

Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M/MODX M Manuel V3.0.1

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

Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M/MODX M est doté du même générateur de sons que le MONTAGE M et le MODX M physiques. Dans la mesure où ce logiciel fonctionne en synchronisation avec le matériel MONTAGE M ou MODX M, les mêmes sons peuvent être intégrés en toute transparence à votre production musicale (là où les logiciels sont les plus pratiques pour une application DAW) et à votre performance en live (où l'instrument réel est utilisé sur scène). Cela vous permet d'utiliser l'une ou l'autre version de MONTAGE M ou MODX M, en fonction de vos préférences personnelles et de l'application spécifique.

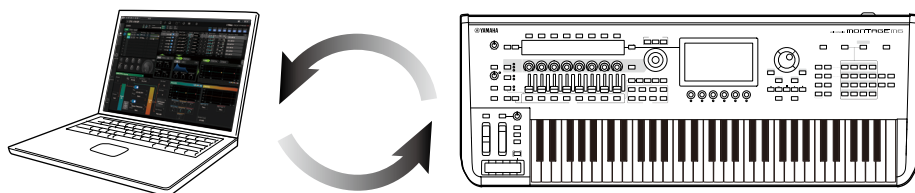


Table des matières

AVIS	2
Information	2
Conventions utilisées dans ce document	2
Conditions préalables	3
Flux des données	4
Commandes et fonctions	5
Opérations de base de l'ESP	16
Dépistage des pannes	19
Annexe	20

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.

■ Sauvegarde 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 l'ESP, sur le MONTAGE M ou le MODX M ou dans un fichier de projet de votre logiciel DAW. Pour éviter toute perte de données inattendue, nous vous recommandons d'enregistrer les sauvegardes sur un périphérique de stockage distinct.

Information

■ À propos des droits d'auteur

Les droits d'auteur du « contenu »^{*1} installé sur ce produit appartiennent à Yamaha Corporation ou à son 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 expert en droit 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 » fait référence à l'utilisation du contenu proprement dit dans ce produit, ou à son enregistrement et à sa distribution sans modification de manière semblable.

La copie de données musicales disponibles dans le commerce, notamment des 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 n'est pas responsable de toute atteinte aux droits d'un tiers résultant de l'utilisation de ce produit.

■ À propos de ce manuel

- Les illustrations et les écrans présentés dans ce manuel sont uniquement à des fins d'information.
- Sauf indication contraire, les illustrations et les écrans présentés dans ce manuel sont basés sur le MONTAGE M6 (en anglais).
- Windows est une marque déposée de Microsoft® 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 sociétés et les noms de produits mentionnés dans ce manuel sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.
- Les logiciels peuvent être modifiés et mis à jour sans préavis.

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

Conventions utilisées dans ce document

Nom du modèle

Dans ce document, les modèles MONTAGE M6, MONTAGE M7 et MONTAGE M8x sont collectivement appelés « MONTAGE M ». De la même façon, les modèles MODX M6, MODX M7 et MODX M8 sont collectivement appelés « MODX M ».

Divers

Indication	Description
AVIS	Indique qu'un dysfonctionnement, une panne ou une perte de données risque de produire.
NOTE	Fournit des explications supplémentaires sur les fonctionnalités.

Les termes entre crochets [] indiquent les noms imprimés sur les panneaux du MONTAGE M ou du MODX M, tandis que les termes entre chevrons < > 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 depuis la brochure *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information* fournie avec le MONTAGE M ou le MODX M.

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 depuis la brochure *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information* fournie avec le MONTAGE M ou le MODX M.

Mise à jour du microprogramme sur le MONTAGE M ou le MODX M

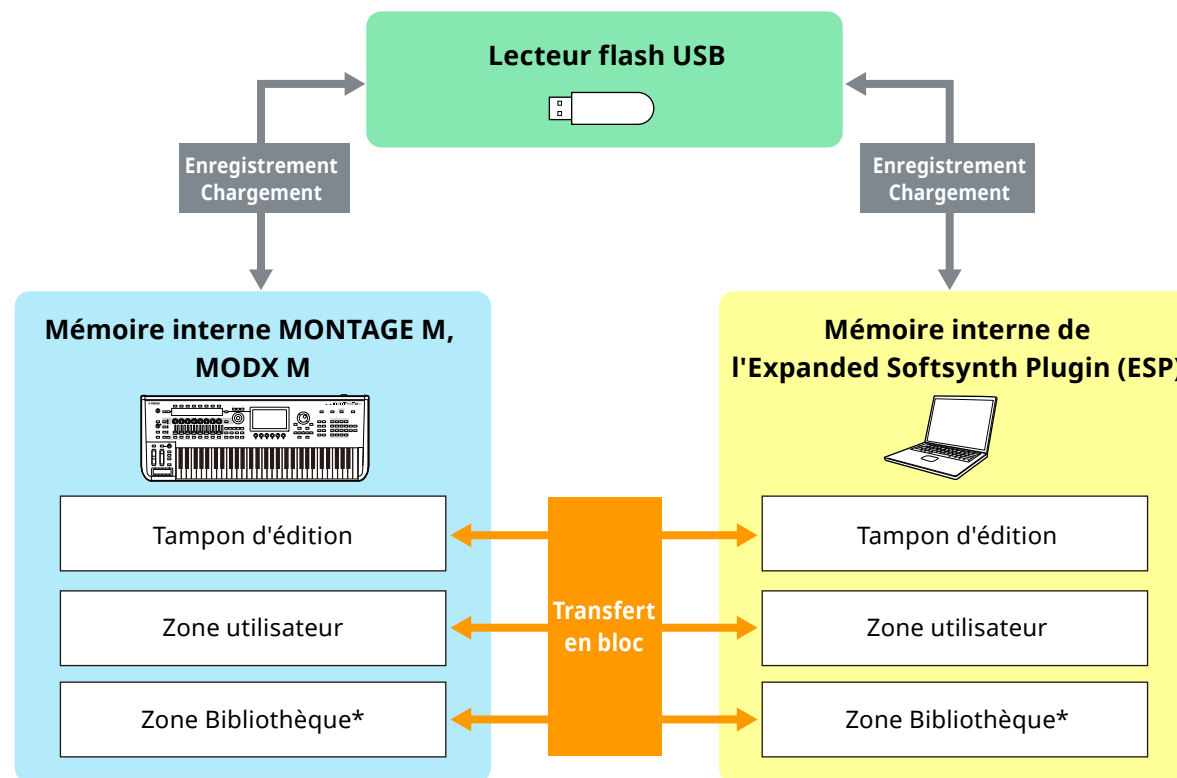
Le microprogramme qui prend en charge l'ESP est nécessaire. Pour en savoir plus sur le microprogramme, accédez à la page d'accueil depuis la brochure *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information* fournie avec le MONTAGE M ou le MODX M.

