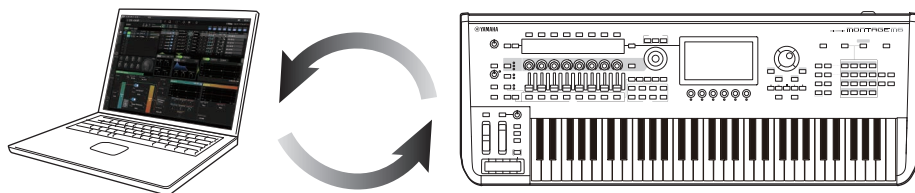


# Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M/MODX M 설명서 V3.0.1

## Expanded Softsynth Plugin(ESP)란?

Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M/MODX M은 하드웨어 MONTAGE M 및 MODX M과 동일한 사운드 엔진을 탑재했습니다.

이 소프트웨어는 하드웨어 MONTAGE M 또는 MODX M과 동기화되어 작동하므로 동일한 사운드를 음악 제작(DAW에 소프트웨어가 가장 편리함)과 라이브 공연(실제 악기가 무대에서 사용됨)에 원활하게 통합할 수 있습니다. 이를 통해 개인의 선호도와 특정 애플리케이션에 따라 MONTAGE M 또는 MODX M의 두 버전을 사용할 수 있습니다.



## 목차

주의사항 .....	2
정보.....	2
본 문서의 표기법 .....	2
전제 조건.....	3
데이터 흐름 .....	4
각 부분의 명칭과 기능 .....	5
ESP의 기본 작동 .....	16
문제 해결 .....	19
부록 .....	20

## 주의사항

제품의 오작동/손상, 데이터 손상 또는 기타 재산의 손상을 방지하기 위해 다음 주의사항을 준수하십시오.

### ■ 데이터 저장

설정을 불러올 때 악기에 저장된 기존 설정이 덮어쓰기되어 사라집니다. 설정은 ESP, MONTAGE M 또는 MODX M에 저장하거나 DAW 소프트웨어의 프로젝트 파일에 저장할 수 있습니다. 예상치 못한 데이터 손실을 방지하려면 별도의 저장 장치에 백업을 저장하는 것이 좋습니다.

## 정보

### ■ 저작권

본 제품에 설치된 “콘텐츠”\*1의 저작권은 Yamaha Corporation 또는 관련 저작권자가 소유하고 있습니다. 개인적인 용도의 복사 등 저작권법 및 기타 관련 법에 의하여 허용된 경우를 제외하고 저작권자의 허가 없이 “복제 또는 다른 목적으로 사용”\*2하는 것은 금지됩니다. 콘텐츠를 사용할 때는 저작권 전문가와 상의하십시오.

제품의 원래 용도로 음악을 만들거나 콘텐츠를 연주하고 이를 녹음 및 배포하는 경우 배포 방식의 유료 또는 무료 여부와 관련 없이 Yamaha Corporation의 허가가 필요하지 않습니다.

\*1: “콘텐츠”라는 단어에는 컴퓨터 프로그램, 오디오 데이터, 반주 스타일 데이터, MIDI 데이터, 파형 데이터, 음색 녹음 데이터, 악보, 악보 데이터 등이 포함됩니다.

\*2: “복제 또는 다른 목적으로 사용”이라는 구절에는 본 제품의 콘텐츠 자체를 추출하거나 콘텐츠를 유사한 방식으로 변경하지 않고 녹음 및 배포하는 것이 포함됩니다.

MIDI 데이터 및 오디오 데이터 등 상용 음악 데이터의 복사는 개인적으로 사용하는 경우를 제외하고는 엄격하게 금지되어 있습니다.

### ■ 저작권 보호

- 각 국가나 지역의 법에 따라 정해진 저작권을 포함하여 타인의 권리를 침해할 수 있는 어떠한 목적으로도 본 제품을 사용하지 마십시오.
- Yamaha는 본 제품을 사용하여 발생할 수 있는 제3자 권리 침해에 어떠한 책임도 지지 않습니다.

### ■ 본 사용설명서

- 본 설명서에 수록된 그림과 화면은 설명용으로만 제시된 것입니다.
- 달리 표시되지 않는 한 본 설명서에 수록된 그림과 화면은 MONTAGE M6(영어)를 기준으로 한 것입니다.
- Windows는 미국 및 기타 국가에 등록된 Microsoft® Corporation의 등록 상표입니다.
- macOS는 미국 및 기타 국가에 등록된 Apple Inc.의 상표입니다.
- 본 사용설명서에 기재된 회사명과 제품명은 각 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.
- 소프트웨어는 사전 통지 없이 개정되거나 업데이트될 수 있습니다.

Yamaha는 부적절하게 제품을 사용하거나 개조하여 발생한 고장 또는 데이터 손실이나 파손에 대해 책임지지 않습니다.

## 본 문서의 표기법

### 모델명

본 문서에서 MONTAGE M6, MONTAGE M7 및 MONTAGE M8x는 모두 “MONTAGE M”으로 지칭합니다. 마찬가지로 MODX M6, MODX M7 및 MODX M8은 모두 “MODX M”으로 지칭합니다.

### 기타

표시	설명
주의사항	오작동, 고장 또는 데이터 손실이 발생할 수 있음을 표시합니다.
주	기능에 대한 추가 설명을 제공합니다.

괄호로 묶인 용어 [ ] 는 MONTAGE M 또는 MODX M의 패널에 인쇄된 이름을 나타내는 반면, 꺾쇠 괄호로 묶인 용어 < > 는 컴퓨터 키보드의 키를 나타냅니다.

## 전제 조건

본 설명서는 독자가 Windows 또는 macOS 기본 작동을 충분히 숙지하고 있다고 간주하여 작성되었습니다.  
그렇지 않은 경우 Windows 또는 macOS와 함께 제공되는 문서를 참조하면 자세한 내용을 살펴볼 수 있습니다.  
ESP를 사용하기 위한 다른 전제 조건은 아래 수록되어 있습니다.

### ESP 요건을 충족하는 컴퓨터 사용

자세한 내용은 MONTAGE M 또는 MODX M과 함께 제공되는 *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information* 리플렛의 소개 페이지를 참조하십시오.  
DAW 사용 방법에 대한 내용은 소프트웨어와 함께 제공되는 설명서를 참조하십시오.

### ESP의 올바른 설치 및 작동

자세한 내용은 MONTAGE M 또는 MODX M과 함께 제공되는 *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information* 리플렛의 소개 페이지를 참조하십시오.

