

Expanded Softsynth Plugin (ESP) pour le MONTAGE M

Manuel

v 2.0

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

L'Expanded Softsynth Plugin (ESP) pour le MONTAGE M est un synthétiseur logiciel doté du même générateur de son que le MONTAGE M physique.

Étant donné que ce plug-in logiciel fonctionne en synchronisation avec le MONTAGE M physique, les mêmes sons du MONTAGE M peuvent être intégrés en toute fluidité à votre production musicale (lorsqu'un logiciel est plus pratique pour une application DAW) ainsi qu'à votre performance en live (lorsque l'instrument réel est utilisé sur scène). Vous pouvez utiliser les mêmes sons que ceux du MONTAGE M en fonction de vos préférences personnelles et d'applications spécifiques.

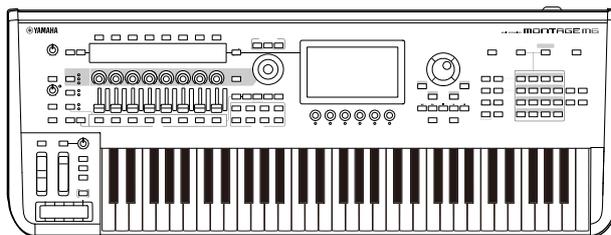
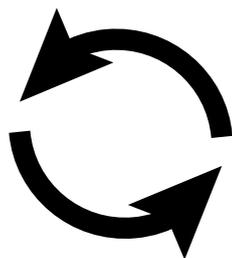


Table des matières

AVIS.....	2
Informations	2
Conventions utilisées dans ce document.....	3
Conditions préalables.....	3
Flux des données	4
Commandes et fonctions	5
Opérations de base de l'ESP	15
Résolution des problèmes.....	18
Annexe.....	19

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.

■ Enregistrement 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 un fichier de projet sur le logiciel DAW ou les transférer et les stocker sur le MONTAGE M physique. Pour éviter toute perte de données inattendue, nous vous recommandons d'enregistrer les sauvegardes sur un périphérique de stockage distinct.

Informations

■ À propos des droits d'auteur

Les droits d'auteur du « contenu »*1 installé sur ce produit appartiennent à Yamaha Corporation ou à leur 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 spécialiste des droits 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 » inclut les programmes informatiques, les données audio, les données de style d'accompagnement, les données MIDI, les données de forme d'onde, les données d'enregistrement vocal, les partitions musicales, etc.

*2: L'expression « reproduire ou détourner du contenu » inclut l'utilisation du contenu de ce produit ou l'enregistrement et la distribution de ce contenu sans modification et de manière similaire.

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 décline toute responsabilité en cas de violation des droits d'un tiers résultant de l'utilisation de ce produit.

■ À propos de ce manuel

• Les illustrations et les captures d'écran figurant dans ce manuel ne servent qu'à expliciter les instructions.

• Sauf indication contraire, les illustrations et les captures d'écran contenues dans ce mode d'emploi s'appliquent au MONTAGE M6 (en anglais).

• Windows est une marque déposée de Microsoft(R) 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 société et de produit cités dans ce manuel sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

• Le logiciel est susceptible d'être modifié 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 instruments MONTAGE M6, MONTAGE M7 et MONTAGE M8x sont collectivement appelés « MONTAGE 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 physique, 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 du MONTAGE M sur la brochure intitulée Instructions de téléchargement de l'*Expanded Softsynth Plugin* pour le MONTAGE M fournie avec le MONTAGE M physique. 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 du MONTAGE M sur la brochure intitulée Instructions de téléchargement de l'*Expanded Softsynth Plugin* pour le MONTAGE M fournie avec le MONTAGE M physique.

