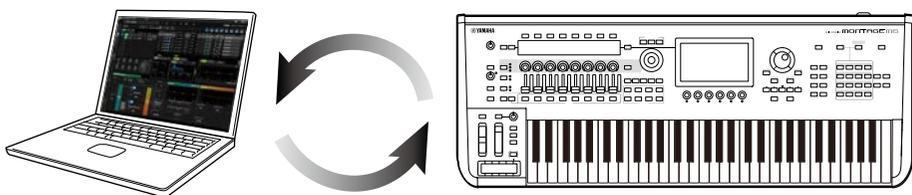


Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M Manuale V3.0

Cos'è Expanded Softsynth Plugin (ESP)?

Expanded Softsynth Plugin (ESP) for 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
Information	2
Notazione in questo documento	2
Prerequisiti	3
Flusso dati	4
Controlli e funzioni	5
Operazioni di base dell'ESP	16
Risoluzione dei problemi	19
Appendice	20

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 sull'ESP, sull'hardware MONTAGE M o su un file di progetto sul software DAW. Per evitare perdite impreviste di dati, consigliamo di salvare i backup su un dispositivo di memorizzazione a parte.

Information

■ Informazioni sui diritti d'autore

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 in materia 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: Il termine "contenuto" comprende un programma per computer, dati audio, dati di stile di accompagnamento, dati MIDI, dati di forma d'onda, dati di registrazione vocale, spartiti musicali e dati di partiture, ecc.

*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 diritto d'autore

- Non utilizzare questo prodotto per scopi che possano violare i diritti di terze parti, compresi i diritti d'autore, come stabilito dalla legge in ciascun paese o regione.
- Yamaha non si assume alcuna responsabilità per eventuali violazioni di diritti di terzi che potrebbero verificarsi a seguito dell'utilizzo di questo prodotto.

■ Informazioni sul presente manuale

- Le illustrazioni e le schermate mostrate nel presente manuale hanno solo scopo didattico.
- 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® Corporation negli Stati Uniti d'America e in altri paesi.
- macOS è un marchio di Apple Inc., registrato negli Stati Uniti e in altri Paesi.
- I nomi delle aziende e dei prodotti riportati in questo manuale sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.
- 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 in questo 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 maggiori dettagli, accedere alla pagina di benvenuto di MONTAGE M dal *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* opuscolo incluso con l'hardware MONTAGE M.

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

Installazione e attivazione corrette di ESP

Per maggiori dettagli, accedere alla pagina di benvenuto di MONTAGE M dal *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* opuscolo incluso con l'hardware MONTAGE M.

Aggiornamento del firmware sull'hardware di MONTAGE M

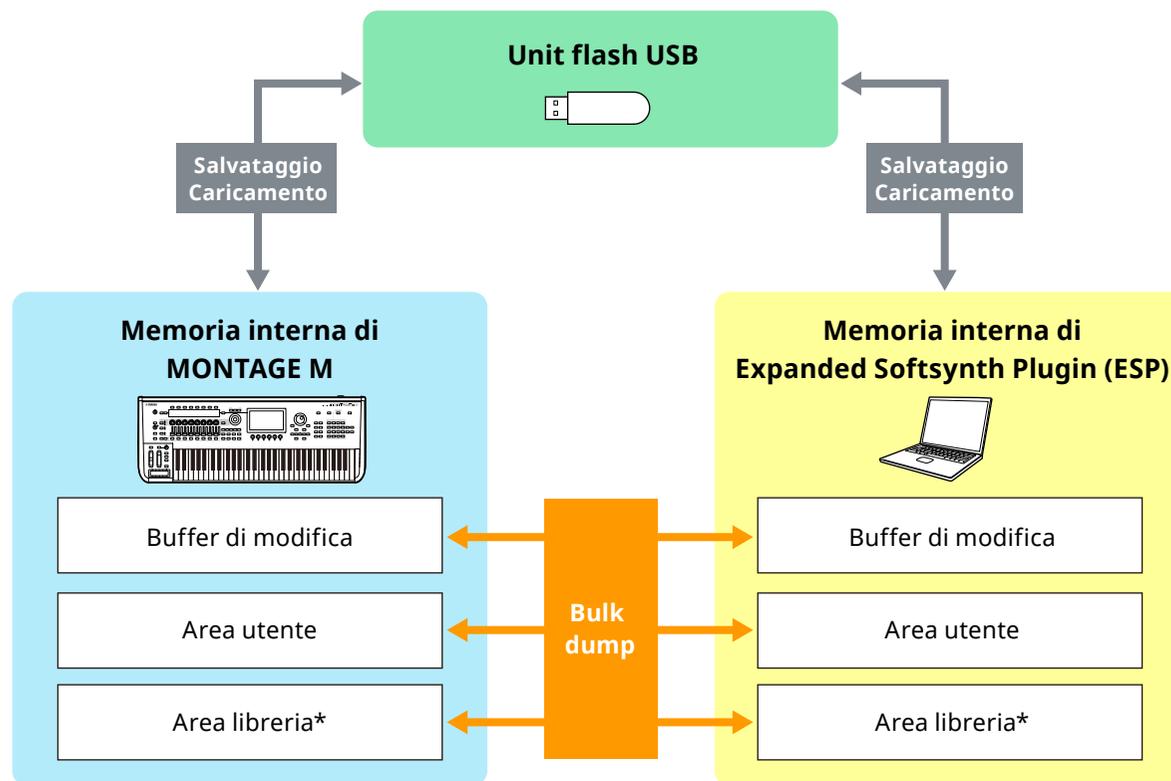
È richiesto il firmware che supporta ESP. Per ulteriori informazioni sul firmware, accedere alla pagina di benvenuto di MONTAGE M dal *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* opuscolo incluso con MONTAGE M.

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

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

Flusso dati

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



* Uguale all'area utente (escluse *Utility* Impostazioni e *Quick Setup*).

NOTA

Per ulteriori informazioni sul flusso di dati, vedere "Appendice" (pagina 20).

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

Lo schermo contiene una **barra di navigazione** (A) e un **riquadro Edit** (B).



Barra di navigazione (A)



1 Preferito

Fare clic per attivare/disattivare il contrassegno del preferito.
Viene visualizzata un'icona a forma di stella arancione (★) quando il contrassegno del preferito è impostato sulla performance corrente.

2 Nome della performance

Viene visualizzato il nome della performance corrente.
Cliccando sul nome della Performance si richiama la schermata *Performance Category Search*.
È possibile rinominare il nome della performance facendo clic con il pulsante destro del mouse sul nome e quindi selezionando *Rename*.

3 Pulsante *Performance INC/DEC*

Consente di aumentare o diminuire la selezione delle performance.

