

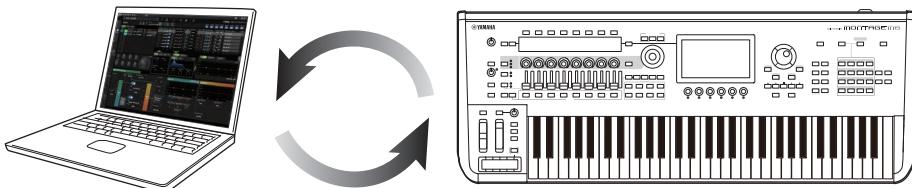
Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M/MODX M 설명서

V3.0.1

Expanded Softsynth Plugin(ESP)란?

*Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M/MODX M*은 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
전체 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 둑인 용어 [] 는 MONTAGE M 또는 MODX M의 패널에 인쇄된 이름을 나타내는 반면, 꺾쇠 괄호로 둑인 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

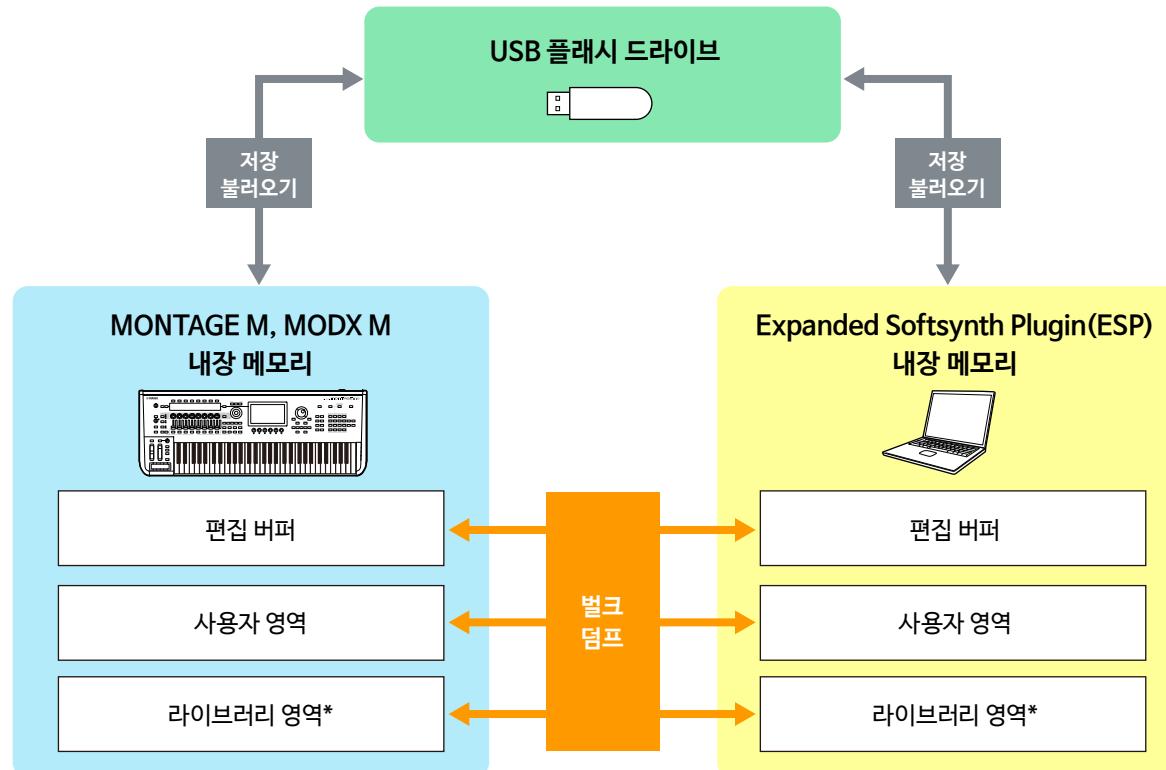
ESP를 지원하는 펌웨어가 필요합니다. 펌웨어에 대한 자세한 내용은 MONTAGE M 또는 MODX M과 함께 제공되는 *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information* 리플렛의 소개 페이지를 참조하십시오.

