

# Expanded Softsynth Plugin (ESP) pour le MONTAGE M

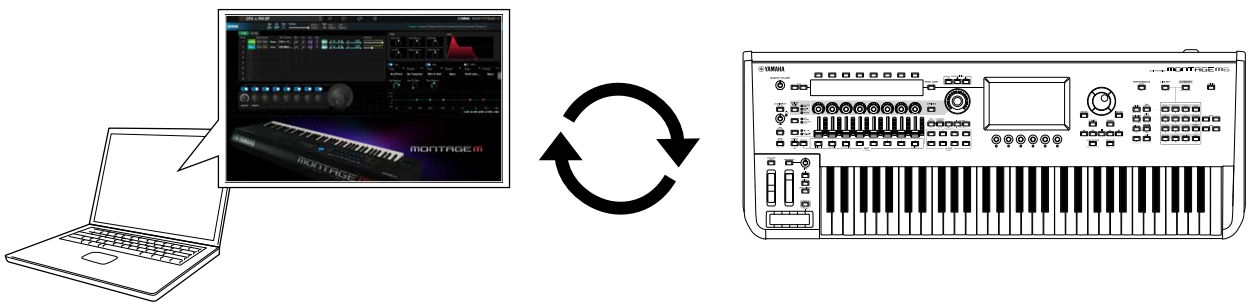
## Manuel

### v 1.0

### Qu'est-ce que l'Expanded Softsynth Plugin (ESP) ?

L'Expanded Softsynth Plugin (ESP) pour le MONTAGE M est un synthétiseur logiciel doté du même générateur de son que le MONTAGE M physique.

Étant donné que ce plug-in logiciel fonctionne en synchronisation avec le MONTAGE M physique, les mêmes sons du MONTAGE M peuvent être intégrés en toute fluidité à votre production musicale (lorsqu'un logiciel est plus pratique pour une application DAW) ainsi qu'à votre performance en live (lorsque l'instrument réel est utilisé sur scène). Vous pouvez utiliser les mêmes sons du MONTAGE M en fonction de vos préférences personnelles et d'applications spécifiques.



### Table des matières

Qu'est-ce que l' Expanded Softsynth Plugin (ESP) ? .....	1
Table des matières .....	1
AVIS .....	2
Informations .....	2
Conventions utilisées dans ce document .....	3
Conditions préalables .....	3
Flux de données entre l'ESP et le MONTAGE M physique .....	4
Commandes et fonctions .....	5
Opérations de base de l'ESP .....	9
Résolution des problèmes.....	11

## AVIS

Pour éviter d'endommager le produit ou de perturber son fonctionnement, de détruire des données ou de détériorer le matériel avoisinant, il est indispensable de respecter les avis ci-dessous.

### ■ Enregistrement des données

Gardez à l'esprit que lorsque les réglages sont chargés, tous les réglages existants de l'instrument sont écrasés et perdus. Vous pouvez enregistrer les réglages dans un fichier de projet sur le logiciel DAW ou les transférer et les stocker sur le MONTAGE M physique. Pour éviter toute perte de données inattendue, nous vous recommandons d'enregistrer les sauvegardes sur un périphérique de stockage distinct.

## Informations

### ■ À propos des droits d'auteur

- Les droits d'auteur du « contenu »\*1 installé sur ce produit appartiennent à Yamaha Corporation ou à leur détenteur. À l'exception des lois relatives aux droits d'auteur et des autres lois pertinentes, telles que la copie pour un usage personnel, il est interdit de « reproduire ou de détourner du contenu »\*2 sans l'autorisation du détenteur des droits d'auteur. Lors de l'utilisation du contenu, consultez un spécialiste des droits d'auteur.

Si vous créez de la musique ou reproduisez le contenu dans le cadre de l'utilisation normale du produit, puis l'enregistrez et le distribuez, l'autorisation de Yamaha Corporation n'est pas requise, que la méthode de distribution soit payante ou gratuite.

\*1 : Le terme « contenu » couvre le logiciel, les données audio, les données de style d'accompagnement, les données MIDI, les données de forme d'onde, les données d'enregistrement de voix, les partitions, les données de partition, etc.

