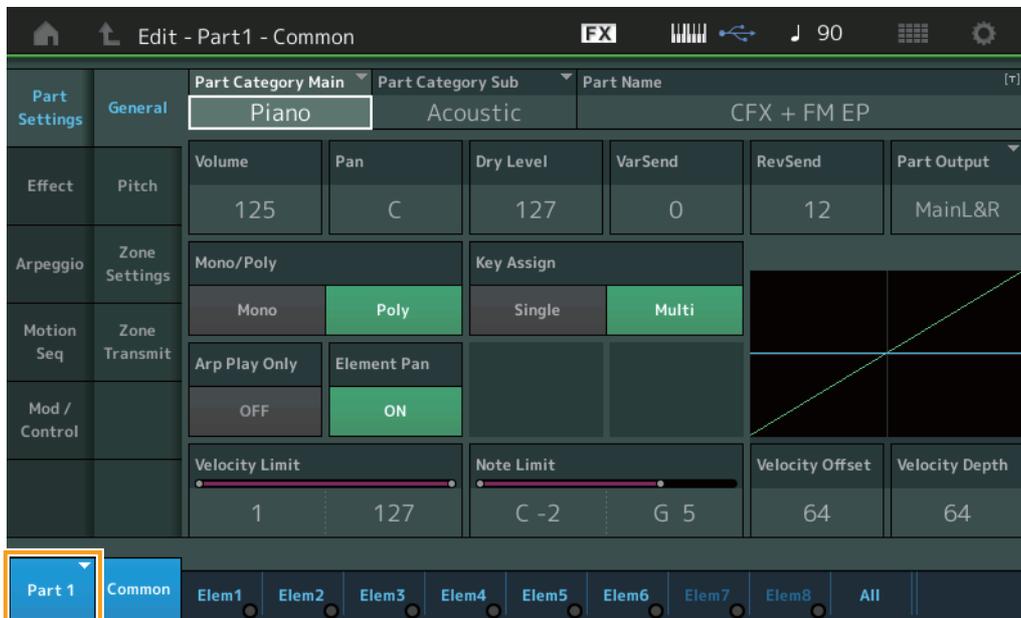


Content Type (Type de contenu)

Type de fichier	Type de périphérique	Extension	Description
Backup File	Fichier	.X7A	Les données stockées sur la mémoire utilisateur peuvent être enregistrées sur la mémoire flash USB. Un fichier de sauvegarde inclut toutes les données utilisateur, les données de bibliothèque et les données de morceau.

Edit (Édition)

Les écrans Edit suivants ont été améliorés de sorte que vous puissiez désormais sélectionner la partie désirée en touchant le nom de la partie à l'écran : Écran Normal Part (AWM2) Edit (Édition de partie normale (AWM2)), écran Drum Part Edit (Édition d'une partie de batterie), écran Normal Part (FM-X) Edit (Édition de partie normale (FM-X)) et écran Common/Audio Edit (Édition commune/audio). Voici un exemple d'écran Normal Part (AWM2) Edit.



Part (Partie)

Indique la partie actuellement sélectionnée. Touchez ce paramètre pour appeler la liste déroulante permettant d'activer la partie à éditer.

Réglages : Common, Part 1 – 16

Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 1.20

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MONTAGE, en y ajoutant les nouvelles fonctions décrites ci-après. Le présent manuel décrit les ajouts et les changements apportés au Manuel de référence fourni avec votre instrument.

- Les paramètres Element Control (Contrôle d'élément) et Operator Control (Contrôle d'opérateur) ont été ajoutés à « Control Function » (Fonction de contrôleur).
- Vous pouvez à présent stocker les réglages de Control Function sous forme de données de performance.
- Une fonction de reproduction Song Loop (Boucle de morceau) a été ajoutée.
- Une fonction User Arpeggio (Arpège utilisateur) a été ajoutée.
- Vous avez désormais la possibilité d'assourdir les parties originales et les parties nouvellement ajoutées via la fonction Performance Merge (Fusion de performances).
- Des réglages Monitor Volume (Volume de contrôle) ont été ajoutés pour la connexion USB.
- Super Knob (Méga bouton) est à présent commandé à l'aide de messages MIDI Control Change (Changement de commande MIDI).
- Vous pouvez à présent copier ou échanger les paramètres Arpeggio Type (Type d'arpège).
- Vous pouvez à présent copier ou échanger les paramètres Motion Sequence (Séquence de mouvements).
- Les fonctions Arp Bypass (Contourner l'arpège) et Kbd Ctrl Lock (Verrouillage des commande de clavier) ont été ajoutées pour « Effect Switch » (Sélecteur d'effet).

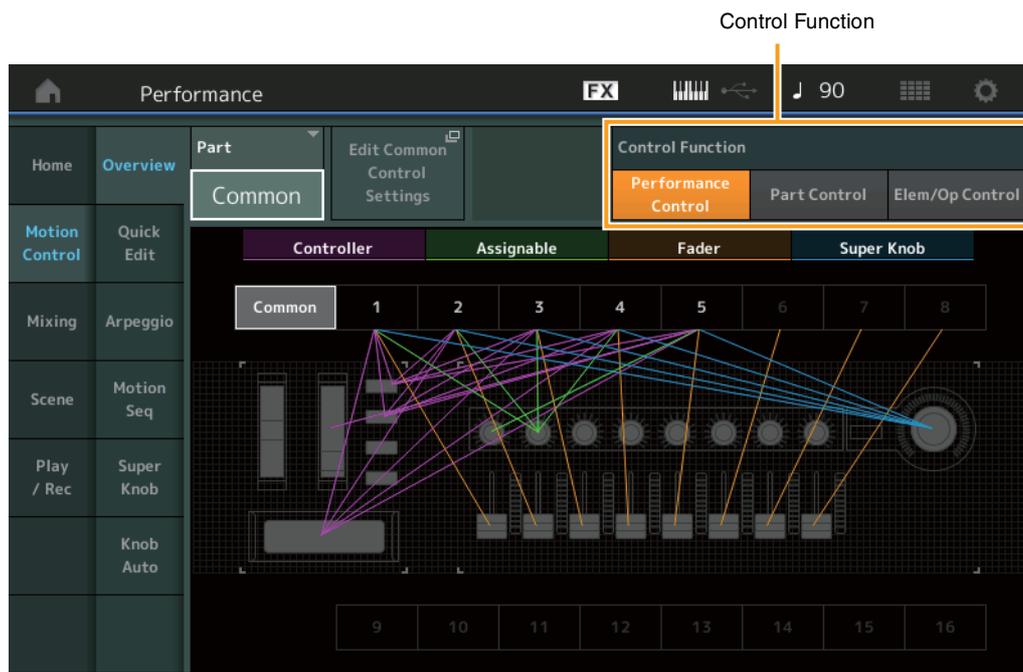
Motion Control (Commande de mouvement)

Motion Control (Commande de mouvement)

Overview (Présentation)

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] ou [SHIFT] + [PERFORMANCE]



Control Function (Fonction de contrôleur)

Bascule entre Performance Control (Commande de performance), Part Control (Commande de partie) et Element/Operator Control (Commande d'élément/opérateur).

Réglages : Performance Control, Part Control, Elem/Op Control (Commande d'élément/opérateur)

NOTE Vous pouvez à présent stocker les opérations de Control Function sous forme de données de performance.