Mise à jour du microprogramme du MONTAGE M physique

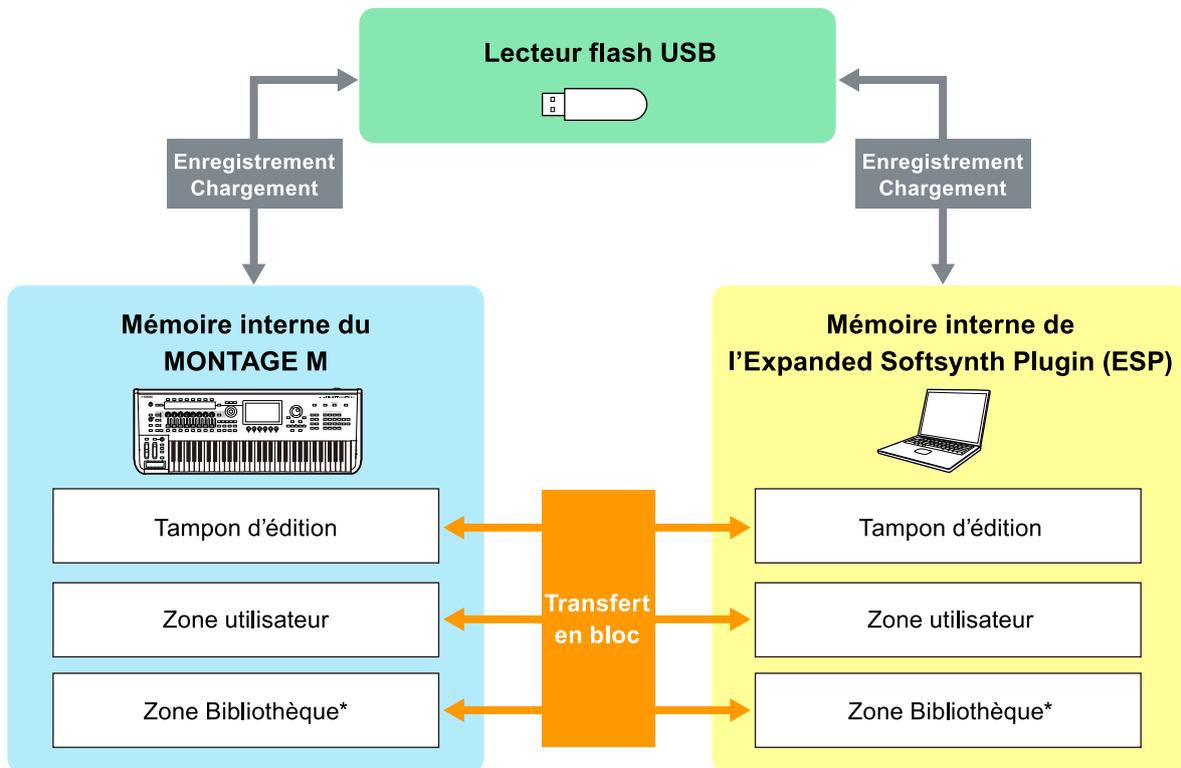
Le microprogramme qui prend en charge l'ESP est nécessaire. Pour en savoir plus sur le microprogramme, accédez à la page d'accueil du MONTAGE M sur la brochure intitulée Instructions de téléchargement de l'*Expanded Softsynth Plugin* pour le MONTAGE M fournie avec le MONTAGE M physique.

Connexion des câbles appropriés et réglages Utility sur le MONTAGE M physique

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

Flux des données

Vous pouvez transférer des données entre l'ESP et le MONTAGE M physique. Vous pouvez aussi enregistrer et charger des données à l'aide d'un lecteur flash USB.



* Identique à la zone Utilisateur (à l'exception de *Utility Settings* et de *Quick Setup*).

NOTE

Pour en savoir plus sur le flux des données, consultez l'Annexe (page 19).

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

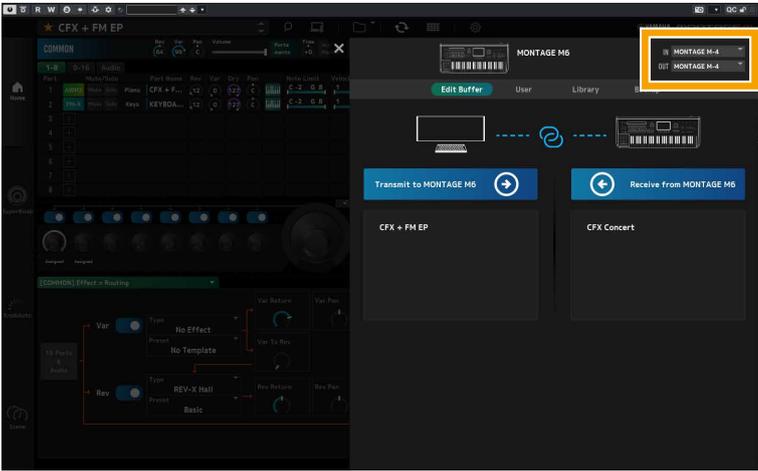
L'écran contient une barre de navigation (A) et un volet *Edit* (B).



