

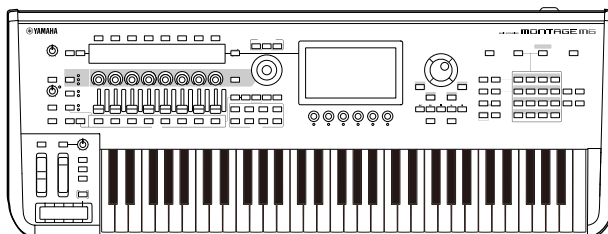
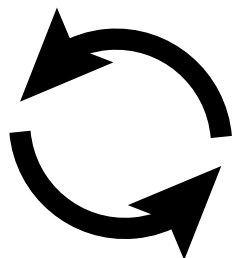
适用于 MONTAGE M 的 Expanded Softsynth Plugin (ESP)

使用说明书

v 2.0

什么是 *Expanded Softsynth Plugin (ESP)*?

适用于 MONTAGE M 的 *Expanded Softsynth Plugin (ESP)* 是一款软件合成器，具有与硬件 MONTAGE M 相同的声​​音引擎。由于该软件插件与硬件 MONTAGE M 同步工作，因此相同的 MONTAGE M 声音可以无缝融入您的音乐制作（对于 DAW 最方便​​的软件）和现场演奏组（舞台上使用的实际乐器）中。您可以根据您的个人喜好和具体应用使用相同的 MONTAGE M 声音。



目录

须知.....	2
信息.....	2
文件中的标记.....	3
先决条件.....	3
数据流.....	4
控制和功能.....	5
ESP 的基本操作.....	15
故障排除.....	18
附录.....	19

须知

为避免本产品、数据或其它部件可能受到损坏，请注意下列事项。

■ 保存数据

请注意，加载设置后，乐器上的任何现有设置都将被覆盖并丢失。您可以将设置保存到 DAW 软件上的项目文件中，或者传输设置并将其存储在硬件 MONTAGE M 上。为避免数据意外丢失，我们建议将备份保存到单独的存储设备中。

信息

■ 关于版权

本产品中安装的“内容”*1 的版权属于 Yamaha Corporation 或其版权所有人。除版权法和其它相关法律允许的情况外（例如出于个人使用目的而复制），未经版权所有人的许可，禁止“复制或转发”*2。使用内容时，请咨询版权专家。

如果通过本产品的原定用途创作音乐或进行演奏，然后录制并发布，无论是否对发布方式进行付费，都无需 Yamaha Corporation 的许可。

*1: “内容”包括计算机程序、音频数据、伴奏风格数据、MIDI 数据、波形数据、音色录制数据、乐谱和乐谱数据等。

*2: “复制或转发”包括取出本产品中的内容，或在没有更改的情况下直接录制和发布内容等类似的方式。

除个人使用外，严禁复制作为商品的音乐作品数据，包括但不限于 MIDI 数据和/或音频数据。

■ 版权保护

- 请勿将本产品用于任何可能侵犯任何第三方权利（包括每个国家或地区法律规定的版权）的目的。
- Yamaha 对因使用本产品而可能发生的任何侵犯第三方权利的行为不承担任何责任。

■ 关于本说明书

- 本书中出现的插图和画面仅用于说明。
- 如非特别指出，本说明书中出现的插图和画面都根据 MONTAGE M6 截图（采用英文）。
- Windows 是 Microsoft(R) Corporation 在美国和其它国家/地区的注册商标。
- macOS 是 Apple Inc. 在美国和其它国家/地区的注册商标。
- 本使用说明书中所使用的公司名和产品名都是各自公司的商标或注册商标。
- 软件可能会修改和更新，恕不另行通知。

对由于不正当使用或擅自改造本产品所造成的损失、数据丢失或破坏，Yamaha 不负任何责任。

文件中的标记

型号名称

本文件中，MONTAGE M6、MONTAGE M7 和 MONTAGE M8x 统称为“MONTAGE M”。

其它

指示	说明
须知	表示可能发生失灵、故障或数据丢失。
注	提供有关功能的其它说明。

方括号 [] 中的术语表示印在硬件 MONTAGE M 面板上的名称，而尖括号 < > 中的术语表示计算机键盘上的按键。

先决条件

本使用说明书假设读者足够熟悉 Windows 或 macOS 的基本操作。
如果不熟悉，请参阅 Windows 或 macOS 附带的文档以获取更多信息。
下面列出了使用 ESP 的其它先决条件。