NOTE 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)	Isolément 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] (Commun) de la section PART activée, les curseurs de commande 1 – 8 contrôlent les niveaux des éléments et des opérateurs de la partie 1.

NOTE 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.

Play/Rec (Reproduction/Enregistrement)

Play/Rec (Reproduction/Enregistrement)

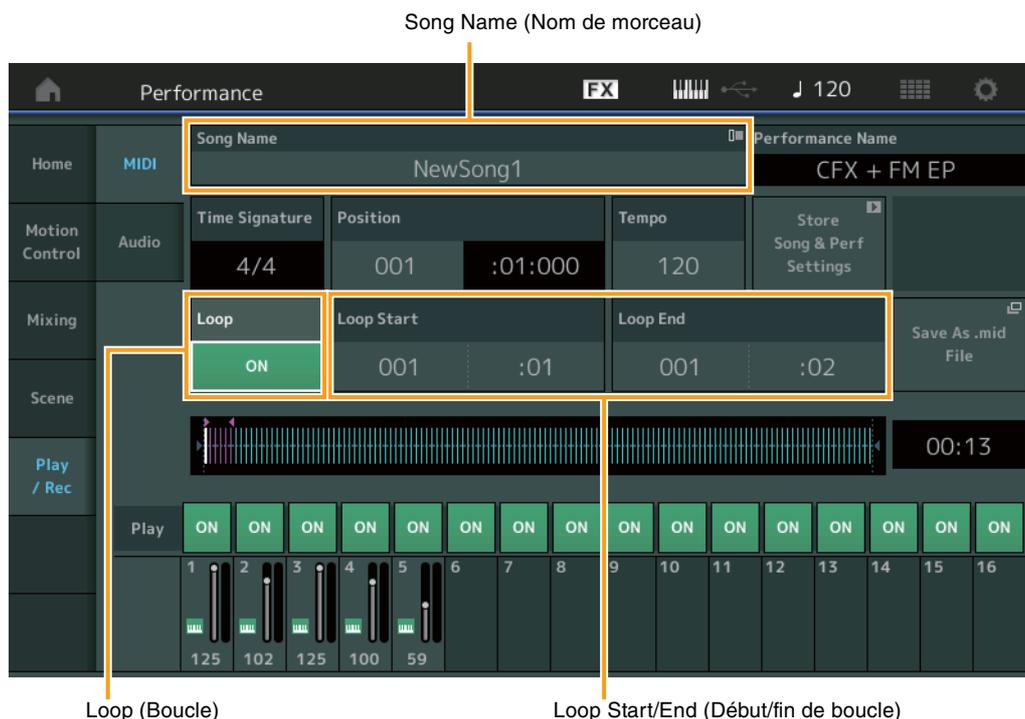
MIDI

Il est désormais possible de reproduire un morceau en boucle.

■ Reproduction et attente de reproduction

Mode opératoire

Touche [▶] (Reproduction) ou
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Song Name (Nom de morceau)

Indique le nom du morceau sélectionné. Touchez le paramètre Song Name pour appeler le menu qui permet de sélectionner Load (Charger), Rename (Renommer) et User Arpeggio (Arpège utilisateur).

Loop (Boucle)

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 (Début/fin de boucle)

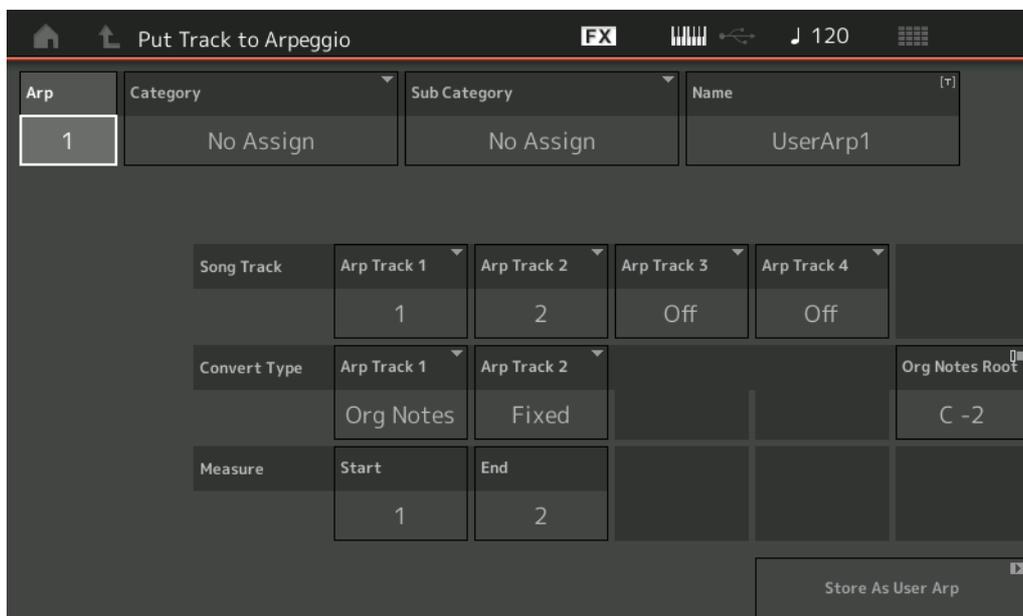
Détermine la position de début et la position de fin de la reproduction de la boucle. Le numéro de la mesure est inscrit dans la cellule gauche alors que le numéro de temps est reporté dans la cellule de droite. Ce paramètre n'est pas disponible lorsque le paramètre « Loop » est désactivé.

■ 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 (Convertir) 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.

Mode opératoire

Touche [▶] (PLAY) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → Toucher 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 inutilisé 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 (Nom de l'arpège)

Détermine le nom de l'arpège utilisateur. Ce nom peut comporter jusqu'à 20 caractères.

Song Track (Piste de morceau)

Détermine la piste du morceau source pour chaque piste d'arpège.

Convert Type (Type de conversion)

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 (Fixe), Org Notes (Notes d'origine)

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 (Notes d'origine) : 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.

Category Search (Recherche de catégorie)

■ Performance Merge (Fusion de performances)

Cette fonction permet d'assourdir les parties originales et les parties nouvellement ajoutées.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → (la partie sélectionnée et toutes les parties suivantes ne doivent pas être affectées) → [SHIFT] + [CATEGORY] ou toucher l'icône « + »



Additional Part Mute (Assourdissement de partie d'origine)

Original Part Mute (Assourdissement de partie d'origine)

Original Part Mute (Assourdissement de partie d'origine)

Assourdit les parties d'origine.

Réglages : Off (Désactivation), On (Activation)

Additional Part Mute (Assourdissement de partie d'origine)

Assourdit les parties nouvellement ajoutées dans l'écran Performance Merge.