Connexion des câbles appropriés et réglages *Utility / DAW Remote* sur le MONTAGE M ou le MODX M

Pour en savoir plus, reportez-vous au Guide de référence rapide et au manuel Fonctions Détaillées du MONTAGE M ou du MODX M.

Flux des données

Vous pouvez envoyer et recevoir des données entre l'ESP et le MONTAGE M ou le MODX M, ainsi que sauvegarder et charger des données à l'aide d'un lecteur flash USB.



* Identique à la zone utilisateur (à l'exclusion des *Utility* réglages et *Quick Setup*).

NOTE

Pour en savoir plus sur le flux des données, consultez l'Annexe (page 20).

AVIS

Si vous essayez d'accéder à l'ESP à partir de plusieurs applications DAW en même temps, les données utilisateur telles que User Waveform et User Performance 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 **voilet Edit** (B).



Barre de navigation (A)



1 Favori

Cliquez sur ce bouton pour activer/désactiver le drapeau Favori.
Une icône en forme d'étoile orange (★) 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 *Performance Category Search* (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 *Rename* (Renommer).

3 Touche *Performance 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 *Category Search* (Recherche par catégorie) pour rechercher la performance souhaitée.
Ajoutez un drapeau Favori (★) à la performance.

5 Touche *Store (Stocker)*

L'écran *Store* apparaît.
La performance utilisateur peut être sauvegardée dans l'ESP.

6 Touche *Load/Save (Charger/Enregistrer)*

Load

L'écran *Load* apparaît.

Les fichiers suivants peuvent être chargés dans l'ESP depuis l'ordinateur ou un lecteur flash USB.

- Fichier bibliothèque (.Y2L)
- Fichier utilisateur (.Y2U)
- Fichier de sauvegarde (.Y2A)
- Formats de fichiers utilisés pour les anciens modèles
 - MONTAGE (.X7A, .X7U, .X7L)
 - MODX, MODX+ (.X8A, .X8U, .X8L)
 - MOTIF XF (.X3A, .X3V, .X3G, .X3W)
 - MOTIF XS (.X0A, .X0V, .X0G, .X0W)
 - MOXF (.X6A, .X6V, .X6G, .X6W)

NOTE

Si vous souhaitez charger une performance individuelle depuis un fichier bibliothèque ou utilisateur, cliquez avec le bouton droit sur ce fichier et sélectionnez *Load Performance* (Charger la performance).

Save

L'écran *Save* apparaît.

Les fichiers de l'ESP suivants peuvent être sauvegardés dans un ordinateur ou un lecteur flash USB.

- Fichier bibliothèque (.Y2L)
- Fichier utilisateur (.Y2U)
- Fichier de sauvegarde (.Y2A)



7 Touche **Data Transfer** (Transfert de données)

L'écran *Data Transfer* apparaît.

Celui-ci vous permet de transférer des données entre l'ESP et le MONTAGE M ou le MODX M.

Edit Buffer

Sert à transférer les données du tampon d'édition.

User

Sert à transférer les données stockées dans la zone Utilisateur.

Library (Bibliothèque)

Sert à transférer une bibliothèque individuelle.

Backup

Envoie et reçoit des données de sauvegarde.

8 Touche **Live Set Edit** (Édition de Live Set)

L'écran *Live Set Edit* apparaît.

Cet écran vous permet de modifier, d'envoyer et de recevoir des Live Sets utilisateur.

Avant d'envoyer et de recevoir des Live Sets, utilisez la fonction *Backup* (Sauvegarder) de l'écran *Data Transfer* pour synchroniser toutes les données entre l'ESP et le MONTAGE M ou le MODX M.

Touche Live Set Register

La *Live Set Register* touche s'affiche lorsque l'écran *Performance Category Search* est ouvert.

Lorsque vous cliquez sur l'icône, l'écran *Live Set Register* apparaît et vous pouvez enregistrer des performances dans les emplacements Live Set.

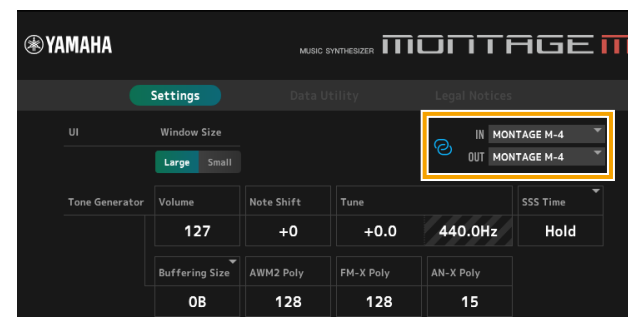
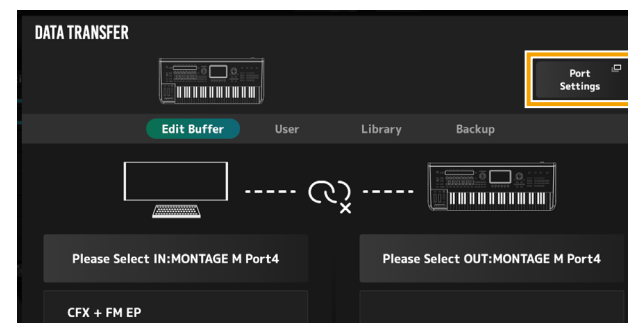
9 Touche **Import** (Importer)

L'écran *Song/Pattern Import* apparaît.

Ceci vous permet de sélectionner le morceau ou le motif que vous souhaitez importer.

Port Settings (Réglages des ports)

Sur les écrans *Data Transfer*, *Live Set Edit* et *Song/Pattern Import*, vous devez régler **Port 4** sur IN et OUT avant de transférer les données.



Dans l'environnement Windows :

Décochez « **Port 4** » depuis les réglages du port d'entrée dans le réglage MIDI Port de votre DAW.

Pour en savoir plus, reportez-vous au manuel de votre application DAW.



10 Touche *Utility*

L'écran *Utility* apparaît.

Settings (Paramètres)

Vous pouvez modifier la taille de l'écran ou la polyphonie maximale.

Window Size (Taille de la fenêtre)

Vous pouvez modifier la taille de l'écran sur l'ESP.

Réglages : *Large* 1440×870 (par défaut), *Small* 1000×604

Buffering Size (Taille de la mémoire 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 0B, toutes les formes d'onde sont effacées chaque fois que vous changez de performance.

Réglages : 0B, 128 Mo, 256 Mo, 512 Mo, 1 Go, 2 Go, 3 Go, 4 Go (valeur par défaut), 5 Go, 6 Go, 7 Go, 8 Go

AWM2 Poly, FM-X Poly, AN-X Poly

Permet de régler la polyphonie maximale pour AWM2, FM-X et AN-X.