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.



탐색 표시줄(A)



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)

주의

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 Transfer화면이 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 Transfer화면의 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 Register화면이 나타나고 라이브 세트 슬롯에 퍼포먼스를 등록할 수 있습니다.

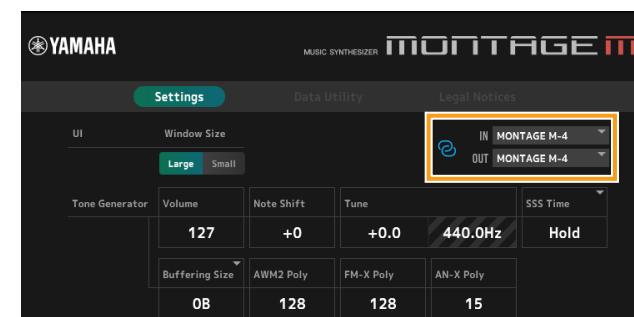
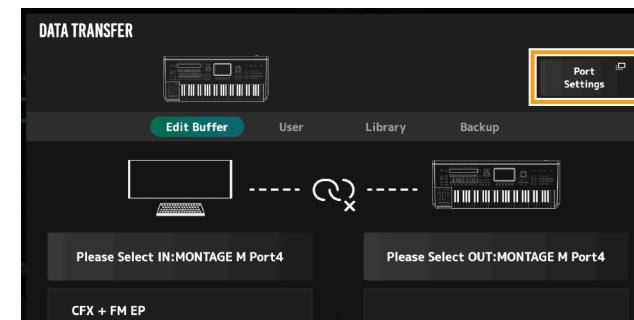
9 Import 버튼

Song/Pattern Import 화면이 나타납니다.

이를 통해 가져온 노래나 패턴을 선택할 수 있습니다.

Port Settings

데이터를 전송하기 전에 Data Transfer화면, 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 Import를 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 보기 가 확대됩니다.

13 제품 로고

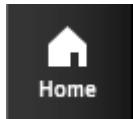
ESP(MONTAGE M 또는 MODX M)의 현재 작동 모드를 표시합니다.

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.

