

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

Wat is de Expanded Softsynth Plugin (ESP)?

De *Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M* is een softwaresynthesizer met dezelfde geluidsengine als de hardware MONTAGE M.

Omdat deze software-plug-in synchroon werkt met de hardware MONTAGE M, kunnen dezelfde MONTAGE M-geluiden naadloos worden geïntegreerd in uw muziekproductie (waar software het meest geschikt is voor een DAW) en in uw liveoptreden (waar het daadwerkelijke instrument op het podium wordt gebruikt). U kunt dezelfde MONTAGE M-geluiden gebruiken volgens uw persoonlijke voorkeuren en specifieke toepassingen.



Inhoudsopgave

LET OP	2
Informatie	2
Notatie in dit document	2
Vereisten	3
Gegevensstroom	4
Bedieningselementen en functies	5
Basisbewerkingen van ESP	16
Problemen oplossen	19
Appendix	20

LET OP

Houd u aan onderstaande waarschuwingen om storingen/schade aan het apparaat en schade aan de data of andere eigendommen te voorkomen.

Gegevens opslaan

Houd er rekening mee dat als er instellingen worden geladen, alle bestaande instellingen op het instrument worden overschreven en verloren gaan. U kunt de instellingen opslaan in de ESP, de hardware MONTAGE M of een projectbestand in uw DAW-software. Om onverwacht gegevensverlies te voorkomen, raden wij u aan back-ups op een apart opslagapparaat op te slaan.

Informatie

Auteursrechten

Het auteursrecht van de in dit product geïnstalleerde "inhoud" ^{*1} behoort toe aan Yamaha Corporation of haar auteursrechthebbende. Behalve voor zover toegestaan door auteursrechtwetten en andere relevante wetten, zoals kopiëren voor persoonlijk gebruik, is het verboden om de inhoud 'te reproduceren of af te leiden' ^{*2} zonder toestemming van de houder van het auteursrecht. Raadpleeg een expert op het gebied van auteursrechten wanneer u de content gebruikt.

Als u muziek maakt of uitvoert met de inhoud door het oorspronkelijke gebruik van het product en deze vervolgens opneemt en distribueert, is er geen toestemming van Yamaha Corporation vereist, ongeacht of de distributiemethode betaald of gratis is.

- *1: De term 'inhoud' omvat computerprogramma's, audiogegevens, begeleidingsstijlgegevens, MIDIgegevens, golfvormgegevens, voice-opnamegegevens, muzieknotaties, muzieknotatiegegevens enzovoort.
- *2: Onder de term "reproduceren of afleiden" wordt verstaan het verwijderen van de inhoud zelf uit dit product, of het opnemen en op een vergelijkbare manier ongewijzigd distribueren ervan.

Het kopiëren van commercieel verkrijgbare muziekdata, inclusief maar niet beperkt tot MIDI-data en/of audiodata, is strikt verboden, uitgezonderd voor persoonlijk gebruik.

Bescherming van auteursrechten

- Gebruik dit product voor geen enkel doel dat inbreuk kan maken op de rechten van derden, inclusief auteursrechten, zoals vastgelegd in de geldende wetten van elk land of elke regio.
- Yamaha kan niet aansprakelijk worden gesteld voor eventuele inbreuk op de rechten van derden die zich kan voordoen als gevolg van het gebruik van dit product.

Over deze handleiding

- De afbeeldingen en schermen zoals getoond in deze handleiding zijn alleen voor instructieve doeleinden.
- Tenzij anders aangegeven, zijn de illustraties en schermen in deze handleiding gebaseerd op de MONTAGE M6 (in het Engels).
- Windows is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation[®] in de Verenigde Staten en andere landen.
- macOS is een geregistreerd handelsmerk van Apple Inc. in de Verenigde Staten en andere landen.
- De namen van bedrijven en producten in deze handleiding zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectieve eigenaars.
- Software kan zonder voorafgaande kennisgeving worden aangepast en bijgewerkt.

Yamaha is niet aansprakelijk voor ontstane schade door oneigenlijk gebruik of modificatie van het product, noch voor verlies of beschadiging van data.

Notatie in dit document

Modelnaam

In dit document worden de MONTAGE M6, MONTAGE M7 en MONTAGE M8x gezamenlijk de "MONTAGE M" genoemd.

Overige

Indicatie	Beschrijving
LET OP	Geeft aan dat er een defect, storing of dataverlies kan optreden.
OPMERKING	Geeft aanvullende uitleg over de functionaliteit.