	Polyphonie maximale
AWM2	128 (formes d'onde stéréo et mono)
FM-X	128
AN-X	MONTAGE M : 16, MODX M : 12

Pour en savoir plus sur les autres paramètres, reportez-vous au manuel Fonctions Détaillées du MONTAGE M ou du MODX M.

Data Utility

Permet de gérer les fichiers et les données de la mémoire utilisateur. Sélectionnez le contenu d'un dossier et cliquez dessus avec le bouton droit pour sélectionner *Rename*, *Delete*, *Overwrite* ou *Import*.

NOTE

Cliquez sur la touche *Optimize* (Optimiser) () à côté du dossier *Waveform* pour optimiser la zone de stockage *User Waveform*.

Legal Notices

Affiche des mentions légales telles que les droits d'auteur.

11 Touche *Tempo*

Le tempo réglé dans l'application DAW ou la performance s'affiche.

En cliquant sur l'indication « DAW » ou « Perf », vous pouvez sélectionner l'ESP afin de suivre le tempo réglé dans l'application DAW ou la performance.

Lorsque « Perf » est sélectionné, vous pouvez double-cliquer sur la valeur pour modifier le tempo.

12 Oscilloscope

Vous pouvez vérifier la forme d'onde en cours de lecture.

Cliquez sur l'icône pour agrandir la vue.

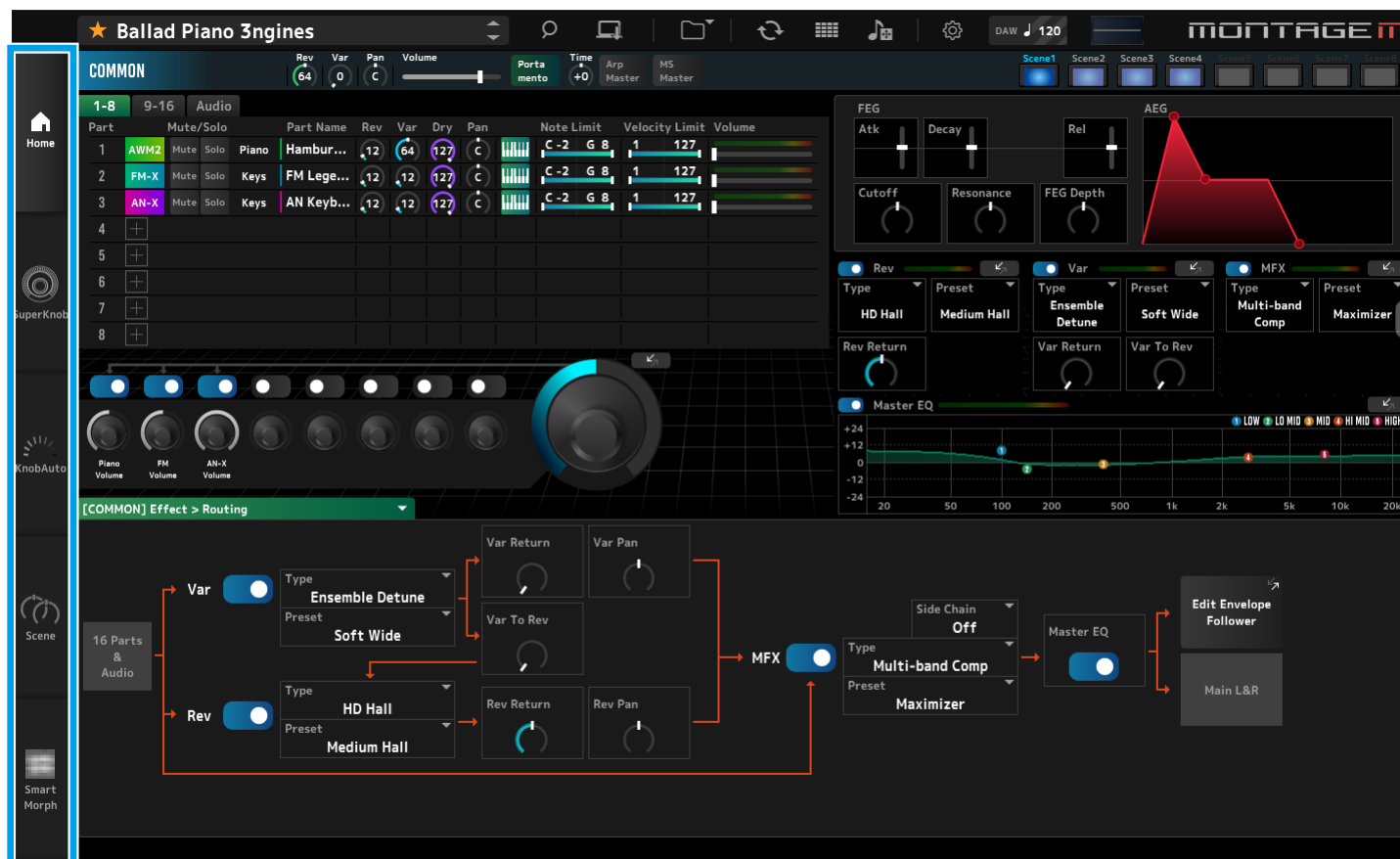
13 Logo du produit

Affiche le mode de fonctionnement actuel de l'ESP (MONTAGE M ou MODX M).

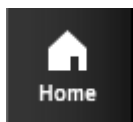
Si vous possédez les deux licences, le mode de fonctionnement basculera automatiquement en fonction de l'état de connexion ou du projet DAW. Vous pouvez également cliquer sur le logo du produit pour basculer entre les modes manuellement.

Volet *Edit* (B)

En cliquant sur l'onglet Menu qui apparaît sur le côté gauche du volet *Edit*, vous pouvez basculer entre les écrans *Home*, *Super Knob*, *Knob Auto*, *Scene* et *Smart Morph*. L'écran *Home* est appelé au démarrage.