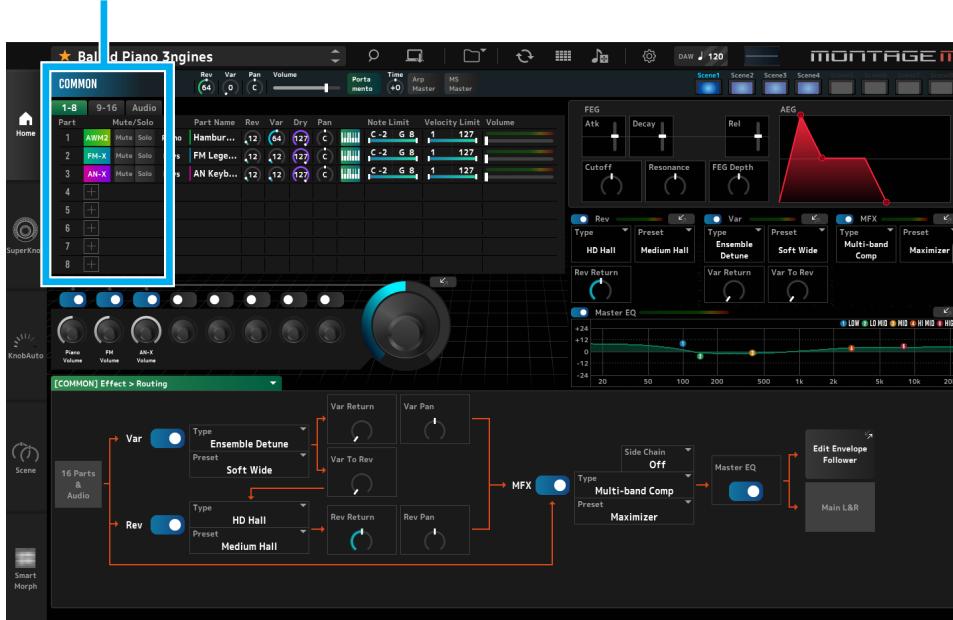




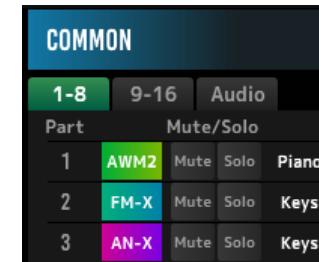
Home

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

파트 선택



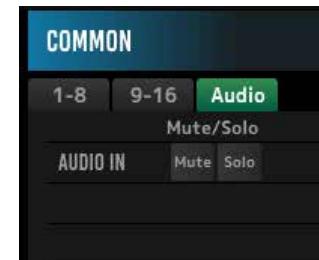
- COMMON → Common Edit 화면을 선택합니다.



- 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.

믹서 구역