Barre de navigation (A)



	Indique	Description
1		Favori Cliquez sur ce bouton pour activer/désactiver le drapeau Favori. Une icône en forme d'étoile (☆) 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 <i>Performance Category Search</i> (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 <i>Rename</i> (Renommer).
3		Touche <i>Performance</i> INC/DEC Change de performance sélectionnée vers le haut ou le bas.
4		Touche <i>Performance Category Search</i> L'écran <i>Performance Category Search</i> apparaît. Vous pouvez utiliser la fonction <i>Category Search</i> (Recherche par catégorie) pour rechercher la performance souhaitée. Ajoutez un drapeau Favori (☆) à la performance.
5		Touche <i>Store</i> (Stockage) L'écran <i>Store</i> apparaît. La Performance utilisateur peut être sauvegardée dans l'ESP.
6		Touche <i>Load/Save</i> (Chargement/Enregistrement) Load : L'écran <i>Load</i> s'affiche. Les fichiers suivants peuvent être chargés dans l'ESP depuis un lecteur flash USB. <ul style="list-style-type: none"> • Fichier bibliothèque (.Y2L) • Fichier utilisateur (.Y2U) • Fichier de sauvegarde (.Y2A) • Formats de fichiers utilisés sur les anciens modèles <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) NOTE Si vous souhaitez charger des données de Performance individuelle depuis un fichier bibliothèque ou utilisateur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur ce fichier et sélectionnez <i>Load Performance</i> (Chargement de performance). Save : L'écran <i>Save</i> apparaît. Les fichiers de l'ESP suivants peuvent être sauvegardés dans un ordinateur ou un lecteur flash USB. <ul style="list-style-type: none"> • Fichier bibliothèque (.Y2L) • Fichier utilisateur (.Y2U) • Fichier de sauvegarde (.Y2A)

	Indique		Description
7		<p>Touche <i>Data Transfer</i> (Transfert de données)</p>	<p>L'écran <i>Data Transfer</i> apparaît. Vous pouvez transférer des données entre l'ESP et le MONTAGE M physique.</p> <p>Pour ce faire, vous devez régler le port 4 du MONTAGE M sur IN et OUT avant de transférer les données.</p> <p>Dans l'environnement Windows :</p> <p>Décochez « MONTAGE M Port 4 » dans les réglages Input Port (Port d'entrée) sous le réglage MIDI Port (Port MIDI) de votre application DAW.</p> <p>Pour en savoir plus, reportez-vous au manuel de votre application DAW.</p>  <p>Edit Buffer : (Tampon d'édition) Sert à transférer les données du tampon d'édition.</p> <p>User : (Utilisateur) Sert à transférer les données stockées dans la zone Utilisateur.</p> <p>Library : (Bibliothèque) Sert à transférer des fichiers de bibliothèque.</p> <p>Backup : (Sauvegarde) Sert à transférer des fichiers de sauvegarde.</p>
8		<p>Touche <i>Live set Edit</i></p>	<p>L'écran <i>Live Set Edit</i> (Édition de Live Set) apparaît. Cela permet d'éditer un <i>Live Set</i>. Les <i>User Live Sets</i> peuvent être transférés par connexion au MONTAGE M physique. Avant de transférer des données, synchronisez toutes les données sur le MONTAGE M physique depuis l'écran <i>Data Transfer</i> (Transfert de données) à l'aide de la fonction de sauvegarde de fichier.</p>



Indique		Description								
9	 Touche <i>Utility</i> (Utilitaire)	<p>L'écran <i>Utility</i> apparaît.</p> <p>Settings : Vous pouvez modifier la taille de l'écran ou la polyphonie maximale.</p> <p>UI window size : Vous pouvez modifier la taille de l'écran. Réglages : Grand écran (par défaut) 1 440 × 870, Petit écran 1 000 × 604</p> <p>Buffering size : 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 0, toutes les formes d'onde sont effacées chaque fois que vous changez de performance. Réglages : 0, 128 Mo, 256 Mo, 512 Mo, 1 Go, 2 Go, 3 Go, 4 Go (par défaut), 5 Go, 6 Go, 7 Go, 8 Go</p> <p>AWM2 Poly, FM-X Poly, AN-X Poly : Permet de régler la polyphonie maximale pour AWM2, FM-X et AN-X.</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th></th> <th>polyphonie maximale</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AWM2</td> <td>128 (formes d'onde stéréo et 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 : Permet de gérer les fichiers et les données de la mémoire utilisateur. Les types de contenu de la mémoire utilisateur s'affichent sous forme de dossiers. Cliquez sur un dossier pour le développer. Sélectionnez chaque contenu et cliquez avec le bouton droit de la souris pour sélectionner <i>Rename, Delete, Overwrite</i> (Renommer, Supprimer, Enregistrer par écrasement).</p> <p>NOTE Cliquez sur la touche <i>Optimize</i> () dans <i>Waveform</i> pour optimiser la zone de stockage des formes d'onde utilisateur.</p> <p>Legal Notices : Affiche des mentions légales telles que les droits d'auteur.</p>		polyphonie maximale	AWM2	128 (formes d'onde stéréo et mono)	FM-X	128	AN-X	16
	polyphonie maximale									
AWM2	128 (formes d'onde stéréo et mono)									
FM-X	128									
AN-X	16									