Onglet Menu

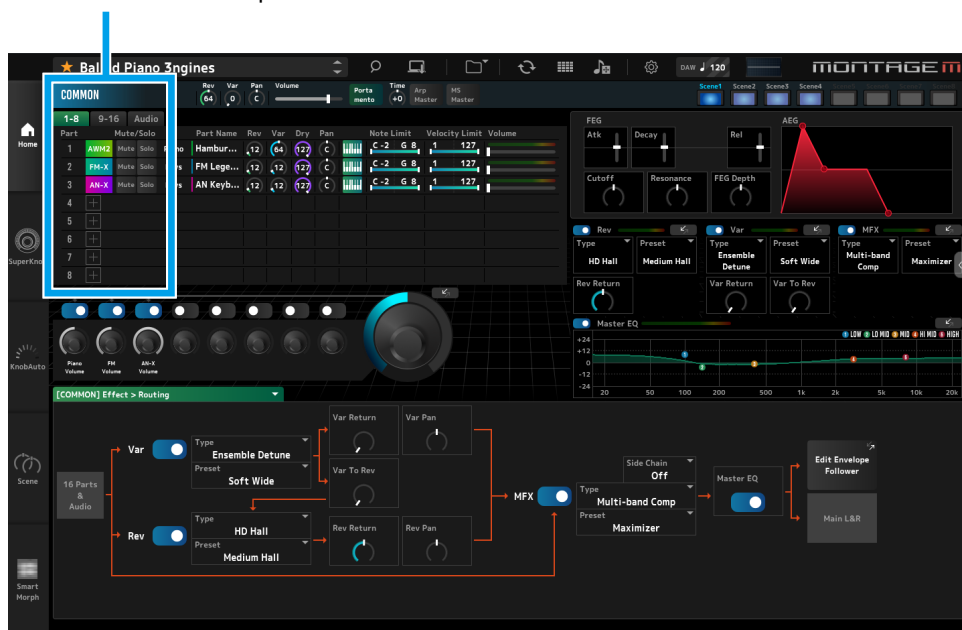


Home

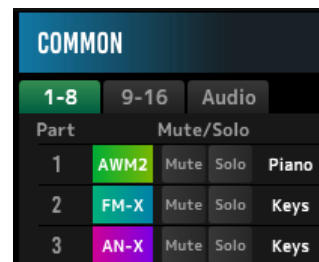
Cliquez pour afficher l'écran *Home*.

Sur l'écran *Home*, vous pouvez basculer entre les écrans d'édition en sélectionnant une partie dans le coin supérieur gauche de l'écran.

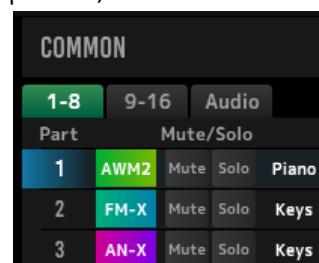
Sélectionnez une partie



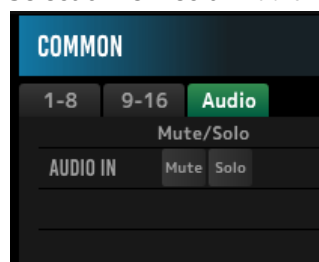
- Sélectionnez l'écran **COMMON** → *Common Edit*



- Sélectionnez l'écran **Part number** → *Part Edit* pour la partie sélectionnée (exemple : partie 1)



- Sélectionnez l'écran **Audio** → *Audio*



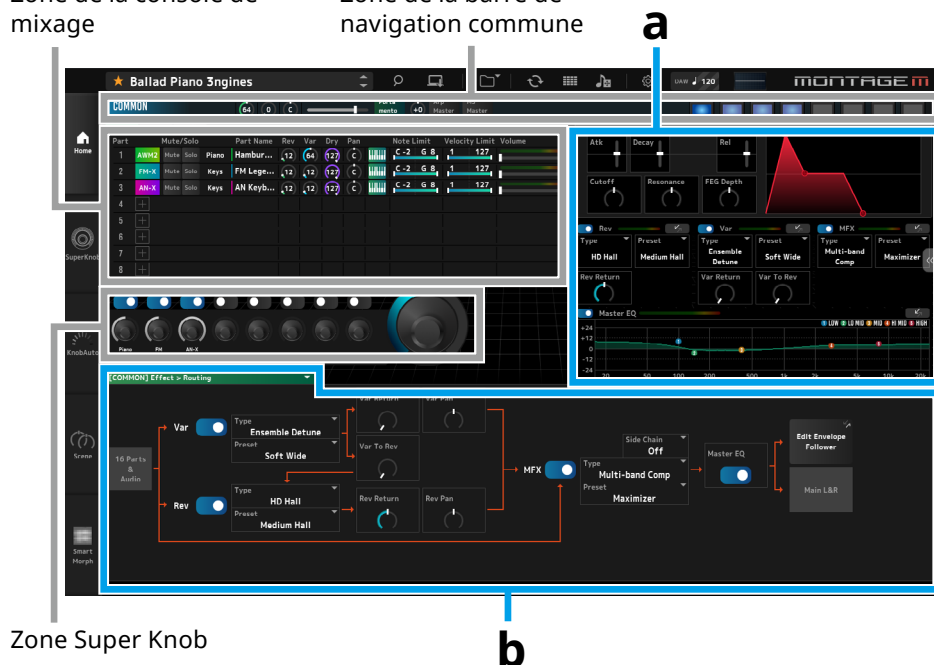
NOTE

- Pour utiliser **AUDIO IN**, vous devez créer une piste audio dans votre application DAW et connecter la sortie à l'ESP. Reportez-vous au mode d'emploi de votre application DAW pour en savoir plus.
- ESP ne prend pas en charge la sortie de son pour les parties 9–16. Lors du transfert de données vers le matériel, ces parties peuvent être jouées sur le matériel.

La section supérieure (a) de l'écran *Home* est appelée **Quick Edit** et la section inférieure (b) est appelée **Detail Edit**.

Zone de la console de mixage

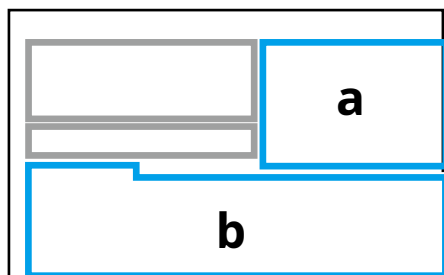
Zone de la barre de navigation commune



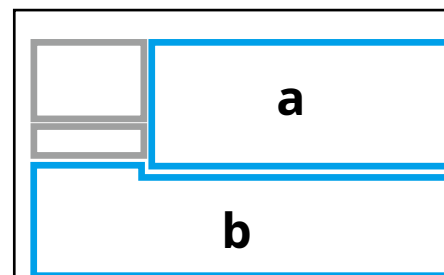
Zone Super Knob

Autres exemples de cas où l'écran *Home* s'affiche

Lorsque COMMON est sélectionné



Lorsqu'une partie est sélectionnée



Quick Edit (a)

Cliquez sur l'onglet *Quick Edit* (☐) sur la droite de l'écran pour ouvrir un menu permettant de changer l'écran des paramètres correspondants.