使用符合 ESP 要求的计算机

有关详细信息，请通过 MONTAGE M 随附的 *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* 小册子访问 MONTAGE M 欢迎页面。
有关如何使用 DAW 的信息，请参阅您所拥有的软件附带的使用说明书。

ESP 的正确安装和激活

有关详细信息，请通过 MONTAGE M 随附的 *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* 小册子访问 MONTAGE M 欢迎页面。

硬件 MONTAGE M 上的固件更新

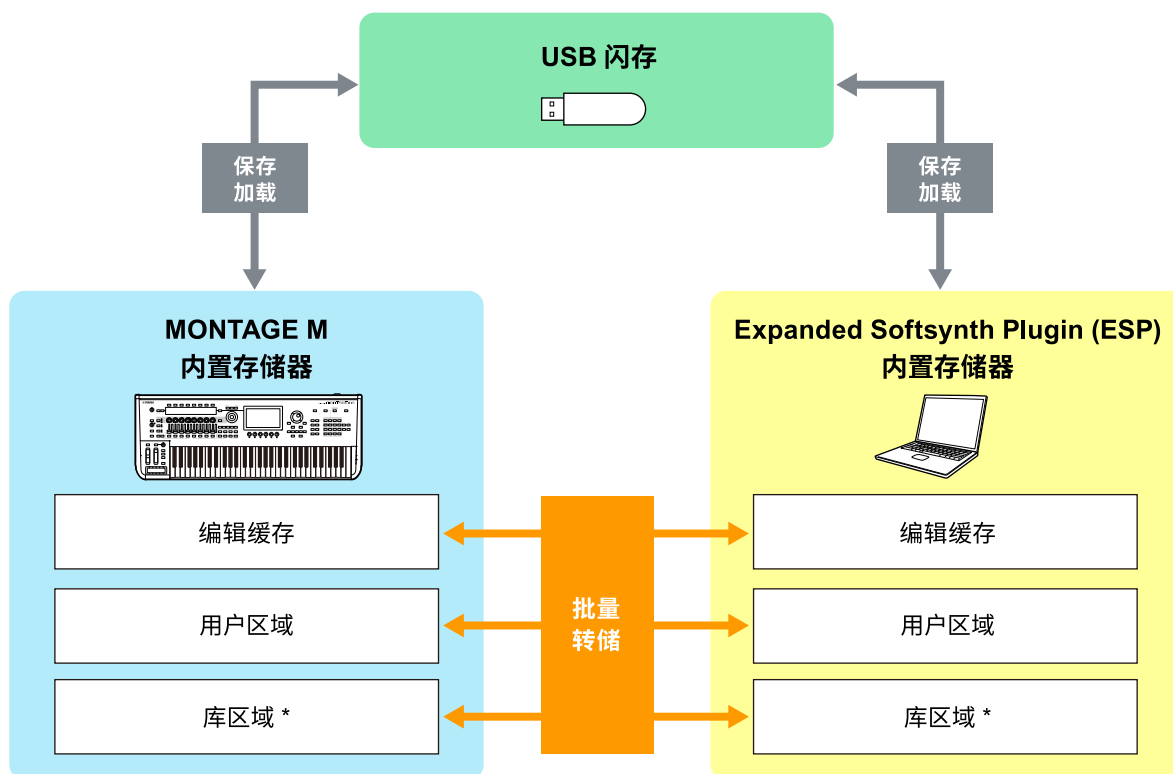
需要支持 ESP 的固件。如需了解固件的更多信息，请通过 MONTAGE M 随附的 *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* 小册子访问 MONTAGE M 欢迎页面。