Volet *Edit* (B)

Dans le volet *Edit* (Édition), vous pouvez basculer d'un écran à l'autre en sélectionnant chaque élément dans le côté supérieur gauche de l'écran.

- Sélectionnez l'écran COMMON → *Common Edit*
- Sélectionnez l'écran Part number → *Part Edit* pour la partie sélectionnée.
- Sélectionnez l'écran Audio → *Audio Edit*

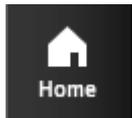
Common Edit	Part Edit (exemple : partie 1)	Audio Edit
		

NOTE

Pour utiliser AUDIO IN, vous devez créer une piste audio dans votre DAW et connecter la sortie à l'ESP. Reportez-vous au mode d'emploi de votre DAW pour en savoir plus.

Cliquez sur l'icône de menu, sur le côté gauche du volet *Edit*, pour basculer entre les écrans du volet *Edit*.

Home



Cliquez sur ce bouton pour afficher l'écran *Home*.



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

Quick Edit (Édition rapide)

Cliquez sur la touche  sur la droite de l'écran pour ouvrir un menu permettant de changer l'affichage des paramètres correspondants.

Common Edit/Audio Édition (Édition commune/Édition audio)

- *TG and Effect* : écran des réglages des sons et des effets
- *Arpeggio* : écran des réglages *Arpeggio* (Arpège)
- *Knob Auto* : écran *Knob Auto*

Part Edit

- *TG and Effect* : écran des réglages des sons et des effets
- *Arpeggio* : écran des réglages *Arpeggio* (Arpège)
- *Motion Seq* : Écran des réglages de *Motion Sequence* (Séquence de mouvements)

Detail Edit (Édition détaillée)

La barre en haut de *Detail Edit* vous permet de basculer entre l'affichage des paramètres affectant l'ensemble de la performance ou de ceux affectant une partie. Les paramètres que vous pouvez régler varient selon la partie sélectionnée. Reportez-vous au manuel Fonctions Détaillées pour en savoir plus sur les paramètres.

NOTE

Certains paramètres affichés dans Quick Edit ou Detail Edit possèdent une touche d'ouverture directe ().



Lorsque vous cliquez sur ce type de touche dans *Quick Edit*, l'écran des détails du paramètre correspondant s'affiche sous *Detail Edit*.

Lorsque vous cliquez sur ce type de touche dans *Detail Edit*, l'écran des détails du paramètre correspondant s'affiche en surimpression sur *Quick Edit*.

Super Knob



Cliquez sur ce bouton pour afficher l'écran *Super Knob*.