Réglages : Off, On

Utility (Utilitaires)

Settings (Réglages)

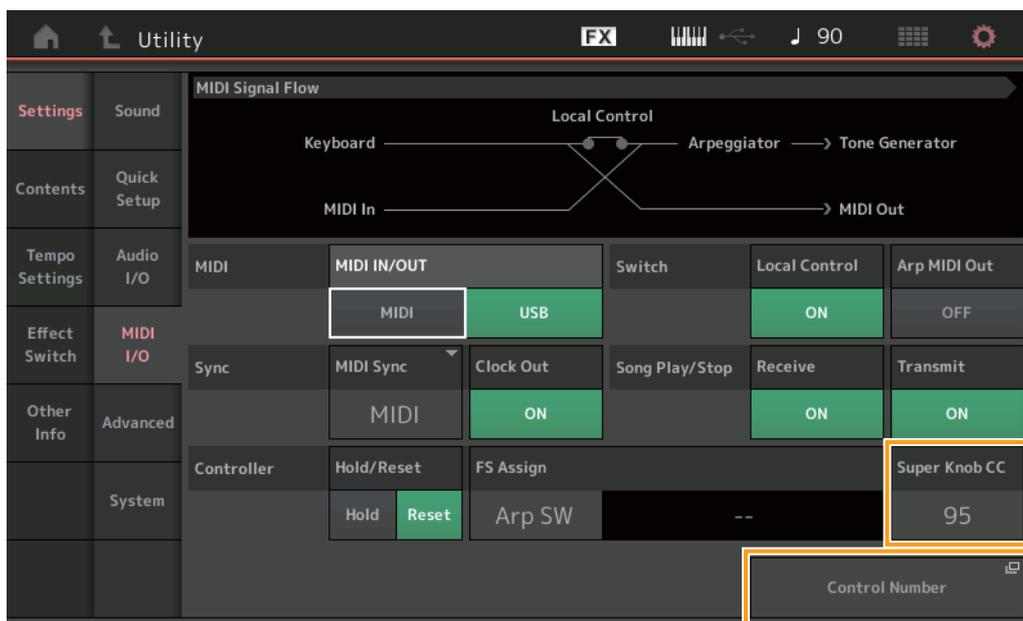
MIDI I/O (E/S MIDI)

Super Knob (Méga bouton) est à présent commandé à l'aide de messages MIDI Control Change (Changement de commande MIDI).

Mode opératoire

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]

Super Knob CC (Numéro de changement de commande de Super Knob)



Control Number

Super Knob CC (Numéro de changement de commande de Super Knob)

Détermine le numéro de Control Change (Changement de commande) 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 exclusifs au système SysEx (System Exclusive).

Control Number (Numéro de commande)

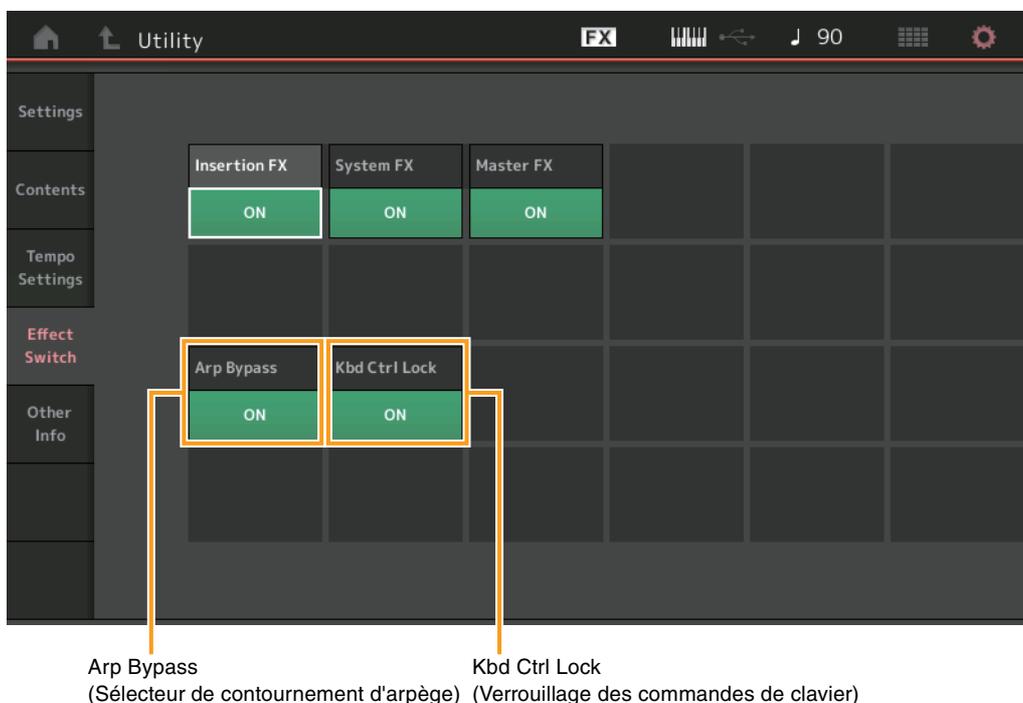
Appelle l'écran Control Number du mode Common/Audio Edit.

Effect Switch

Les fonctions Arp Bypass (Contourner l'arpège) et Kbd Ctrl Lock (Verrouillage des commande de clavier) ont été ajoutées pour « Effect Switch » (Sélecteur d'effet).

Mode opératoire

[UTILITY] → [Effect Switch] ou toucher l'icône des effets



Arp Bypass (Arpeggio Bypass Switch) (Sélecteur de contournement d'arpège)

Détermine si la fonction Arpeggio Bypass (Contournement d'arpège) est activée ou non. Lorsque ce paramètre est activé, toutes les opérations de l'Arpeggiator (Arpégiateur) sont désactivées.

Réglages : Off, On

NOTE La fonction Arpeggio Bypass peut également être activée/désactivée en appuyant simultanément sur la touche [SHIFT] et en utilisant la touche [ARP ON/OFF] (Activation/désactivation de l'arpège). La touche [ARP ON/OFF] clignote lorsque la fonction Arpeggio Bypass est activée.

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 (Commande de clavier) 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.

Common/Audio Edit (Édition commune/audio)

Control (Commande)

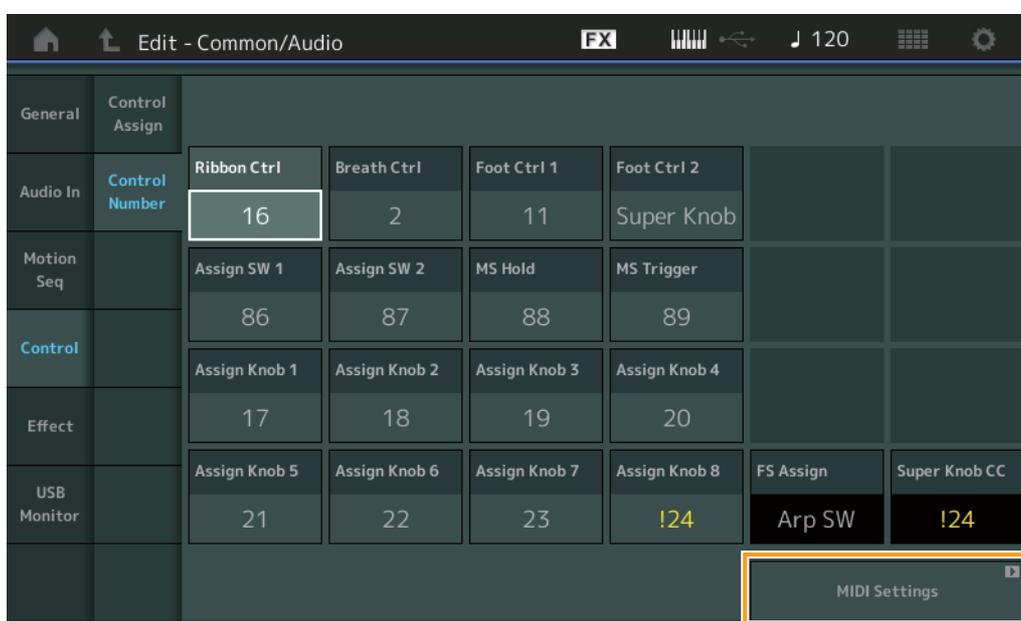
Control Number

Lorsque le même numéro de commande est affecté à Super Knob et à tout autre paramètre Assignable Knob (Bouton affectable), Super Knob est prioritaire et les opérations liées à Assignable Knob peuvent être ignorées. Un message d'avertissement s'affiche dans cette case.