硬件 MONTAGE M 上正确的电缆连接和工具设置

如需了解更多信息，请参阅 MONTAGE M 的速成指南和使用说明书。

数据流

您可以在 ESP 和硬件 MONTAGE M 之间发送和接收数据，还可以使用 USB 闪存保存和加载数据。



*与用户区域相同（不包括 *Utility Settings* 和 *Quick Setup*）。

注

有关数据流的更多信息，请参阅附录（第 19 页）。

须知

如果您尝试同时从多个 DAW 访问 ESP，则计算机上保存的用户数据（例如 *User Waveform* 和 *User Performance*）可能会损坏。

控制和功能







画面元素

该画面包含导航栏(A)和 *Edit* 窗格(B)。



导航栏(A)



	指示		描述
1		收藏	点击以打开/关闭收藏标记。 当为当前演奏组设置收藏标记时，将显示一个星号 (☆) 图标。
2		演奏组名称	显示当前演奏组的名称。 单击演奏组名称可调出 <i>Performance Category Search</i> 屏幕。 您可以通过右键单击演奏组名称然后选择 <i>Rename</i> 来重命名演奏组。
3		<i>Performance</i> INC/DEC 按钮	递增或递减演奏组选择。
4		<i>Performance Category Search</i> 按钮	此时显示 <i>Performance Category Search</i> 画面。 您可以使用分类查找功能来查找所需的演奏组。 向演奏组添加收藏标记 (☆)。
5		<i>Store</i> 按钮	此时显示 <i>Store</i> 画面。 用户演奏组可以保存在 ESP 中。
6		<i>Load/Save</i> 按钮	<p>Load: 此时显示 <i>Load</i> 画面。 可以从 USB 闪存将以下文件加载到 ESP。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 库文件 (.Y2L) • 用户文件 (.Y2U) • 备份文件 (.Y2A) • 用于旧型号的文件格式 <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>注 如果要从库文件或用户文件中加载单个演奏组数据，请使用右键单击库文件或用户文件并选择 <i>Load Performance</i>。</p> <p>Save: 此时显示 <i>Save</i> 画面。 ESP 中的以下文件可以保存到计算机或 USB 闪存。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 库文件 (.Y2L) • 用户文件 (.Y2U) • 备份文件 (.Y2A)

1

2

3

4

5

6

7

8

9

CFX + FM EP

YAMAHA MONTAGE M

	指示		描述
7		<i>Data Transfer</i> 按钮	<p>此时显示 <i>Data Transfer</i> 画面。 您可以在 ESP 和硬件 MONTAGE M 之间发送和接收数据。</p> <p>在传输数据之前，必须将 MONTAGE M 端口 4 设置为 IN 和 OUT。</p> <p>在 Windows 环境中： 从 DAW 的 MIDI 端口设置中的输入端口设置中取消选中“MONTAGE M Port 4”。</p> <p>有关详细信息，请参阅 DAW 使用说明书。</p>  <p>Edit Buffer: 用于发送和接收编辑缓存数据。</p> <p>User: 用于发送和接收存储在用户区域中的数据。</p> <p>Library: 用于发送和接收单个库文件。</p> <p>Backup: 用于发送和接收备份文件。</p>
8		<i>Live Set Edit</i> 按钮	<p>此时显示 <i>Live Set Edit</i> 画面。 您可以在这里编辑 <i>Live Set</i>。</p> <p>可以通过连接到硬件 MONTAGE M 来发送和接收 <i>User Live Sets</i>。在发送和接收之前，使用备份文件功能从 <i>Data Transfer</i> 画面将所有数据与硬件 MONTAGE M 同步。</p>