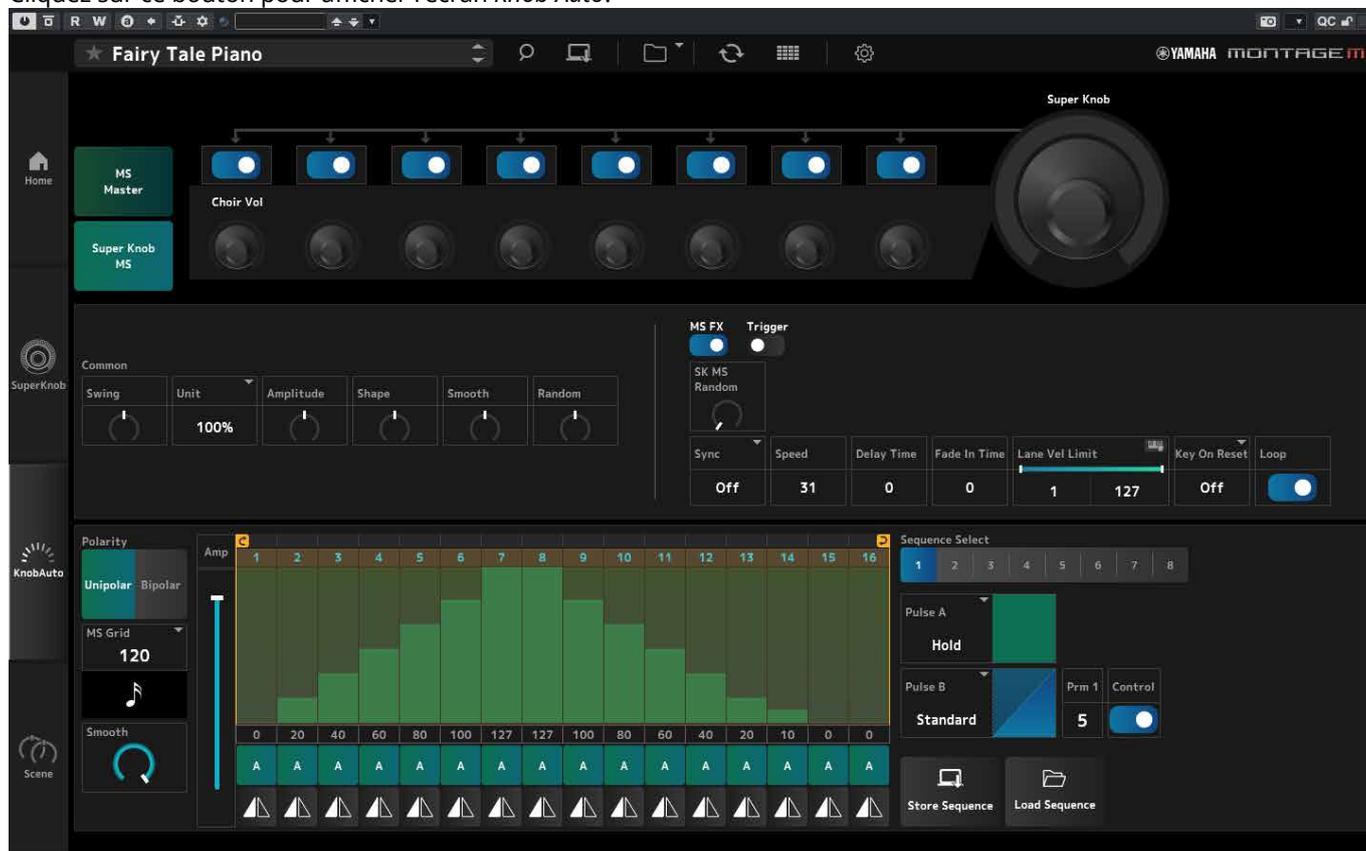
Parameter	Row 1	Row 2	Row 3
Bite	0	200	291
Hi Drawbar	1023	0	0
AEG Attack	0	0	1023
AEG Release	0	0	1023
Rotary Speed	0	512	1023
Spectral Skirt	0	300	1023
Variation	0	512	1023
Reverb	0	512	1023

Dans l'écran *Super Knob* (Méga bouton), vous pouvez définir les valeurs de contrôle du *Super Knob*. Reportez-vous au manuel Fonctions Détaillées pour en savoir plus sur les paramètres.

Knob Auto



Cliquez sur ce bouton pour afficher l'écran *Knob Auto*.



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

Scene



Cliquez sur ce bouton pour afficher l'écran *Scene* (Scène).

The screenshot displays the Yamaha Montage M software interface, specifically the Scene editor. The main area is a grid with 8 columns (Scene 1-8) and rows for ARP/MS FX, KBD CTRL, AEG, and MIXING. The right sidebar contains controls for SUPER KNOB, SUPER KNOB LINK, ARP, and MOTION SEQ.

Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5	Scene 6	Scene 7	Scene 8	COMMON		
1-8	9-16	1	2	3	4	5	6	7	8	COMMON
ARP/MS FX										
Swing										
Unit										
Gate Time										
Velocity										
Amp										
Shape										
Smooth										
Random										
KBD CTRL										
KBD Ctrl										
AEG										
Attack										
Decay										
Sustain										
Release										
MIXING										
Rev Send										
Var Send										
Dry Level										
Pan										
Cutoff										
Res										
FEG Depth										
Mute										
Volume										

Sur l'écran *Scene* (Scène), 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 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

Si vous souhaitez sélectionner une performance, appuyez sur la touche *Performance Category Search* dans 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 partie, cliquez sur *Part Name* dans le volet *Edit* pour ouvrir l'écran *Part Category Search* (Recherche par catégorie de partie).

Si vous souhaitez sélectionner une partie en vue de l'ajouter, cliquez sur la touche  pour ouvrir l'écran *Performance Merge* (Fusion de performance).

Si vous souhaitez sélectionner un Arpeggio (Arpège), sélectionnez *Arpeggio* sur le menu de la partie droite de l'écran HOME. Cliquez sur *Name* pour ouvrir l'écran *Arpeggio Category Search* (Recherche par catégorie d'arpège).

Si vous souhaitez sélectionner une forme d'onde, sélectionnez *TG and Effect* sur le menu de la partie droite de l'écran HOME. Cliquez sur *Waveform Name* pour ouvrir l'écran *Waveform Category Search* (Recherche par catégorie de formes d'ondes).

Ajout d'une partie

Pour ajouter une partie, cliquez sur la touche  pour ouvrir l'écran *Performance Merge*.

Suppression d'une partie

Pour supprimer une partie, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le numéro ou le nom de la partie sélectionnée, puis sélectionnez *Delete* (Supprimer).

Modification des noms des performances et des parties

Vous pouvez modifier les noms des performances et des parties affichées à l'écran.

Pour modifier le nom d'une performance, cliquez sur son nom avec le bouton droit de la souris pour sélectionner *Rename* (Renommer) et saisir un nouveau nom.

Pour modifier le nom d'une partie, sélectionnez la partie et cliquez sur son numéro ou son nom avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez *Rename* (Renommer) pour saisir un nouveau nom.

Une fois la saisie terminée, vous pouvez appuyer sur <Enter> (ou sur <return> pour macOS) ou déplacer le curseur sur un autre paramètre 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



Grâce aux boutons illustrés ici, vous pouvez modifier la valeur du paramètre en double-cliquant dessus ou en faisant glisser la souris vers le haut ou le bas.

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.

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 double-cliquez dessus 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.

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

Enregistrement des réglages

Enregistrez les réglages modifiés dans l'ESP dans un fichier de projet de votre application DAW. Vous pouvez également enregistrer les réglages modifiés dans l'ESP dans l'opération de stockage.

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

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

Pour transférer les réglages modifiés sur l'ESP vers le MONTAGE M physique, utilisez la touche *Data Transfer* () dans la barre de navigation pour ouvrir l'écran *Data Transfer*. Sélectionnez ensuite la Performance que vous souhaitez transférer sur la liste des performances sur l'ordinateur et cliquez sur l'icône de la flèche pour l'envoyer au MONTAGE M physique.

Pour transférer les données du tampon d'édition, appuyez sur la touche [STORE] du MONTAGE M physique afin d'enregistrer les réglages après le transfert.

Pour transférer les réglages modifiés sur le MONTAGE M physique vers l'ESP, utilisez la touche *Data Transfer* () dans la barre de navigation pour ouvrir l'écran *Data Transfer*. Depuis l'écran de l'ESP, sélectionnez les réglages que vous souhaitez envoyer depuis le MONTAGE M physique et cliquez sur l'icône de la flèche pour envoyer les réglages vers l'ESP.

AVIS

- Si des données sont reçues de l'ESP pendant une édition avec le MONTAGE M physique, les réglages en cours d'édition seront écrasés et perdus. Vous devez stocker les données selon les besoins et enregistrer les réglages modifiés.
- Veuillez noter que les opérations suivantes entraînent la perte des réglages modifiés.
 - Sortie de l'ESP pendant un transfert de données.
 - Mise hors tension du MONTAGE M physique pendant un transfert de données.
 - Envoi des données du tampon d'édition au MONTAGE M physique et mise hors tension de celui-ci sans avoir stocké les données sur l'appareil.

Résolution des problèmes

Absence de son ? Son incorrectement émis ? En cas de problème de ce type, vérifiez d'abord la connexion entre le MONTAGE M physique et l'ordinateur, puis vérifiez les points suivants.

Le son est coupé ou contient du bruit.

Essayez-vous de jouer un trop grand nombre de notes à la fois depuis votre ordinateur ?

