

Expanded Softsynth Plugin (ESP) per MONTAGE M

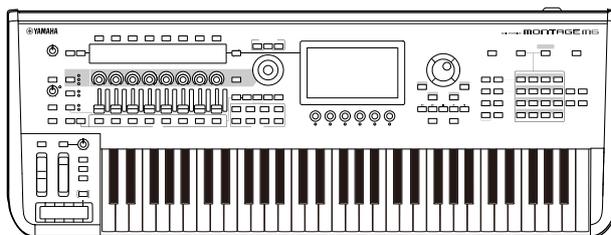
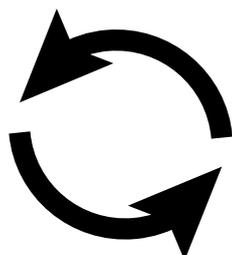
Manuale

versione 2.0

Informazioni su *Expanded Softsynth Plugin (ESP)*

Expanded Softsynth Plugin (ESP) per MONTAGE M è un sintetizzatore software dotato dello stesso motore del suono dell'hardware di MONTAGE M.

Questo plug-in software è sincronizzato con l'hardware di MONTAGE M, pertanto gli stessi suoni di questo sintetizzatore possono essere integrati perfettamente nella propria produzione musicale (dove il software è più adatto per DAW) e nelle performance dal vivo (dove lo strumento reale viene utilizzato sul palco). È possibile utilizzare gli stessi suoni di MONTAGE M in base alle preferenze personali e alle applicazioni specifiche.



Sommario

AVVISO	2
Informazioni	2
Notazione utilizzata nel documento	3
Prerequisiti	3
Flusso di dati	4
Controlli e funzioni	5
Operazioni di base di ESP	15
Risoluzione dei problemi	18
Appendice	19

AVVISO

Attenersi agli avvisi riportati di seguito per evitare malfunzionamenti/danni del dispositivo, danneggiamento dei dati o di altri oggetti.

■ Salvataggio dei dati

Tenere presente che quando si caricano le impostazioni, tutte quelle esistenti sullo strumento verranno sovrascritte e perse. È possibile salvare le impostazioni in un file di progetto sul software DAW o trasferirle e memorizzarle sull'hardware di MONTAGE M. Per evitare perdite di dati impreviste, si consiglia di salvare i backup su un dispositivo di memorizzazione separato.

Informazioni

■ Informazioni sui copyright

Il copyright del "contenuto"*1 installato in questo prodotto appartiene a Yamaha Corporation o al relativo detentore del copyright. Ad eccezione di quanto consentito dalle leggi sul copyright e da altre leggi pertinenti, come la copia per uso personale, è vietato "riprodurre o deviare"*2 senza l'autorizzazione del detentore del copyright. Quando si utilizza il contenuto, consultare un esperto di copyright.

Se si crea musica o ci si esibisce con i contenuti attraverso l'uso originale del prodotto e successivamente li si registra e distribuisce, l'autorizzazione di Yamaha Corporation non è richiesta indipendentemente dal fatto che il metodo di distribuzione sia a pagamento o gratuito.

*1: La parola "contenuto" include programmi, dati audio, dati di stili di accompagnamento, dati MIDI, dati di waveform o forma d'onda, dati di registrazioni vocali, spartiti, dati di partiture e così via.

*2: La frase "riprodurre o deviare" include l'estrazione del contenuto stesso in questo prodotto o la registrazione e la distribuzione senza modifiche in un modo simile.

Fatta eccezione per l'uso personale, è severamente vietata la copia dei dati musicali commercialmente disponibili compresi, tra gli altri, i dati MIDI e/o i dati audio.

■ Tutela del copyright

• Non utilizzare questo prodotto per scopi che possano violare i diritti di terzi, inclusi i copyright, come stabilito dalla legge in ogni Paese o regione.

• Yamaha non si assume alcuna responsabilità per eventuali violazioni dei diritti di terzi che potrebbero verificarsi a seguito dell'utilizzo di questo prodotto.

■ Informazioni sul presente manuale

• Le illustrazioni e le schermate presenti in questo manuale vengono fornite esclusivamente a scopo descrittivo.

• Se non diversamente specificato, le illustrazioni e le schermate contenute in questo manuale si basano sul modello MONTAGE M6 (in lingua inglese).

• Windows è un marchio registrato di Microsoft(R) Corporation negli Stati Uniti e in altri Paesi.

• macOS è un marchio di Apple Inc., registrato negli Stati Uniti e in altri Paesi.

• Le denominazioni sociali e i nomi dei prodotti riportati nel manuale sono marchi o marchi registrati delle rispettive società.

• Il software potrebbe essere modificato e aggiornato senza preavviso.

Yamaha declina qualsiasi responsabilità per i danni derivanti da un utilizzo non corretto o dalle modifiche apportate al prodotto, nonché per la perdita o la distruzione di dati.

Notazione utilizzata nel documento

Nome modello

In questo documento, viene fatto collettivamente riferimento ai modelli MONTAGE M6, MONTAGE M7 e MONTAGE M8x come "MONTAGE M".

Altri

Indicazione	Descrizione
AVVISO	Indica che potrebbero verificarsi malfunzionamenti, guasti o perdite di dati.
NOTA	Fornisce ulteriori spiegazioni sulla funzionalità.