- *TG and Effect* : écran des réglages des sons et des effets
- *Arpeggio* : écran des réglages *Arpeggio*
- *Motion Seq* : *Motion Sequence* écran de réglage

Detail Edit (Édition détaillée) (b)

La liste déroulante en haut de la section *Detail Edit* vous permet de sélectionner l'élément à modifier.

Parmi les éléments répertoriés dans la zone *Hardware*, vous pouvez ouvrir l'écran d'édition des paramètres qui affectent uniquement le MONTAGE M ou le MODX M. Les paramètres disponibles varient en fonction de la partie sélectionnée. Reportez-vous au manuel *Fonctions Détaillées* du MONTAGE M ou du MODX M pour en savoir plus sur les paramètres.

NOTE

Certains paramètres affichés dans la section *Quick Edit* ou *Detail Edit* possèdent une touche d'accès direct.

Lorsque vous cliquez sur ce type de touche (☑) dans *Quick Edit*, les détails du paramètre correspondant s'affichent dans la section *Detail Edit*.

Lorsque vous cliquez sur une touche d'accès direct (☒) dans *Detail Edit*, les détails du paramètre correspondant s'affichent en surimpression sur la section *Quick Edit*.

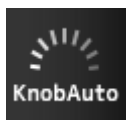


Super Knob

Cliquez pour afficher l'écran *Super Knob*.



Sur l'écran *Super Knob*, vous pouvez définir les valeurs de contrôle du Super Knob.
Reportez-vous au manuel Fonctions Détaillées du MONTAGE M ou du MODX M pour en savoir plus sur les paramètres.

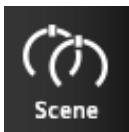


Knob Auto

Cliquez pour afficher l'écran *Knob Auto*.

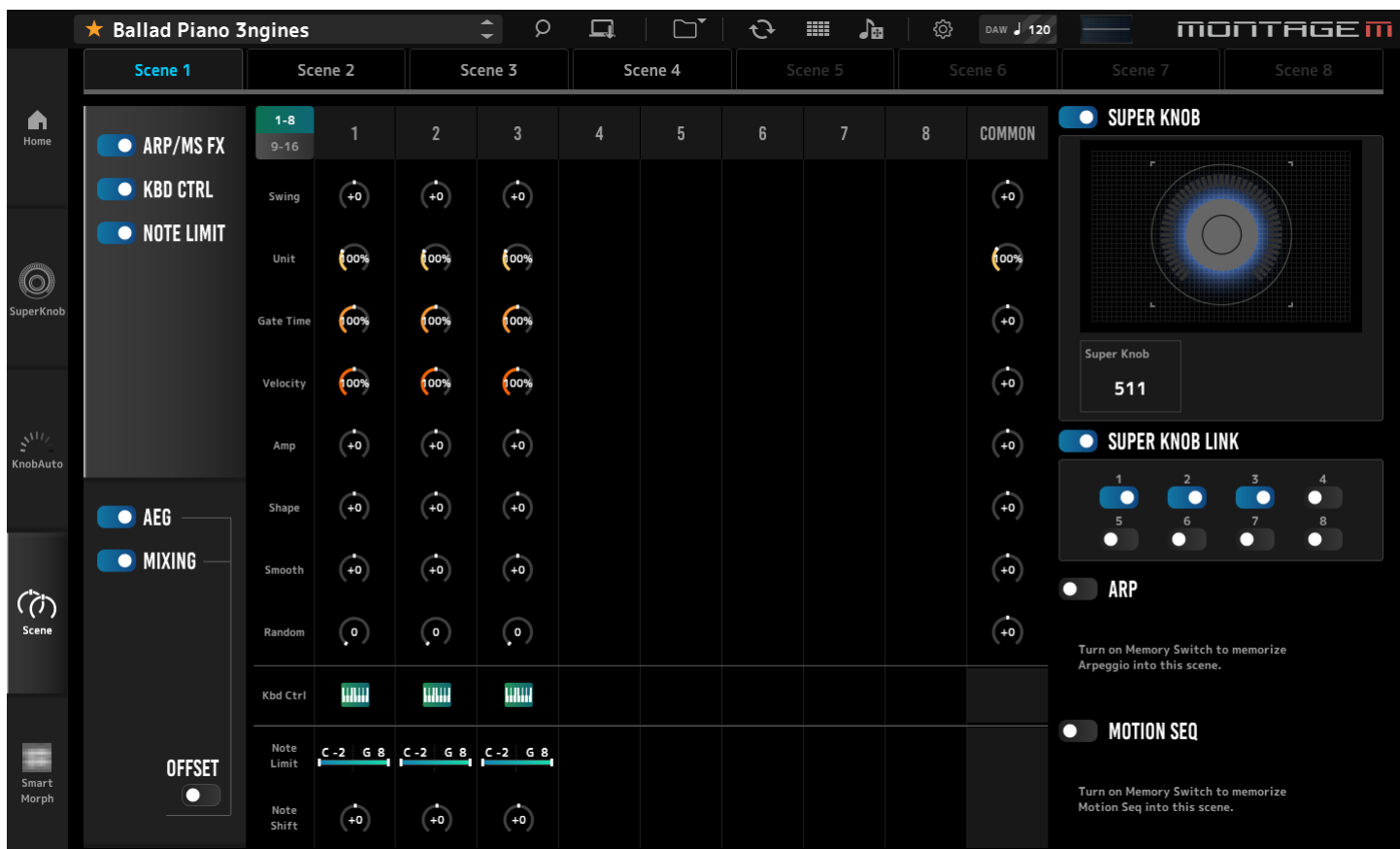


Sur l'écran *Knob Auto*, vous pouvez définir le séquenceur de mouvements du Super Knob (*Super Knob Motion Sequencer*). Reportez-vous au manuel Fonctions Détaillées du MONTAGE M ou du MODX M pour en savoir plus sur les paramètres.

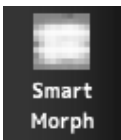


Scene

Cliquez pour afficher l'écran Scene.