Sur la barre de navigation, sélectionnez sur la touche *Utility* () → réglez la polyphonie maximale de chaque source sonore dans *Settings*.

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. Les informations les plus récentes sont disponibles sur la page d'accueil du MONTAGE M.

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

L'ESP est-il activé ?

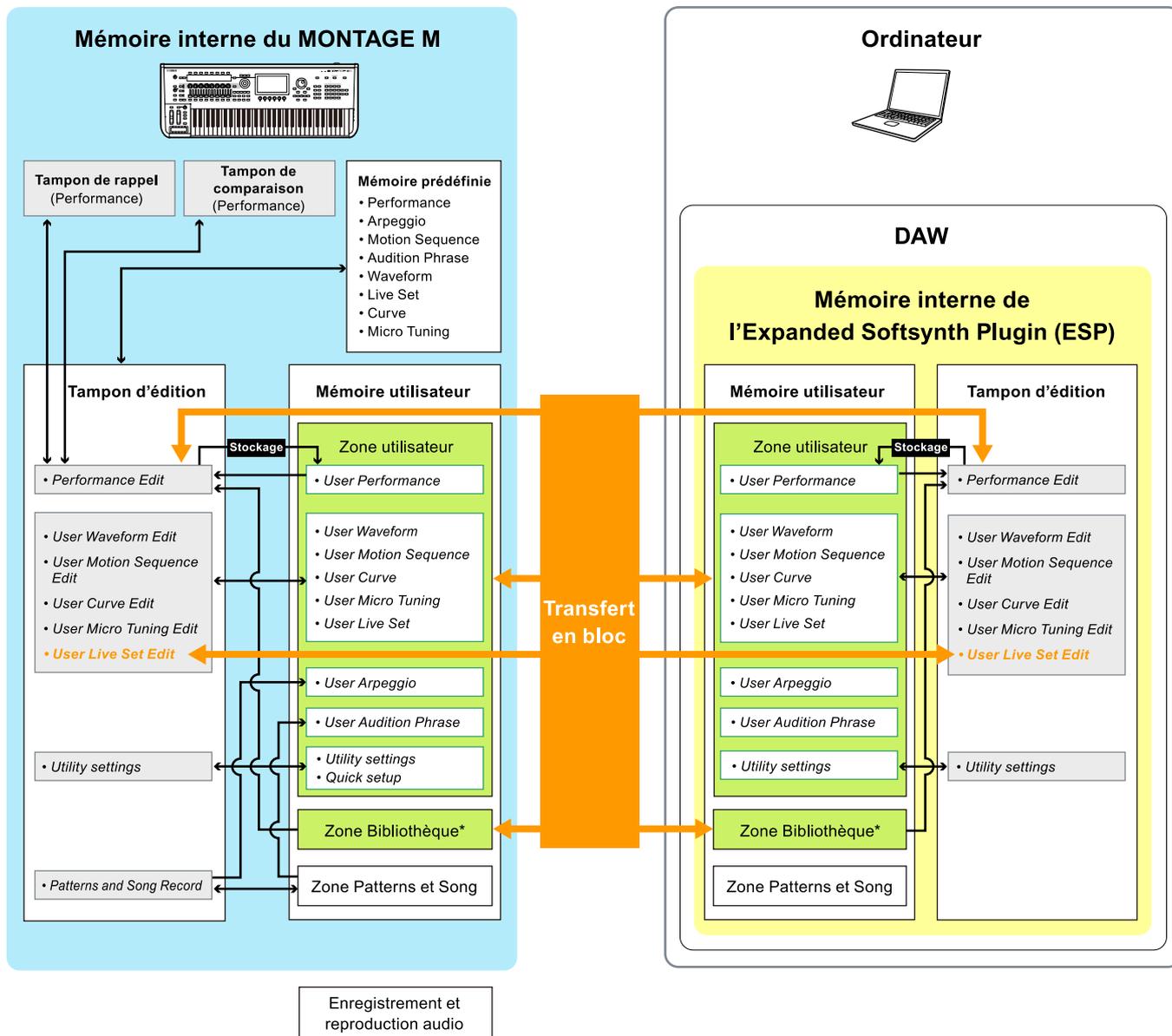
Démarrez Steinberg Activation Manager et cliquez sur le bouton d'activation de *Expanded Softsynth Plugin* pour le MONTAGE M affiché sur la liste.