I termini racchiusi tra parentesi quadre [] indicano i nomi stampati sui pannelli dell'hardware di MONTAGE M, mentre i termini racchiusi tra parentesi angolari < > indicano i tasti della tastiera del computer.

Prerequisiti

Questo manuale presuppone che il lettore abbia sufficiente familiarità con le operazioni di base di Windows o macOS. In caso contrario, per ulteriori informazioni consultare la documentazione fornita con Windows o macOS. Altri prerequisiti per l'utilizzo di ESP sono elencati di seguito.

Uso di un computer che soddisfi i requisiti per ESP

Per ulteriori informazioni, accedere alla pagina di benvenuto di MONTAGE M dall'opuscolo *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* incluso con MONTAGE M.

Per informazioni su come utilizzare DAW, consultare il manuale fornito con il software in uso.

Installazione e attivazione corrette di ESP

Per ulteriori informazioni, accedere alla pagina di benvenuto di MONTAGE M dall'opuscolo *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* incluso con MONTAGE M.

Aggiornamento del firmware sull'hardware di MONTAGE M

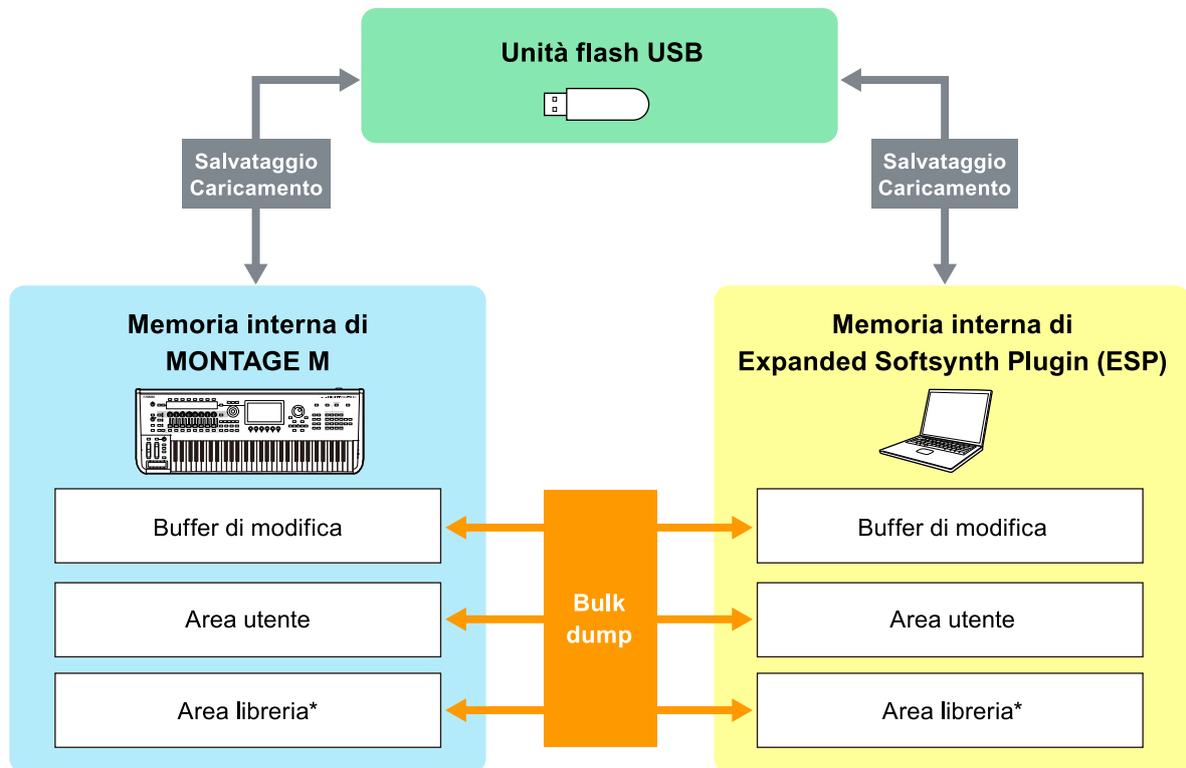
È richiesto il firmware che supporta ESP. Per ulteriori informazioni sul firmware, accedere alla pagina di benvenuto MONTAGE M dall'opuscolo *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* incluso con MONTAGE M.

Collegamento corretto del cavo e impostazioni Utility sull'hardware di MONTAGE M

Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla Guida rapida e al Manuale operativo di MONTAGE M.

Flusso di dati

È possibile inviare e ricevere dati tra l'ESP e l'hardware di MONTAGE M, nonché salvare e caricare dati utilizzando un'unità flash USB.



*Come l'Area utente (escluse *Utility Settings* e *Quick Setup*).

NOTA

Per ulteriori informazioni sul flusso di dati, vedere Appendice (pagina 19).

AVVISO

Se si prova ad accedere all'ESP da più istanze di DAW contemporaneamente, i dati utente come *User Waveform* e *User Performance* salvati sul computer potrebbero essere danneggiati.

Controlli e funzioni

Elementi nella schermata

La schermata contiene una barra di navigazione (A) e un riquadro *Edit* (B).