공통 바 구역

a

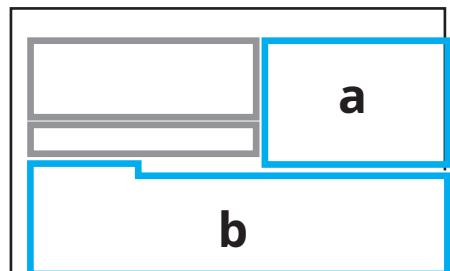


슈퍼 노브 구역

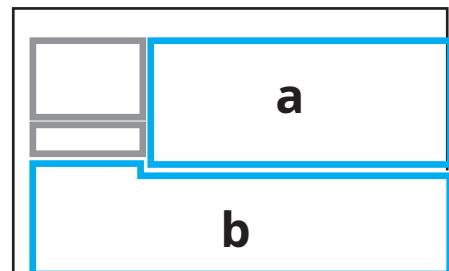
b

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 Edit에 표시된 일부 파라미터에는 점프 버튼이 있습니다.

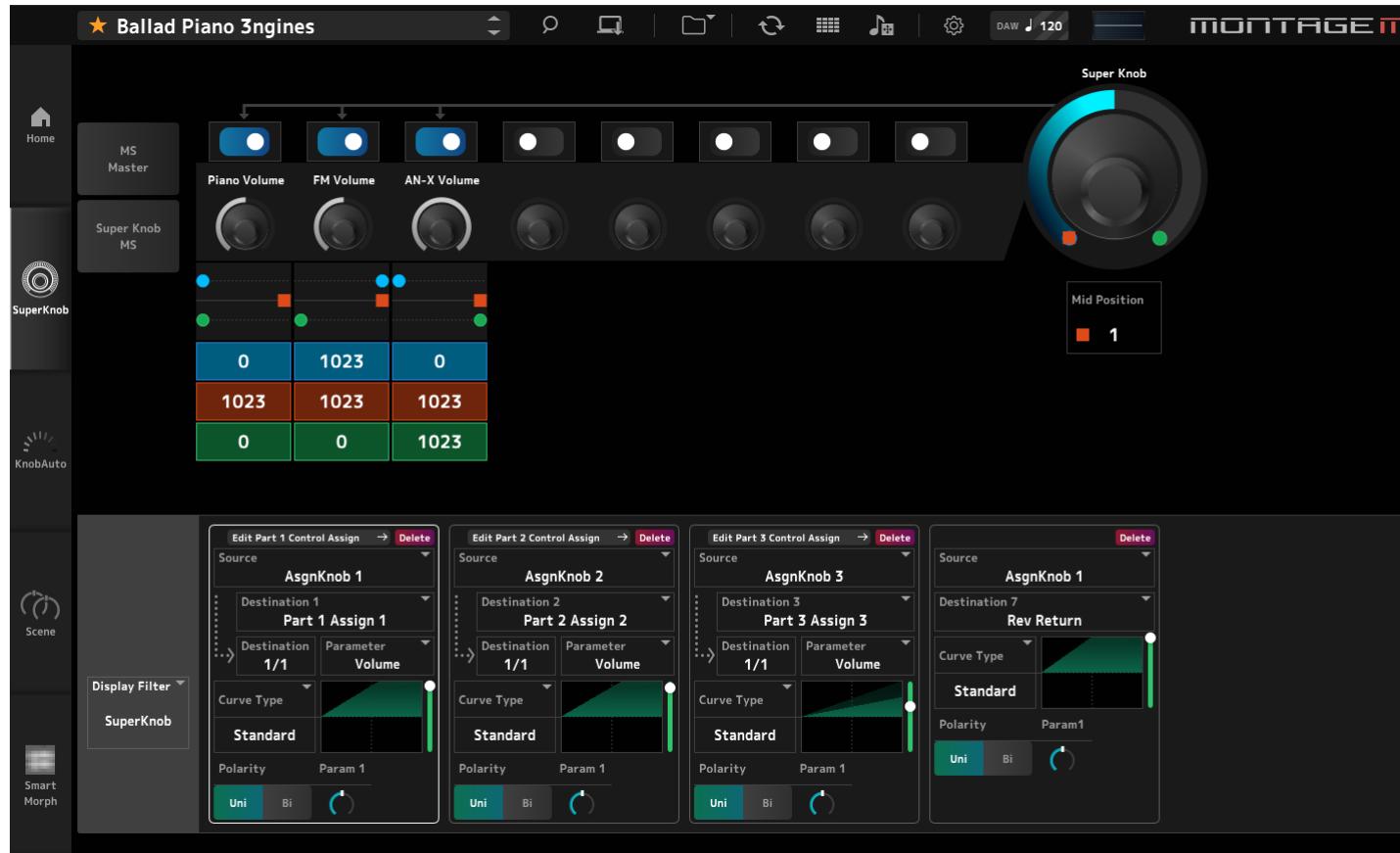
Quick Edit의 점프 버튼(◀)을 클릭하면 Detail Edit에 해당 파라미터의 세부 정보가 표시됩니다.