1

2

3

4

5

6

7

8

9

CFX + FM EP

YAMAHA MONTAGE M

	指示	描述								
9	 Utility 按钮	<p>此时显示 <i>Utility</i> 画面。</p> <p>Settings: 您可以更改画面尺寸或最大复音数。</p> <p>UI window size: 您可以更改画面尺寸。 设置：大模式（默认）1440 × 870， 小模式 1000 × 604</p> <p>Buffering size: 为了提高声音生成速度，ESP 可以使用缓冲来加载波形。 如果该参数设置为 0，每次更改演奏组时，所有波形都会被清除。 设置：0、128MB、256MB、512MB、1GB、2GB、3GB、 4GB（默认）、5GB、6GB、7GB、8GB</p> <p>AWM2 Poly, FM-X Poly, AN-X Poly: 让您可以设置 AWM2、FM-X 和 AN-X 的最大复音数。</p> <table border="1" data-bbox="724 987 1283 1182"> <thead> <tr> <th></th> <th>最大复音数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AWM2</td> <td>128 (立体声和单声道波形)</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: 管理用户存储器中的文件和数据。 用户存储器中的内容类型显示为文件夹，单击文件夹可展开它。选择每项内容并使用右键单击来选择 <i>Rename</i>、<i>Delete</i>、<i>Overwrite</i>。</p> <p>注 单击 <i>Waveform</i> 中的 <i>Optimize</i> 按钮 ()，优化用户波形存储区域。</p> <p>Legal Notices: 显示版权等内容。</p>		最大复音数	AWM2	128 (立体声和单声道波形)	FM-X	128	AN-X	16
	最大复音数									
AWM2	128 (立体声和单声道波形)									
FM-X	128									
AN-X	16									

Edit 窗格(B)

在 *Edit* 窗格中，您可以通过选择画面左上角中的各项在编辑画面之间进行切换。

- 选择 *COMMON* → *Common Edit* 画面
- 选择所选声部的声部编号 → *Part Edit* 画面。
- 选择 *Audio* → *Audio Edit* 画面



注

要使用 *AUDIO IN*，您必须在 *DAW* 中创建音频轨道并将输出连接到 *ESP*。有关详细信息，请参阅 *DAW* 的使用说明书。

单击 *Edit* 窗格左侧的菜单图标可切换 *Edit* 窗格的画面显示。

Home



单击即可显示 *Home* 画面。



Home 画面的上面部分(a)称为 *Quick Edit*，下面部分 (b) 称为 *Detail Edit*。

Quick Edit

单击画面右侧的 << 按钮打开菜单，该菜单用于切换相应参数的画面。

Common Edit / Audio Edit

- *TG and Effect*: 声音和效果设置画面
- *Arpeggio*: *Arpeggio* 设置画面
- *Knob Auto*: *Knob Auto* 画面


Part Edit

- *TG and Effect*: 声音和效果设置画面
- *Arpeggio*: *Arpeggio* 设置画面
- *Motion Seq*: *Motion Sequence* 设置画面

Detail Edit

您可以使用 *Detail Edit* 顶部的条在不同参数显示之间切换，这些参数会影响整个演奏组或声部。可调整的参数根据所选声部而有所不同。有关参数详细信息，请参阅使用说明书。