### MONTAGE M 또는 MODX M의 펌웨어 업데이트

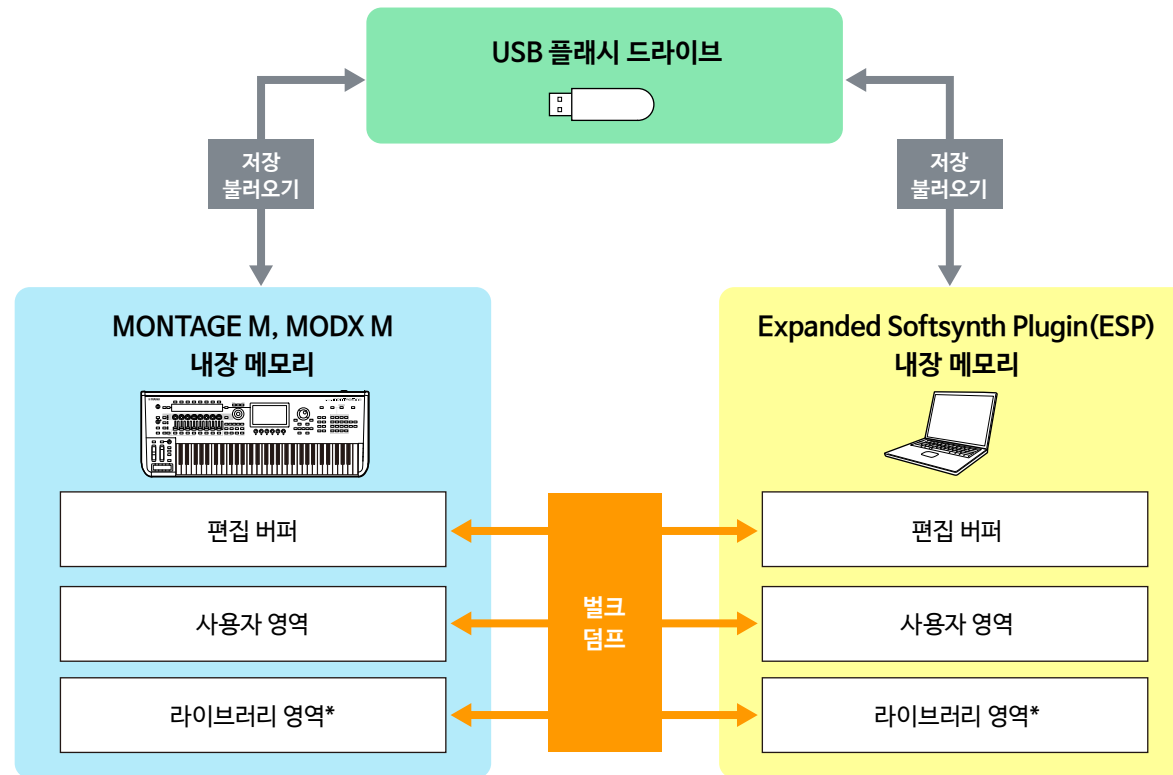
ESP를 지원하는 펌웨어가 필요합니다. 펌웨어에 대한 자세한 내용은 MONTAGE M 또는 MODX M과 함께 제공되는 *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information* 리플렛의 소개 페이지를 참조하십시오.

### MONTAGE M 또는 MODX M의 적절한 케이블 연결 및 *Utility / DAW Remote* 설정

자세한 내용은 MONTAGE M 또는 MODX M의 간편 사용설명서 및 작동 설명서를 참조하세요.

## 데이터 흐름

ESP와 MONTAGE M 또는 MODX M 간에 데이터를 주고받을 수 있으며, USB 플래시 드라이브를 사용하여 데이터를 저장하고 로드할 수도 있습니다.



\* 사용자 영역과 동일합니다 (Utility 설정 및 Quick Setup 제외).

주

데이터 흐름에 대한 자세한 내용은 "부록"(20페이지)을 참조하세요.

### 주의사항

다수의 DAW에서 동시에 ESP에 접근하려는 경우 사용자 파형 및 사용자 퍼포먼스와 같은 컴퓨터에 저장된 사용자 데이터가 손상될 수 있습니다.

## 각 부분의 명칭과 기능

### 화면 요소

화면에는 탐색 표시줄(A)과 *Edit* 창(B)이 있습니다.





### 1 즐겨찾기

클릭하면 즐겨찾기 플래그를 켜거나 끌 수 있습니다.  
주황색 별(★) 아이콘은 현재 퍼포먼스에 즐겨찾기 플래그가 설정된 경우 표시됩니다.

### 2 퍼포먼스 이름

현재 퍼포먼스의 이름을 나타냅니다.  
퍼포먼스 이름을 클릭하면 *Performance Category Search* 화면이 나타납니다.  
이름을 우클릭한 후 *Rename*을 선택하면 퍼포먼스 이름을 변경할 수 있습니다.

### 3 Performance INC/DEC 버튼

퍼포먼스 선택 항목을 늘리거나 줄입니다.

### 4 Performance Category Search 버튼

*Performance Category Search* 화면이 나타납니다.  
*Category Search* 기능을 사용하면 원하는 퍼포먼스를 찾을 수 있습니다.  
퍼포먼스에 즐겨찾기 플래그(★)를 추가합니다.

### 5 Store 버튼

*Store* 화면이 나타납니다.  
ESP 안에 사용자 퍼포먼스를 저장할 수 있습니다.

### 6 Load/Save 버튼

#### Load

*Load* 화면이 나타납니다.  
USB 플래시 드라이브에서 ESP로 불러올 수 있는 파일은 다음과 같습니다.

- 라이브러리 파일(.Y2L)
- 사용자 파일(.Y2U)
- 백업 파일(.Y2A)
- 기존 모델에 사용되는 파일 형식
  - 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)

#### 주

라이브러리 파일이나 사용자 파일에서 개별 퍼포먼스 데이터를 불러오려면 해당 라이브러리 파일이나 사용자 파일을 우클릭하고 *Load Performance*를 선택하십시오.

#### Save

*Save* 화면이 나타납니다.  
컴퓨터나 USB 플래시 드라이브에 저장할 수 있는 ESP의 파일은 다음과 같습니다.

- 라이브러리 파일(.Y2L)
- 사용자 파일(.Y2U)
- 백업 파일(.Y2A)



## 7 Data Transfer 버튼

Data Transfer 화면이 나타납니다.

이를 통해 ESP와 MONTAGE M 또는 MODX M 간에 데이터를 보내고 받을 수 있습니다.

### Edit Buffer

편집 버퍼 데이터를 송수신합니다.

### User

사용자 영역에 저장된 데이터를 송수신합니다.

### Library

개별 라이브러리를 송수신합니다.

### Backup

백업 파일을 송수신합니다.

## 8 Live Set Edit 버튼

Live Set Edit 화면이 나타납니다.

이를 통해 Live Set를 편집 및 송수신할 수 있습니다.

전송 및 수신하기 전에 Data Transfer 화면의 Backup 기능을 사용하여 ESP와 MONTAGE M 또는 MODX M 간의 모든 데이터를 동기화하세요.

### Live Set Register 버튼

Live Set Register 버튼은 Performance Category Search 화면이 열려 있는 동안 표시됩니다.

아이콘을 클릭하면 Live Set Register 화면이 나타나고 라이브 세트 슬롯에 퍼포먼스를 등록할 수 있습니다.