Barra di navigazione (A)



	Icona		Descrizione
1		Preferito	Fare clic per attivare/disattivare il contrassegno del preferito. Viene visualizzata un'icona a forma di stella (☆) quando il contrassegno del preferito è impostato sulla performance corrente.
2		Nome della performance	Viene visualizzato il nome della performance corrente. Facendo clic sul nome della performance si richiama la schermata <i>Performance Category Search</i> . È possibile rinominare il nome della performance facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome e quindi selezionando <i>Rename</i> .
3		Pulsante <i>Performance</i> INC/DEC	Consente di aumentare o diminuire la selezione delle performance.
4		Pulsante <i>Performance Category Search</i>	Viene visualizzata la schermata <i>Performance Category Search</i> . È possibile utilizzare la funzione di ricerca per categoria per trovare la performance desiderata. Aggiungere il contrassegno del preferito (☆) alla performance.
5		Pulsante <i>Store</i>	Viene visualizzata la schermata <i>Store</i> . La performance dell'utente può essere salvata nell'ESP.
6		Pulsante <i>Load/Save</i>	<p>Load:</p> <p>Viene visualizzata la schermata <i>Load</i>. Di seguito sono indicati i file che è possibile caricare nell'ESP da un'unità flash USB.</p> <ul style="list-style-type: none"> • File della libreria (.Y2L) • File utente (.Y2U) • File di backup (.Y2A) • Formati di file utilizzati per i modelli precedenti <ul style="list-style-type: none"> - 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) <p>NOTA</p> <p>Se si desidera caricare singoli dati della performance da un file della libreria o da un file utente, fare clic con il pulsante destro del mouse sul file della libreria o sul file utente e selezionare <i>Load Performance</i>.</p> <p>Save:</p> <p>Viene visualizzata la schermata <i>Save</i>. I file seguenti inclusi nell'ESP possono essere salvati su un computer o un'unità flash USB.</p> <ul style="list-style-type: none"> • File della libreria (.Y2L) • File utente (.Y2U) • File di backup (.Y2A)

1

2

3

4

5

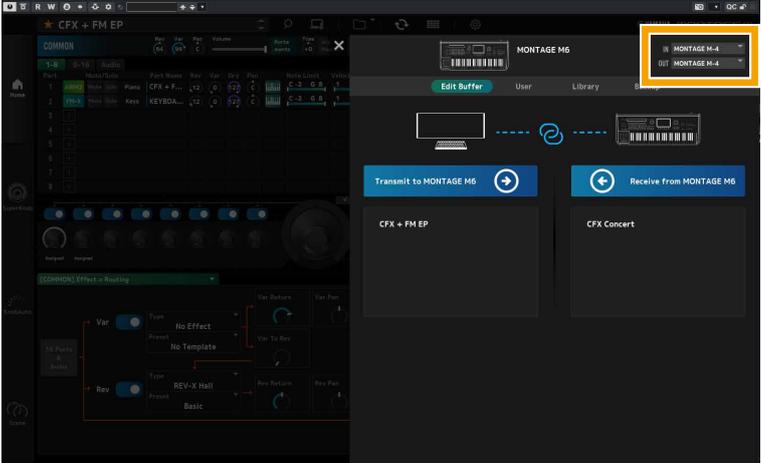
6

7

8

9



	Icona		Descrizione
7		Pulsante <i>Data Transfer</i>	<p>Viene visualizzata la schermata <i>Data Transfer</i>. È possibile inviare e ricevere dati tra l'ESP e l'hardware di MONTAGE M.</p> <p>È necessario impostare MONTAGE M Port 4 su IN e OUT prima di trasferire i dati.</p> <p>In Windows: Deselezionare "MONTAGE M Port 4" dalle impostazioni della porta di ingresso nell'impostazione della porta MIDI di DAW.</p> <p>Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di DAW.</p>  <p>Edit Buffer: Per inviare e ricevere dati del buffer di modifica.</p> <p>User: Per inviare e ricevere dati archiviati nell'area utente.</p> <p>Library: Per inviare e ricevere singoli file della libreria.</p> <p>Backup: Per inviare e ricevere i file di backup.</p>
8		Pulsante <i>Live Set Edit</i>	<p>Viene visualizzata la schermata <i>Live Set Edit</i>. Consente di modificare un <i>Live Set</i>. È possibile inviare e ricevere <i>User Live Sets</i> collegandosi all'hardware di MONTAGE M. Prima di eseguire queste operazioni, sincronizzare tutti i dati con l'hardware di MONTAGE M dalla schermata <i>Data Transfer</i> utilizzando la funzione di file di backup.</p>