注

Quick Edit 或 Detail Edit 中显示的一些参数有一个跳转按钮()。



单击 *Quick Edit* 中显示的跳转按钮时，相应参数的详细信息画面在 *Detail Edit* 中显示。

单击 *Detail Edit* 中显示的跳转按钮时，会显示相应参数的详细信息画面，叠加在 *Quick Edit* 上面。

Super Knob

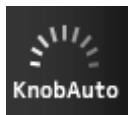


单击即可显示 *Super Knob* 画面。



在 *Super Knob* 画面中，您可以设置用于控制 *Super Knob* 的值。有关参数详细信息，请参阅使用说明书。

Knob Auto



单击即可显示 *Knob Auto* 画面。

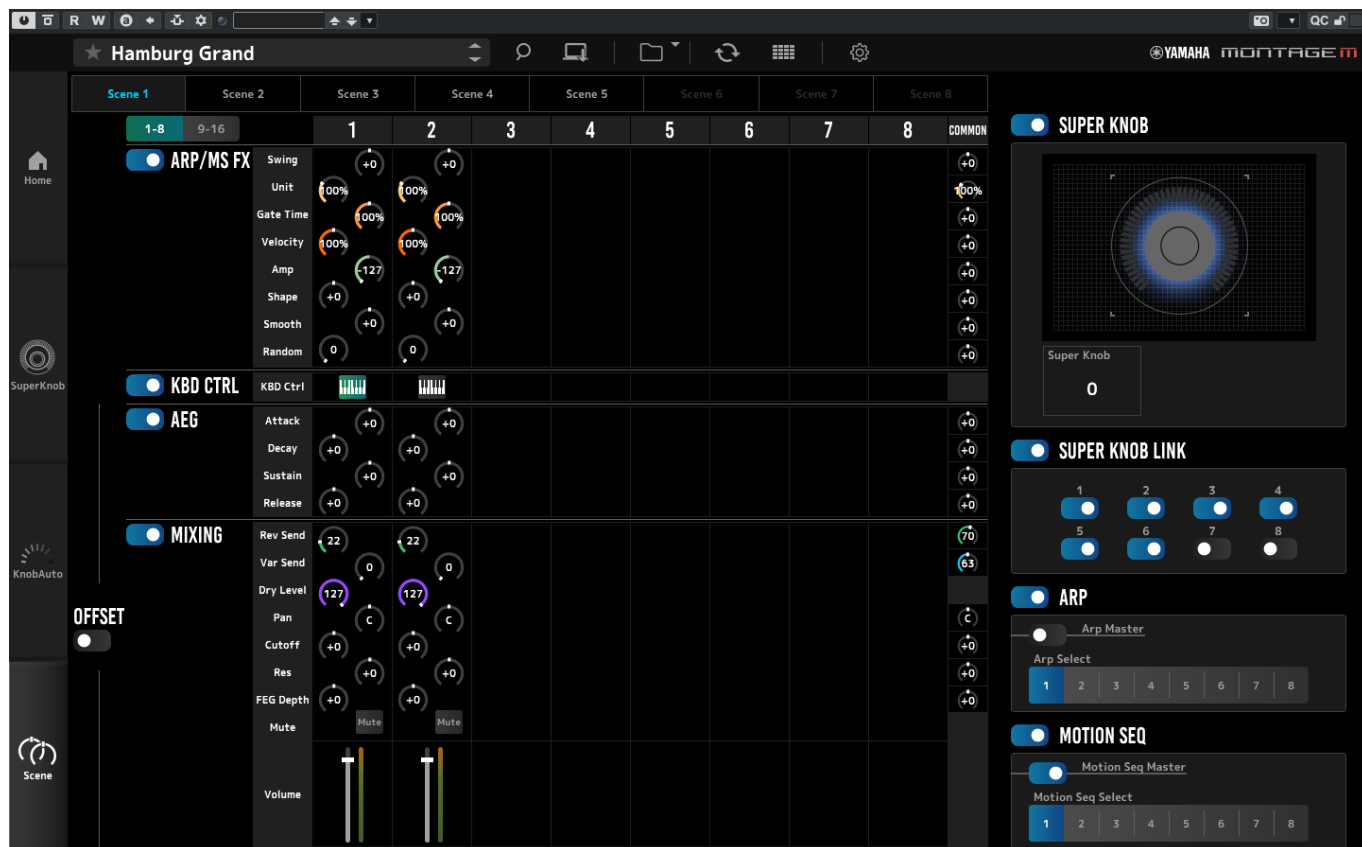


在 *Knob Auto* 画面中，您可以为 *Super Knob (Super Knob Motion Sequencer)* 设置动态音序器。有关参数详细信息，请参阅使用说明书。

Scene



单击即可显示 *Scene* 画面。



在 *Scene* 画面上，您可以将琶音类型、动态音序类型和声部参数的设置记录到各个 *Scene* 按钮。有关参数详细信息，请参阅使用说明书。

ESP 的基本操作

本节介绍 ESP 的基本操作。

使用 Category Search 功能

当您想要选择演奏组时，请按导航栏上的 *Performance Category Search* 按钮打开 *Performance Category Search* 画面。或者，您可以使用 *Performance INC/DEC* 按钮逐个选择演奏组。


当您想要选择某个声部时，请单击 *Edit* 窗格中的声部名称以打开 *Part Category Search* 画面。

当您想选择要添加的声部时，请单击  按钮打开 *Performance Merge* 画面。

当您希望选择琶音时，请选择 HOME 画面右侧菜单中的 *Arpeggio*。单击 *Name* 可打开 *Arpeggio Category Search* 画面。

当您希望选择波形时，请选择 HOME 画面右侧菜单中的 *TG and Effect*。单击 *Waveform Name* 可打开 *Waveform Category Search* 画面。