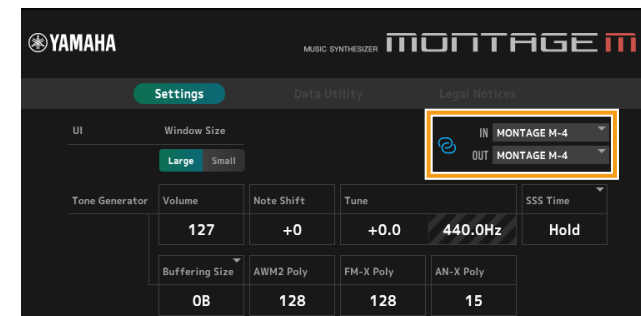
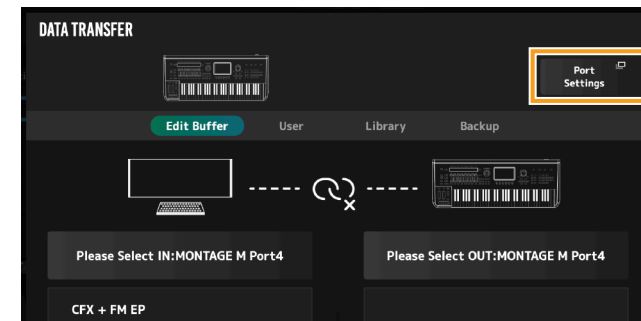
## 9 Import 버튼

Song/Pattern Import 화면이 나타납니다.

이를 통해 가져올 노래나 패턴을 선택할 수 있습니다.

### Port Settings

데이터를 전송하기 전에 Data Transfer 화면, Live Set Edit 화면 및 Song/Pattern Import 화면에서 Port 4를 IN 및 OUT으로 설정해야 합니다.



Windows 환경:

DAW의 MIDI 포트 설정에 있는 입력 포트 설정에서 “Port 4”의 체크 표시를 해제합니다. 자세한 내용은 DAW 설명서를 참조하십시오.



## 10 Utility 버튼

Utility 화면이 나타납니다.

### Settings

화면 크기나 최대 동시발음수를 변경할 수 있습니다.

#### UI Window Size

ESP에서 화면 크기를 변경할 수 있습니다.

설정: Large 1440×870(기본), Small 1000×604

#### Buffering Size

음향 생성 속도 향상을 위해 ESP에서 파형을 불러올 때 버퍼링을 사용할 수 있습니다. 이 파라미터를 0B로 설정하면 퍼포먼스를 변경할 때마다 모든 파형이 삭제됩니다.

설정: 0B, 128MB, 256MB, 512MB, 1GB, 2GB, 3GB, 4GB(기본값), 5GB, 6GB, 7GB, 8GB

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

AWM2, FM-X, AN-X에 대한 최대 동시발음수를 설정할 수 있습니다.

	최대동시발음수
AWM2	128(스테레오와 모노 파형 모두)
FM-X	128
AN-X	MONTAGE M: 16, MODX M: 12


다른 매개변수에 대한 자세한 내용은 MONTAGE M 또는 MODX M 작동 설명서를 참조하세요.

### Data Utility

사용자 메모리의 파일 및 데이터를 관리합니다.

폴더에서 콘텐츠를 선택하고 우클릭하여 *Rename*, *Delete*, *Overwrite* 또는 *Import*을 선택합니다.

주

Waveform 폴더 옆 Optimize 버튼( )을 눌러 User Waveform 저장 장치 영역을 최적화하십시오.

### Legal Notices

저작권과 같은 내용을 표시합니다.

## 11 Tempo 버튼

DAW 또는 퍼포먼스에 설정된 템포가 표시됩니다.

"DAW" 또는 "Perf" 표시를 클릭하면 ESP를 선택하여 DAW 또는 퍼포먼스에 설정된 템포를 따를 수 있습니다.

"Perf"을 선택하면 값을 두 번 클릭하여 템포를 변경할 수 있습니다.

## 12 오실로스코프

재생되는 파형을 확인할 수 있습니다.

아이콘을 클릭하면 보기가 확대됩니다.

## 13 제품 로고

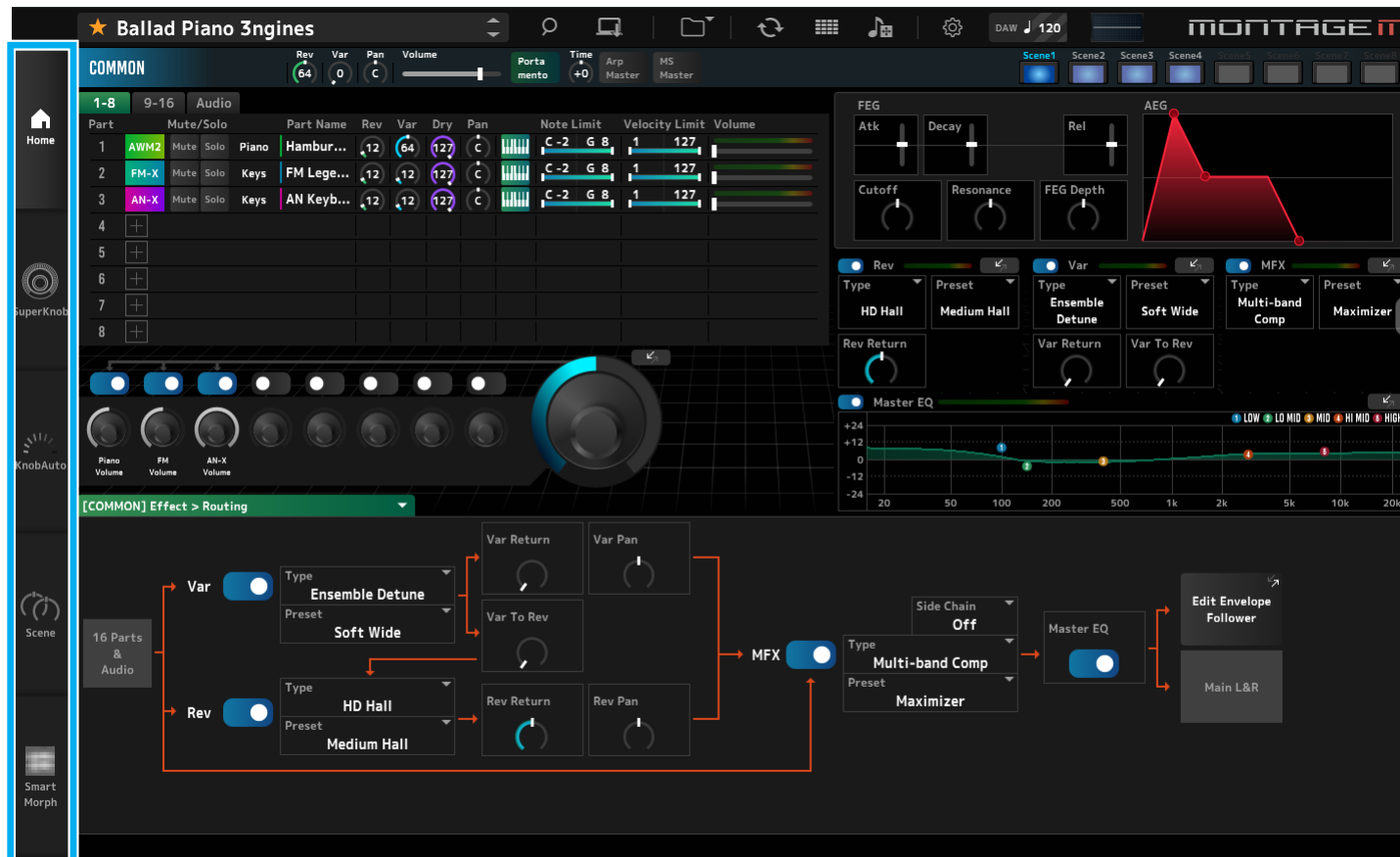
ESP(MONTAGE M 또는 MODX M)의 현재 작동 모드를 표시합니다.