CFX + FM EP

YAMAHA MONTAGE M

Icona		Descrizione								
9	 Pulsante <i>Utility</i>	<p>Viene visualizzata la schermata <i>Utility</i>.</p> <p>Settings: È possibile modificare le dimensioni della schermata o il numero massimo di polifonia.</p> <p>UI window size: È possibile modificare le dimensioni della schermata. Impostazioni: modalità grande (predefinita) 1440 × 870, modalità piccola 1000 × 604</p> <p>Buffering size: Per migliorare la velocità di generazione del suono, ESP può utilizzare il buffering per caricare le forme d'onda. Quando questo parametro è impostato su 0, tutte le forme d'onda verranno cancellate ogni volta che si modifica la performance. Impostazioni: 0, 128MB, 256MB, 512MB, 1GB, 2GB, 3GB, 4GB (predefinito), 5GB, 6GB, 7GB, 8GB</p> <p>AWM2 Poly, FM-X Poly, AN-X Poly: Consente di impostare la polifonia massima per AWM2, FM-X e AN-X.</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th></th> <th>polifonia massima</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AWM2</td> <td>128 (sia forme d'onda stereo che mono)</td> </tr> <tr> <td>FM-X</td> <td>128</td> </tr> <tr> <td>AN-X</td> <td>16</td> </tr> </tbody> </table> <p>Data Utility: Consente di gestire i file e i dati nella memoria utente. I tipi di contenuto nella memoria utente vengono visualizzati come cartelle e, facendo clic su una di queste, è possibile espanderla. Selezionare ciascun contenuto e fare clic con il pulsante destro del mouse per selezionare <i>Rename</i>, <i>Delete</i>, <i>Overwrite</i>.</p> <p>NOTA Fare clic sul pulsante <i>Optimize</i> () in <i>Waveform</i> per ottimizzare l'area di memorizzazione User Waveform.</p> <p>Legal Notices: Vengono mostrati contenuti come i copyright.</p>		polifonia massima	AWM2	128 (sia forme d'onda stereo che mono)	FM-X	128	AN-X	16
	polifonia massima									
AWM2	128 (sia forme d'onda stereo che mono)									
FM-X	128									
AN-X	16									

Riquadro *Edit* (B)

Nel riquadro *Edit* è possibile passare tra le schermate di modifica selezionando ciascuna voce in alto a sinistra della schermata.

- Selezionare COMMON → schermata *Common Edit*
- Selezionare il numero della parte → schermata *Part Edit* per la parte selezionata.
- Selezionare *Audio* schermata → schermata *Audio Edit*

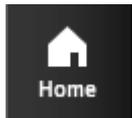


NOTA

Per utilizzare AUDIO IN è necessario creare una traccia audio in DAW e collegare l'uscita all'ESP. Per informazioni dettagliate, fare riferimento al manuale di istruzioni di DAW.

Facendo clic sull'icona del menu a sinistra del riquadro *Edit* si passa alla schermata del riquadro *Edit*.

Home



Fare clic per visualizzare la schermata *Home*.



La sezione superiore della schermata *Home* (a) viene chiamata *Quick Edit* mentre quella inferiore (b) viene chiamata *Detail Edit*.

Quick Edit

Facendo clic sul pulsante  sul lato destro della schermata viene visualizzato il menu per passare al display dei parametri corrispondenti.

Common Edit / Audio Edit

- *TG and Effect*: schermata di impostazione di suoni ed effetti
- *Arpeggio*: schermata di impostazione di *Arpeggio*
- *Knob Auto*: schermata *Knob Auto*

Part Edit

- *TG and Effect*: schermata di impostazione di suoni ed effetti
- *Arpeggio*: schermata di impostazione di *Arpeggio*
- *Motion Seq*: schermata di impostazione di *Motion Sequence*

Detail Edit

La barra nella parte superiore di *Detail Edit* consente di passare tra i parametri che influenzano l'intera performance o una parte. I parametri che possono essere regolati variano a seconda della parte selezionata. Per informazioni, consultare il Manuale operativo dei parametri.

NOTA

Alcuni parametri mostrati in Quick Edit o Detail Edit hanno un pulsante di salto (↩).



Quando si fa clic sul pulsante di salto visualizzato in *Quick Edit*, la schermata dei dettagli del parametro corrispondente viene visualizzata in *Detail Edit*.

Quando si fa clic sul pulsante di salto visualizzato in *Detail Edit*, la schermata dei dettagli del parametro corrispondente viene visualizzata sovrapposta nella parte superiore di *Quick Edit*.

Super Knob



Fare clic per visualizzare la schermata *Super Knob*.