4 Pulsante *Performance Category Search*

Viene visualizzata la schermata *Performance Category Search*.
È possibile utilizzare la funzione *Category Search* per trovare la Performance desiderata.
Aggiungere il contrassegno del preferito (★) alla performance.

5 Pulsante *Store*

Viene visualizzata la schermata *Store*.
La performance dell'utente può essere salvata nell'ESP.

6 Pulsante *Load/Save*

Load

Viene visualizzata la schermata *Load*.
Di seguito sono indicati i file che è possibile caricare nell'ESP dal computer o da un'unità flash USB.

- File della libreria (.Y2L)
- File utente (.Y2U)
- File di backup (.Y2A)
- Formati di file utilizzati per i modelli precedenti
 - 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)

NOTA

Se si desidera caricare una singola 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 *Load Performance*.

Save

Viene visualizzata la schermata *Save*.
I file seguenti inclusi nell'ESP possono essere salvati su un computer o un'unità flash USB.

- File della libreria (.Y2L)
- File utente (.Y2U)
- File di backup (.Y2A)



7 Pulsante *Data Transfer*

Viene visualizzata la schermata *Data Transfer*.
Ciò consente di inviare e ricevere dati tra ESP e l'hardware MONTAGE M.

Edit Buffer

Per inviare e ricevere dati del buffer di modifica.

User

Per inviare e ricevere dati archiviati nell'area utente.

Library

Per inviare e ricevere singoli file della libreria.

Backup

Per inviare e ricevere dati di backup.

8 Pulsante *Live Set Edit*

Viene visualizzata la schermata *Live Set Edit*.
Ciò consente di modificare, inviare e ricevere User Live Set.
Prima di inviare e ricevere, utilizzare la funzione *Backup* nella schermata *Data Transfer* per sincronizzare tutti i dati tra l'ESP e l'hardware di MONTAGE M.

Pulsante Live Set Register

Il pulsante *Live Set Register* viene visualizzato mentre la schermata *Performance Category Search* è aperta.

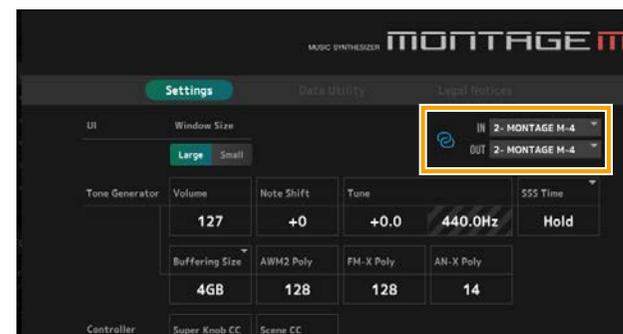
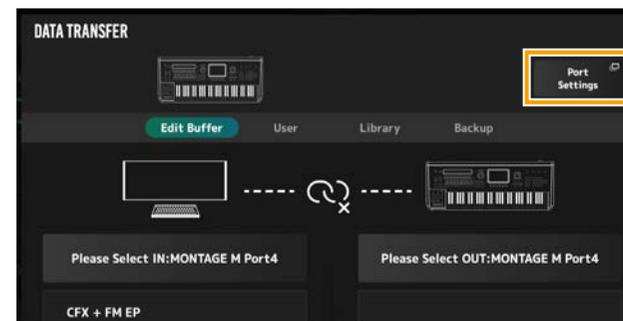
Cliccando sull'icona viene visualizzata la schermata *Live Set Register* in cui è possibile registrare le Performance negli slot Live Set.

9 Pulsante *Import*

Viene visualizzata la schermata *Song/Pattern Import*.
Ciò consente di selezionare il brano o il pattern desiderato da importare.

Port Settings

Nella schermata *Data Transfer*, nella schermata *Live Set Edit* e nella schermata *Song/Pattern Import*, è necessario impostare *MONTAGE M Port 4* su IN e OUT prima di trasferire i dati.



In Windows:
Deseleziona "MONTAGE M Port 4" dalle impostazioni della porta di ingresso
nell'impostazione della porta MIDI della tua DAW.
Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di DAW.



10 Pulsante *Utility*

Viene visualizzata la schermata *Utility*.

Settings

È possibile modificare le dimensioni della schermata o il numero massimo di polifonia.

UI Window Size

È possibile modificare la dimensione dello schermo sull'ESP

Impostazioni: *Large* modalità (predefinita) 1440 × 870, *Small* modalità 1000 × 604

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, 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1 GB, 2 GB, 3 GB, 4 GB (predefinito), 5 GB, 6 GB, 7 GB, 8 GB

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

Consente di impostare la polifonia massima per AWM2, FM-X e AN-X.

	Polifonia massima
AWM2	128 (forme d'onda sia stereo che mono)
FM-X	128
AN-X	16

Per ulteriori informazioni sugli altri parametri, fare riferimento al Manuale operativo di MONTAGE M.

Data Utility

Consente di gestire i file e i dati nella memoria utente.

Seleziona il contenuto da una cartella e fai clic con il pulsante destro del mouse per selezionare *Rename*, *Delete*, *Overwrite* o *Import*.

NOTA

Fare clic sul *Optimize* pulsante  accanto alla *Waveform* cartella per ottimizzare l' *User Waveform* area di archiviazione.

Legal Notices

Vengono mostrati contenuti come i copyright.

11 Pulsante *Tempo*

Viene visualizzato il tempo impostato sulla DAW o sulla Performance.

Cliccando sull'indicazione "DAW" o "Perf", è possibile selezionare ESP per seguire il tempo impostato nella DAW o nella Performance.

Se è selezionato "Perf", è possibile fare doppio clic sul valore per modificare il tempo.