두 라이선스를 모두 소유한 경우, 연결 상태나 DAW 프로젝트에 따라 작동 모드가 자동으로 전환됩니다. 제품 로고를 클릭하여 모드를 수동으로 전환할 수도 있습니다.



## Edit 창(B)

Edit 창 좌측에 표시되는 메뉴 탭을 클릭하면 Edit, Home, Super Knob, Knob Auto, Scene, Smart Morph 화면을 서로 전환할 수 있습니다. Home 화면은 시작 시에 호출됩니다.



메뉴 탭



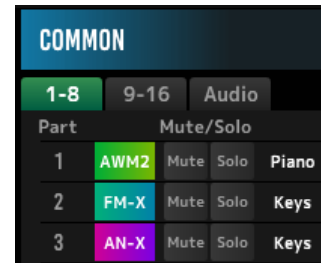
Home

클릭하면 Home 화면이 나타납니다.  
Home 화면에서 화면 좌측 상단의 파트를 선택하면 편집 화면을 서로 전환할 수 있습니다.

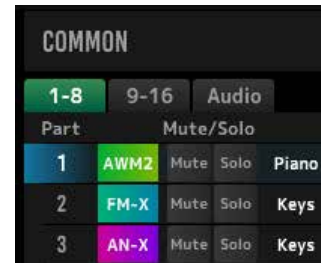
파트 선택



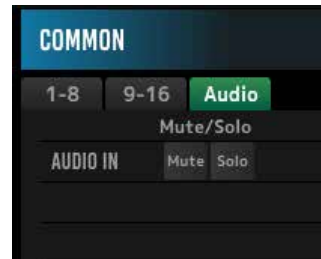
- COMMON → Common Edit 화면을 선택합니다.



- 파트 번호 → 선택한 파트의 Part Edit 화면을 선택합니다.



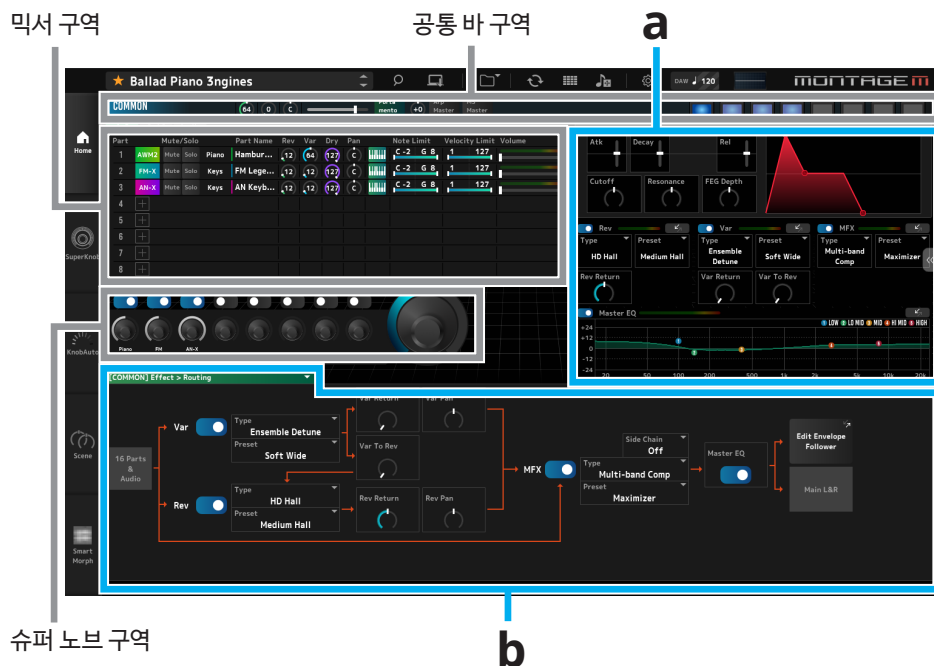
- Audio → Audio 화면을 선택합니다.



주

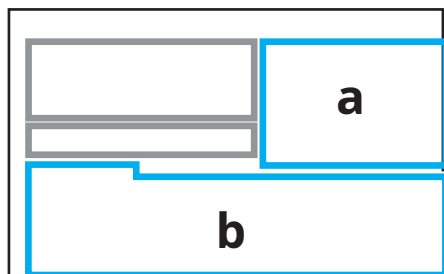
- AUDIO IN을 사용하려면 DAW에서 오디오 트랙을 생성하고 출력을 ESP에 연결해야 합니다. 자세한 내용은 DAW 사용설명서를 참조하십시오.
- ESP는 Part 9~16에 대한 사운드 출력을 지원하지 않습니다. 데이터가 하드웨어로 전송되면 해당 부분은 하드웨어에서 재생될 수 있습니다.

Home 화면의 상단 부분(a)은 **Quick Edit**, 하단 부분(b)은 **Detail Edit**이라고 합니다.

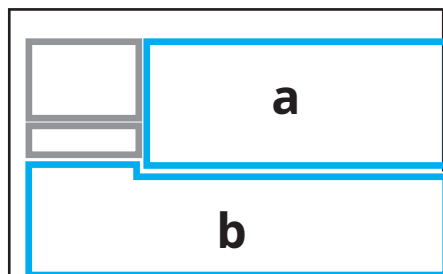


Home 화면이 표시되는 다른 예

COMMON을 선택한 경우



파트를 선택한 경우



### Quick Edit(a)

화면 우측의 **Quick Edit** 탭(◀)을 클릭하면 해당 파라미터 화면 전환 메뉴가 열립니다.

- **TG and Effect**: 음향 및 이펙트 설정 화면
- **Arpeggio**: Arpeggio 설정 화면
- **Motion Seq**: Motion Sequence 설정 화면

### Detail Edit(b)

**Detail Edit** 상단의 드롭다운 목록을 사용하면 편집할 항목을 선택할 수 있습니다.

하드웨어 상자에 나열된 항목에서 MONTAGE M 또는 MODX M에만 영향을 미치는 매개변수에 대한 편집 화면을 열 수 있습니다.