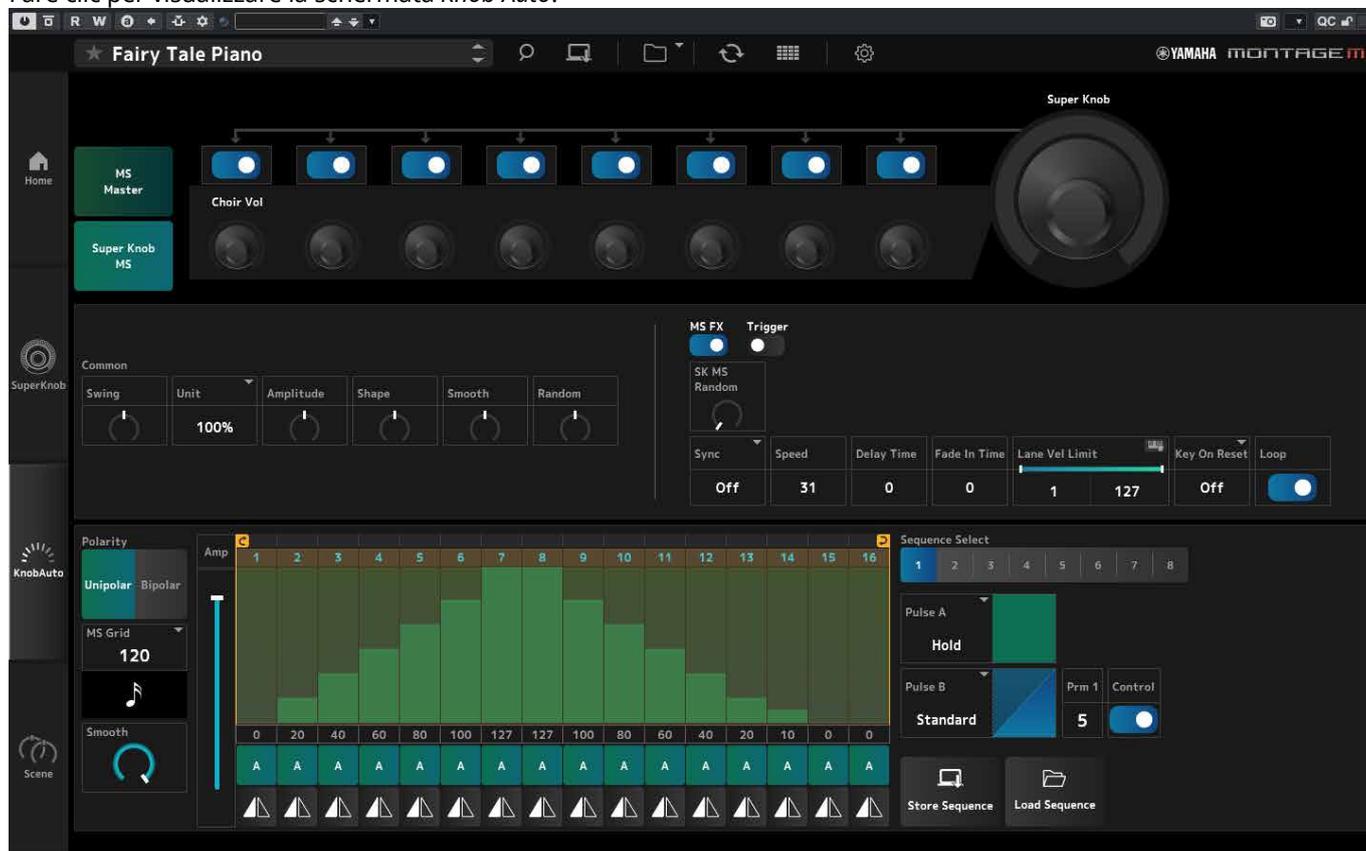
0	1023	0	0	0	0	0	0
200	0	0	0	512	300	512	512
291	0	1023	1023	1023	1023	1023	1023

Nella schermata *Super Knob* è possibile impostare i valori per il controllo della *Super Knob*. Per informazioni, consultare il Manuale operativo dei parametri.

Knob Auto



Fare clic per visualizzare la schermata *Knob Auto*.

