

# *Expanded Softsynth Plugin (ESP) per MONTAGE M*

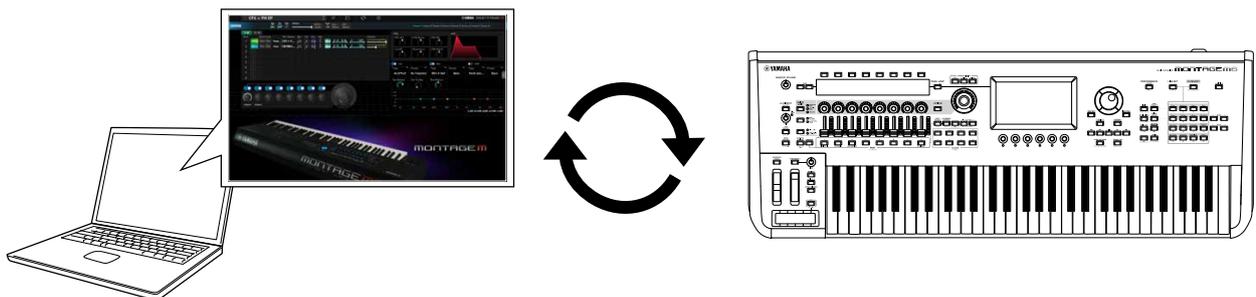
## Manuale

### versione 1.0

### 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

|  |    |
|--|----|
| Informazioni su <i>Expanded Softsynth Plugin (ESP)</i> ..... | 1  |
| Sommario .....   | 1  |
| AVVISO.....  | 2  |
| Informazioni.....  | 2  |
| Notazione utilizzata nel documento.....                      | 3  |
| Prerequisiti.....  | 3  |
| Flusso di dati tra ESP e l'hardware di MONTAGE M.....        | 4  |
| Controlli e funzioni .....                                   | 5  |
| Operazioni di base di ESP.....                               | 9  |
| Risoluzione dei problemi.....                                | 11 |

## AVVISO

Attenersi agli avvisi riportati di seguito per evitare il malfunzionamento/danneggiamento del dispositivo e il 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. |

- 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 l'hardware di 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 l'hardware di MONTAGE M.

- Aggiornamento del firmware sull'hardware di MONTAGE M

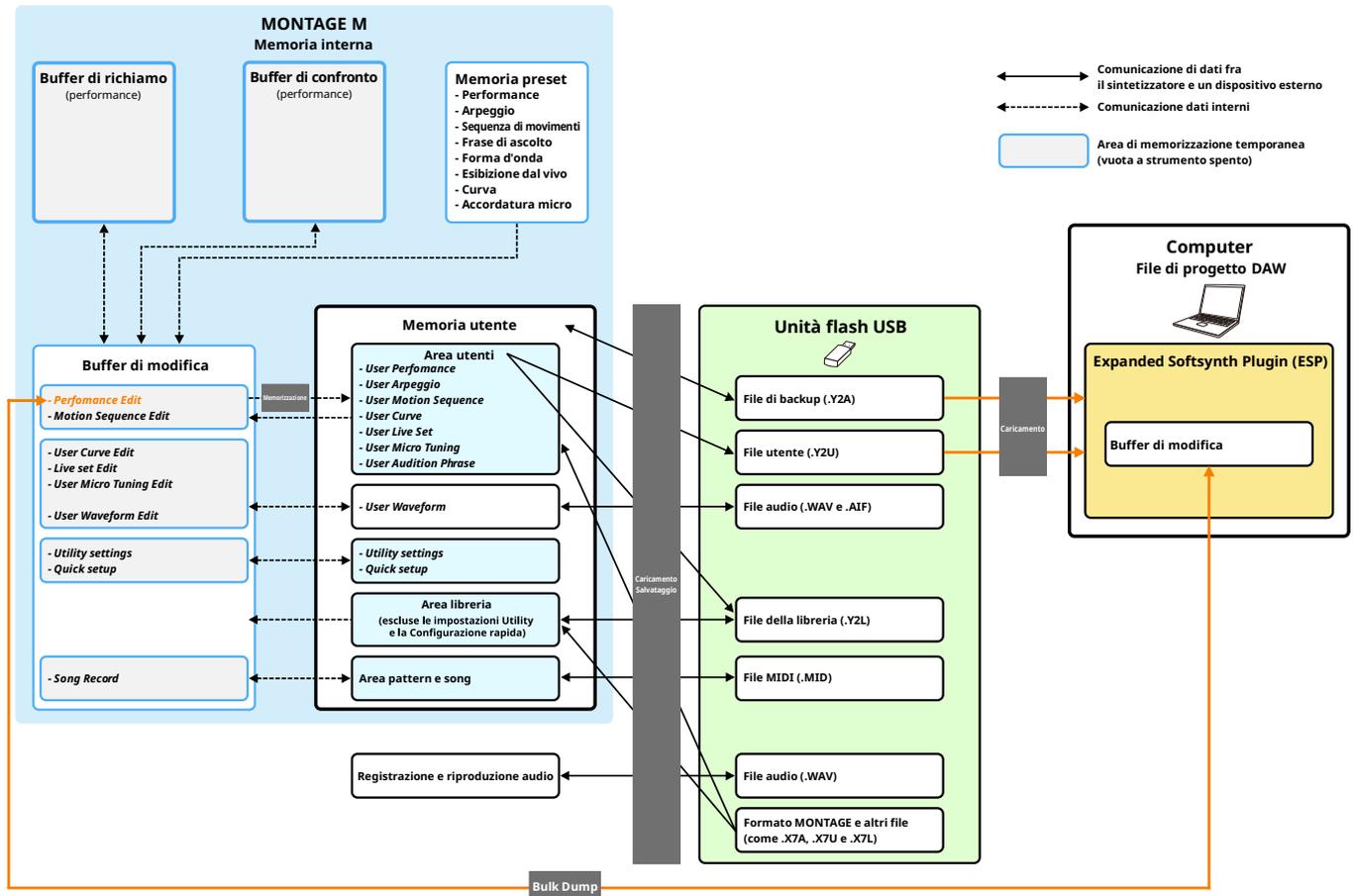
È richiesto il firmware che supporta ESP. Per ulteriori informazioni sul firmware, fare riferimento alle informazioni sul sito Web Yamaha.