Detail Edit의 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.

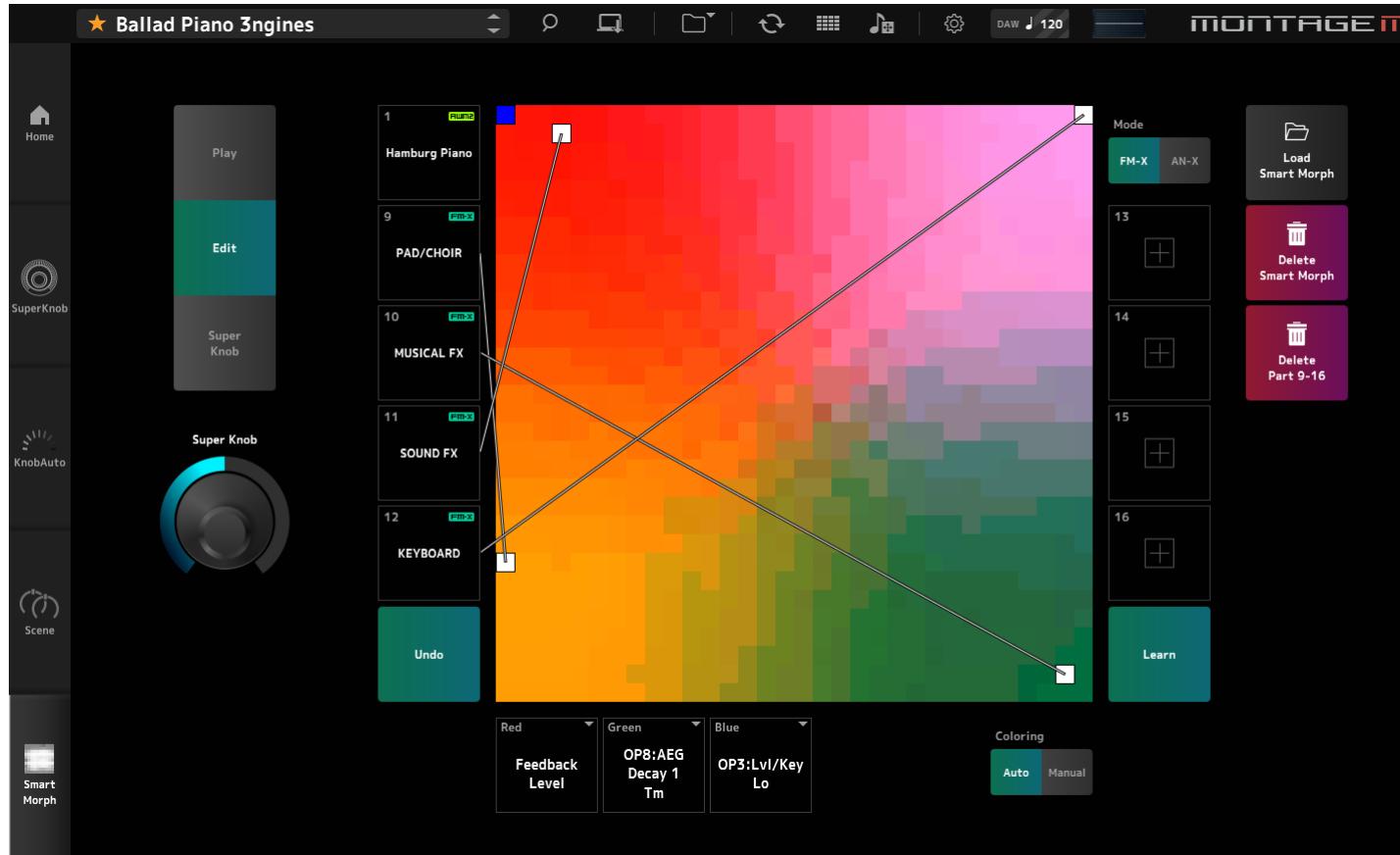
The screenshot shows the MONTAGE M software interface in 'Ballad Piano 3ngines' mode. The top menu bar includes DAW, 120 BPM, and MONTAGE M logo. The left sidebar has icons for Home, SuperKnob, KnobAuto, Scene, and SmartMorph. The main area has tabs for Scene 1 through Scene 8. Scene 1 is active, showing parameters for ARP/MS FX, KBD CTRL, and NOTE LIMIT. Other tabs show similar parameter grids for Scenes 2 through 8. On the right, there's a large 'SUPER KNOB' section with a circular control and digital display showing '511', a 'SUPER KNOB LINK' section with numbered buttons (1-8), and sections for ARP and MOTION SEQ with memory switch instructions.

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

LPF12+HPF12 ▾

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



여기에서 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>을 누른 상태에서 노브를 클릭하면 기본 설정으로 값을 재설정할 수 있습니다.

슬라이더를 사용하여 값 변경



여기에서 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>을 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 백크 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

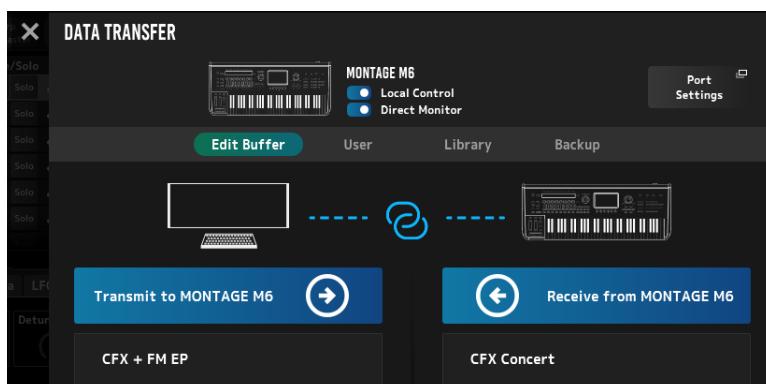
MONTAGE M 또는 MODX M에서 ESP로 편집된 설정 전송

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 꺼는 경우
 - ESP에서 편집 버퍼 데이터를 수신한 후 MONTAGE M 또는 MODX M에 데이터를 저장하지 않고 MONTAGE M 또는 MODX M을 꺼는 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*를 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?