\*2 : L'expression « reproduire ou détourner du contenu » inclut l'utilisation du contenu de ce produit ou l'enregistrement et la distribution de ce contenu sans modification et de manière similaire.

- La copie de données musicales disponibles dans le commerce, y compris, mais sans s'y limiter, les données MIDI et/ou audio, est strictement interdite, sauf pour un usage personnel.

### ■ Protection des droits d'auteur

- N'utilisez pas ce produit à des fins susceptibles d'enfreindre les droits d'un tiers, notamment les droits d'auteur, en vertu de la loi en vigueur dans chaque pays ou région.
- Yamaha décline toute responsabilité en cas de violation des droits d'un tiers résultant de l'utilisation de ce produit.

### ■ À propos de ce manuel

- Les illustrations et les captures d'écran figurant dans ce manuel servent uniquement à expliciter les instructions.
- Sauf indication contraire, les illustrations et les captures d'écran contenues dans ce mode d'emploi s'appliquent au MONTAGE M6 (en anglais).
- Windows est une marque déposée de Microsoft(R) Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
- macOS est une marque de commerce d'Apple Inc., déposée aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Les noms de société et de produit cités dans ce manuel sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.
- Le logiciel est susceptible d'être modifié et mis à jour sans notification préalable.

Yamaha ne peut être tenu responsable des détériorations causées par une mauvaise manipulation du produit ou par des modifications apportées par l'utilisateur, ni des données perdues ou détruites.

## Conventions utilisées dans ce document

### Nom du modèle

Dans ce document, les instruments MONTAGE M6, MONTAGE M7 et MONTAGE M8x sont collectivement appelés « MONTAGE M ».

### Divers

Indication	Description
AVIS	Indique qu'un dysfonctionnement, une panne ou une perte de données peut se produire.

- Les termes entre parenthèses [ ] indiquent les noms imprimés sur les panneaux du MONTAGE M physique, tandis que les termes entre parenthèses < > correspondent aux touches du clavier de l'ordinateur.