- 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 di MONTAGE M.

## Flusso di dati tra ESP e l'hardware di MONTAGE M

In questa sezione viene spiegato il flusso di dati tra la memoria interna dell'hardware di MONTAGE M e i dispositivi esterni incluso ESP.



### AVVISO

Se si prova ad accedere a ESP da più istanze di DAW contemporaneamente, i dati utente come la forma d'onda utente e le performance utente salvati sul computer potrebbero essere danneggiati.

## Controlli e funzioni

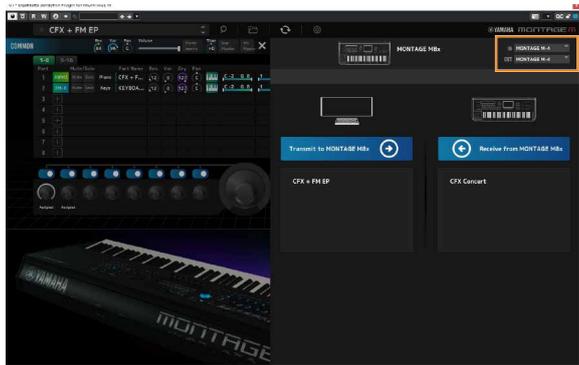
### Elementi nella schermata

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



## Barra di navigazione



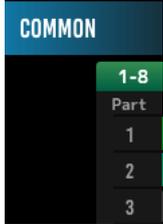
|   | Icona |   | Descrizione   |
|---|-------|---|---|
| 1 |       | Preferito                                   | Viene visualizzata un'icona a forma di stella (☆) quando il contrassegno del preferito è impostato sulla performance corrente.  |
| 2 |       | Nome della performance                      | Viene visualizzato il nome della performance corrente. Facendo clic sul nome della performance si richiama la schermata <i>Performance Category Search</i> .<br>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</i> Category Search | Viene visualizzata la schermata <i>Performance Category Search</i> .<br>È possibile utilizzare la funzione <i>Category Search</i> per trovare la performance desiderata.<br>Aggiungere il contrassegno del preferito (☆) alla performance.  |
| 5 |       | Pulsante <i>Load</i>                        | Viene visualizzata la schermata <i>Load</i> .<br>È possibile caricare un file utente o un file di backup dall'unità flash USB su ESP.   |
| 6 |       | Pulsante <i>Data Transfer</i>               | Viene visualizzata la schermata <i>Data Transfer</i> .<br>È possibile inviare e ricevere dati tra ESP e l'hardware di MONTAGE M.<br><br>È necessario impostare MONTAGE M Port 4 su IN e OUT prima di trasferire i dati.<br><br> |
|   |       |   | In Windows:<br>Deselezionare "MONTAGE M Port 4" dalle impostazioni della porta di ingresso nell'impostazione della porta MIDI di DAW.<br>Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di DAW.  |