Si vous devez configurer 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 celle du MONTAGE M physique



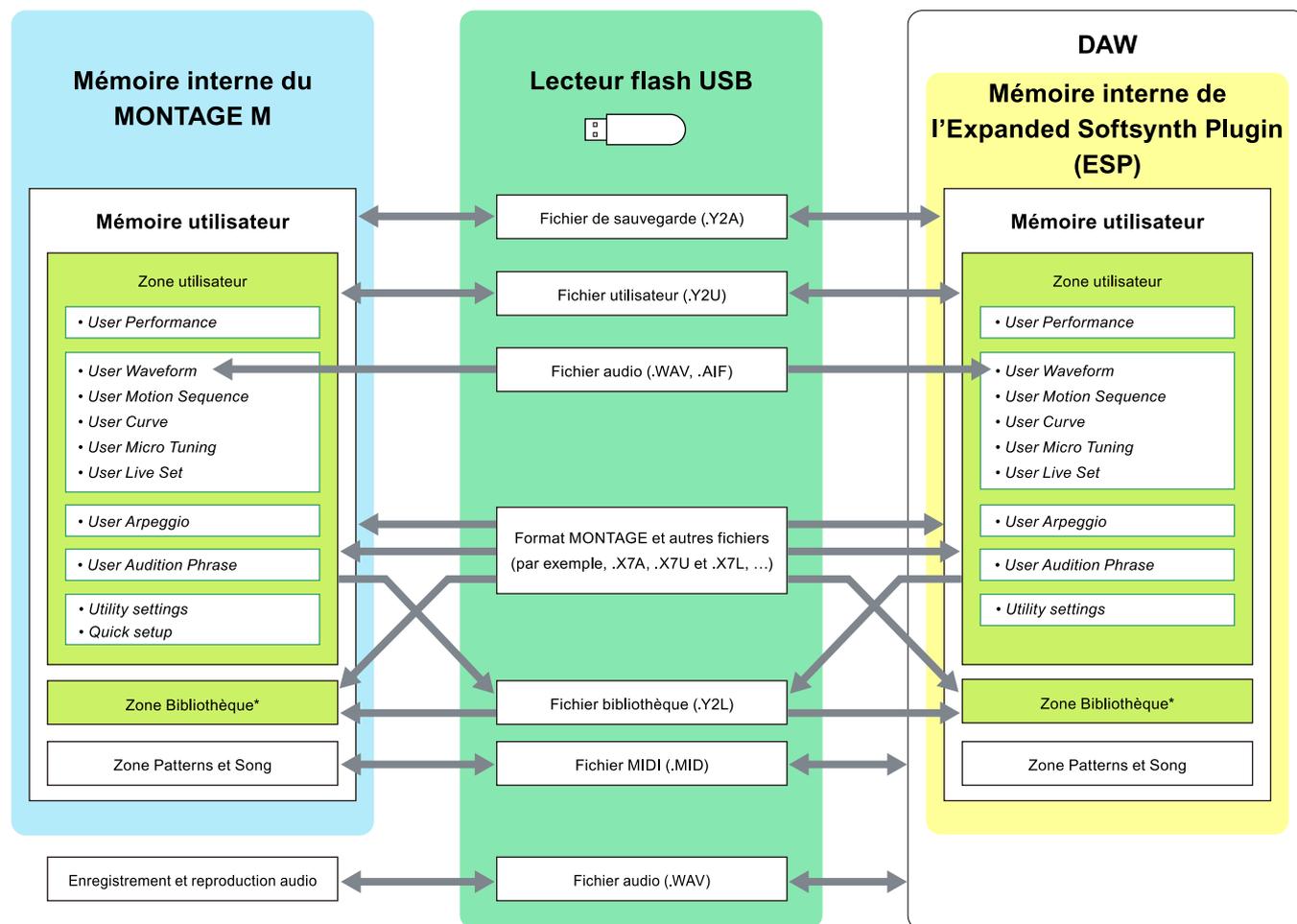
↔ Communication des données entre le MONTAGE M et ESP

↔ Communication des données internes

☐ Zone de stockage temporaire (vidée lors de la mise hors tension de l'instrument)

* Identique à la zone Utilisateur (à l'exception de *Utility Settings* et de *Quick Setup*).

Flux d'enregistrement et de chargement du lecteur flash USB



* Identique à la zone Utilisateur (à l'exception de *Utility Settings* et de *Quick Setup*).