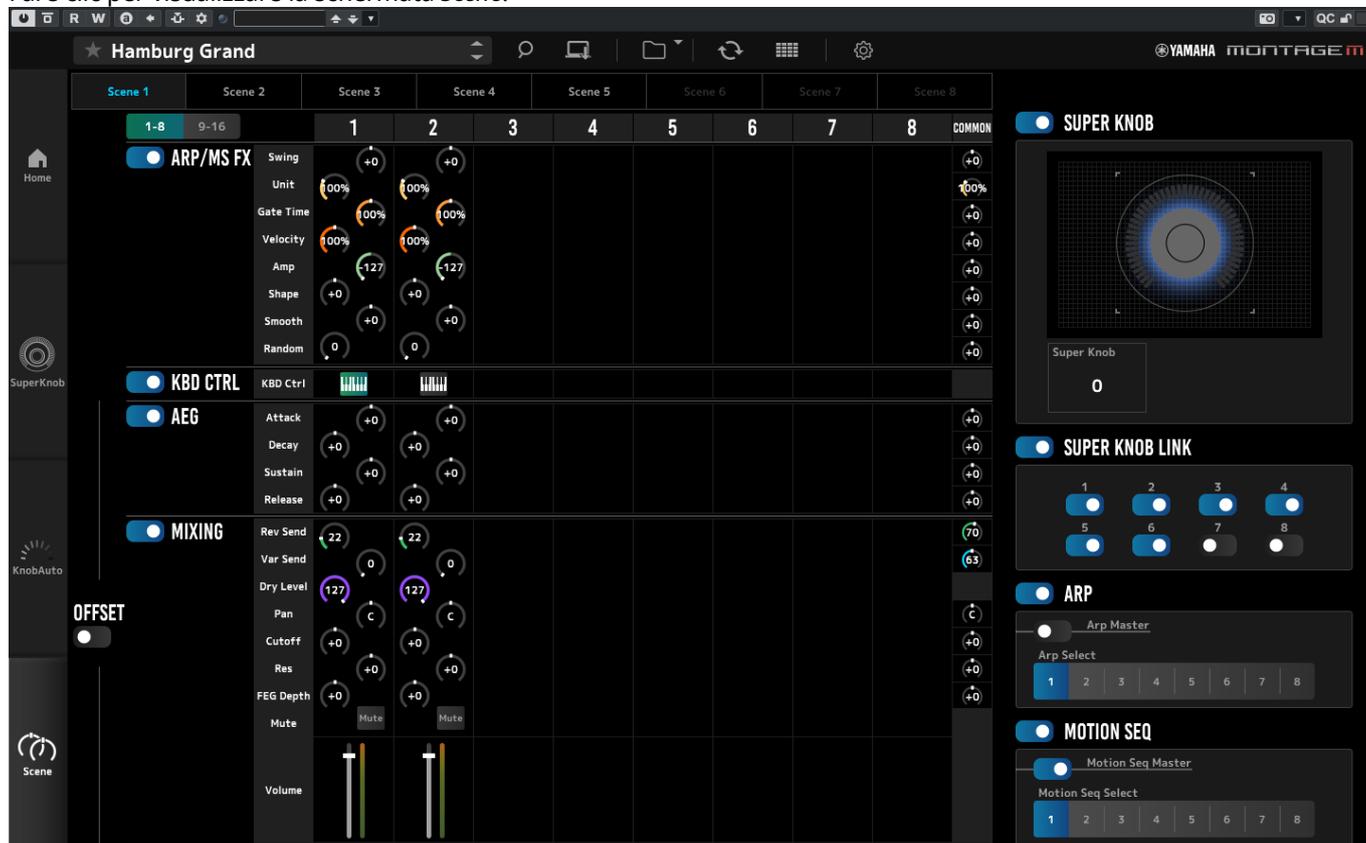


Nella schermata *Knob Auto* è possibile impostare il sequencer di movimenti per *Super Knob* (*Super Knob Motion Sequencer*). Per informazioni, consultare il Manuale operativo dei parametri.

Scene



Fare clic per visualizzare la schermata *Scene*.



Nella schermata *Scene* è possibile registrare le impostazioni per il tipo di arpeggio, il tipo di sequenza di movimenti e i parametri della parte su ciascuno dei pulsanti *Scene*. Per informazioni, consultare il Manuale operativo dei parametri.

Operazioni di base di ESP

In questa sezione vengono illustrate le operazioni di base di ESP.

Uso della funzione Category Search

Se si desidera selezionare una performance, premere il pulsante *Performance Category Search* sulla barra di navigazione per aprire la schermata *Performance Category Search*. In alternativa, è possibile utilizzare i pulsanti *Performance INC/DEC* per selezionare una performance per volta.

Se si desidera selezionare una parte, fare clic su Part Name nel riquadro *Edit* per aprire la schermata *Part Category Search*.

Se si desidera selezionare una parte da aggiungere, fare clic sul pulsante  per aprire la schermata *Performance Merge*.

Se si desidera selezionare un arpeggio, scegliere *Arpeggio* nel menu sul lato destro della schermata HOME. Fare clic su *Name* per aprire la schermata *Arpeggio Category Search*.

Se si desidera selezionare una forma d'onda, scegliere *TG and Effect* nel menu sul lato destro della schermata HOME. Fare clic su *Waveform Name* per aprire la schermata *Waveform Category Search*.

Aggiunta di una parte

Per aggiungere una parte, fare clic sul pulsante  per aprire la schermata *Performance Merge*.

Eliminazione di una parte

Per eliminare una parte, fare clic con il pulsante destro del mouse sul numero della parte o sul nome della parte scelta, quindi selezionare *Delete*.

Modifica dei nomi delle performance e delle parti

È possibile modificare i nomi delle performance e delle parti visualizzate sullo schermo.

Per modificare il nome della performance, fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome della performance per selezionare *Rename* per inserire un nuovo nome.

Per modificare il nome della parte, selezionare una parte e fare clic con il pulsante destro del mouse sul numero della parte o sul nome della parte, quindi selezionare *Rename* per inserire un nuovo nome.

Una volta terminato l'inserimento, è possibile premere <Enter> (o <return> per macOS) o spostare il cursore su un parametro diverso per confermare la modifica.

Selezione di un valore dall'elenco



Fare clic sulla casella del parametro e selezionare un valore dall'elenco.

Fare clic su un valore o spostare il cursore sul valore, quindi premere <Enter> (o <return> per macOS) per confermare la selezione.

Uso di una manopola per modificare il valore



Con le manopole mostrate qui, trascinando il mouse verso l'alto o il basso o facendo doppio clic su di essa si modifica il valore del parametro.

Trascinando il mouse tenendo premuto <Shift> si abilita una modalità ad alta precisione che consente di modificare il valore con incrementi più piccoli.

In Windows, è possibile ripristinare il valore predefinito facendo clic sulla manopola mentre si tiene premuto <Ctrl>. In macOS, è possibile ripristinare il valore predefinito facendo clic sulla manopola mentre si tiene premuto <Command>.

Modifica del valore mediante gli slider



Con gli slider mostrati qui, trascinando il quadrato bianco o facendo doppio clic su di esso si modifica il valore del parametro.

Trascinando il mouse tenendo premuto <Shift> si abilita una modalità ad alta precisione che consente di modificare il valore con incrementi più piccoli.

In Windows, è possibile ripristinare il valore predefinito facendo clic sullo slider mentre si tiene premuto <Ctrl>. In macOS, è possibile ripristinare il valore predefinito facendo clic sullo slider mentre si tiene premuto <Command>.

Modifica del valore dal grafico



È possibile trascinare il punto (○) sul grafico per modificare direttamente il valore del parametro.

Salvataggio delle impostazioni

Salvare le impostazioni modificate in ESP come file di progetto in DAW. È anche possibile salvare le impostazioni modificate in ESP nella procedura di memorizzazione.

Trasferimento di impostazioni modificate da ESP all'hardware di MONTAGE M

Trasferimento di impostazioni modificate dall'hardware di MONTAGE M a ESP

Per trasferire le impostazioni modificate su ESP all'hardware di MONTAGE M, utilizzare il pulsante *Data Transfer* () sulla barra di navigazione per aprire la schermata *Data Transfer*. Successivamente selezionare la performance che si desidera inviare dall'elenco di performance sul computer e fare clic sull'icona della freccia per inviarla all'hardware di MONTAGE M.