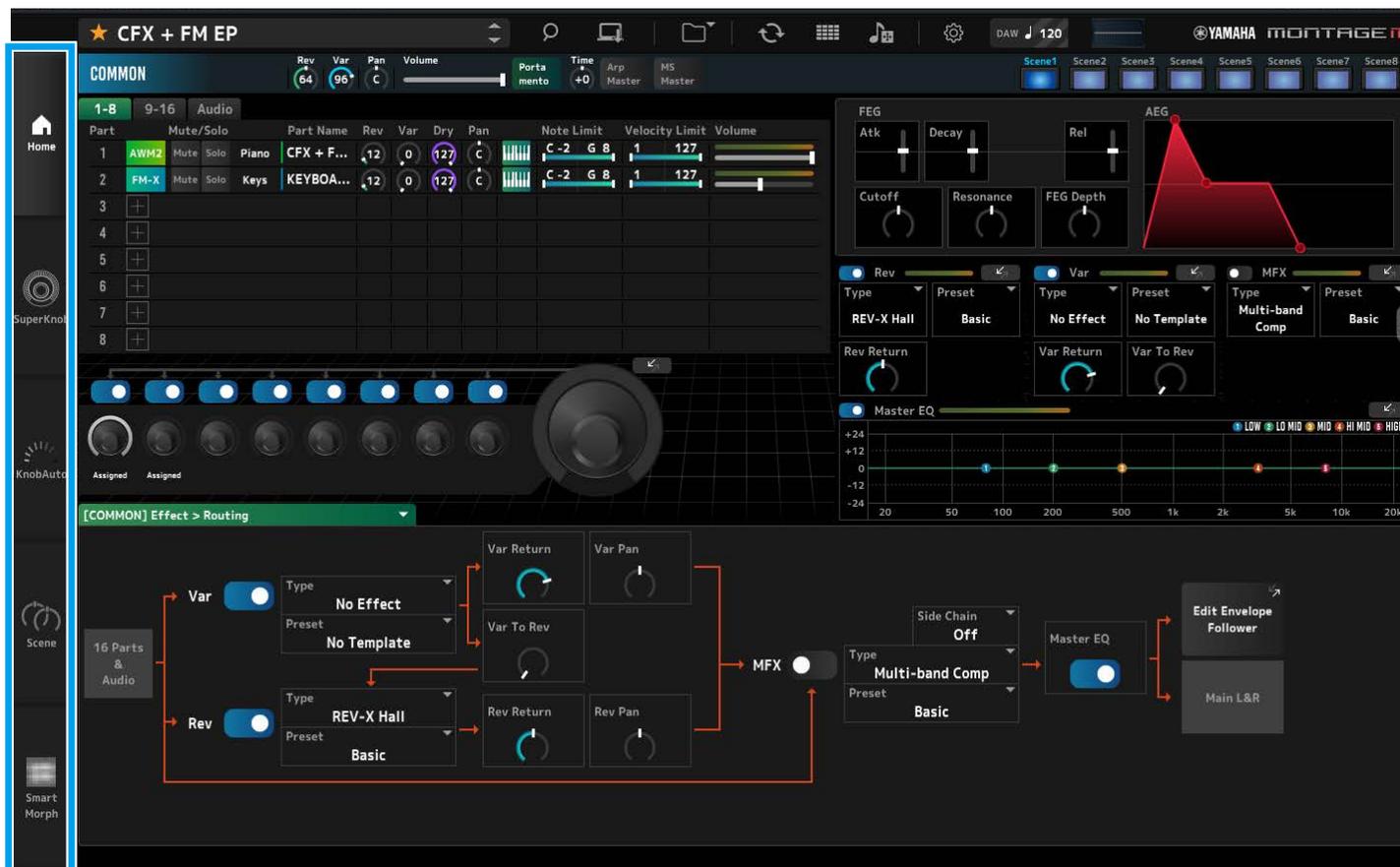
12 Oscilloscopio

È possibile controllare la forma d'onda riprodotta.

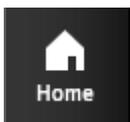
Fare clic sull'icona per ingrandire la vista.

Riquadro *Edit* (B)

Facendo clic sulla scheda Menu a sinistra del riquadro *Edit*, è possibile passare tra le schermate *Home*, *Super Knob*, *Knob Auto*, *Scene* e *Smart Morph*. La schermata *Home* viene richiamata all'avvio.



Scheda Menu

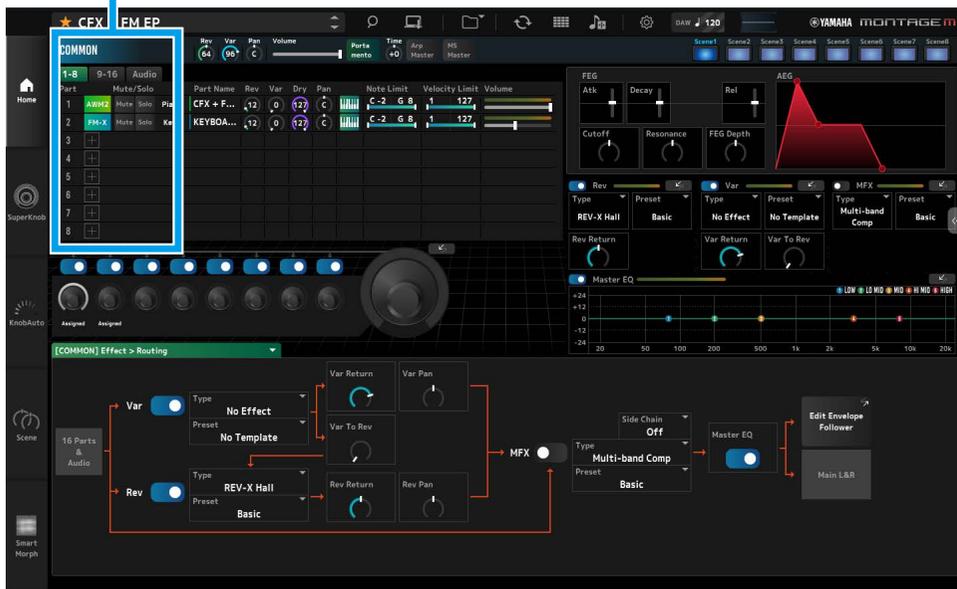


Home

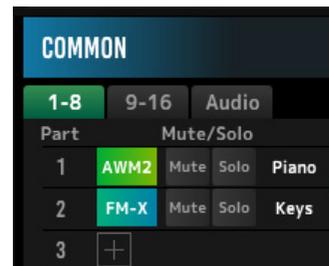
Fare clic per visualizzare la schermata *Home*.

Nella schermata *Home*, è possibile passare da una schermata di modifica all'altra selezionando una Parte nella parte in alto a sinistra della schermata.

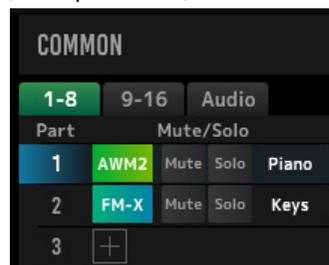
Seleziona una parte



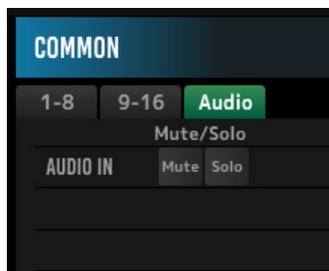
- Seleziona schermata COMMON → *Common Edit*



- Selezionare il numero della parte → schermata *Part Edit* per la parte selezionata (esempio: Part1)