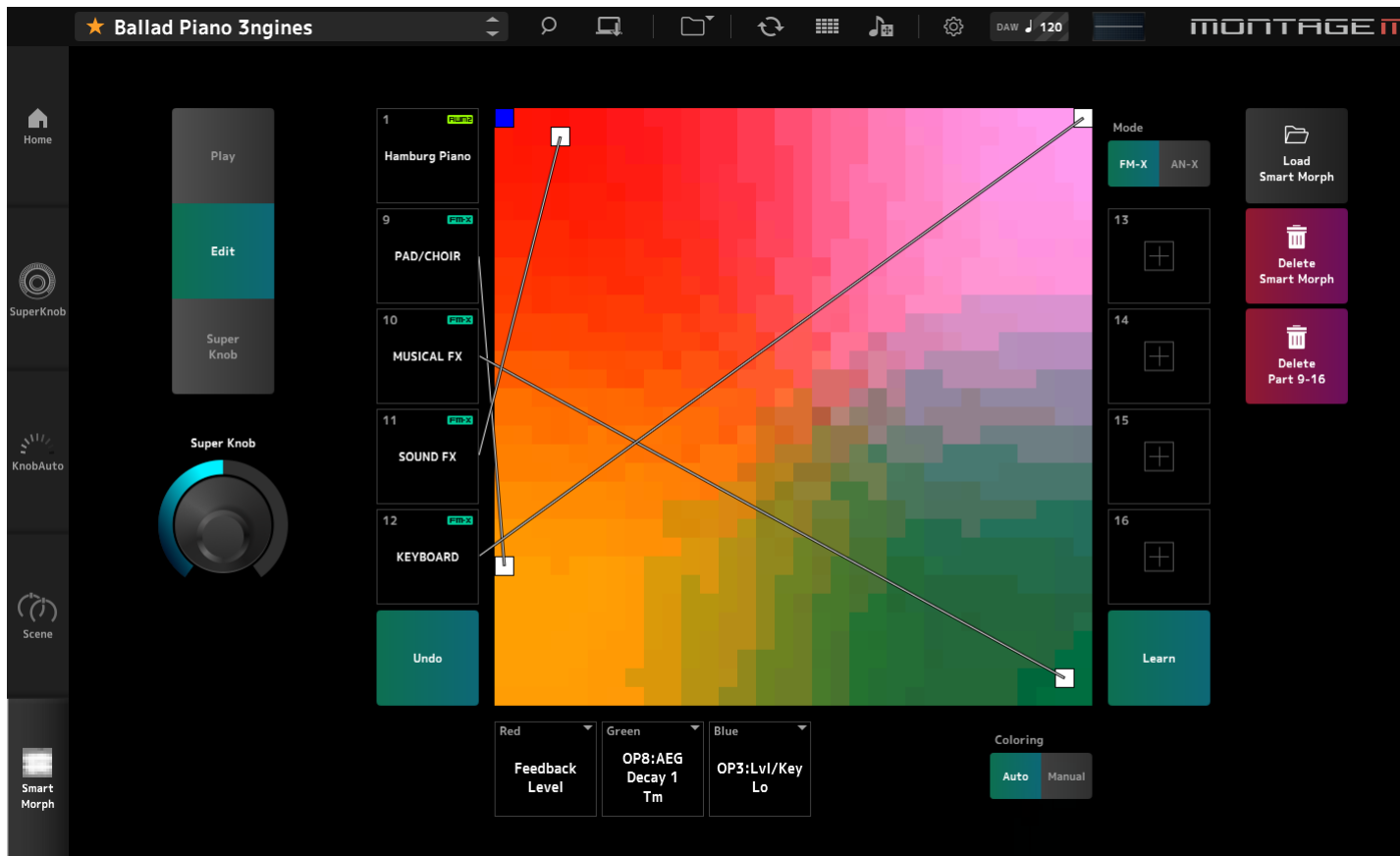


Sur l'écran *Scene*, vous pouvez enregistrer les réglages du type d'arpège, du type de séquence de mouvements et des paramètres de partie pour chacune des touches *Scene*. Reportez-vous au manuel Fonctions Détaillées du MONTAGE M ou du MODX M pour en savoir plus sur les paramètres.



Smart Morph

Cliquez pour afficher l'écran *Smart Morph*.




L'écran *Smart Morph* vous permet d'éditer les réglages Smart Morph.
Reportez-vous au manuel Fonctions Détaillées du MONTAGE M ou du MODX M pour en savoir plus sur les paramètres.

Opérations de base de l'ESP

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

Utilisation de la fonction *Category Search* pour sélectionner le contenu

Si vous souhaitez sélectionner une performance, appuyez sur la touche *Performance Category Search* de 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 autre partie à remplacer, cliquez sur *Part Name* dans le volet *Edit* pour ouvrir l'écran *Part Category Search*.
Si vous souhaitez sélectionner une partie à ajouter, cliquez  sur le bouton de la partie vide pour ouvrir l'écran *Performance Merge*.

Si vous souhaitez sélectionner une arpège, sélectionnez d'abord une partie, puis *Arpeggio* dans le menu *Quick Edit* sur le côté droit de l'écran *Home*. Cliquez sur *Name* pour ouvrir l'écran *Arpeggio Category Search*.

Si vous souhaitez sélectionner une forme d'onde, sélectionnez d'abord une partie, puis *TG and Effect* dans le menu *Quick Edit* sur le côté droit de l'écran *Home*. Cliquez sur *Waveform Name* pour ouvrir l'écran *Waveform Category Search*.

Suppression d'une partie

Cliquez avec le bouton droit sur le numéro ou le nom de la partie, puis sélectionnez *Delete* (Supprimer).

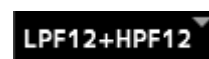
Édition des noms des performances, des parties et des boutons affectables

Vous pouvez modifier les noms des performances, des parties et des boutons affectables affichés à l'écran.

Pour modifier le nom de la performance, cliquez sur son nom avec le bouton droit pour sélectionner *Rename* et saisir un nouveau nom.
Pour modifier le nom de la partie, sélectionnez la partie et cliquez sur son numéro ou son nom avec le bouton droit, puis sélectionnez *Rename* pour saisir un nouveau nom.
Pour modifier les noms des boutons affectables, double-cliquez sur le nom sous le bouton et saisissez un nouveau nom dans la zone.

Une fois la saisie terminée, appuyez sur <Enter> (ou sur <return> pour macOS) ou déplacez le curseur en cliquant en dehors du champ 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



Avec les boutons affichés ici, faites glisser la souris vers le haut, le bas ou la gauche et la droite ou faites défiler la molette de la souris pour modifier la valeur du paramètre.

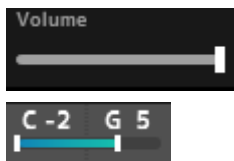
Faites glisser la souris tout en maintenant la touche <Shift> enfoncée pour activer un mode de haute précision qui vous permet de modifier la valeur par plus petits incréments.

Vous pouvez également double-cliquer sur le bouton et saisir une valeur dans la zone.

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 faites défiler la molette de la souris 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.

Vous pouvez également double-cliquer sur le curseur et saisir une valeur dans la zone.

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 (O) sur le graphique pour modifier la valeur du paramètre.

La fenêtre contextuelle du point affiche la valeur du paramètre.

Copie des réglages Échange de réglages

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur l'élément modifié, la touche de batterie, l'opérateur, l'oscillateur, l'arpège, la voie du séquenceur de mouvements, la banque Live Set ou l'emplacement Live Set, puis sélectionnez « *Copy/Exchange* » dans le menu, l'écran *Copy/Exchange* s'affiche.