사용 가능한 파라미터는 선택한 파트에 따라 달라집니다. 매개변수 세부 정보는 MONTAGE M 또는 MODX M 작동 설명서를 참조하세요.

### 주

**Quick Edit** 또는 **Detail Edit**에 표시된 일부 파라미터에는 점프 버튼이 있습니다.

**Quick Edit**의 점프 버튼(↩)을 클릭하면 **Detail Edit**에 해당 파라미터의 세부 정보가 표시됩니다.

**Detail Edit**의 점프 버튼(➡)을 클릭하면 **Quick Edit** 위에 오버레이로 해당 파라미터의 세부 정보가 표시됩니다.



## Super Knob

클릭하면 Super Knob 화면이 나타납니다.



Super Knob 화면에서 슈퍼 노브를 제어하기 위한 값을 설정할 수 있습니다.  
매개변수 세부 정보는 MONTAGE M 또는 MODX M 작동 설명서를 참조하세요.



## Knob Auto

클릭하면 Knob Auto 화면이 나타납니다.

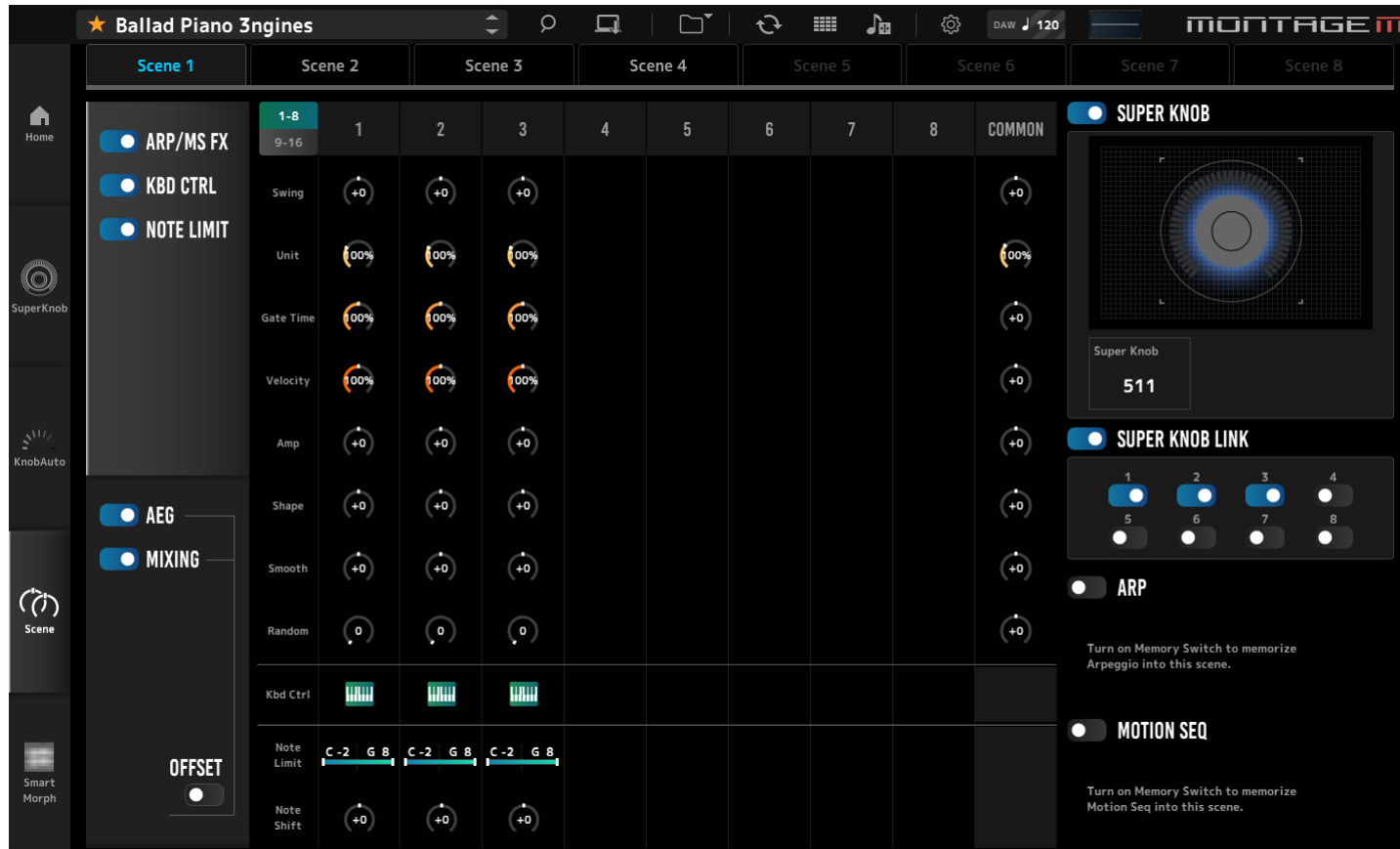


Knob Auto 화면에서 Super Knob(Super Knob Motion Sequencer)에 대한 모션 시퀀서를 설정할 수 있습니다.  
매개변수 세부 정보는 MONTAGE M 또는 MODX M 작동 설명서를 참조하세요.

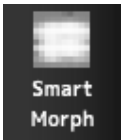


## Scene

클릭하면 Scene 화면이 나타납니다.