NOTE 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]



MIDI Settings

MIDI Settings (Réglages MIDI)

Appelle l'écran MIDI I/O (E/S MIDI) dans Utility.

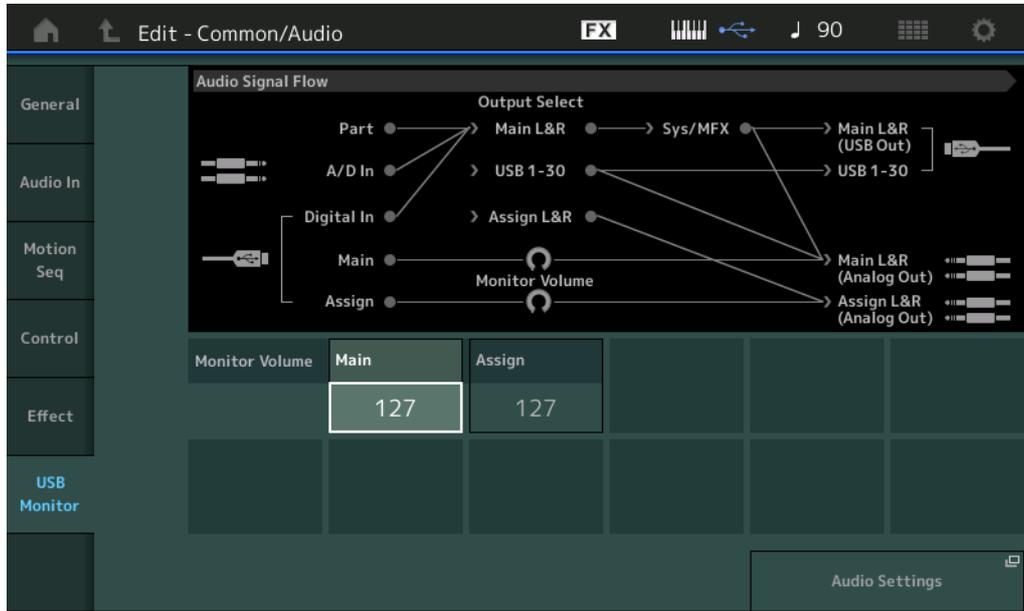
USB Monitor (Contrôle USB)

Sur l'écran USB Monitor, vous pouvez régler le niveau d'entrée audio à partir de la borne [USB TO HOST] (USB vers hôte).

NOTE Les paramètres USB Main Monitor Volume (Volume de contrôle principal USB) et USB Assign Monitor Volume (Volume de contrôle de l'affectation USB) sont stockés sous forme de données de performance.

**Mode
opérateur**

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [USB Monitor]



USB Main Monitor Volume (Volume de contrôle principal USB)

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 (Volume de contrôle de l'affectation USB)

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

Audio Settings (Réglages audio)

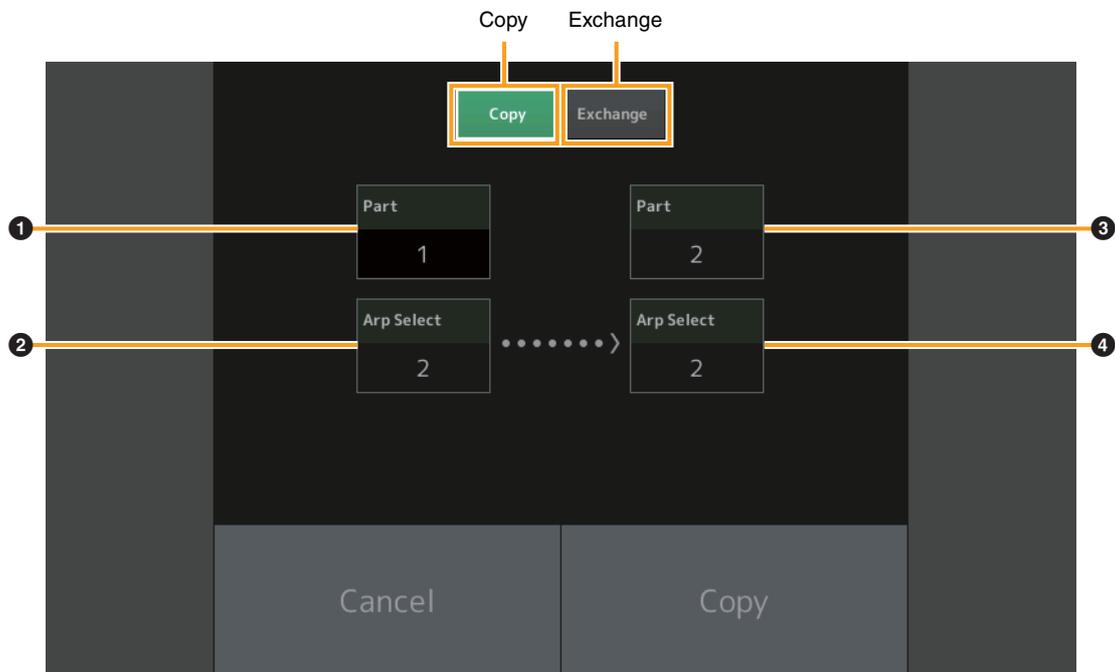
Appelle l'écran Audio I/O (E/S Audio) dans Utility.

Part Edit (Edit) (Édition de partie)

Vous pouvez à présent copier (ou échanger) les types d'arpège.

Mode opératoire

[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 (Sélection d'arpège) lors d'une copie entre les différentes parties.

Copy (Copier)

Appuyez sur cette touche pour activer la fonction Arpeggio Type Copy (Copier le type d'arpège).

Exchange (Échanger)