## Conditions préalables

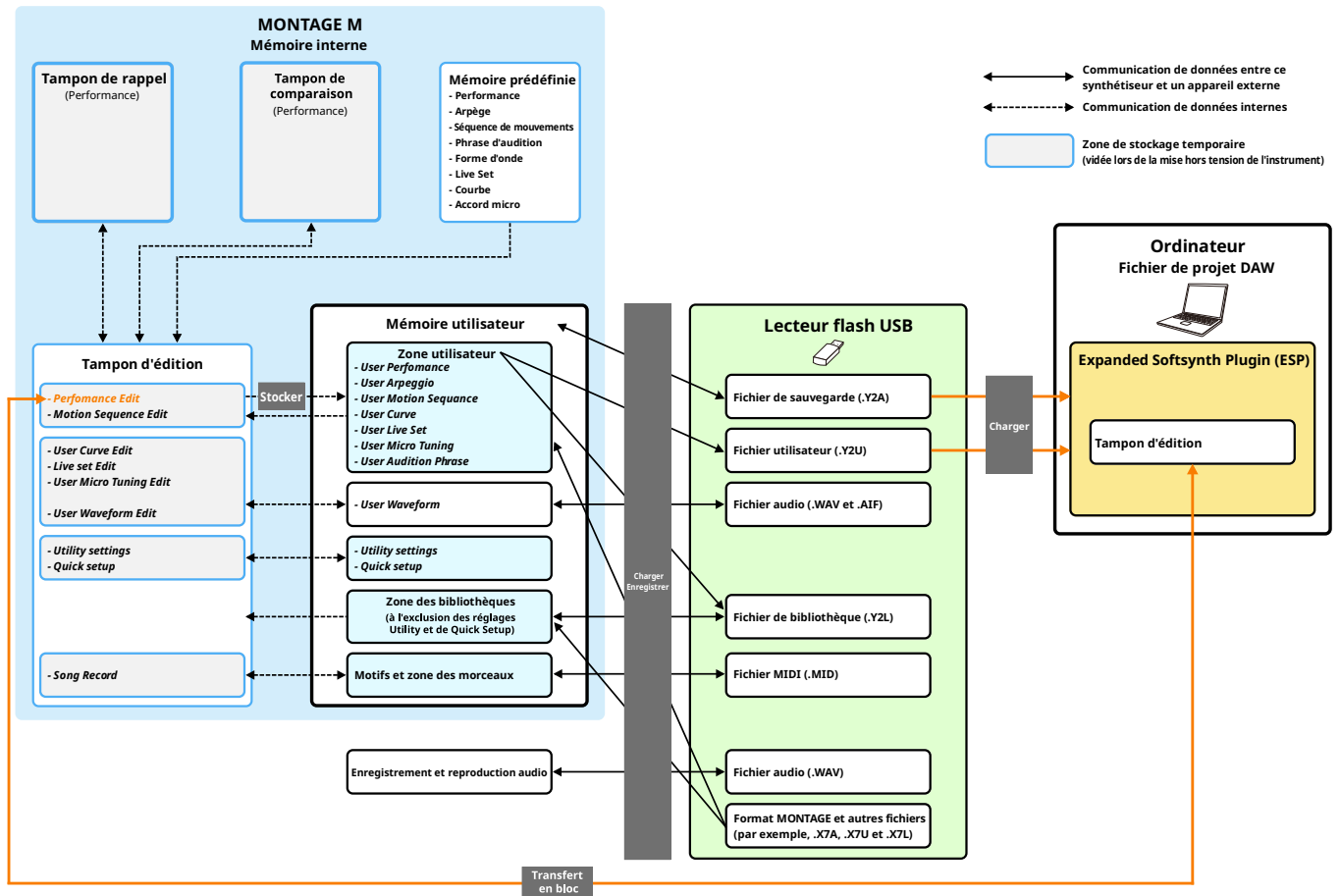
Ce manuel part du principe que le lecteur est familiarisé avec les opérations de base de Windows ou macOS. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous à la documentation fournie avec Windows ou macOS pour plus d'informations.

Les autres conditions requises pour l'utilisation de l'ESP sont présentées ci-dessous.

- Utilisation d'un ordinateur qui répond aux exigences de l'ESP  
Pour en savoir plus, accédez à la page d'accueil du MONTAGE M depuis la brochure *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* fournie avec le MONTAGE M physique.  
Pour plus d'informations sur l'utilisation de l'application DAW, reportez-vous au manuel livré avec votre logiciel.
- Installation et activation correctes de l'ESP  
Pour en savoir plus, accédez à la page d'accueil du MONTAGE M depuis la brochure *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* fournie avec le MONTAGE M physique.
- Mise à jour du microprogramme sur le MONTAGE M physique  
Le microprogramme qui prend en charge l'ESP est nécessaire. Pour en savoir plus sur le microprogramme, reportez-vous au site Web de Yamaha.
- Connexion des câbles appropriés et réglages Utility sur le MONTAGE M physique  
Pour en savoir plus, reportez-vous au Guide de référence rapide et au manuel Fonctions Détaillées du MONTAGE M physique.

## Flux de données entre l'ESP et le MONTAGE M physique

Cette section explique le flux de données entre la mémoire interne du MONTAGE M physique et des appareils externes, dont l'ESP.



### AVIS

Si vous essayez d'accéder à l'ESP à partir de plusieurs applications DAW en même temps, les données utilisateur telles que la forme d'onde utilisateur et les performances utilisateur enregistrées sur votre ordinateur risquent d'être corrompues.