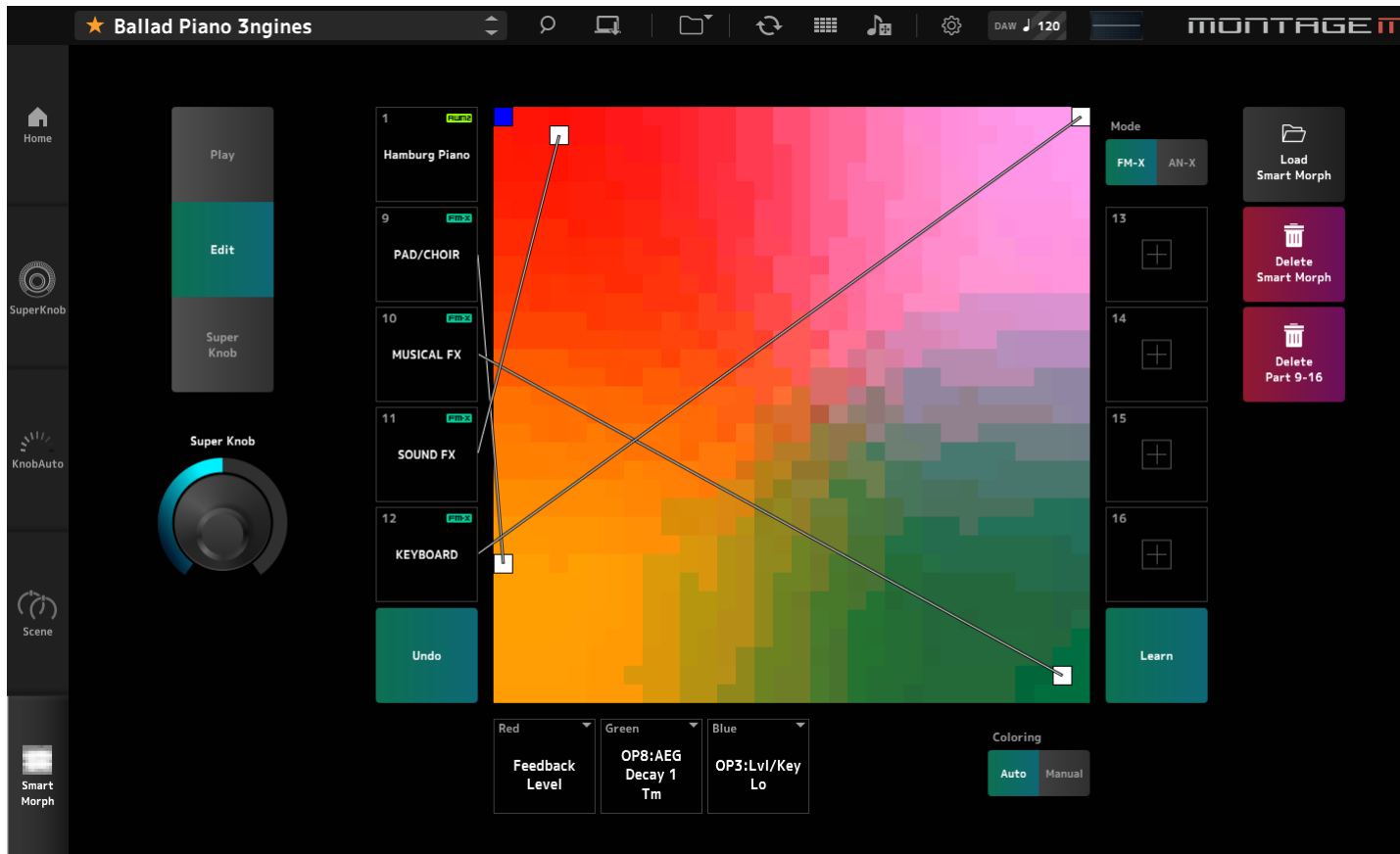


Scene 화면에서 아르페지오 형식, 모션 시퀀스 형식 및 파트 파라미터 설정을 각 Scene 버튼에 등록할 수 있습니다. 매개변수 세부 정보는 MONTAGE M 또는 MODX M 작동 설명서를 참조하세요.



## Smart Morph

클릭하면 *Smart Morph* 화면이 나타납니다.




*Smart Morph* 화면에서 스마트 모프 설정을 편집할 수 있습니다.  
매개변수 세부 정보는 MONTAGE M 또는 MODX M 작동 설명서를 참조하세요.

## ESP의 기본 작동

이 부분에서는 ESP의 기본 작동을 설명합니다.

### Category Search 기능을 사용하여 콘텐츠 선택

퍼포먼스를 선택하려는 경우 탐색 표시줄의 *Performance Category Search* 버튼을 눌러 *Performance Category Search* 화면을 엽니다. 또는 *Performance INC/DEC* 버튼을 사용하여 퍼포먼스를 하나씩 선택해도 됩니다.

파트를 선택하려는 경우 *Edit* 창의 파트 이름을 클릭하여 *Part Category Search* 화면을 엽니다.  
추가할 파트를 선택하려는 경우 빈 파트의  버튼을 눌러 *Performance Merge* 화면을 엽니다.

아르페지오를 선택하려는 경우 먼저 파트를 선택한 후 *Home* 화면 우측 *Quick Edit* 메뉴에서 *Arpeggio*를 선택합니다. *Name*을 클릭하여 *Arpeggio Category Search* 화면을 엽니다.

파형을 선택하려는 경우 먼저 파트를 선택한 후 *Home* 화면 우측 *Quick Edit* 메뉴에서 *TG and Effect*를 선택합니다. *Waveform Name*을 클릭하여 *Waveform Category Search* 화면을 엽니다.

### 파트 삭제

선택한 파트 번호나 파트 이름을 우클릭한 후 *Delete*를 선택합니다.

### 퍼포먼스, 파트 및 지정 가능 노브의 이름 편집

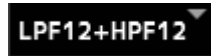
화면에 표시되는 퍼포먼스, 파트, 지정 가능 노브의 이름을 편집할 수 있습니다.

퍼포먼스 이름을 편집하려면 퍼포먼스 이름을 우클릭한 후 *Rename*을 선택하여 새 이름을 입력합니다.  
파트 이름을 편집하려면 파트 번호 또는 파트 이름을 우클릭한 후 *Rename*을 선택하여 새 이름을 입력합니다.

지정 가능 노브의 이름을 편집하려면 노브 아래의 이름을 더블 클릭한 후 상자에 새 이름을 입력합니다.

입력을 마치면 <Enter> 키(macOS의 경우 <return> 키)를 누르거나 상자 바깥쪽을 클릭하여 커서를 움직여 편집 내용을 확인합니다.

### 목록에서 값 선택



파라미터 상자를 클릭하고 목록에서 값을 선택합니다.

값을 클릭하거나 해당 값으로 커서를 옮긴 후 <Enter>(macOS의 경우 <return>))를 눌러 선택 항목을 확인합니다.



## 노브를 사용하여 값 변경



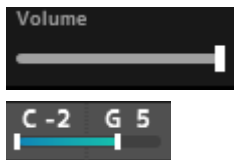
여기에 표시된 노브를 사용하여 마우스를 상하좌우로 드래그하거나 마우스 휠을 스크롤하여 파라미터 값을 변경할 수 있습니다.

<Shift>를 누른 상태에서 마우스를 드래그하면 고정밀 모드가 활성화되므로 조금씩 값을 변경할 수 있습니다.

또는 노브를 더블 클릭한 후 상자에 값을 입력합니다.

Windows에서는 <Ctrl>을 누른 상태에서 노브를 클릭하면 기본 설정으로 값을 재설정할 수 있습니다. macOS의 경우 <Command>를 누른 상태에서 노브를 클릭하면 기본 설정으로 값을 재설정할 수 있습니다.

## 슬라이더를 사용하여 값 변경



여기에 표시된 슬라이더를 사용하여 흰색 사각형을 드래그하거나 마우스 휠을 스크롤하면 파라미터 값을 변경할 수 있습니다.

<Shift>를 누른 상태에서 마우스를 드래그하면 고정밀 모드가 활성화되므로 조금씩 값을 변경할 수 있습니다.

또는 슬라이더를 두 번 클릭하고 상자에 값을 입력합니다.

Windows의 경우 <Ctrl>을 누른 상태에서 슬라이더를 클릭하면 기본 설정으로 값을 재설정할 수 있습니다.

macOS에서는 <Command>를 누른 상태에서 슬라이더를 클릭하면 기본 설정으로 값을 재설정할 수 있습니다.

## 그래프에서 값 변경



그래프에서 점(O)을 드래그하여 파라미터 값을 편집할 수 있습니다. 해당 지점의 팝업은 파라미터 값을 보여줍니다.