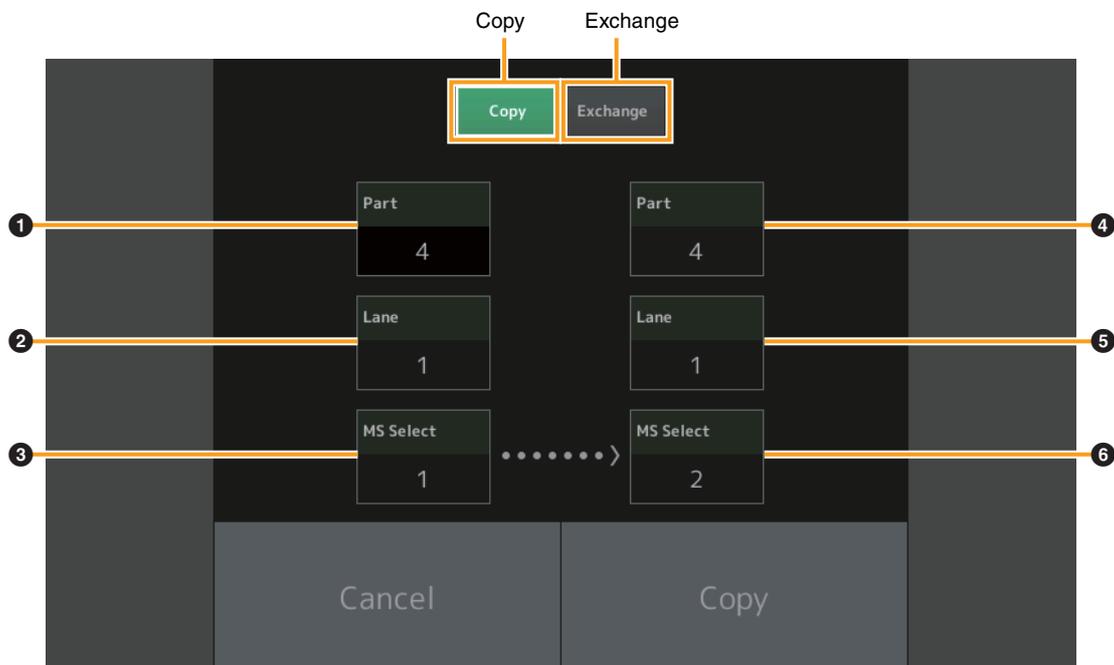
Appuyez sur cette touche pour activer la fonction Arpeggio Type Exchange (Échanger le type d'arpège).

- ❶ Partie à copier (ou échanger)
- ❷ Données Arpeggio Select (Sélection d'arpège) à copier (ou échanger)
- ❸ Partie de destination de la copie (ou de l'échange)
- ❹ Sélection d'arpège de destination de la copie (ou de l'échange)

Vous pouvez à présent copier (ou échanger) les paramètres Motion Sequence.

Mode opératoire

[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]



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 (Copier la séquence de mouvements).

Exchange

Appuyez sur cette touche pour activer la fonction Motion Sequence Exchange (Échanger la séquence de mouvements).

- ❶ Partie à copier (ou échanger)
- ❷ Voie à copier (ou échanger)
- ❸ Données Motion Sequence Select (Sélection de séquence de mouvements) à copier (ou échanger)
- ❹ Partie de destination de la copie (ou de l'échange)
- ❺ Voie de destination de la copie (ou de l'échange)
- ❻ Sélection de la séquence de mouvements de destination de la copie (ou de l'échange)

Nouvelles fonctionnalités du MONTAGE version 1.10

Yamaha a procédé à la mise à niveau du microprogramme du MONTAGE, en y ajoutant les nouvelles fonctions décrites ci-après. Le présent manuel décrit les ajouts et les changements apportés au Manuel de référence fourni avec votre instrument.

- De nouvelles performances ont été ajoutées.
- L'écran Performance Play (Reproduction de performance) affiche désormais les types et catégories des différentes parties.
- Depuis les écrans Performance Play (Home) et Mixing, vous pouvez maintenant activer la fonction Arpeggio Hold on/off.
- Dans l'écran Part Category Search (Recherche par catégorie de partie), il est maintenant possible de spécifier comme partie à copier toute partie autre que la partie 1.
- La fonction Performance Merge (Fusion de performances) a été ajoutée.
- Un mode canal unique MIDI a été ajouté.
- L'écran Data Utility (Utilitaires de données) dans l'écran Utility (Utilitaires) permet à présent de supprimer différents contenus simultanément.
- Vous pouvez désormais copier les performances depuis la mémoire des bibliothèques dans la mémoire utilisateur.
- Vous pouvez à présent copier ou échanger les éléments, les opérateurs et les touches de batterie.
- Vous avez maintenant la possibilité de copier ou d'échanger les pages et les banques Live Set.
- Les pages et les logements Set Live sont désormais contrôlables par les messages MIDI Bank Select (Sélection de banque) et Program Change (Changement de programme).

New performances (Nouvelles performances)

64 nouvelles performances ont été ajoutées.

Pour plus de détails sur les nouvelles performances, reportez-vous à la Liste des données, fournie au format PDF.

Performance Play (Home)

L'écran Performance Play d permet d'afficher les types de partie et l'état de la fonction Arpeggio Hold.

Home (Accueil)



❶ Type/Name Switch (Sélecteur Type/Nom)

Permet de basculer entre les écrans Part Type/Category (Type/catégorie de partie) et Part Name (Nom de partie).

Réglages : Type, Name

❷ Part Types/Part Names (Types de partie/Noms de partie)

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 (Recherche par catégorie), Edit (Édition) et Copy (Copier).

Pour ajouter une nouvelle partie, touchez l'icône « + ».

❸ Part Arpeggio On/Off Switch (Sélecteur d'activation/désactivation de l'arpège applicable à la partie)

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 » (Maintien de l'arpège activé) s'affiche.

NOTE Dans l'état Part Control (Commande de partie), 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.

Réglages : Off, On

Category Search

■ Part Category Search (Recherche par catégorie de partie)

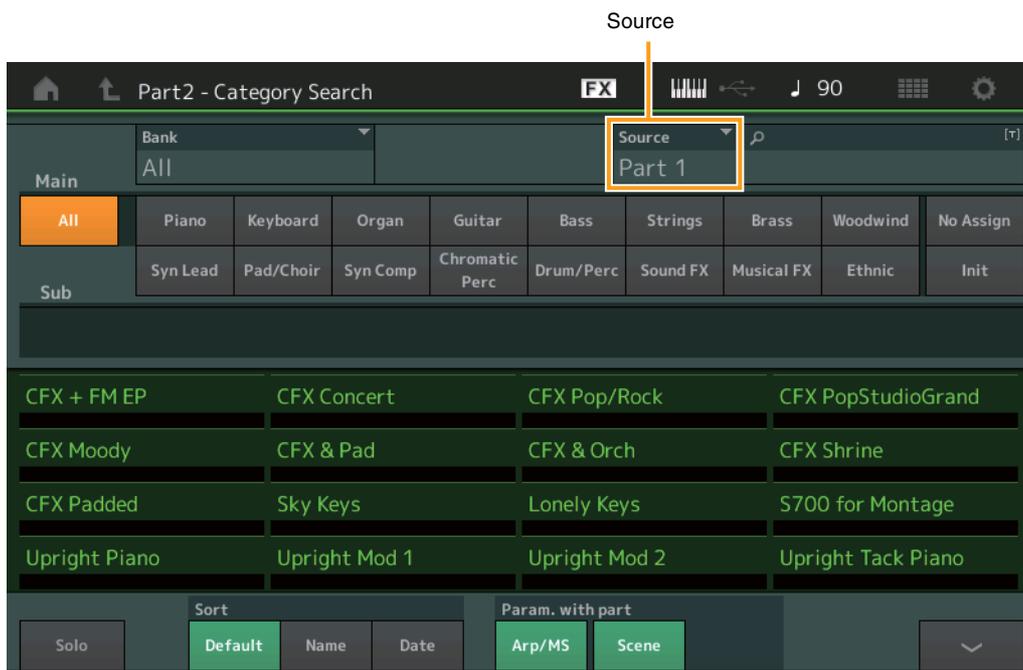
Vous pouvez désormais sélectionner la partie de votre choix dans une performance donnée et en affecter le son à une autre partie.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → Sélection de partie → [SHIFT] + [CATEGORY]
(En cas de sélection d'une partie à laquelle un son a été affecté) Toucher Part Name → Sélectionner [Search] dans le menu affiché
ou
(En cas de sélection d'une partie à laquelle aucun son n'a été affecté) Toucher l'icône « + »

<Nouvelles fonctions de la version V1.10>

Lorsque la partie sélectionnée et toutes les parties suivantes n'ont pas de son assigné (ou sont vides), l'exécution de l'opération ci-dessus ouvre l'écran Performance Merge (Fusion de performances).