- Selezionare *Audio* → schermata *Audio*



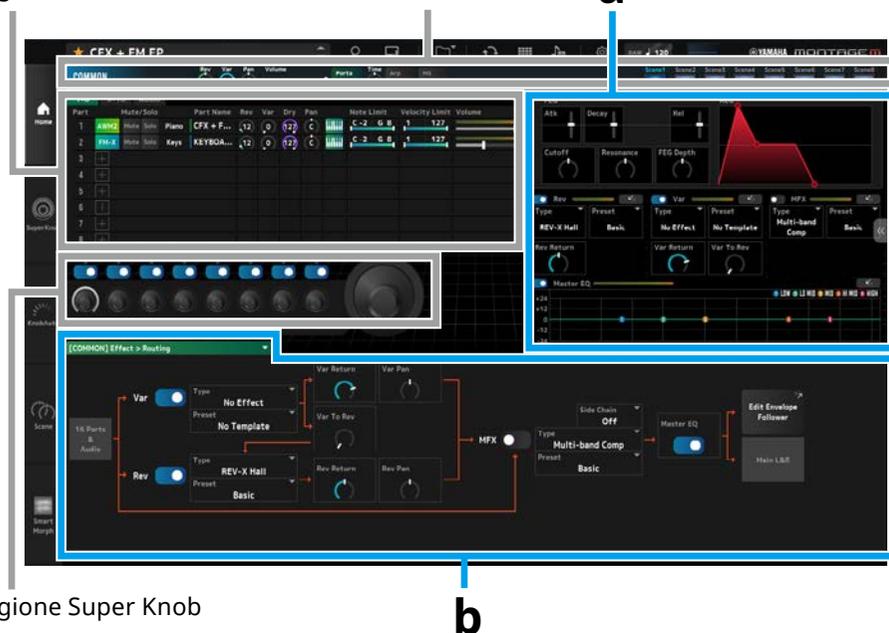
NOTA

Per utilizzare AUDIO IN, è necessario creare una traccia audio nella DAW e collegare l'uscita all'ESP. Consultare il manuale di istruzioni della DAW per i dettagli.

La sezione superiore (a) dello *Home* schermo è chiamata **Quick Edit** e la sezione inferiore (b) è chiamata **Detail Edit**.

Regione Mixer

Area della barra comune **a**



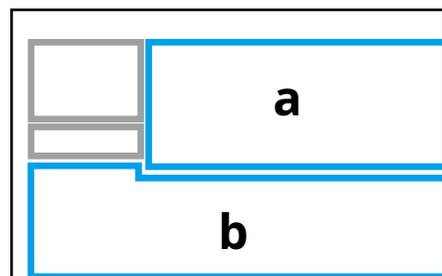
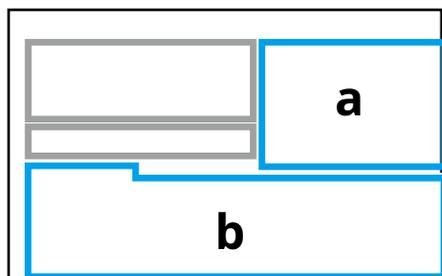
Regione Super Knob

b

Altri esempi di quando viene visualizzata la schermata Home

Quando è selezionato COMMON

Quando una parte è selezionata



Quick Edit (a)

Facendo clic sulla scheda *Quick Edit* (◀) a destra della schermata viene visualizzato il menu per passare alla schermata dei parametri corrispondenti.

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

Detail Edit (b)

L'elenco a discesa nella parte superiore di *Detail Edit* consente di selezionare l'elemento desiderato per la modifica.

Dagli elementi elencati nella casella *Hardware*, è possibile aprire la schermata di modifica per i parametri che influiscono solo sull'hardware MONTAGE M.

I parametri disponibili variano a seconda della parte selezionata. Per informazioni, consultare il Manuale operativo di MONTAGE M.

NOTA

Alcuni parametri mostrati in *Quick Edit* o *Detail Edit* hanno un pulsante di salto.

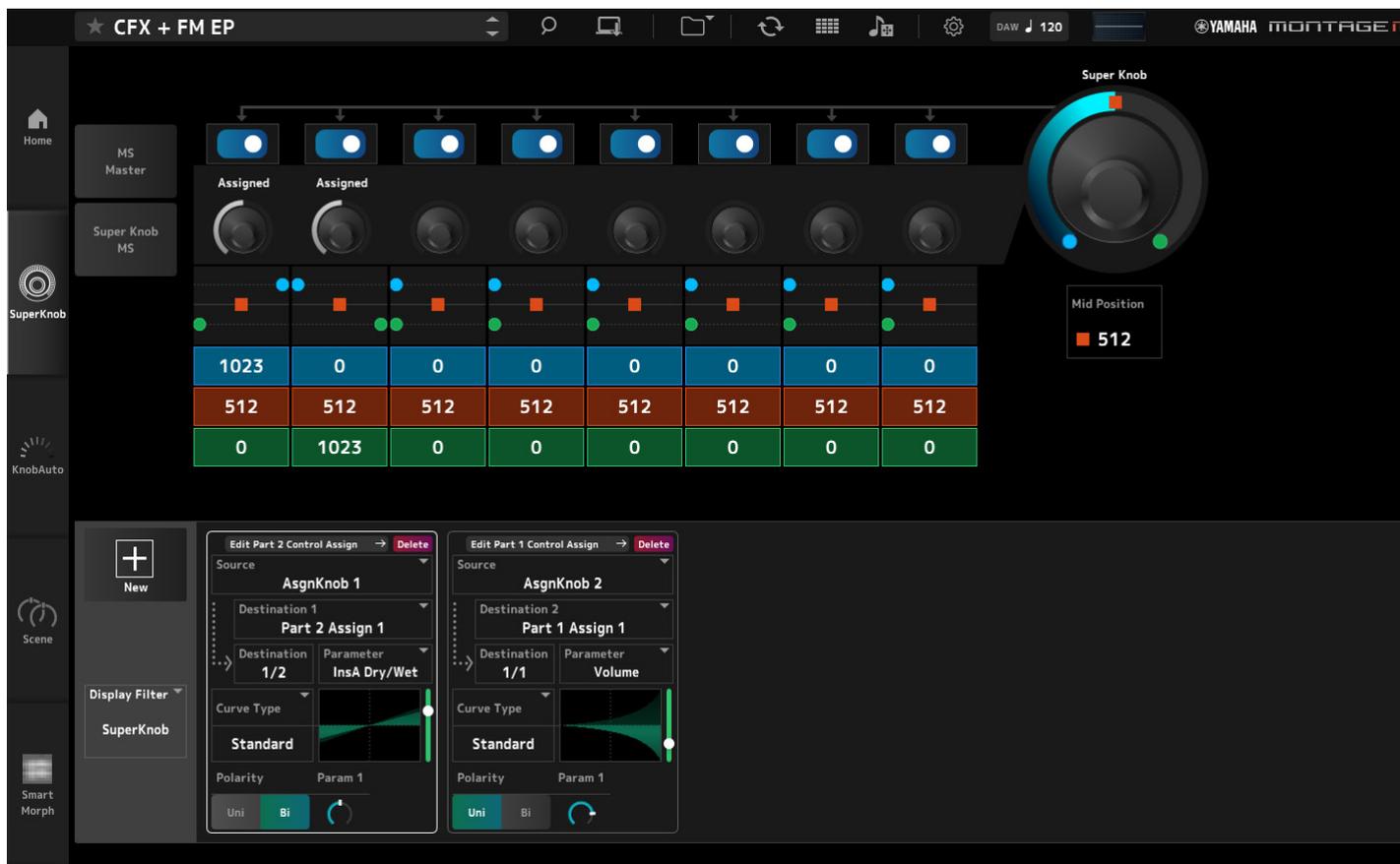
Quando si fa clic su un pulsante di salto (◀) in *Quick Edit*, i dettagli del parametro corrispondente verranno visualizzati in *Detail Edit*.