Per trasferire i dati del buffer di modifica, premere il pulsante [STORE] sull'hardware di MONTAGE M per salvare le impostazioni dopo l'invio.

Per trasferire le impostazioni modificate sull'hardware di MONTAGE M a ESP, utilizzare il pulsante *Data Transfer* () sulla barra di navigazione per aprire la schermata *Data Transfer*. Dalla schermata su ESP selezionare le impostazioni che si desidera inviare dall'hardware di MONTAGE M e fare clic sull'icona della freccia per inviare le impostazioni a ESP.

AVVISO

- Se si ricevono dati dall'ESP durante la modifica con MONTAGE M sull'hardware, le impostazioni in corso di modifica verranno sovrascritte e perse. È necessario memorizzare i dati come necessario e salvare le impostazioni modificate.
- Si noti che le seguenti operazioni causano la perdita delle impostazioni modificate.
 - Uscita dall'ESP durante la trasmissione e la ricezione di dati.
 - Spegnimento dell'hardware di MONTAGE M durante l'invio o la ricezione di dati.
 - Invio di dati del buffer di modifica all'hardware di MONTAGE M e spegnimento dell'unità senza memorizzare dei dati nell'hardware di MONTAGE M.

Risoluzione dei problemi

Se non viene emesso alcun suono o il suono emesso non è di buona qualità, controllare i punti riportati di seguito prima di concludere che il collegamento tra l'hardware di MONTAGE M e il computer presenti dei problemi.

L'audio è interrotto o presenta rumore

Si sta cercando di suonare troppe note contemporaneamente dal computer?

Nella barra di navigazione selezionare dal pulsante *Utility* () → regolare la polifonia massima di ciascuna sorgente sonora in *Settings*.

Il buffer audio è troppo piccolo?

Consultare il manuale di DAW.

Le condizioni operative sono adeguate?

Verificare le condizioni operative. Le informazioni più recenti sono disponibili nella pagina di benvenuto di MONTAGE M.

All'avvio di ESP viene visualizzato il messaggio "No License Found".

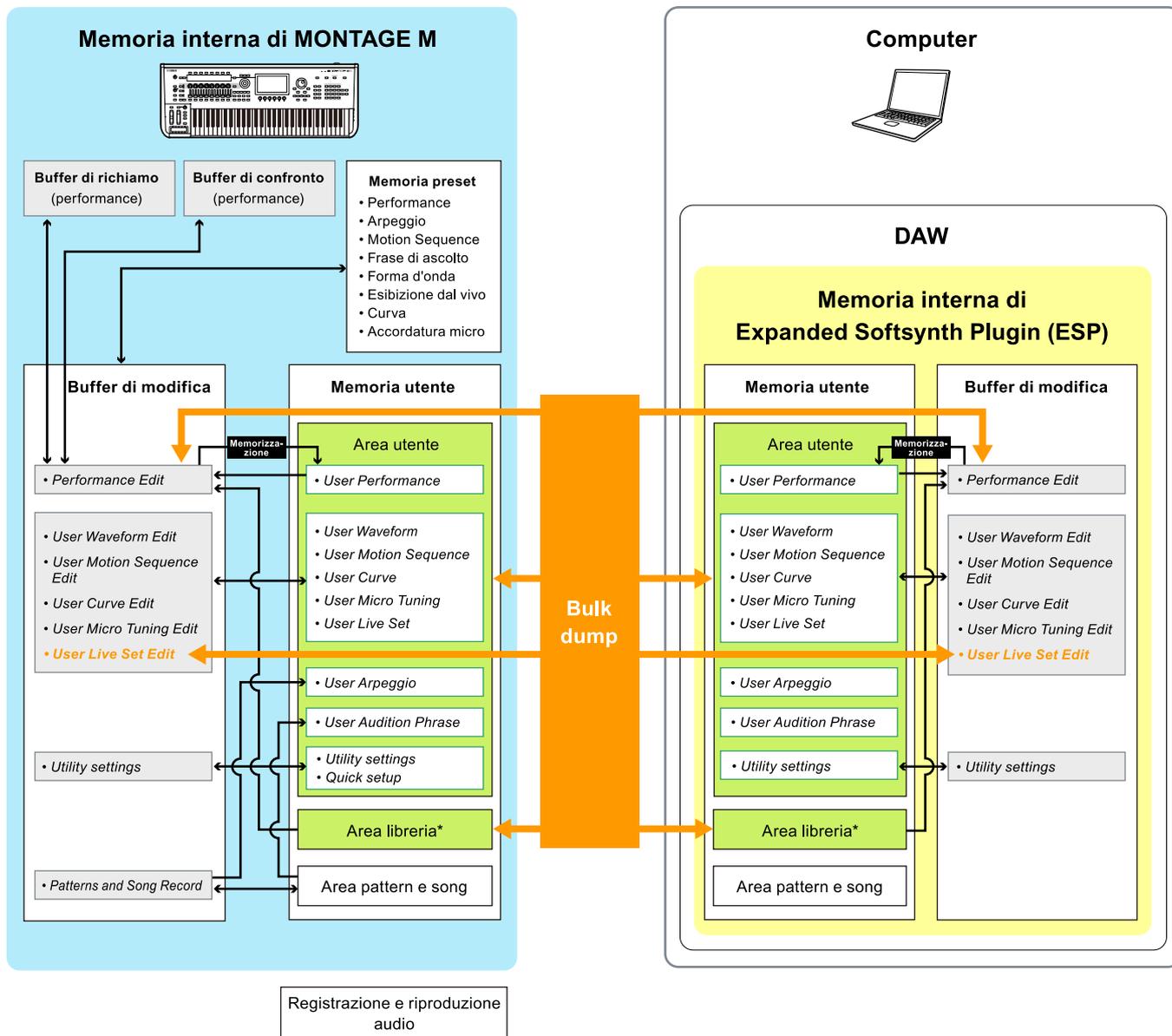
ESP è attivato?