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, ce qui était déjà le cas dans la précédente version.

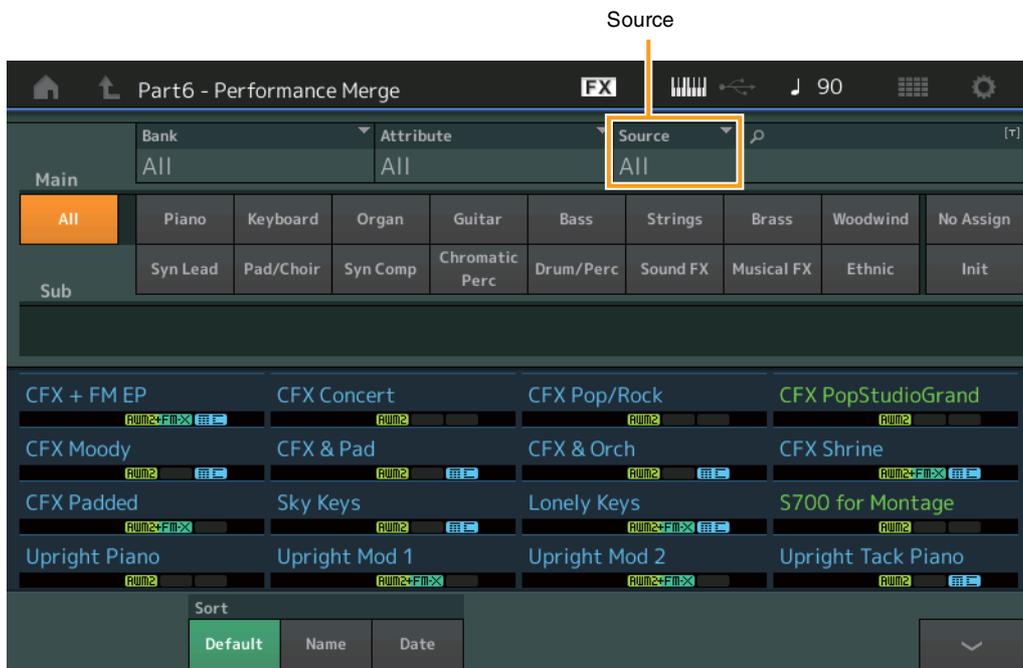
Réglages : Part 1 – 16 (Parties 1 à 16)

■ 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.

Mode opératoire

[PERFORMANCE] → (la partie sélectionnée et toutes les parties suivantes ne doivent pas être affectées) → [SHIFT] + [CATEGORY] ou toucher l'icône « + »



Source

Détermine la partie de la performance sélectionnée qui sera affectée à la performance en cours d'édition.

Réglages : All (Tout), 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.

Utility (Utilitaires)

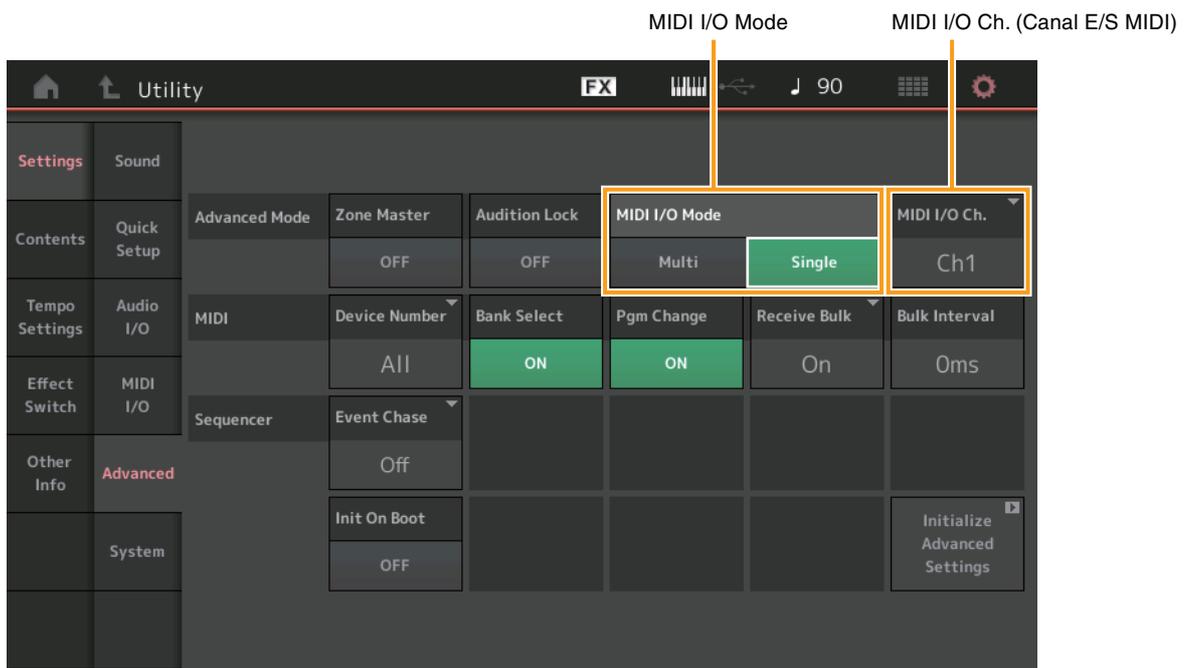
Settings (Réglages)

Advanced (Avancé)

La communication de données entre l'instrument et un périphérique externe en utilisant uniquement le canal MIDI spécifique est maintenant disponible.

Mode opératoire

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



MIDI I/O Mode (Mode E/S MIDI)

Détermine le mode d'E/S MIDI utilisé pour la communication de données entre l'instrument et un périphérique externe.

Réglages : Multi, Single (Unique)

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 ».

MIDI I/O Ch. (MIDI I/O channel) (Canal E/S MIDI)

Détermine le canal MIDI à utiliser pour la communication des données lorsque « MIDI I/O Mode » est spécifié sur « Single ».

Réglages : Ch1 – 16 (Canal 1 – 16)

NOTE 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.