添加声部

要添加声部，请单击  按钮来打开 *Performance Merge* 屏幕。

删除声部

要删除声部，请右键单击所选声部编号或声部名称，然后选择 *Delete*。

编辑演奏组和声部的名称

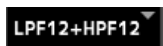
您可以编辑画面上显示的演奏组和声部的名称。

要编辑演奏组名称，请右键单击演奏组名称来选择 *Rename* 以输入新名称。

要编辑声部名称，请选择一个声部并右键单击声部编号或声部名称，然后选择 *Rename* 来输入新名称。

输入完成后，您可以按 <Enter>（对于 macOS，则按 <return>）或将光标移动到其它参数上以确认编辑。

从列表中选择值



单击参数框并从列表中选择一個值。

单击某个值或将光标移动到该值，然后按 <Enter>（对于 macOS，则按 <return>）确认选择。

使用旋钮更改值



使用此处显示的旋钮，上下拖动鼠标或双击可更改参数值。

按住 <Shift> 的同时拖动鼠标可启用高精度模式，允许您以较小的增量更改值。

在 Windows 上，您可以通过在按住 <Ctrl> 的同时单击旋钮来将值重置为默认值。

在 macOS 上，您可以通过在按住 <Command> 的同时单击旋钮来将值重置为默认值。

使用滑块更改值



使用此处显示的滑块、拖动白色方块或双击可更改参数值。

按住 <Shift> 的同时拖动鼠标可启用高精度模式，允许您以较小的增量更改值。

在 Windows 上，您可以通过在按住 <Ctrl> 的同时单击滑块来将值重置为默认值。

在 macOS 上，您可以通过在按住 <Command> 的同时单击滑块来将值重置为默认值。

更改图表中的值




您可以拖动图表上的点 (○) 来直接编辑参数值。

保存设置


将 ESP 中编辑的设置保存为 DAW 中的项目文件。您还可以通过存储操作保存在 ESP 中编辑的设置。

将编辑后的设置从 ESP 传输至硬件 MONTAGE M

将编辑后的设置从硬件 MONTAGE M 传输至 ESP

要将在 ESP 上编辑的设置传输到硬件 MONTAGE M，请使用导航栏上的 *Data Transfer* 按钮 () 打开 *Data Transfer* 画面。然后从计算机上的演奏组列表中选择要发送的演奏组，单击箭头图标将其发送到硬件 MONTAGE M。

要传输编辑缓存数据，请在发送后按下硬件 MONTAGE M 上的 [STORE] 按钮来保存设置。

要将在硬件 MONTAGE M 上编辑的设置传输到 ESP，请使用导航栏上的 *Data Transfer* 按钮 () 打开 *Data Transfer* 画面。从 ESP 画面上，选择您想要从硬件 MONTAGE M 发送的设置，然后单击箭头图标将设置发送到 ESP。

须知

- 如果在硬件上使用 MONTAGE M 进行编辑时从 ESP 收到数据，则会覆盖正在编辑的设置且该设置会丢失。您应该根据需要存储数据并保存编辑的设置。
- 请注意，以下操作会导致已编辑的设置丢失。
 - 数据传输和接收期间退出 ESP。
 - 在发送或接收数据时关闭硬件 MONTAGE M。
 - 将编辑缓存数据发送到硬件 MONTAGE M 并关闭电源，而不将数据存储到硬件 MONTAGE M。