Quando si fa clic su un pulsante di salto (▶) in *Detail Edit*, i dettagli del parametro corrispondente verranno visualizzati sovrapposti a *Quick Edit*.



Super Knob

Fare clic per visualizzare la schermata *Super Knob*.

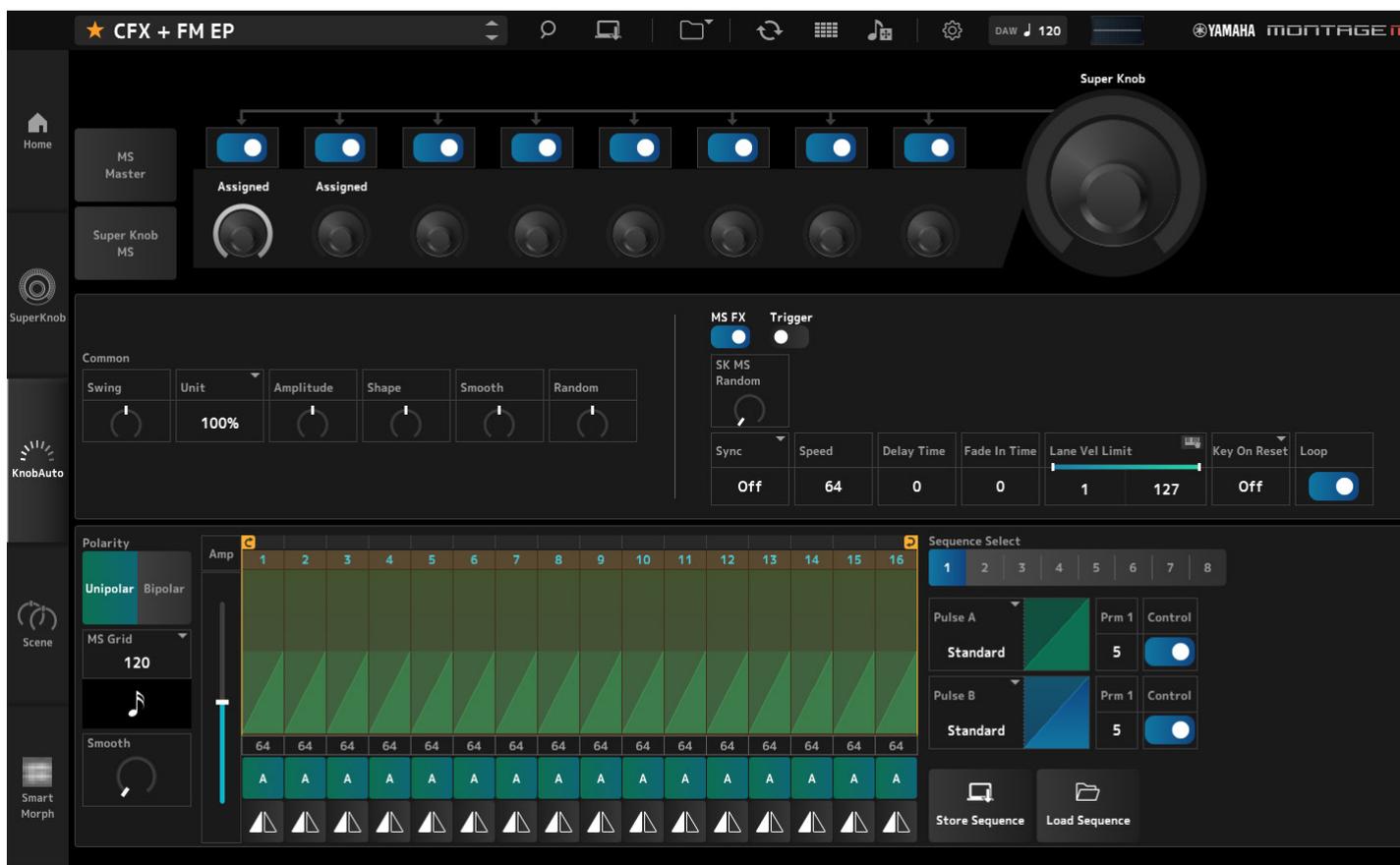


Nella schermata è possibile impostare i valori per il controllo del *Super Knob*. Per informazioni, consultare il Manuale operativo di MONTAGE M.

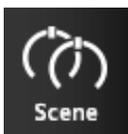


Knob Auto

Fare clic per visualizzare la schermata *Knob Auto*.



Nella schermata *Knob Auto* è possibile impostare il Motion Sequencer per il Super Knob (*Super Knob Motion Sequencer*). Per informazioni, consultare il Manuale operativo di MONTAGE M.



Scene

Fare clic per visualizzare la schermata Scene.

The screenshot shows the MONTAGE M software interface with the Scene screen active. The top bar displays the project name 'CFX + FM EP', a DAW tempo of 120, and the Yamaha logo. The main area is divided into several sections:

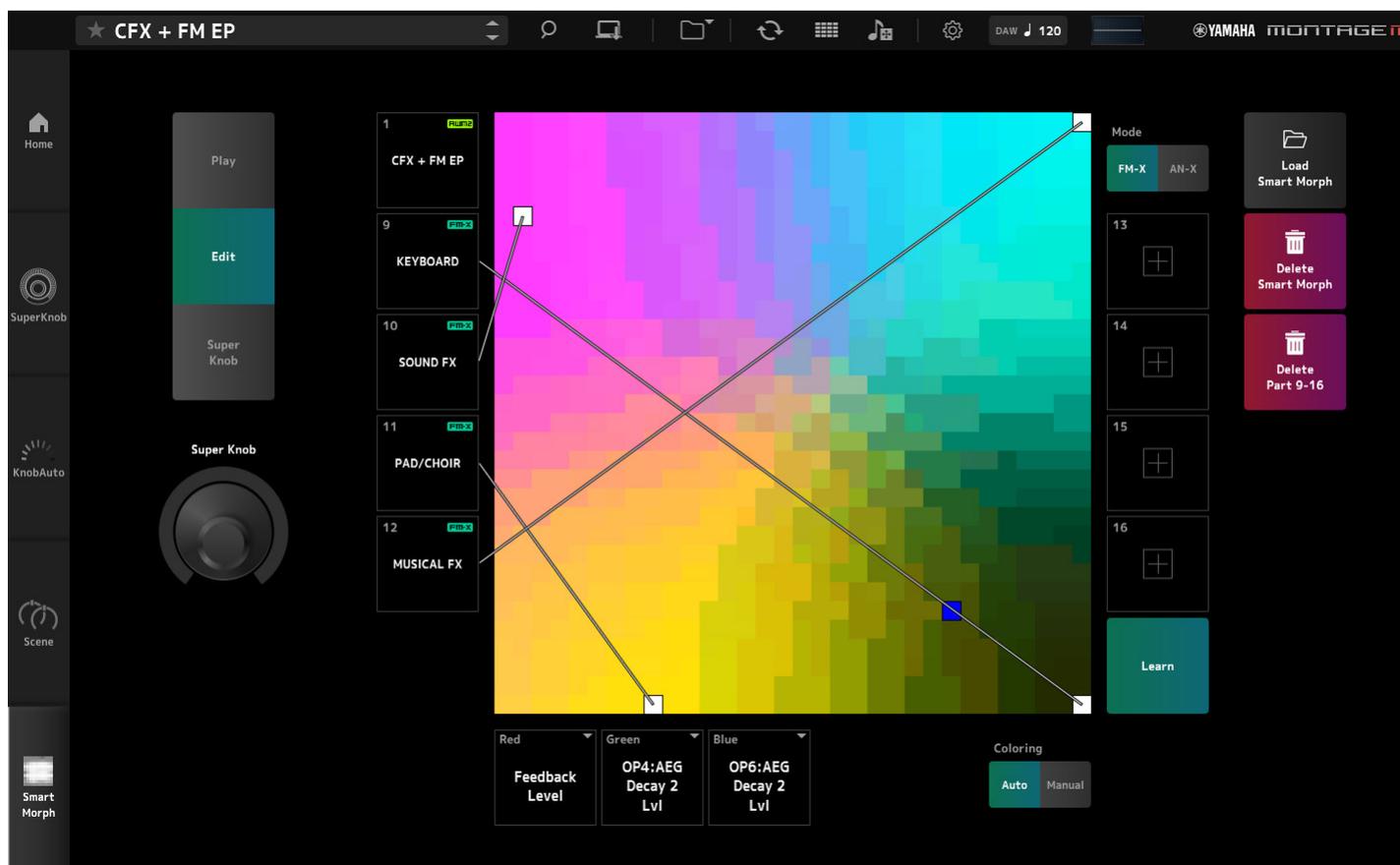
- Scene Selection:** A row of buttons for Scene 1 through Scene 8, with Scene 1 selected.
- Left Panel:** Contains several control sections: 'ARP/MS FX', 'KBD CTRL', 'NOTE LIMIT', 'AEG', 'MIXING', and 'OFFSET'. The 'Scene' button is highlighted.
- SuperKnob and KnobAuto:** Two circular control elements on the left side.
- Grid:** A central grid with columns for Scene 1-8 and a 'COMMON' column. Rows include parameters like Swing, Unit, Gate Time, Velocity, Amp, Shape, Smooth, Random, Kbd Ctrl, Note Limit, and Note Shift. Scene 1 is selected, showing values like '1-8' and '9-16' for the first two columns.
- Right Panel:** Contains several control sections: 'SUPER KNOB' (a large circular knob), 'SUPER KNOB LINK' (a row of 8 toggle switches), 'ARP' (with 'Arp Master' and 'Arp Select' options), and 'MOTION SEQ' (with 'Motion Seq Master' and 'Motion Seq Select' options).

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 Scene pulsanti. Per informazioni, consultare il Manuale operativo di MONTAGE M.



Smart Morph

Fare clic per visualizzare la schermata *Smart Morph*.



Nella schermata è possibile modificare le impostazioni *Smart Morph*.
Per informazioni, consultare il Manuale operativo di MONTAGE M.

Operazioni di base dell'ESP

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

Utilizzo della funzione *Category Search* per selezionare il contenuto

Per 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 alla volta.

Per selezionare un'altra parte da sostituire, fare clic sul nome della parte nel riquadro per aprire la schermata. *Edit Part Category Search*

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

Per selezionare un arpeggio, seleziona prima una parte e poi seleziona *Arpeggio* dal *Quick Edit* menu sul lato destro dello *Home* schermo. Fare clic *Name* per aprire la *Arpeggio Category Search* schermata.

Per selezionare una forma d'onda, seleziona prima una parte e poi seleziona *TG and Effect* dal *Quick Edit* menu sul lato destro dello schermo. *Home* Fare clic *Waveform Name* per aprire la *Waveform Category Search* schermata.

Eliminazione di una parte

Fare clic con il pulsante destro del mouse sul numero della parte o sul nome della parte e selezionare *Delete*.

Modifica dei nomi delle Performance, delle Parti e delle manopole assegnabili

È possibile modificare i nomi delle Performance, delle Parti e delle manopole assegnabili visualizzate sullo schermo.

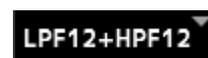
Per modificare il nome della performance, fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome della performance per selezionare *Rename* per inserire un nuovo nome.

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

Per modificare i nomi delle manopole assegnabili, fare doppio clic sul nome sotto la manopola e immettere un nuovo nome nella casella.

Una volta terminato l'inserimento, premere <Invio> (o <A capo> per macOS) oppure spostare il cursore cliccando fuori dalla casella 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



Utilizzando le manopole illustrate qui, trascinare il mouse verso l'alto e verso il basso, verso sinistra e verso destra, oppure far scorrere la rotellina del mouse per modificare 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 alternativa, fare doppio clic sulla manopola e immettere un valore nella casella.

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



Utilizzando i cursori mostrati qui, trascinare il quadrato bianco o scorrere la rotellina del mouse per modificare 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 alternativa, fare doppio clic sul cursore e immettere un valore nella casella.

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 (O) sul grafico per modificare il valore del parametro. Il popup sul punto mostra il valore del parametro.

Copia delle impostazioni Scambio delle impostazioni

Facendo clic con il pulsante destro del mouse sull'elemento modificato, sul tasto della batteria, sull'operatore, sull'oscillatore, sull'arpeggio, sulla corsia del motion sequencer, sul banco Live Set o sullo slot Live Set e selezionando quindi "Copy/Exchange" dal menu, viene visualizzata la schermata *Copy/Exchange*.