Contents (Contenu)

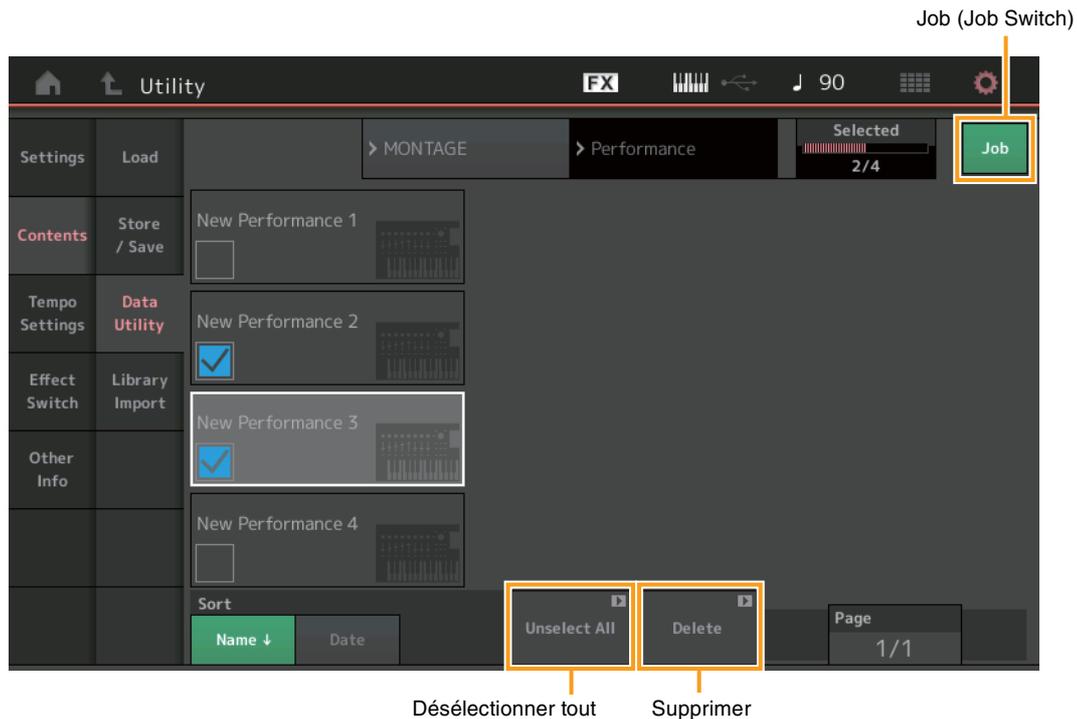
Data Utility (Utilitaire de données)

Vous pouvez à présent supprimer collectivement différents contenus, tels que les performances, dans la mémoire utilisateur.

Mode opératoire

[UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

■ Lorsque le dossier sélectionné est ouvert



Job (Tâche) (Job Switch, Sélecteur de tâche)

Détermine si la fonction Job (Tâche) 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

Select All (Sélectionner tout)

Sélectionne tous les contenus du dossier. Cette touche s'affiche uniquement en l'absence de contenu sélectionné.

Unselect All (Désélectionner tout)

Désélectionne tous les contenus du dossier. Cette touche s'affiche uniquement lorsqu'un élément de contenu est sélectionné.

Delete (Supprimer)

Supprime le(s) contenu(s) sélectionné(s). Cette touche s'affiche uniquement lorsqu'un élément de contenu est sélectionné.

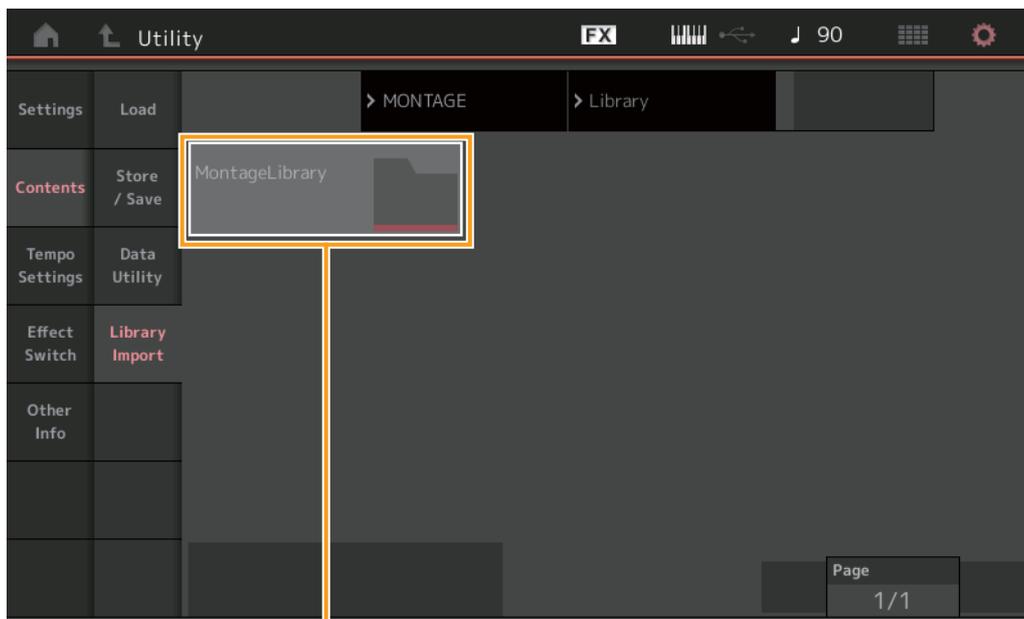
Library Import (Importation de bibliothèque)

Vous pouvez désormais sélectionner la performance de votre choix dans le fichier de bibliothèque chargé dans la mémoire utilisateur et copier la performance dans la banque utilisateur.

Mode opératoire

[UTILITY] → [Contents] → [Library Import]

■ Library Folder List (Liste des dossiers de bibliothèque)

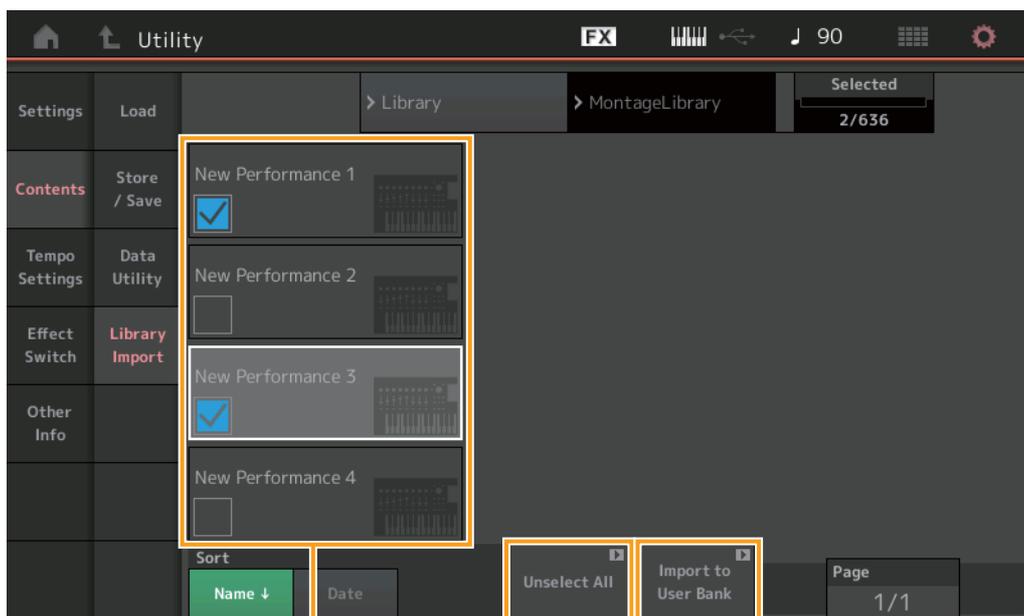


Library Folder Select

Library Folder Select (Sélection de dossier de bibliothèque)

Affiche les bibliothèques sous forme de dossiers. Touchez le dossier pour l'ouvrir. Ces dossiers sont affichés uniquement lorsque les fichiers de bibliothèque sont chargés dans l'écran Load (Chargement).

■ Lorsque le dossier de bibliothèque sélectionné est ouvert



Performance Select (Sélection de performance)

Unselect All
(Désélectionner tout)

Import to User Bank (Importer dans la banque utilisateur)

Performance Select (Sélection de performance)

Indique les performances dans la bibliothèque sélectionnée. Touchez le nom de l'élément pour basculer entre les états de sélection et de désélection.