Termen tussen haakjes [] geven namen aan die staan op de panelen van de MONTAGE M-hardware, en termen tussen punthaken < > geven de toetsen op het computertoetsenbord aan.

Vereisten

In deze handleiding wordt ervan uitgegaan dat de lezer bekend is met de basisbewerkingen van Windows of macOS.

Als dit niet het geval is, raadpleegt u de documenten die bij Windows of macOS zijn geleverd voor meer informatie.

Andere vereisten voor het gebruik van de ESP worden hieronder vermeld.

Gebruik van een computer die voldoet aan de vereisten voor de ESP

Voor meer informatie kunt u de welkomstpagina van de MONTAGE M raadplegen via de bijgeleverde folder bij de hardware MONTAGE M. *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information*

Raadpleeg de handleiding die bij de software wordt geleverd voor informatie over het gebruik van de DAW.

Juiste installatie en activering van de ESP

Voor meer informatie kunt u de welkomstpagina van de MONTAGE M raadplegen via de bijgeleverde folder bij de hardware MONTAGE M. *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information*

Update van de firmware op de hardware MONTAGE M

Firmware die de ESP ondersteunt, is vereist. Voor meer informatie over de firmware kunt u de welkomstpagina van de MONTAGE M raadplegen, die te vinden is in de bijgeleverde folder van de MONTAGE M. *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information*

Juiste kabelverbinding en Utility instellingen op de hardware MONTAGE M

Raadpleeg de Beknopte Handleiding en Bedieningshandleiding voor de hardware MONTAGE M voor meer informatie.

Gegevensstroom

Je kunt data verzenden en ontvangen tussen de ESP en de hardware MONTAGE M, en data opslaan en laden met behulp van een USB-flashstation.



*Hetzelfde als het gebruikersgebied (behalve Utility Settings en Quick Setup).

OPMERKING

Zie Appendix (pagina 20) voor meer informatie over de datastroom.

LET OP

Als u ESP vanuit meerdere DAW's tegelijk probeert te openen, kunnen gebruikersgegevens, zoals User Waveform en User Performance, die op uw computer zijn opgeslagen, beschadigd raken.

Bedieningselementen en functies

Schermelementen

Het scherm bevat een **navigatiebalk** (A) en het venster **Edit** (Bewerken) (B).





1 Favorite

Klik hierop om de vlag Favorite in of uit te schakelen. Hier wordt een oranje sterpictogram (\star) weergegeven als de vlag Favorite is ingesteld voor de huidige performance.

2 Performance Name

Hier wordt de naam van de huidige performance weergegeven. Als u op de naam van de performance klikt, wordt het scherm *Performance Category Search* (Zoeken in performancecategorie) geopend. U kunt de naam van de performance wijzigen door met de rechtermuisknop op de naam te klikken en vervolgens *Rename* (Naam wijzigen) te selecteren.

3 Knop Performance INC/DEC

Verhoogt of verlaagt de performanceselectie.

4 Knop Performance Category Search

Het scherm *Performance Category Search* wordt weergegeven. U kunt de functie *Category Search* (Zoeken in categorie) gebruiken om de gewenste performance te vinden. Voeg de vlag Favorite (★) toe aan de performance.

5 Knop Store

Het scherm *Store* wordt weergegeven. U kunt gebruikersperformances opslaan in de ESP.

6 Load/Save knop

Load

Het scherm Load wordt weergegeven.

De volgende bestanden kunnen in de ESP worden geladen vanaf een computer of een USB-flashstation.

- Bibliotheekbestand (.Y2L)
- Gebruikersbestand (.Y2U)
- Back-upbestand (.Y2A)
- Bestandsindelingen die worden gebruikt voor oudere modellen
- 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)

OPMERKING

Als u een performance wilt laden vanuit een bibliotheekbestand of gebruikersbestand, klikt u met de rechtermuisknop op het bibliotheekbestand of gebruikersbestand en selecteert u *Load Performance*.

Save

Het scherm Save wordt weergegeven.

De volgende bestanden in de ESP kunnen op een computer of USB-flashstation worden opgeslagen.

- Bibliotheekbestand (.Y2L)
- Gebruikersbestand (.Y2U)
- Back-upbestand (.Y2A)



7 Knop Data Transfer

Het scherm *Data Transfer* wordt weergegeven. Hiermee kunt u gegevens verzenden en ontvangen tussen ESP en de hardware MONTAGE M.