Selezionare *Copy* o *Exchange* e la destinazione, quindi fare clic sul pulsante nella parte inferiore dello schermo per copiare o scambiare le impostazioni.

Salvataggio delle impostazioni

Per salvare le impostazioni modificate in ESP, utilizzare le operazioni elencate di seguito.

- Salvare le impostazioni nell'ESP utilizzando la funzione *Store*.
- Salvare le impostazioni come file utilizzando la funzione *Save*.
- Inviare le impostazioni all'hardware MONTAGE M utilizzando la funzione *Data Transfer* e memorizzare le impostazioni sull'hardware MONTAGE M.
- Salvare le impostazioni in un file di progetto su DAW (solo per salvare i dati nel buffer di modifica).

Trasferimento delle impostazioni modificate dall'ESP all'hardware MONTAGE M

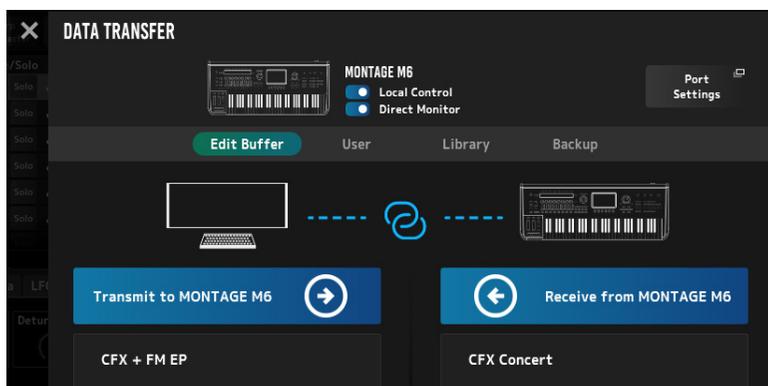
Trasferimento delle impostazioni modificate dall'hardware MONTAGE M all'ESP

Per trasferire le impostazioni modificate su ESP all'hardware MONTAGE M, utilizzare il pulsante *Data Transfer* (↻) sulla barra di navigazione per aprire la schermata *Data Transfer*.

Per inviare una Performance, seleziona la Performance desiderata dall'elenco delle Performance utilizzando la funzione *Category Search* e quindi seleziona *Edit Buffer* e clicca sull'icona della freccia per inviarla all'hardware MONTAGE M.

Una volta completato il trasferimento del buffer di modifica, premere il pulsante [STORE] sull'hardware MONTAGE M per memorizzare le impostazioni.

Per trasferire le impostazioni modificate sull'hardware MONTAGE M all'ESP, utilizzare il pulsante *Data Transfer* (↻) sulla barra di navigazione per aprire la schermata *Data Transfer*. Seleziona la Performance che desideri utilizzare dall'hardware MONTAGE M, quindi fai clic sull'icona della freccia su ESP per inviare a ESP.



AVVISO

- L'impostazione che stai modificando sull'hardware MONTAGE M verrà sovrascritta e persa se i dati vengono inviati da ESP prima che l'impostazione modificata venga memorizzata sull'hardware MONTAGE M. Se necessario, dovresti prima memorizzare le impostazioni.
- Si prega di notare che le seguenti operazioni causeranno la perdita delle impostazioni modificate.
 - Uscita dall'ESP durante la trasmissione e la ricezione di dati.
 - Disattivazione dell'hardware MONTAGE M durante l'invio o la ricezione dei dati.
 - Disattivazione dell'hardware MONTAGE M senza memorizzare i dati sull'hardware MONTAGE M dopo che i dati del buffer di modifica sono stati ricevuti da ESP.

Utilizzo della funzione *MIDI Learn*

La funzione *MIDI Learn* consente di controllare i parametri utilizzando i messaggi Control Change, Pitch bend e Aftertouch.

Fare clic con il pulsante destro del mouse su un controller nell'ESP e selezionare *Learn* per aprire la schermata *MIDI Learn*.

Mentre lo schermo è aperto, sposta una manopola o uno slider sull'hardware MONTAGE M per collegare il Control Change, il Pitch Bend o l'Aftertouch della manopola o dello slider specificato con il parametro corrispondente. *MIDI Learn* Con questa funzione è possibile registrare fino a 128 parametri.

Risoluzione dei problemi

Se non viene emesso alcun suono o il suono emesso non è di buona qualità, Quando si verifica un problema di questo tipo, controllare prima la connessione tra l'hardware MONTAGE M e il computer, quindi verificare quanto segue.

L'audio è interrotto o presenta rumore

Stai cercando di suonare troppe note contemporaneamente sul tuo computer?

Dalla barra di navigazione, apri la schermata dal pulsante *Utility*  → *Settings* e regola la polifonia massima per AWM2, FM-X e AN-X.

Il buffer audio è troppo piccolo?

Consultare il manuale di DAW.

Le condizioni operative sono adeguate?

Verificare le condizioni operative. Accedi alla pagina di benvenuto di MONTAGE M per le informazioni più recenti.

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

ESP è attivato?