Select All (Sélectionner tout)

Sélectionne toutes les performances dans le dossier de bibliothèque sélectionné. Cette touche s'affiche uniquement en l'absence de performance sélectionnée.

Unselect All

Désélectionne toutes les performance du dossier de bibliothèque. Cette touche s'affiche uniquement lorsqu'une performance est sélectionnée.

Import to User Bank (Importer dans la banque utilisateur)

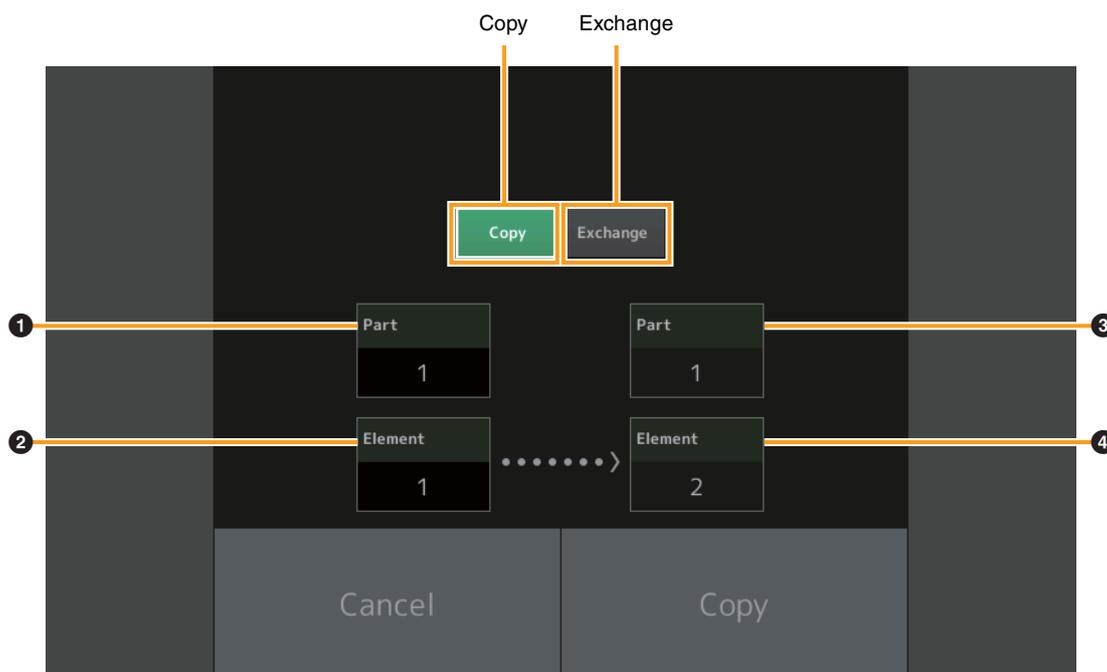
Copie la performance sélectionnée dans la banque utilisateur. Les formes d'onde utilisateur et l'arpège utilisateur qui sont utilisés dans la performance sélectionnée sont également copiés dans la banque utilisateur. Cette touche s'affiche uniquement lorsqu'une performance est sélectionnée.

Part Edit (Edit) (Édition de partie)

Vous pouvez à présent copier (ou échanger) les éléments, les opérateurs et les touches de batterie.

Mode opératoire

[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 éléments et des opérateurs).

Copy (Copier)

Appuyez sur cette touche pour activer la fonction Copy entre les éléments, les opérateurs ou les touches de batterie.

Exchange (Échanger)

Appuyez sur cette touche pour activer la fonction Exchange entre les éléments, les opérateurs ou les touches de batterie.

❶ Partie à copier (ou échanger)

❷ Élément, opérateur ou touche de batterie à copier (ou échanger)

❸ Partie de destination de la copie (ou de l'échange)

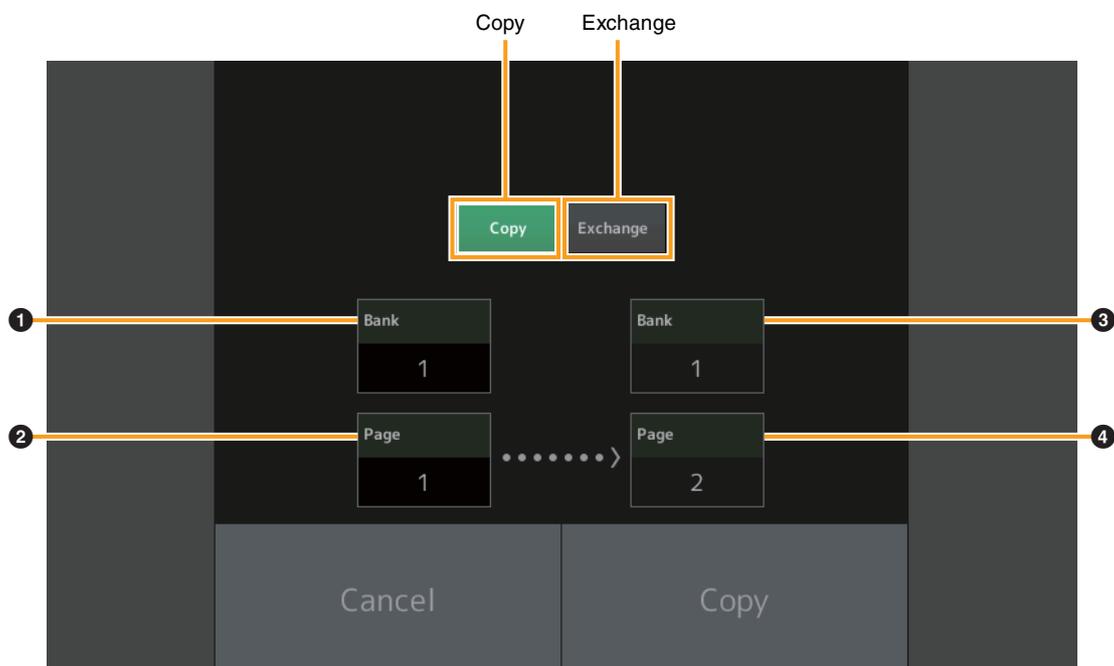
❹ Élément, opérateur ou touche de batterie destination de la copie (ou de l'échange)

Live Set Edit (Edit) (Édition de Live Set)

Vous avez maintenant la possibilité de copier (ou d'échanger) les pages ou les banques Live Set.

Mode opératoire

[LIVE SET] → Sélection de banque utilisateur → [EDIT] → Sélectionner la banque ou la page à copier → [SHIFT] + [EDIT]



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.

- ❶ Banque à copier (ou échanger)
- ❷ Page à copier (ou échanger)
- ❸ Banque de destination de la copie (ou de l'échange)
- ❹ Page de destination de la copie (ou de l'échange)

Live Set

Vous pouvez maintenant sélectionner un logement Live Set de votre choix en envoyant le message de changement de programme approprié à partir d'un périphérique externe. Les logements Set Live à sélectionner, les sélections de banques MSB et LSB et les numéros de changement de programme correspondants sont comme suit :

MSB (HEX)		LSB (HEX)		N° de programme	Logement Live Set
62	3E	00	00	0 – 15	Page 1, Slot 1 – 16 (Logement 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