Sélectionnez *Copy* ou *Exchange* ainsi que la destination, puis cliquez sur la touche en bas de l'écran pour copier ou échanger les réglages.

Enregistrement des réglages

Utilisez les opérations répertoriées ci-dessous pour sauvegarder les réglages édités dans ESP.

- Enregistrez les réglages dans l'ESP à l'aide de la fonction *Store*.
- Enregistrez les réglages dans un fichier à l'aide de la fonction *Save*.
- Envoyez les réglages au MONTAGE M ou au MODX M à l'aide de la fonction *Data Transfer* et stockez les réglages sur le MONTAGE M ou le MODX M.
- Enregistrez les réglages dans un fichier de projet de l'application DAW (uniquement pour enregistrer les données dans le tampon d'édition).

Transfert des réglages modifiés depuis l'ESP vers le MONTAGE M ou le MODX M

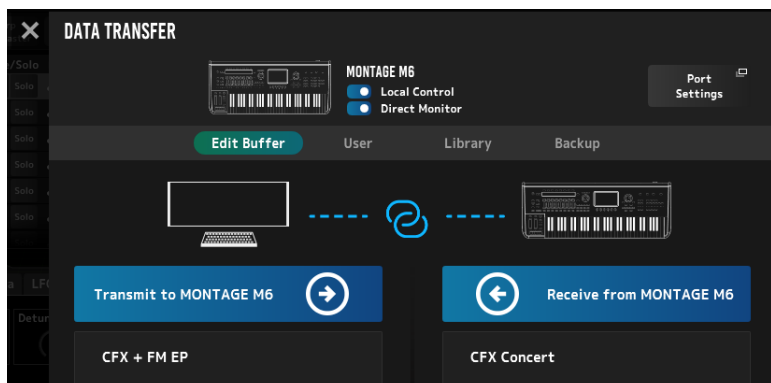
Transfert des réglages modifiés depuis le MONTAGE M ou le MODX M vers l'ESP

Pour transférer les réglages modifiés sur l'ESP vers le MONTAGE M ou le MODX M, utilisez la touche *Data Transfer* (🔄) dans la barre de navigation pour ouvrir l'écran *Data Transfer*.

Pour envoyer une performance, sélectionnez la performance souhaitée dans la liste des performances à l'aide de la fonction *Category Search*, puis sélectionnez *Edit Buffer* et cliquez sur l'icône de la flèche pour l'envoyer au MONTAGE M ou au MODX M.

Une fois le transfert du tampon d'édition terminé, appuyez sur la touche [STORE] du MONTAGE M ou du MODX M pour stocker les réglages.

Pour transférer les réglages modifiés sur le MONTAGE M ou le MODX M vers l'ESP, utilisez la touche *Data Transfer* (🔄) dans la barre de navigation pour ouvrir l'écran *Data Transfer*. Sélectionnez la performance que vous souhaitez utiliser sur le MONTAGE M ou le MODX M, puis cliquez sur l'icône de la flèche sur l'ESP pour l'envoyer vers l'ESP.



AVIS

- Le réglage en cours d'édition sur le MONTAGE M ou le MODX M sera écrasé et perdu si des données sont envoyées depuis l'ESP avant que le réglage modifié n'ait été stocké sur le MONTAGE M ou le MODX M. Vous devez d'abord stocker les réglages, si nécessaire.
- Veuillez noter que les opérations suivantes entraînent la perte des réglages édités.
 - Sortie de l'ESP pendant un transfert de données.
 - Mise hors tension du MONTAGE M ou du MODX M pendant l'envoi ou la réception de données.
 - Mise hors tension du MONTAGE M ou du MODX M sans avoir stocké les données dessus après la réception de données de tampon d'édition depuis l'ESP.

Utilisation de la fonction *MIDI Learn*


La fonction *MIDI Learn* vous permet d'affecter et de contrôler jusqu'à 128 paramètres à l'aide des messages Control Change (Changement de commande), Pitch Bend (Variation de hauteur de ton) et Aftertouch (Modification ultérieure). Cliquez avec le bouton droit sur un paramètre sur l'ESP et sélectionnez *Learn* pour ouvrir l'écran *MIDI Learn*.

Dépistage des pannes

Absence de son ? Son incorrectement émis ? En cas de problème de ce genre, vérifiez d'abord la connexion entre le MONTAGE M ou le MODX M et l'ordinateur, puis vérifiez ce qui suit.

Le son est coupé ou contient du bruit.

Essayez-vous de jouer un trop grand nombre de notes en même temps sur votre ordinateur ?

Depuis la barre de navigation, ouvrez l'écran à l'aide de la touche *Utility* () → *Settings* et réglez la polyphonie maximale pour AWM2, FM-X et AN-X.

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. Accédez à la page d'accueil pour prendre connaissance des informations les plus récentes.

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

L'ESP est-il activé ?