Edit Buffer

Voor het verzenden en ontvangen van bewerkingsbufferdata.

User

Voor het verzenden en ontvangen van data die is opgeslagen in het gebruikersgebied.

Library

Voor het verzenden en ontvangen van individuele bibliotheekbestanden.

Backup

Voor het verzenden en ontvangen van back-upgegevens.

8 Knop Live Set Edit

Het scherm *Live Set Edit* wordt weergegeven. Hiermee kunt u User Live Sets bewerken, verzenden en ontvangen. Gebruik voor het verzenden en ontvangen de *Backup* functie op het *Data Transfer* scherm om alle gegevens tussen de ESP en de hardware MONTAGE M te synchroniseren.

Knop Live Set Register 🚟

De *Live Set Register* knop wordt weergegeven zolang het *Performance Category Search* scherm open is.

Wanneer u op het pictogram klikt, verschijnt het scherm *Live Set Register* en kunt u performances registreren in de Live Set-slots.

9 Knop Importeren

Het scherm *Song/Pattern Import* wordt weergegeven. Hiermee kunt u een gewenst liedje of patroon selecteren om te importeren.

Port Settings

U moet op het scherm *Data Transfer*, het scherm *Live Set Edit* en het scherm *Song/ Pattern Import MONTAGE M Port 4* instellen op IN en OUT voordat u gegevens kunt overbrengen.



In de Windows-omgeving:

Schakel het selectievakje '*MONTAGE M Port 4*' uit in de ingangspoortinstellingen bij de MIDI-poortinstelling van uw DAW.

Raadpleeg de handleiding van uw DAW voor meer informatie.



10 Knop Utility

Het scherm Utility wordt weergegeven.

Settings

U kunt de schermgrootte of het aantal noten voor de maximale polyfonie wijzigen.

UI Window Size

U kunt de schermgrootte op de ESP wijzigen

Instellingen: *Large* modus (standaard) 1440 × 870, *Small* modus 1000 × 604

Buffering Size

Om de snelheid te verbeteren waarmee geluid wordt gegenereerd, kan de ESP gebruikmaken van buffering voor het laden van golfvormen.

Als deze parameter is ingesteld op 0, worden alle golfvormen gewist wanneer u de performance wijzigt.

Instellingen: 0, 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1 GB, 2 GB, 3 GB, 4 GB (standaard), 5 GB, 6 GB, 7 GB, 8 GB

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

Hiermee kunt u de maximale polyfonie instellen voor AWM2, FM-X en AN-X.

	Maximale meerstemmigheid
AWM2	128 (zowel stereo- als mono-golfvormen)
FM-X	128
AN-X	16

Raadpleeg de Bedieningshandleiding voor de MONTAGE M voor meer informatie over andere parameters.

Data Utility

Beheer bestanden en data in het gebruikersgeheugen.

Selecteer inhoud uit een map en klik met de rechtermuisknop om *Rename* (Naam wijzigen), *Delete* (Verwijderen), *Overwrite* (Overschrijven) of *Import* (Importeren) te selecteren.

OPMERKING

Klik op de knop *Optimize* (Optimaliseren) (*Waveform*-opslagcapaciteit te optimaliseren.

) naast de map *Waveform* om de *User*

Legal Notices

Toont inhoud zoals auteursrechten.

11 Tempo-knop

Het tempo dat is ingesteld in de DAW of de Performance wordt weergegeven. Door op de indicatie "DAW" of "*Perf*" te klikken, kunt u ervoor kiezen om ESP te selecteren en het tempo te volgen dat is ingesteld in de DAW of de Performance.

Wanneer "*Perf*" is geselecteerd, kunt u dubbelklikken op de waarde om het tempo te wijzigen.

12 Oscilloscoop

U kunt de afgespeelde golfvorm controleren. Klik op het pictogram om de weergave te vergroten.

Venster Edit (B)

Door te klikken op het tabblad Menu aan de linkerkant van het deelvenster *Edit*, kunt u schakelen tussen de schermen *Home*, *Super Knob*, *Knob Auto*, *Scene* en *Smart Morph*. Het *Home* scherm wordt bij het opstarten opgeroepen.



Menutabblad



Klik hierop om het scherm *Home* weer te geven.

In het scherm *Home* kunt u schakelen tussen bewerkingsschermen door een partij linksboven aan de zijkant van het scherm te selecteren.