Avviare Steinberg Activation Manager e fare clic sul pulsante di attivazione per *Expanded Softsynth Plugin* per MONTAGE M mostrato nell'elenco.

Quando è necessario configurare ESP dopo il rinnovo del computer, fare riferimento alle informazioni al seguente URL.
<https://www.steinberg.net/licensing/>

Appendice

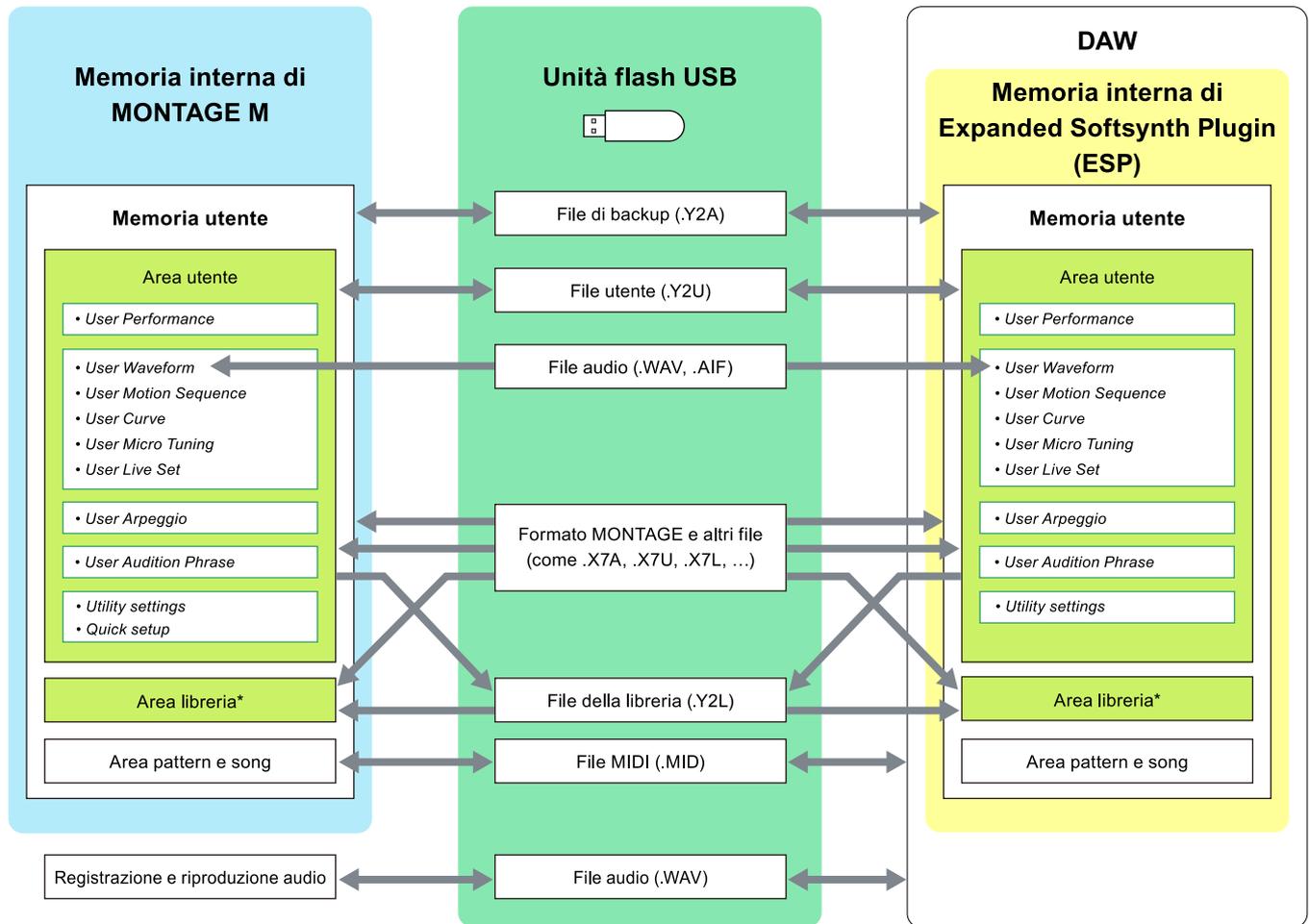
Flusso di dati tra la memoria interna di ESP e la memoria interna dell'hardware di MONTAGE M



- ↔ Scambio di dati tra MONTAGE M ed ESP
- ↔ Scambio di dati interni
- Area di memoria temporanea (vuota a strumento spento)

*Come l'Area utente (escluse *Utility Settings* e *Quick Setup*).

Salvataggio e caricamento sull'unità flash USB



*Come l'Area utente (escluse *Utility Settings* e *Quick Setup*).