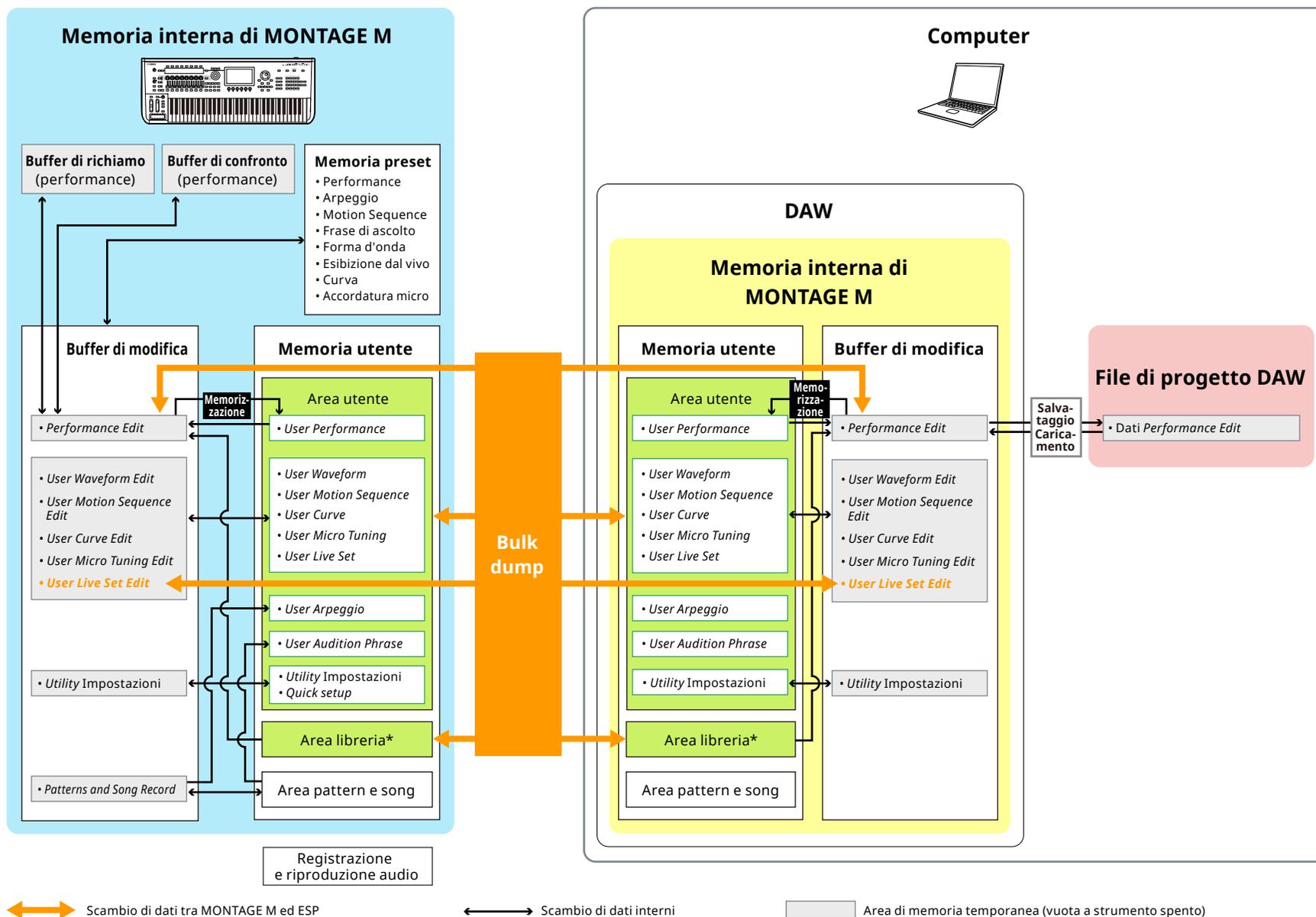
Avviare *Steinberg Activation Manager* e fare clic sul pulsante di attivazione per il *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M* mostrato nell'elenco.

Se è necessario configurare nuovamente ESP dopo aver sostituito il computer con uno nuovo, fare riferimento alle informazioni disponibili al seguente URL.

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

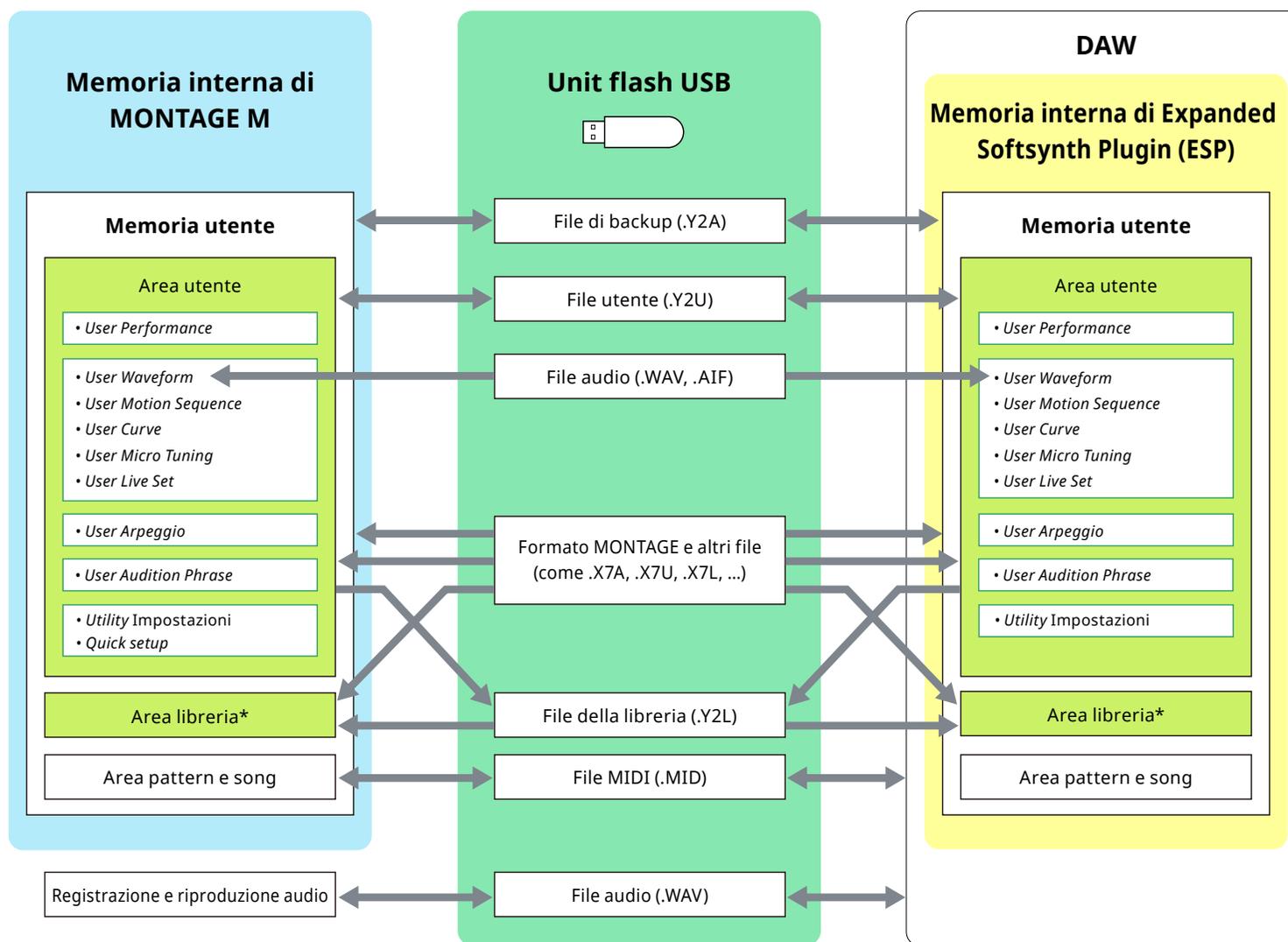
Appendice

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



*Come l'area utente (escluse Utility Impostazioni e Quick Setup).

Salvataggio e caricamento sull'unità flash USB



*Come l'area utente (escluse *Utility Impostazioni* e *Quick Setup*).