## 설정 복사

### 설정 교환

편집된 요소, 드럼 키, 오퍼레이터, 오실레이터, 아르페지오, 모션 시퀀서 레인, 라이브 세트 बैंक 또는 라이브 세트 슬롯을 우클릭한 다음 메뉴에서 "Copy/Exchange"를 선택하면 Copy/Exchange 화면이 나타납니다.

Copy 또는 Exchange 및 대상을 선택한 후 화면 하단의 버튼을 클릭하여 설정을 복사하거나 교체합니다.

## 설정 저장

아래 나열된 작업을 사용하여 ESP에서 편집한 설정을 저장합니다.

- Store 기능을 사용하여 ESB에 설정을 저장합니다.
- Save 기능을 사용하여 설정을 파일로 저장합니다.
- Data Transfer 기능을 사용하여 설정을 MONTAGE M 또는 MODX M으로 보내고, MONTAGE M 또는 MODX M에 설정을 저장합니다.
- DAW의 프로젝트 파일에 설정을 저장합니다(편집 버퍼에만 데이터 저장).

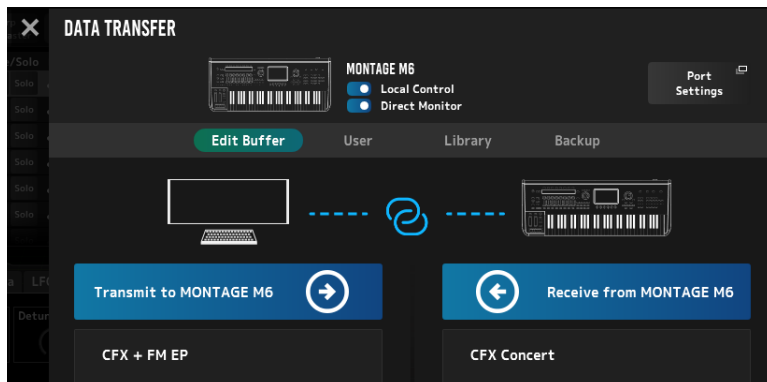
## ESP에서 MONTAGE M 또는 MODX M으로 편집된 설정 전송 MONTAGE M 또는 MODX M에서 ESP로 편집된 설정 전송

ESP에서 편집한 설정을 MONTAGE M 또는 MODX M으로 전송하려면 탐색 모음의 *Data Transfer* 버튼(🔄)을 사용하여 *Data Transfer* 화면을 엽니다.

퍼포먼스를 전송하려면 퍼포먼스 목록에서 원하는 퍼포먼스를 *Category Search* 기능을 사용하여 선택한 다음 *Edit Buffer*를 선택하고 화살표 아이콘을 클릭하여 MONTAGE M 또는 MODX M으로 전송합니다.

편집 버퍼 전송이 완료되면 MONTAGE M 또는 MODX M의 [STORE] 버튼을 눌러 설정을 저장합니다.

MONTAGE M 또는 MODX M에서 편집한 설정을 ESP로 전송하려면 탐색 모음의 *Data Transfer* 버튼(🔄)을 사용하여 *Data Transfer* 화면을 엽니다. MONTAGE M 또는 MODX M에서 사용하고 싶은 퍼포먼스를 선택한 다음, ESP의 화살표 아이콘을 클릭하여 ESP로 보냅니다.



### 주의사항

- MONTAGE M 또는 MODX M에서 편집 중인 설정은 편집된 설정이 MONTAGE M 또는 MODX M에 저장되기 전에 ESP에서 데이터가 전송될 경우 덮어쓰여지고 손실됩니다. 필요한 경우 먼저 설정을 저장해야 합니다.
- 다음의 상황에서는 편집한 설정이 손실되므로 주의하시기 바랍니다.
  - 데이터 송수신 중 ESP를 종료하는 경우
  - 데이터 송수신 중 MONTAGE M 또는 MODX M을 끄는 경우
  - ESP에서 편집 버퍼 데이터를 수신한 후 MONTAGE M 또는 MODX M에 데이터를 저장하지 않고 MONTAGE M 또는 MODX M을 끄는 경우

## MIDI Learn 기능 사용

*MIDI Learn* 기능을 사용하면 컨트롤 변경, 피치 밴드, 애프터터치 메시지를 사용하여 최대 128개의 파라미터를 할당 및 제어할 수 있습니다.

ESP의 파라미터를 우클릭한 후 *Learn*을 선택하면 *MIDI Learn* 화면이 열립니다.


## 문제 해결

음향이 전혀 들리지 않습니까? 잘못된 음향이 들립니까? 이와 같은 문제가 발생할 경우, 먼저 MONTAGE M 또는 MODX M과 컴퓨터 간의 연결을 확인한 후, 다음 사항을 점검해 보시기 바랍니다.

### 소리가 차단되거나 노이즈가 함께 들립니다.

---

#### 컴퓨터에서 동시에 너무 많은 음을 연주하려고 합니까?

탐색 표시줄에서 *Utility* 버튼() → *Settings*을 눌러 화면을 열고 AWM2, FM-X, AN-X의 최대 동시발음수를 조절합니다.

#### 오디오 버퍼가 너무 작습니까?

DAW 설명서를 참조하십시오.

#### 작동 조건이 적절합니까?

작동 조건을 확인하십시오. 최신 정보는 소개 페이지에서 확인하세요.