• Selecteer COMMON → Common Edit scherm

COMM	ION				
1-8	9-1	6	4	Audio	
Part		Mu	te/	'Solo	
1	AWM2	Mu	te	Solo	Piano
2	FM-X	Mu	te	Solo	Keys
3					

• Selecteer Part number → Part Edit voor de geselecteerde partij (Voorbeeld: Part1)

Соми	ION				
1-8	9-1	6	ł	Audio	b
Part		Mu	te/	'Solo	
1	AWM2	Mu	te	Solo	Piano
2	FM-X	Mu	te	Solo	Keys
3					

• Selecteer Audio → Audio scherm

CUMMUN					
1-8	9-16	ļ	Audio		
	Ν	lute/	'Solo		
AUDIO I	N	Mute	Solo		

OPMERKING

Om AUDIO IN te gebruiken, moet je een audiotrack in je DAW aanmaken en de uitgang aansluiten op ESP. Raadpleeg de handleiding van je DAW voor meer informatie.

Het bovenste gedeelte (a) van het scherm *Home* wordt *Quick Edit* genoemd en het onderste gedeelte (b) *Detail Edit*.



Andere voorbeelden van wanneer het startscherm wordt weergegeven

Wanneer COMMON is geselecteerd



Wanneer een partij wordt geselecteerd



Quick Edit (a)

Als u op het tabblad *Quick Edit* () aan de rechterkant van het scherm klikt, wordt een menu geopend om naar het scherm van de overeenkomstige parameters te schakelen.

- TG en Effect: Instellingenscherm voor geluid en effecten
- Arpeggio: Arpeggio instellingenscherm
- Motion Seq: Motion Sequence instellingenscherm

Detail Edit (b)

Via de vervolgkeuzelijst bovenaan *Detail Edit* kunt u het gewenste item selecteren dat u wilt bewerken.

Via de items die in het vak Hardware staan vermeld, kunt u het bewerkingsscherm openen voor de parameters die alleen van invloed zijn op de hardware MONTAGE M. De beschikbare parameters variëren afhankelijk van het geselecteerde onderdeel. Raadpleeg de Bedieningshandleiding over MONTAGE M voor meer informatie over de parameters.

OPMERKING

Sommige parameters in *Quick Edit* of *Detail Edit* hebben een springknop.

Als u op een springknop (sin *Quick Edit* klikt, worden de details voor de overeenkomstige parameter weergegeven in *Detail Edit*.

Als u op een springknop () in *Detail Edit* klikt, worden de details voor de overeenkomstige parameter weergegeven, bovenop *Quick Edit*.



Klik om het *Super Knob* scherm weer te geven.



In het scherm *Super Knob* kunt u de waarden instellen voor het bedienen van de Super Knob. Raadpleeg de Bedieningshandleiding over MONTAGE M voor meer informatie over de parameters.



Klik hierop om het scherm *Knob Auto* weer te geven.



In het scherm Knob Auto kunt u de Motion Sequencer instellen voor de Super Knob (Super Knob Motion Sequencer). Raadpleeg de Bedieningshandleiding over MONTAGE M voor meer informatie over de parameters.



Klik om het *Scene* scherm weer te geven.



Op het *Scene* scherm kunt u de instellingen voor het arpeggiotype, het motion sequence-type en de partparameters registreren voor elk van de *Scene* knoppen. Raadpleeg de Bedieningshandleiding over MONTAGE M voor meer informatie over de parameters.



Smart Morph

Klik hierop om het scherm *Smart Morph* weer te geven.



In het scherm *Smart Morph* kunt u de Smart Morph-instellingen bewerken. Raadpleeg de Bedieningshandleiding over MONTAGE M voor meer informatie over de parameters.

Basisbewerkingen van ESP

In dit gedeelte wordt de basisbediening van de ESP uitgelegd.

De functie Category Search gebruiken om inhoud te selecteren

Als u een performance wilt selecteren, klikt u op de knop *Performance Category Search* in de navigatiebalk om het scherm *Performance Category Search* te openen. U kunt ook de knoppen *Performance* INC/DEC gebruiken om één voor één een performance te selecteren.

Wanneer u een ander onderdeel wilt selecteren om te vervangen, klikt u op de onderdeelnaam in het *Edit* deelvenster om het *Part Category Search* scherm te openen.

Wanneer u een onderdeel wilt selecteren om toe te voegen, klikt u op de 🕂 knop voor het lege onderdeel om het *Performance Merge* scherm te openen.

Wanneer u een arpeggio wilt selecteren, selecteert u eerst een partij en vervolgens *Arpeggio* uit het *Quick Edit* menu aan de rechterkant van het *Home* scherm. Klik *Name* om het *Arpeggio Category Search* scherm te openen.