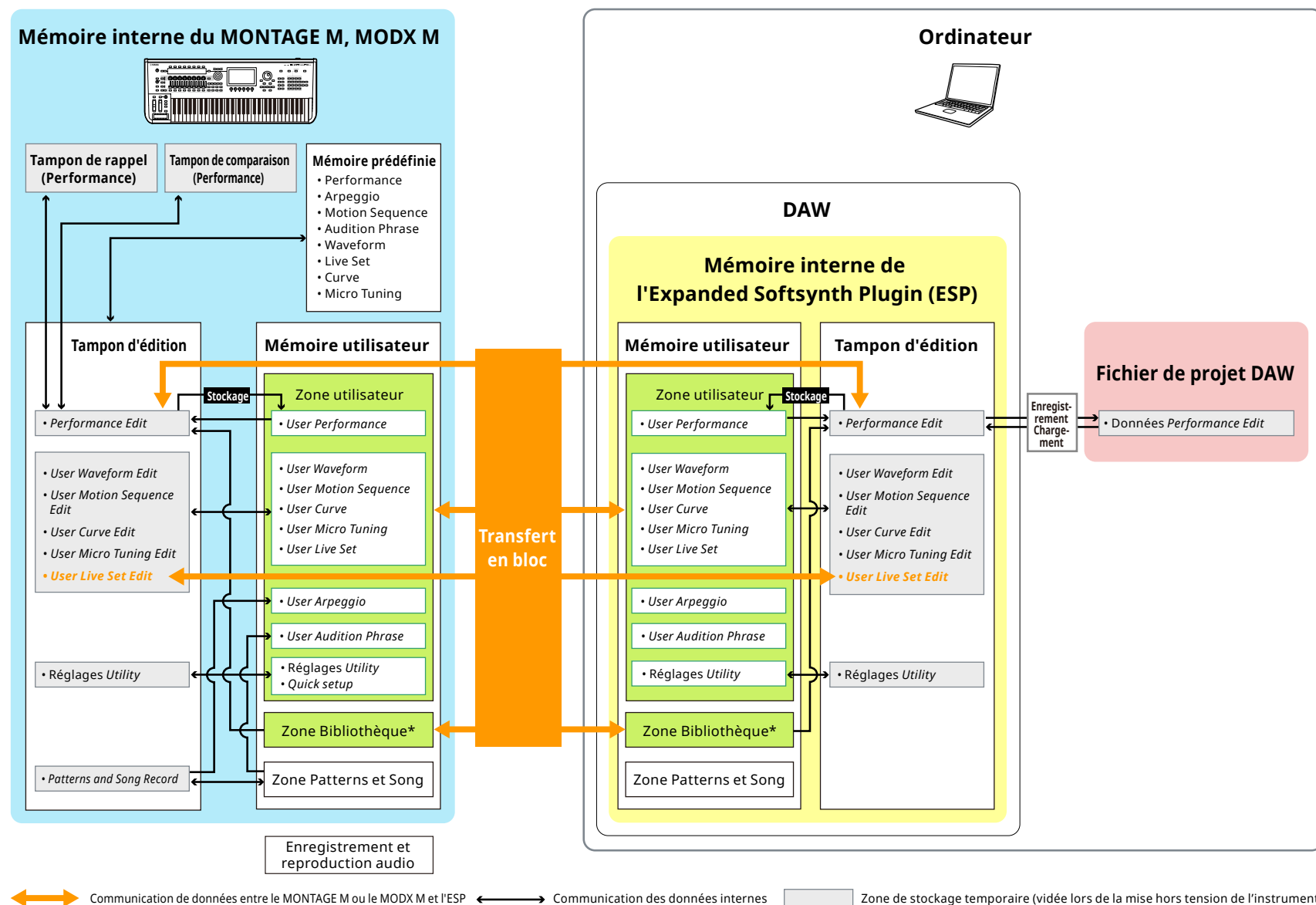
Démarrez le *Steinberg Activation Manager* et cliquez sur le bouton d'activation de *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M* ou *Expanded Softsynth Plugin for MODX M* qui figure dans la liste.

Si vous devez reconfigurer l'ESP après avoir changé d'ordinateur, reportez-vous aux informations disponibles à l'adresse URL suivante :

<https://www.steinberg.net/licensing/>

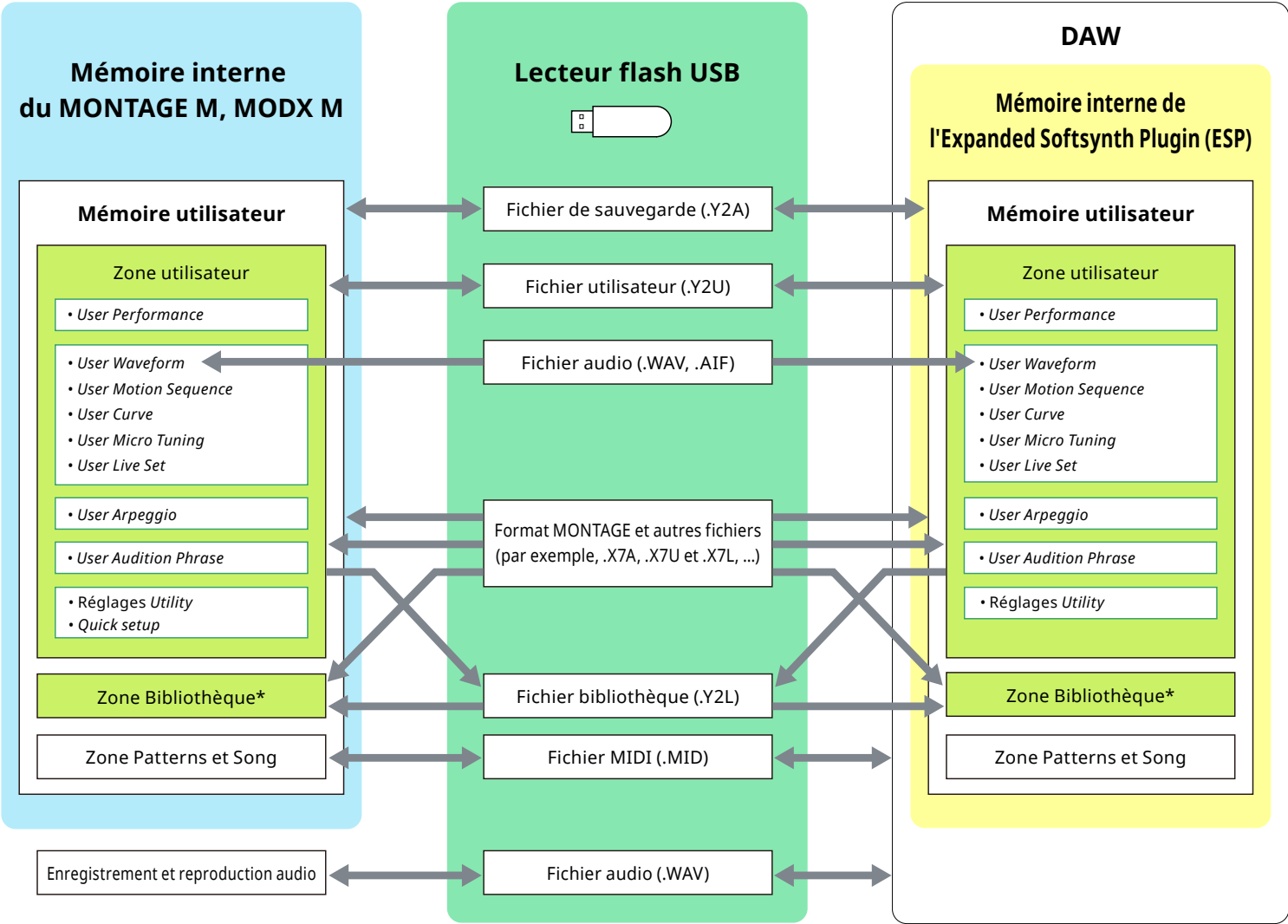
Annexe

Flux de données entre la mémoire interne de l'ESP et la mémoire interne du MONTAGE M ou du MODX M



*Identique à la zone utilisateur (à l'exclusion des réglages Utility et Quick Setup).

Flux d'enregistrement et de chargement du lecteur flash USB



*Identique à la zone utilisateur (à l'exclusion des *Utility* réglages et *Quick Setup*).