故障排除

没有声音？声音失常？当出现此类问题时，首先检查硬件 MONTAGE M 与计算机之间的连接，然后检查以下各项。

声音被切断或包含噪音

您尝试从计算机上同时播放的音符是否太多？

从导航栏中选择 *Utility* 按钮 () → 在 *Settings* 中调整每个声音来源的最大复音数。

音频缓存是否太小？

参阅 DAW 使用说明书。

操作条件是否合适？

请检查操作条件。可从 MONTAGE M 欢迎页面获取最新信息。

启动 ESP 时出现 “No License Found” 消息

ESP 是否已激活？

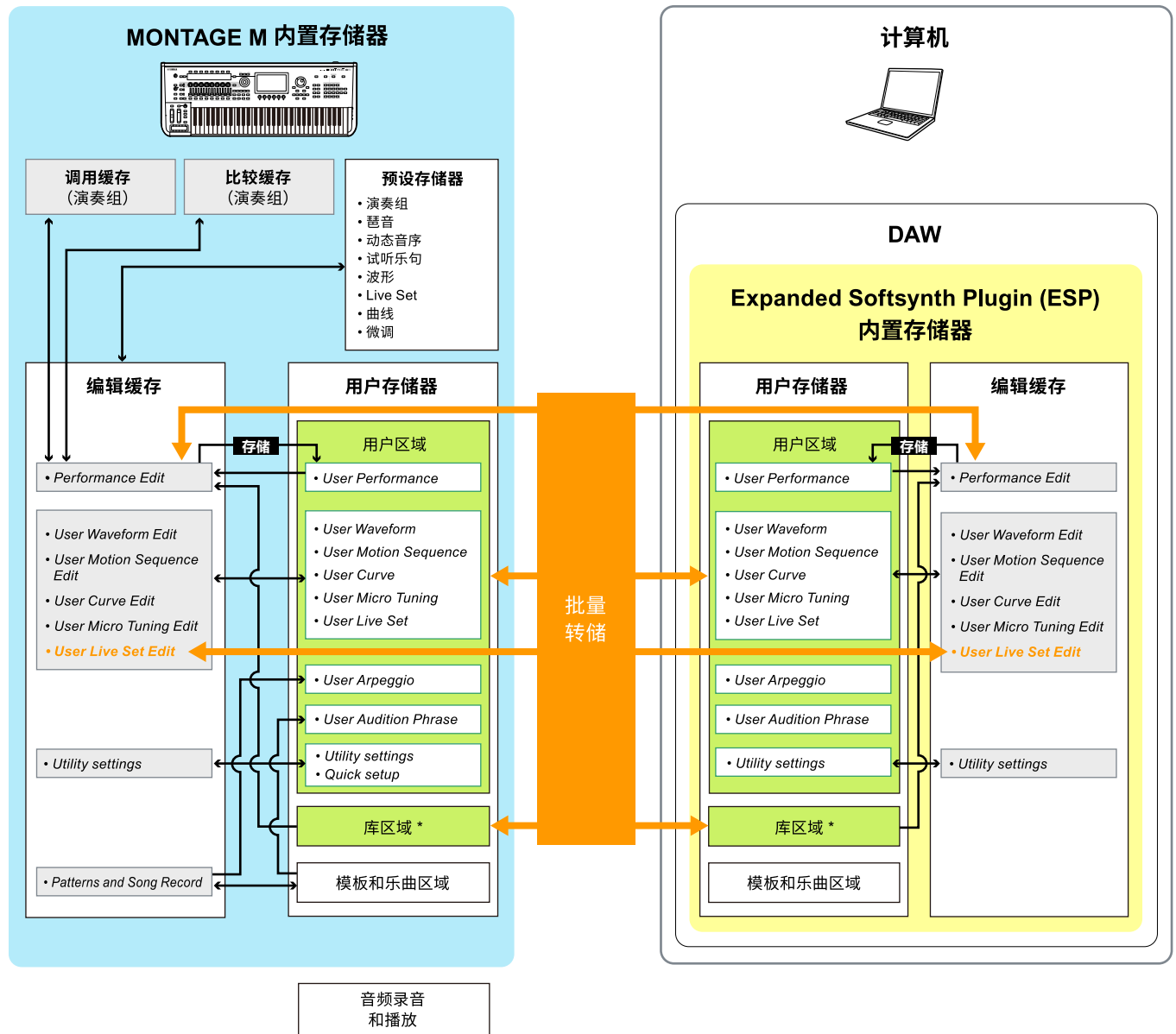
启动 Steinberg Activation Manager，然后单击列表中显示的适用于 MONTAGE M 的 *Expanded Softsynth Plugin* 对应的激活按钮。