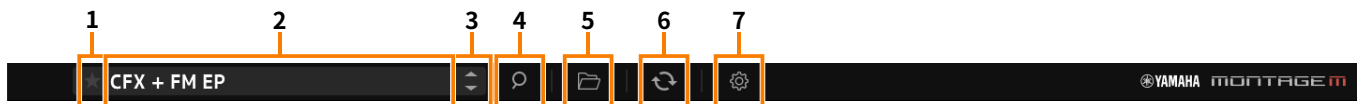
# Commandes et fonctions

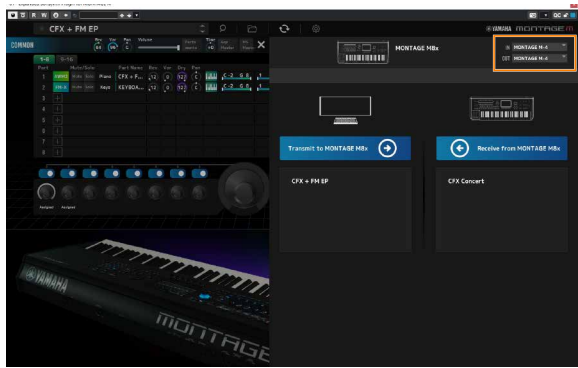
## Éléments de l'écran

L'écran contient une barre de navigation (A) et un volet *Edit* (B).




## Barre de navigation



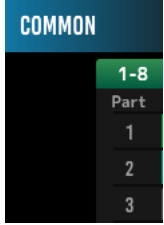
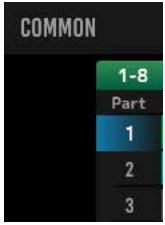
	Indique	Description
1		Favori Une icône en forme d'étoile (☆) s'affiche lorsque le drapeau Favori est défini sur la performance en cours.
2		Nom de la performance Affiche le nom de la performance en cours. Cliquez sur le nom de la performance pour appeler l'écran <i>Performance Category Search</i> (Recherche par catégorie de performance). Vous pouvez modifier le nom de la performance en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris, puis en sélectionnant <i>Rename</i> (Renommer).
3		Touche <i>Performance</i> INC/DEC Change de performance sélectionnée vers le haut ou le bas.
4		Touche Performance Category Search L'écran Performance Category Search apparaît. Vous pouvez utiliser la fonction <i>Category Search</i> (Recherche par catégorie) pour rechercher la performance souhaitée. Ajoutez un drapeau Favori (☆) à la performance.
5		Touche <i>Load</i> (Charger) L'écran <i>Load</i> s'affiche. Vous pouvez charger sur l'ESP un fichier utilisateur ou un fichier de sauvegarde depuis le lecteur flash USB.
6		Touche Data Transfer (Transfert de données) L'écran <i>Data Transfer</i> apparaît. Vous pouvez transférer des données entre l'ESP et le MONTAGE M physique.  Pour ce faire, vous devez régler le port 4 du MONTAGE M sur IN et OUT avant de transférer les données.    Dans l'environnement Windows : Décochez « MONTAGE M Port 4 » dans les réglages Input Port (Port d'entrée) sous le réglage MIDI Port (Port MIDI) de votre application DAW. Pour en savoir plus, reportez-vous au manuel de votre application DAW.



	Indique	Description												
7	 Touche <i>Utility</i> (Utilitaire)	<p>L'écran <i>Utility</i> apparaît.            Vous pouvez modifier la taille de l'écran ou la polyphonie maximale.</p> <p><i>UI window size</i> (Taille de la fenêtre de l'IU) :            Vous pouvez modifier la taille de l'écran.            Réglages : mode Large (par défaut) 1440 X 870, mode réduit 1000 X 604</p> <p><i>Buffering size</i> (Taille de mise en tampon) :            Pour améliorer la vitesse de génération des sons, l'ESP peut recourir à la mise en tampon pour le chargement des formes d'onde.            Lorsque ce paramètre est réglé sur 0, toutes les formes d'onde sont effacées chaque fois que vous changez de performance.            Réglages : 0, 128MB, 256MB, 512MB, 1GB, 2GB, 3GB, 4GB (valeur par défaut), 5GB, 6GB, 7GB, 8GB</p> <p><i>Lite mode</i> (Mode Lite) :            Mode qui limite la polyphonie maximale.</p> <table border="1" data-bbox="715 1205 1407 1460"> <thead> <tr> <th></th> <th>Mode normal</th> <th><i>Lite mode</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AWM2</td> <td>128 (formes d'onde stéréo et mono)</td> <td>64 (formes d'onde stéréo et mono)</td> </tr> <tr> <td>FM-X</td> <td>128</td> <td>64</td> </tr> <tr> <td>AN-X</td> <td>16</td> <td>16</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Legal Notice</i> (Avis légal) :            Vous pouvez lire l'avis concernant les droits d'auteur.</p>		Mode normal	<i>Lite mode</i>	AWM2	128 (formes d'onde stéréo et mono)	64 (formes d'onde stéréo et mono)	FM-X	128	64	AN-X	16	16
	Mode normal	<i>Lite mode</i>												
AWM2	128 (formes d'onde stéréo et mono)	64 (formes d'onde stéréo et mono)												
FM-X	128	64												
AN-X	16	16												