### ESP를 시작할 때 "No License Found" 메시지가 나타납니다.

---

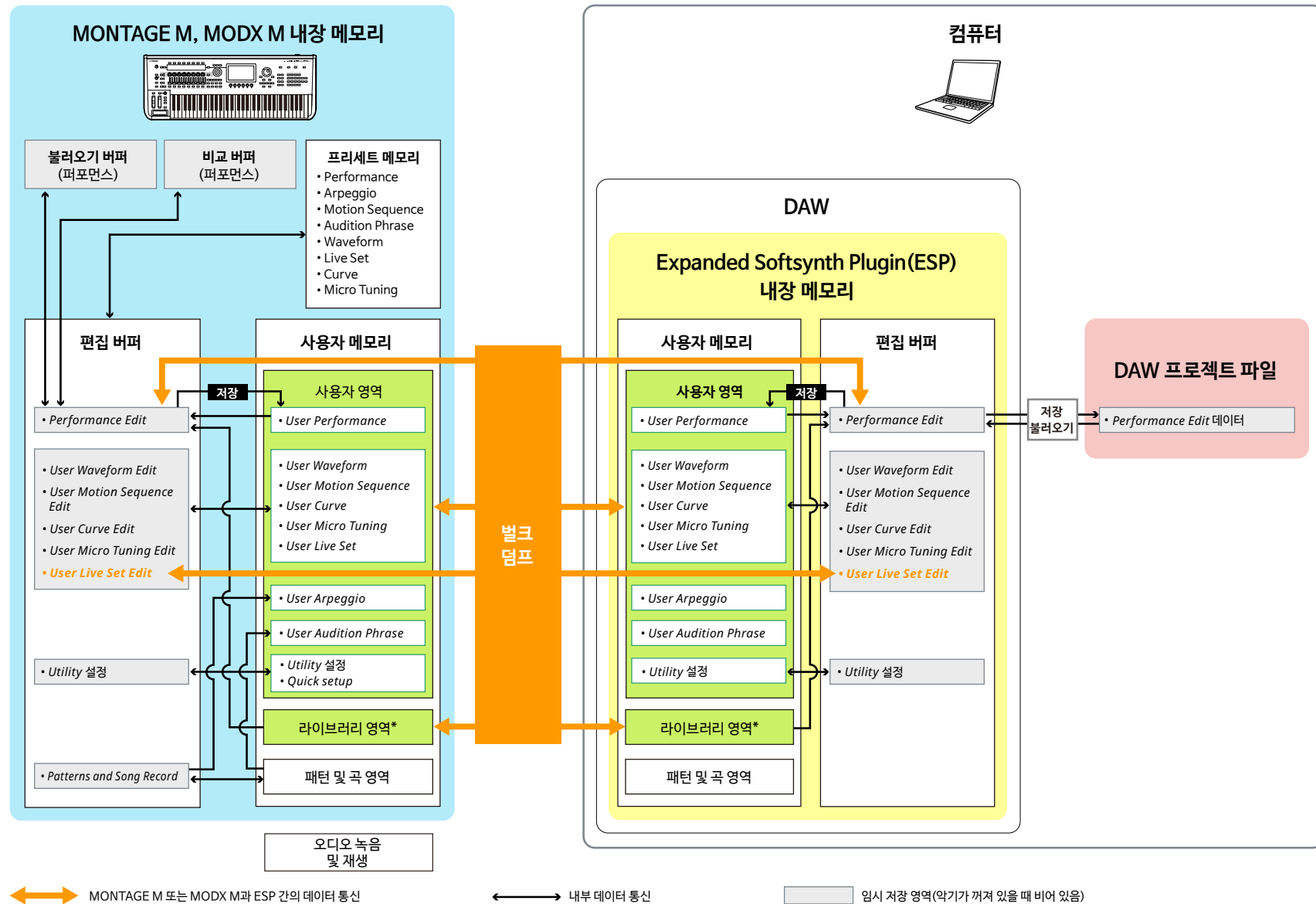
#### ESP가 작동됩니까?

*Steinberg Activation Manager* 을 시작하고 목록에 표시된 *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M* 또는 *Expanded Softsynth Plugin for MODX M* 활성화 버튼을 클릭하세요.

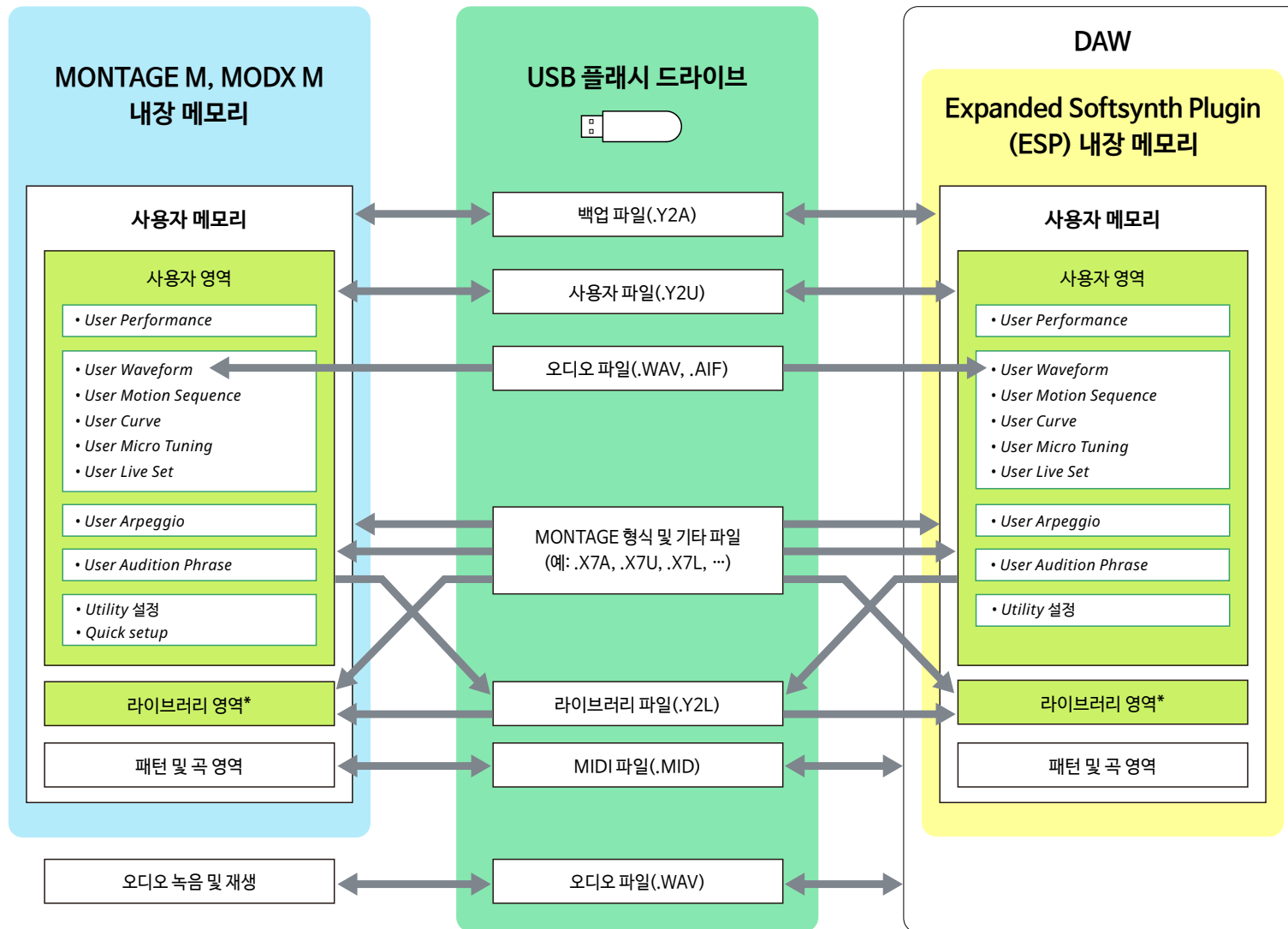
컴퓨터를 새 컴퓨터로 교체한 후 ESP를 다시 설정해야 하는 경우 다음 URL의 정보를 참조하십시오.  
<https://www.steinberg.net/licensing/>

## 부록

### ESP 내부 메모리와 MONTAGE M 또는 MODX M 내부 메모리 간의 데이터 흐름



\*사용자 영역과 동일합니다(Utility 설정 Quick Setup 제외).



\*사용자 영역과 동일합니다(Utility 설정 Quick Setup 제외).