|      | Icona   |  | Descrizione  |  |                  |                  |      |   |  |      |     |    |      |    |    |
|------|---|--|--|--|------------------|------------------|------|---|--|------|-----|----|------|----|----|
| 7    |  | Pulsante <i>Utility</i>                  | <p>Viene visualizzata la schermata <i>Utility</i>.<br/>           È possibile modificare le dimensioni della schermata o il numero massimo di polifonia.</p> <p><i>UI window size:</i><br/>           È possibile modificare le dimensioni della schermata.<br/>           Impostazioni: modalità grande (predefinita) 1440 × 870, modalità piccola 1000 × 604</p> <p><i>Buffering size:</i><br/>           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.<br/>           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</p> <p><i>Lite mode:</i><br/>           Modalità che limita la polifonia massima.</p> <table border="1" data-bbox="716 1167 1407 1424"> <thead> <tr> <th></th> <th>Modalità normale</th> <th><i>Lite mode</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AWM2</td> <td>128<br/>(sia forme d'onda stereo che mono)</td> <td>64<br/>(sia forme d'onda stereo che mono)</td> </tr> <tr> <td>FM-X</td> <td>128</td> <td>64</td> </tr> <tr> <td>AN-X</td> <td>16</td> <td>16</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Legal Notice:</i><br/>           È possibile leggere l'avviso relativo al copyright.</p> |  | Modalità normale | <i>Lite mode</i> | AWM2 | 128<br>(sia forme d'onda stereo che mono) | 64<br>(sia forme d'onda stereo che mono) | FM-X | 128 | 64 | AN-X | 16 | 16 |
|      | Modalità normale  | <i>Lite mode</i>                         |  |  |                  |                  |      |   |  |      |     |    |      |    |    |
| AWM2 | 128<br>(sia forme d'onda stereo che mono)   | 64<br>(sia forme d'onda stereo che mono) |  |  |                  |                  |      |   |  |      |     |    |      |    |    |
| FM-X | 128   | 64                                       |  |  |                  |                  |      |   |  |      |     |    |      |    |    |
| AN-X | 16  | 16                                       |  |  |                  |                  |      |   |  |      |     |    |      |    |    |

## Riquadro Edit

Nel riquadro *Edit* fare clic su COMMON sul lato sinistro dello schermo per selezionare la schermata *Common Edit*, quindi fare clic sul numero della parte per selezionare la schermata *Part Edit* della parte applicabile.

| <b>Common Edit</b>  | <b>Part Edit (esempio: parte 1)</b>   |
|---|---|
|  |  |

Cambiando la vista dal menu riportato a destra, verranno visualizzati sullo schermo i parametri applicabili.



| <b>Menu</b>       | <b>Schermata</b>                          |
|-------------------|---|
| <i>Quick Edit</i> | Schermata <i>Quick Edit</i>               |
| <i>Arpeggio</i>   | Schermata <i>Arpeggio settings</i>        |
| <i>Motion Seq</i> | Schermata <i>Motion Sequence settings</i> |

Le procedure delle altre voci sono sostanzialmente le stesse di quelle della schermata principale dell'hardware di MONTAGE M.

## 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 su [+] per aprire la schermata *Performance Merge*.

Se si desidera trovare un arpeggio, selezionare *Arpeggio* dal menu sul lato destro nella schermata, quindi selezionare *Name* per aprire la schermata *Arpeggio Category Search*.

### Aggiunta di una parte

#### Eliminazione di una parte

Per aggiungere una parte, fare clic su [+] per aprire la schermata *Performance Merge*.

Per eliminare una parte, fare clic con il pulsante destro del mouse sul numero della parte o sul nome della parte selezionata, 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 immettere 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 immettere 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 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 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.

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

## Trasferimento delle 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*. Selezionare quindi la performance che si desidera inviare dall'elenco delle performance sul computer e fare clic sull'icona della freccia per inviarla all'hardware di MONTAGE M. Una volta completato il trasferimento dei dati, premere il pulsante [STORE] sull'hardware di MONTAGE M per memorizzare (salvare) le impostazioni.

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**

Le impostazioni andranno perse se si esce da ESP o se si spegne l'hardware di MONTAGE M prima che le impostazioni vengano memorizzate su tale hardware.

## 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?

Dalla barra di navigazione, selezionare dal pulsante *Utility* () → *Settings* per attivare *Lite Mode*.

- 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/>