## Volet Edit

Dans le volet *Edit*, cliquez sur COMMON (Commun) sur la gauche de l'écran pour ouvrir l'écran *Common Edit* (Édition commune), puis cliquez sur le numéro de partie pour ouvrir l'écran *Part Edit* (Édition de partie) de la partie applicable.

<b>Common Edit</b>	<b>Part Edit (Exemple : Partie 1)</b>
	

Si vous modifiez la vue depuis le menu affiché sur la droite, les paramètres applicables s'afficheront à l'écran.



<b>Menu</b>	<b>Indique</b>
<i>Quick Edit</i> (Édition rapide)	Écran <i>Quick Edit</i>
<i>Arpeggio</i> (Arpège)	Écran <i>Arpeggio settings</i> (Réglages de l'arpège)
<i>Motion Seq</i> (Séquence de mouvements)	Écran <i>Motion Sequence settings</i> (Réglages de la séquence de mouvements)

Les opérations des autres éléments sont essentiellement identiques à celles de l'écran principal du MONTAGE M physique.



## Opérations de base de l'ESP

Cette section décrit les opérations de base de l'ESP.

### Utilisation de la fonction Category Search

Si vous souhaitez sélectionner une performance, appuyez sur la touche *Performance Category Search* dans la barre de navigation pour ouvrir l'écran *Performance Category Search*. Vous pouvez également utiliser les touches *Performance INC/DEC* pour sélectionner les performances une par une.

Si vous souhaitez sélectionner une partie, cliquez sur *Part Name* dans le volet *Edit* pour ouvrir l'écran *Part Category Search* (Recherche par catégorie de partie).

Si vous souhaitez sélectionner une partie en vue de l'ajouter, cliquez sur [+] pour ouvrir l'écran *Performance Merge* (Fusion de performance).

Si vous souhaitez trouver un arpège, sélectionnez *Arpeggio* dans le menu à droite de l'écran pour changer d'écran, puis sélectionnez *Name* pour ouvrir l'écran *Arpeggio Category Search* (Recherche par catégorie d'arpège).

### Ajout d'une partie

### Suppression d'une partie

Pour ajouter une partie, cliquez sur [+] pour ouvrir l'écran *Performance Merge*.

Pour supprimer une partie, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le numéro ou le nom de la partie sélectionnée, puis sélectionnez *Delete* (Supprimer).

### Modification des noms des performances et des parties

Vous pouvez modifier les noms des performances et des parties affichées à l'écran.

Pour modifier le nom de la performance, cliquez avec le bouton droit sur le nom de la performance afin de sélectionner *Rename* et saisissez un nouveau nom. Pour modifier le nom de la partie, sélectionnez une partie et cliquez avec le bouton droit sur le numéro ou le nom de la partie, puis sélectionnez *Rename* pour saisir un nouveau nom.

Une fois la saisie terminée, vous pouvez appuyer sur <Enter> (ou sur <return> pour macOS) ou déplacer le curseur sur un autre paramètre pour confirmer la modification.

### Sélection d'une valeur dans la liste



Cliquez sur la zone de paramètres et sélectionnez une valeur dans la liste.

Cliquez sur une valeur ou placez le curseur dessus, puis appuyez sur <Enter> (ou <return> pour macOS) pour confirmer la sélection.