Wanneer u een golfvorm wilt selecteren, selecteert u eerst een onderdeel en selecteert u vervolgens *TG and Effect* in het *Quick Edit* menu aan de rechterkant van het *Home* scherm. Klik *Waveform Name* om het *Waveform Category Search* scherm te openen.

Een partij verwijderen

Klik met de rechtermuisknop op het partijnummer of de partijnaam en selecteer *Delete*.

De namen van de Performances, Parts en Assignableknoppen bewerken

U kunt de namen van de Performances, Parts en Assignable-knoppen die op het scherm worden weergegeven, bewerken.

Als u de naam van de performance wilt bewerken, klikt u met de rechtermuisknop op de naam van de performance en selecteert u *Rename* om een nieuwe naam in te voeren.

Om de onderdeelnaam te bewerken, selecteert u een onderdeel, klikt u met de rechtermuisknop op het onderdeelnummer of de onderdeelnaam en selecteert u *Rename* om een nieuwe naam in te voeren.

Als u de namen van de toewijsbare knoppen wilt bewerken, dubbelklikt u op de naam onder de knop en voert u een nieuwe naam in het vak in.

Wanneer u klaar bent met invoeren, drukt u op <Enter> (of <Return> voor macOS) of verplaatst u de cursor door buiten het vak te klikken om de bewerking te bevestigen.

Een waarde uit de lijst selecteren

LPF12+HPF12

Klik op het parametervak en selecteer een waarde uit de lijst. Klik op een waarde of verplaats de cursor naar de waarde en druk vervolgens op <Enter> (of <return> voor macOS) om de selectie te bevestigen.

Een knop gebruiken om de waarde te wijzigen



Met de hier getoonde knoppen kunt u de muis omhoog en omlaag of naar links en rechts slepen, of met het muiswieltje scrollen om de parameterwaarde te wijzigen. Als de muis sleept terwijl u <Shift> ingedrukt houdt, wordt een nauwkeurige modus ingeschakeld waarmee u de waarde in kleinere stappen kunt wijzigen.

U kunt er ook voor kiezen om te dubbelklikken op de knop en een waarde in het vak in te voeren.

In Windows kunt u de waarde terugzetten op de standaardwaarde door op de knop te klikken terwijl u <Ctrl> ingedrukt houdt.

In macOS kunt u de waarde terugzetten op de standaardwaarde door op de knop te klikken terwijl u <Command> ingedrukt houdt.

De waarde wijzigen met de schuiven





Met de hier getoonde schuifregelaars kunt u de parameterwaarde wijzigen door het witte vierkant te verslepen of met het muiswieltje te scrollen.

Als de muis sleept terwijl u <Shift> ingedrukt houdt, wordt een nauwkeurige modus ingeschakeld waarmee u de waarde in kleinere stappen kunt wijzigen.

U kunt er ook voor kiezen om te dubbelklikken op de schuifregelaar en een waarde in het vak in te voeren.

In Windows kunt u de waarde terugzetten op de standaardwaarde door op de schuif te klikken terwijl u <Ctrl> ingedrukt houdt.

In macOS kunt u de waarde terugzetten op de standaardwaarde door op de schuif te klikken terwijl u <Command> ingedrukt houdt.

De waarde wijzigen vanuit de grafiek



U kunt het punt (O) op de grafiek verslepen om de parameterwaarde te bewerken. De pop-up op het punt toont de parameterwaarde.

De instellingen kopiëren De instellingen wisselen

Wanneer u met de rechtermuisknop op het bewerkte Element, de Drum-toets, Operator, Oscillator, Arpeggio, Motion Sequencer Lane, Live Set-bank of Live Setslot klikt en vervolgens "*Copy/Exchange*" selecteert in het menu, verschijnt het *Copy/ Exchange* scherm.

Selecteer *Copy* of *Exchange* en de bestemming en klik vervolgens op de knop onderaan het scherm om de instellingen te kopiëren of te verwisselen.

De instellingen opslaan

Gebruik de onderstaande handelingen om de in ESP bewerkte instellingen op te slaan.

- Sla de instellingen op in ESP met behulp van de functie Store.
- Sla de instellingen op als een bestand met behulp van de functie *Save*.
- Stuur de instellingen naar de hardware MONTAGE M met behulp van de functie *Data Transfer* en sla de instellingen op de hardware MONTAGE M op.
- Sla de instellingen op in een projectbestand op uw DAW (alleen om de gegevens in de bewerkingsbuffer op te slaan).