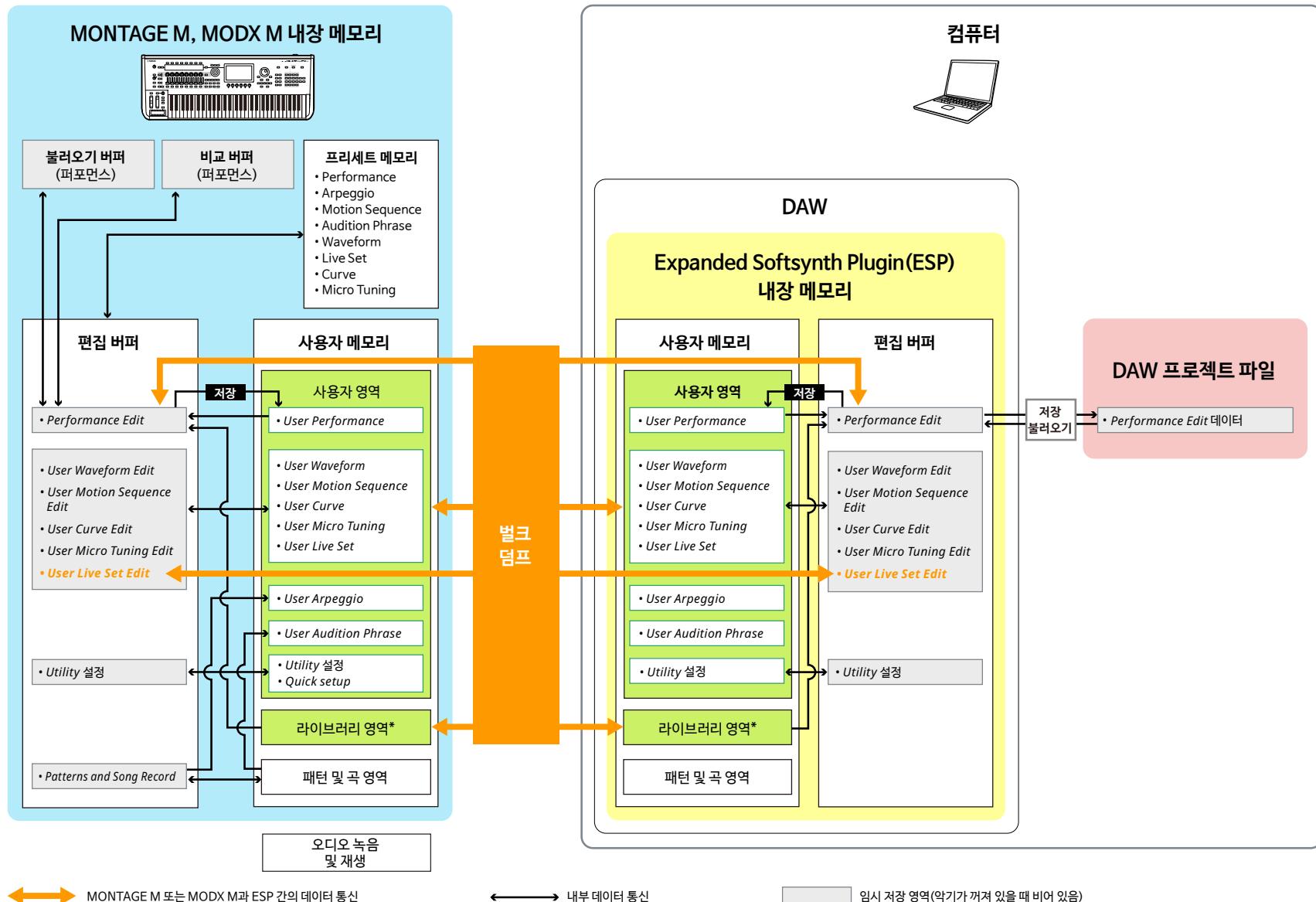
*Steinberg Activation Manager*을 시작하고 목록에 표시된 *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M* 또는 *Expanded Softsynth Plugin for MODX M* 활성화 버튼을 클릭하세요.