当您在更新计算机后需要设置 ESP 时，请参阅以下 URL 中的信息。

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

附录

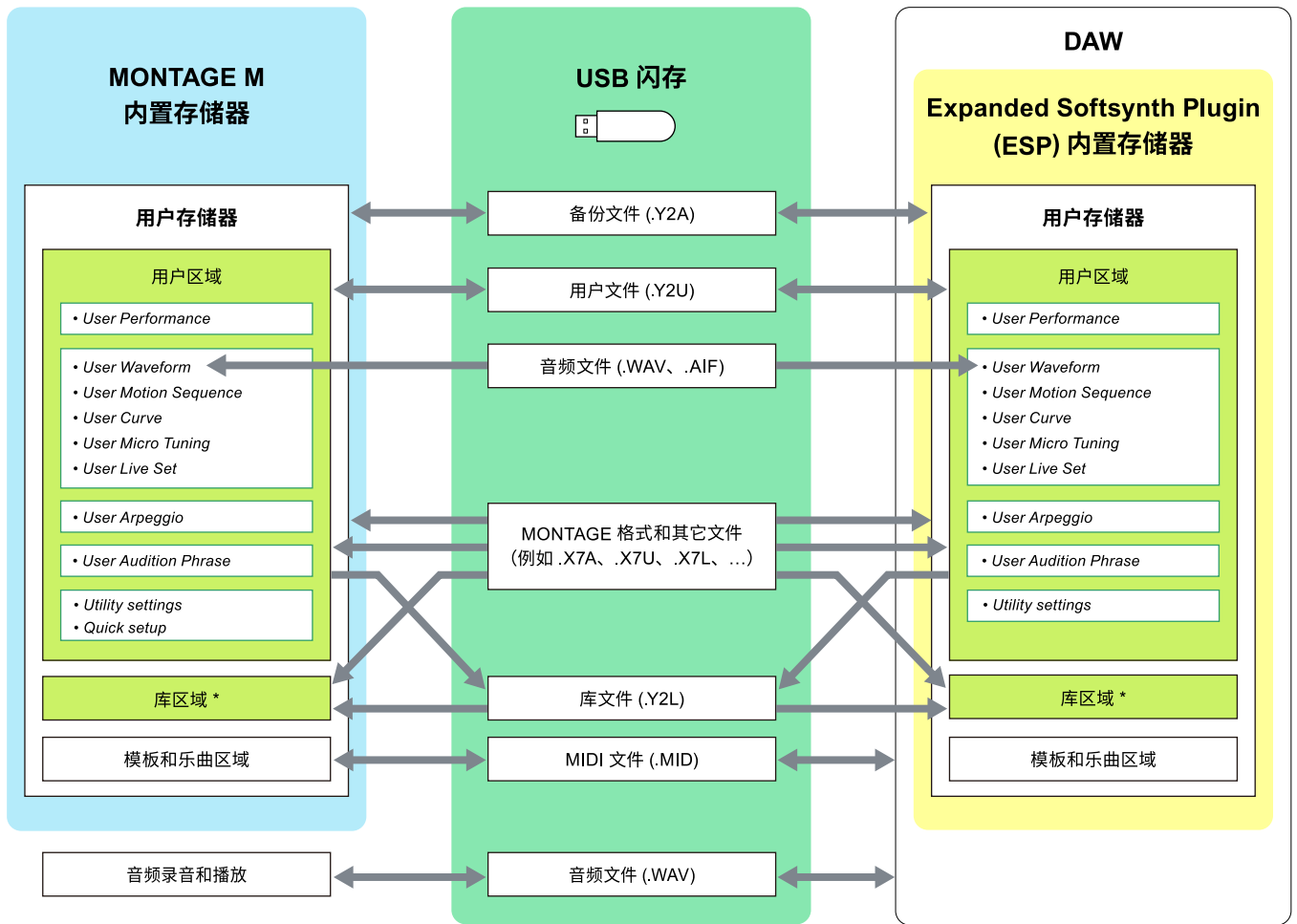
ESP 内置存储器和硬件 MONTAGE M 内置存储器之间的数据流



- ↔ MONTAGE M 和 ESP 之间的数据通信
- 内部数据通信
- 临时存储区域 (乐器关闭时清空)

*与用户区域相同 (不包括 *Utility Settings* 和 *Quick Setup*) 。

USB 闪存保存和加载流



*与用户区域相同 (不包括 Utility Settings 和 Quick Setup)。