Bewerkte instellingen van ESP overbrengen naar de hardware MONTAGE M Bewerkte instellingen van de hardware MONTAGE M overbrengen naar ESP

Als u instellingen die zijn bewerkt op de ESP wilt overbrengen naar de hardware MONTAGE M, gebruikt u de knop *Data Transfer* () op de navigatiebalk om het scherm *Data Transfer* te openen.

Om een performance te verzenden, selecteert u de gewenste performance in de lijst met performances met behulp van de functie *Category Search* en selecteert u vervolgens *Edit Buffer* en klikt u op het pijlpictogram om de instellingen naar de hardware MONTAGE M te verzenden.

Wanneer de overdracht van de bewerkingsbuffer is voltooid, drukt u op de knop [STORE] op de hardware MONTAGE M om de instellingen op te slaan.

Als u instellingen die zijn bewerkt op de hardware MONTAGE M wilt overbrengen naar ESP, gebruikt u de knop *Data Transfer* () op de navigatiebalk om het scherm *Data Transfer* te openen. Selecteer de performance die u wilt gebruiken in de hardware MONTAGE M en klik vervolgens op het pijlpictogram op ESP om naar ESP te verzenden.



LET OP

- De instelling die u op de hardware MONTAGE M bewerkt, wordt overschreven en gaat verloren als er gegevens van ESP worden verzonden voordat de bewerkte instelling op de hardware MONTAGE M is opgeslagen. Indien nodig dient u eerst de instellingen op te slaan.
- Houd er rekening mee dat de volgende handelingen ertoe leiden dat de bewerkte instellingen verloren gaan.
- ESP afsluiten tijdens de verzending en ontvangst van data.
- Het uitschakelen van de hardware MONTAGE M terwijl er gegevens worden verzonden of ontvangen.
- Het uitschakelen van de hardware MONTAGE M zonder de gegevens op de hardware MONTAGE M op te slaan nadat de bewerkingsbuffergegevens van ESP zijn ontvangen.

De MIDI Learn-functie gebruiken

Met de *MIDI Learn* functie kunt u de parameters regelen met behulp van de Control Change-, Pitch bend- en Aftertouch-berichten.

Klik met de rechtermuisknop op een controller op de ESP en selecteer *Learn* om het *MIDI Learn* scherm te openen.

Terwijl het scherm *MIDI Learn* open is, verplaatst u een knop of schuifregelaar op de hardware MONTAGE M om de regelaarwijziging, pitchbend of aftertouch van de opgegeven knop of schuifregelaar te koppelen aan de overeenkomstige parameter. Met deze functie kunnen maximaal 128 parameters worden geregistreerd.

Problemen oplossen

Geen geluid? Verkeerd geluid? Wanneer een dergelijk probleem zich voordoet, controleer dan eerst de verbinding tussen de hardware MONTAGE M en de computer, en controleer vervolgens het volgende.

Het geluid wordt afgebroken of bevat ruis

Probeert u te veel noten tegelijk op uw computer te spelen?

Open via de navigatiebalk het scherm via de knop *Utility* (O) \rightarrow *Settings* en pas de maximale polyfonie aan voor AWM2, FM-X en AN-X.

Is de audiobuffer te klein?

Raadpleeg de handleiding van uw DAW.

Zijn de gebruiksomstandigheden geschikt?

Controleer de gebruiksomstandigheden. Ga naar de welkomstpagina van MONTAGE M voor de laatste informatie.

Bij het opstarten van ESP verschijnt een "*No License Found*"bericht

Is de ESP geactiveerd?

Start de *Steinberg Activation Manager* en klik op de activeringsknop voor de *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M* die in de lijst wordt weergegeven.

Wanneer u ESP opnieuw moet instellen nadat u uw computer hebt vervangen door een nieuwe, raadpleeg dan de informatie op de volgende URL. https://www.steinberg.net/licensing/

Appendix

Datastroom tussen het interne geheugen van de ESP en het interne geheugen van de hardware MONTAGE M



^{*}Hetzelfde als het gebruikersgedeelte (exclusief Utility Instellingen en Quick Setup).

ESP-handleiding

Datastroom bij opslaan op en laden vanaf het USB-flashstation



*Hetzelfde als het gebruikersgedeelte (exclusief Utility Instellingen en Quick Setup).

© 2024 Yamaha Corporation Published 06/2025 LB-C0