컴퓨터를 새 컴퓨터로 교체한 후 ESP를 다시 설정해야 하는 경우 다음 URL의 정보를 참조하십시오.

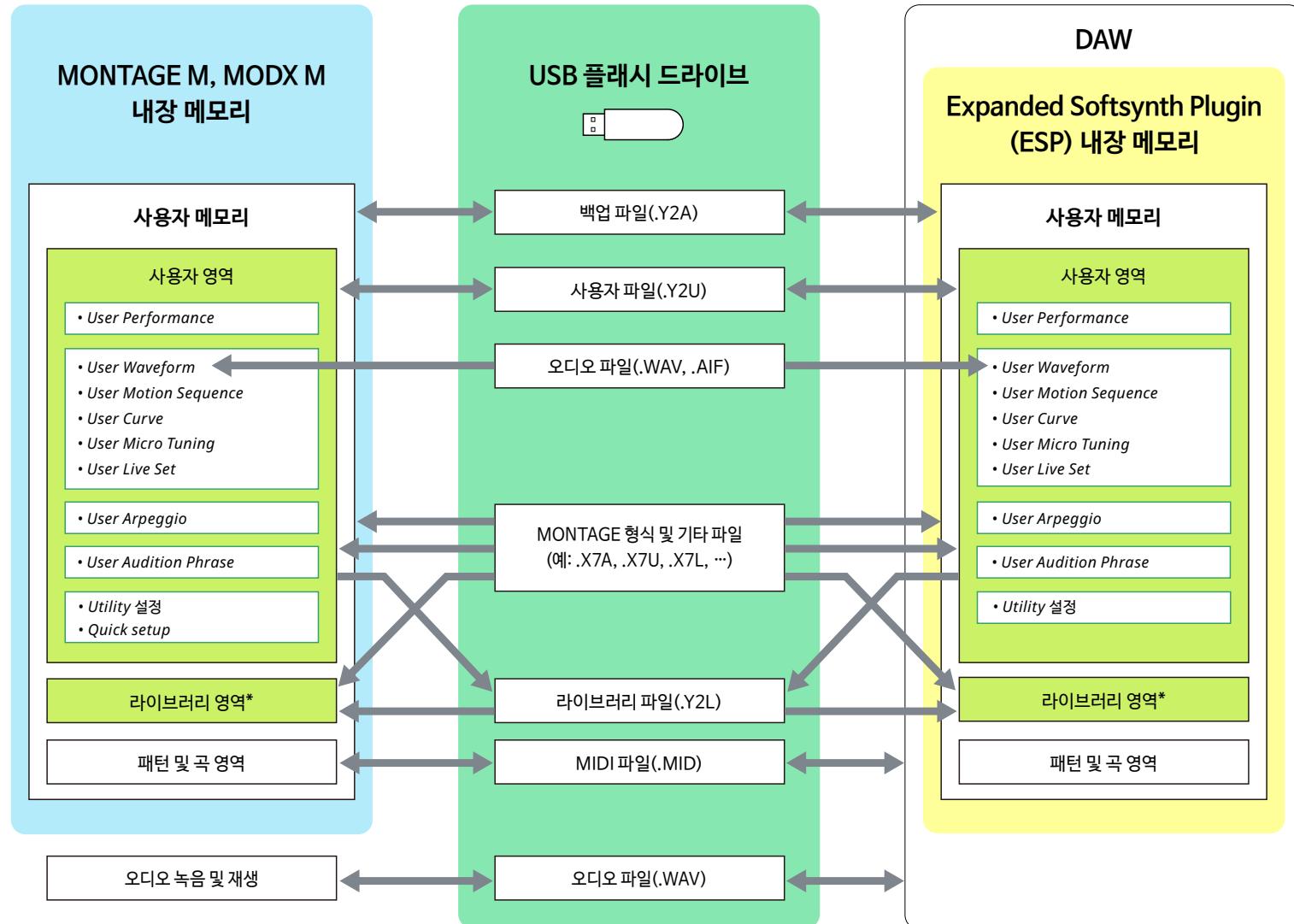
<https://www.steinberg.net/licensing/>

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).