### Utilisation d'un bouton pour modifier la valeur



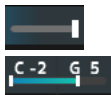
Grâce aux boutons illustrés ici, vous pouvez modifier la valeur du paramètre en faisant glisser la souris vers le haut ou le bas.

Faites glisser la souris tout en maintenant la touche <Shift> enfoncée pour activer un mode de haute précision qui vous permet de modifier la valeur par plus petits incréments.

Sous Windows, vous pouvez réinitialiser la valeur par défaut en cliquant sur le bouton tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.

Sous macOS, vous pouvez réinitialiser la valeur par défaut en cliquant sur le bouton tout en maintenant la touche <Command> enfoncée.

## Modification de la valeur à l'aide des curseurs



À l'aide des curseurs illustrés ici, faites glisser le carré blanc ou cliquez dessus pour modifier la valeur du paramètre.

Faites glisser la souris tout en maintenant la touche <Shift> enfoncée pour activer un mode de haute précision qui vous permet de modifier la valeur par plus petits incréments.

Sous Windows, vous pouvez réinitialiser la valeur par défaut en cliquant sur le curseur tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée.

Sous macOS, vous pouvez réinitialiser la valeur par défaut en cliquant sur le curseur tout en maintenant la touche <Command> enfoncée.

## Modification de la valeur à partir du graphique




Vous pouvez faire glisser le point (○) sur le graphique pour modifier directement la valeur du paramètre.


## Enregistrement des réglages

Enregistrez les réglages modifiés dans l'ESP dans un fichier de projet de votre application DAW.

## Transfert des réglages modifiés depuis l'ESP vers le MONTAGE M physique

## Transfert des réglages modifiés depuis le MONTAGE M physique vers l'ESP

Pour transférer les réglages modifiés sur l'ESP vers le MONTAGE M physique, utilisez la touche *Data Transfer*  dans la barre de navigation pour ouvrir l'écran *Data Transfer*. Sélectionnez ensuite la performance que vous souhaitez envoyer dans la liste des performances de l'ordinateur, puis cliquez sur l'icône de la flèche pour l'envoyer au MONTAGE M physique. Une fois le transfert de données terminé, appuyez sur la touche [STORE] (Stocker) du MONTAGE M physique pour stocker (enregistrer) les réglages.

Pour transférer les réglages modifiés sur le MONTAGE M physique vers l'ESP, utilisez la touche *Data Transfer*  dans la barre de navigation pour ouvrir l'écran *Data Transfer*. Depuis l'écran de l'ESP, sélectionnez les réglages que vous souhaitez envoyer depuis le MONTAGE M physique et cliquez sur l'icône de la flèche pour envoyer les réglages vers l'ESP.


## **AVIS**

Les réglages seront perdus si vous quittez l'ESP ou si vous éteignez le MONTAGE M physique avant que les réglages ne soient stockés sur ce dernier.

## Résolution des problèmes

Absence de son ? Son incorrect ? En cas de problème de ce type, vérifiez d'abord la connexion entre le MONTAGE M physique et l'ordinateur, puis vérifiez les points suivants.

### Le son est coupé ou contient du bruit.

- Essayez-vous de jouer un trop grand nombre de notes à la fois depuis votre ordinateur ?  
Depuis la barre de navigation, sélectionnez la touche *Utility* () → *Settings* pour activez *Lite Mode*.
- Le tampon audio est-il trop petit ?  
Reportez-vous au manuel de votre application DAW.
- Les conditions d'utilisation sont-elles appropriées ?  
Vérifiez les conditions d'utilisation. Les informations les plus récentes sont disponibles sur la page d'accueil du MONTAGE M.

### Le message « No License Found » (Aucune licence n'a été trouvée) apparaît au démarrage de l'ESP.

- L'ESP est-il activé ?  
Démarrez Steinberg Activation Manager et cliquez sur le bouton d'activation de l'*Expanded Softsynth Plugin* pour le MONTAGE M affiché dans la liste.

Si vous devez configurer l'ESP après avoir changé d'ordinateur, reportez-vous aux informations disponibles à l'adresse URL suivante :  
<https://www.steinberg.net/licensing/>