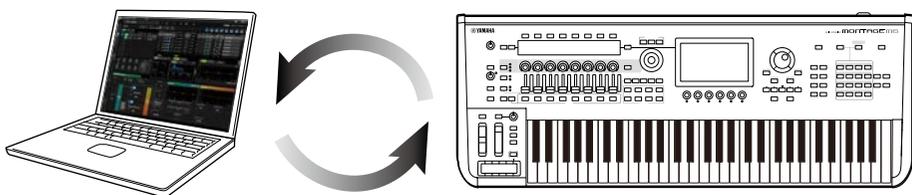


Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M – Benutzerhandbuch Version 3.0

Was ist das *Expanded Softsynth Plugin (ESP)*?

Das *Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M* ist ein Software-Synthesizer, der dieselbe Sound Engine enthält wie der Hardware-Synthesizer MONTAGE M. Da dieses Software-Plugin synchron zum Hardware-MONTAGE M arbeitet, können die gleichen MONTAGE M-Sounds nahtlos in Ihre Musikproduktion integriert werden (wo Software für eine DAW am praktischsten ist) und auch in Ihr Live-Spiel (wo das eigentliche Instrument auf der Bühne verwendet wird). Sie können die gleichen Sounds des MONTAGE M nach Ihren persönlichen Vorlieben und bestimmten Anwendungen verwenden.



Inhalt

ACHTUNG	2
Information	2
Notation in diesem Dokument.....	2
Voraussetzungen	3
Datenfluss	4
Bedienelemente und Funktionen.....	5
Grundlagen der Bedienung des ESP	16
Fehlerbehebung	19
Anhang.....	20

ACHTUNG

Um die Möglichkeit einer Fehlfunktion oder Beschädigung des Produkts, der Beschädigung von Daten oder anderem Eigentum auszuschließen, befolgen Sie die nachstehenden Hinweise.

■ Speichern von Daten

Beachten Sie, dass beim Laden der Einstellungen sämtliche bestehenden Einstellungen im Instrument überschrieben werden und verloren gehen. Sie können die Einstellungen im ESP, der Hardware MONTAGE M oder einer Projektdatei auf Ihrer DAW-Software speichern. Um unerwartete Datenverluste zu vermeiden, empfehlen wir, Sicherungskopien auf einem separaten Speichergerät zu sichern.

Information

■ Über das Urheberrecht

Das Urheberrecht an den in diesem Produkt installierten „Inhalten“^{*1} gehört der Yamaha Corporation oder deren Urheberrechtsinhabern. Außer wenn dies durch die Copyright-Gesetze und andere entsprechende Gesetze erlaubt ist, z. B. zum Kopieren für den persönlichen Gebrauch, sind „Reproduktion oder Vervielfältigung“^{*2} verboten, es sei denn, es liegt eine Genehmigung durch den Urheberrechtsinhaber vor. Wenden Sie sich an einen Fachmann für Urheberrecht, wenn Sie diese Inhalte verwenden.

Wenn Sie im Rahmen der ursprünglichen Verwendung des Produkts unter Nutzung der Inhalte musizieren, oder wenn Sie etwas aufnehmen und verbreiten oder etwas aufführen, ist die Erlaubnis der Yamaha Corporation nicht erforderlich, unabhängig davon, ob die Art der Verteilung kostenpflichtig oder kostenlos ist.

*1: Zum Begriff „Inhalte“ gehören ein Computerprogramm, Audio-Daten, Style-Daten, MIDI-Daten, Waveform-Daten, Gesangsaufnahmen, Notendarstellungen, Noten-Daten usw.

*2: Die Formulierung „vervielfältigen oder verbreiten“ schließt die Entnahme des Inhalts aus dem Produkt selbst oder dessen Aufzeichnung und Verbreitung ohne Änderungen in ähnlicher Weise ein.

Das Kopieren von im Handel erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audiodaten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt.

■ Schutz des Urheberrechts

- Verwenden Sie dieses Produkt nicht für einen Zweck, der gemäß den in den einzelnen Regionen geltenden gesetzlichen Bestimmungen die Rechte Dritter, einschließlich des Urheberrechts, verletzen könnte.
- Yamaha übernimmt keine Verantwortung für Verletzungen von Rechten Dritter, die aus der Verwendung dieses Produkts entstehen könnten.

■ Über diese Anleitung

- Die in diesem Handbuch enthaltenen Abbildungen und Bildschirmdarstellungen dienen nur anschaulichen Zwecken.
- Falls nicht anders angegeben, basieren die in diesem Handbuch gezeigten Abbildungen und Bildschirmmasken auf dem MONTAGE M6 (Englisch).
- Windows ist in den USA und anderen Ländern ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation®.
- macOS ist in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Inc. eingetragen.
- Die in diesem Benutzerhandbuch genannten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.
- Die Software kann ohne vorherige Ankündigung überarbeitet und aktualisiert werden.

Yamaha haftet nicht für Schäden, die auf eine nicht ordnungsgemäße Bedienung oder Änderungen am Produkt zurückzuführen sind, oder für den Verlust oder die Zerstörung von Daten.

Notation in diesem Dokument

Modellbezeichnung

In diesem Dokument werden MONTAGE M6, MONTAGE M7 und MONTAGE M8x gemeinsam als „MONTAGE M“ bezeichnet.

Sonstiges

Anzeige	Beschreibung
ACHTUNG	Zeigt an, dass eine Fehlfunktion, ein Ausfall oder ein Datenverlust auftreten kann.
HINWEIS	Enthält zusätzliche Erläuterungen zur Funktionalität.

In eckigen Klammern [] stehende Begriffe geben die auf den Bedienfeldern des Hardware-MONTAGE M aufgedruckte Bezeichnungen wieder, während Begriffe, die in dreieckigen Klammern < > stehen, die Tasten auf der Computertastatur angeben.

Voraussetzungen

In diesem Handbuch wird davon ausgegangen, dass der Leser mit den grundlegenden Vorgängen unter Windows oder macOS vertraut ist. Wenn dies nicht der Fall ist, lesen Sie die Dokumente unter Windows oder macOS für weitere Informationen.

Weitere Voraussetzungen für die Verwendung des ESP sind unten aufgeführt.

Verwenden eines Computers, der die Anforderungen des ESP erfüllt

Näheres erfahren Sie auf der Welcome-Seite des MONTAGE M auf dem Beiblatt namens *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information*, das dem MONTAGE M beiliegt.

Informationen zur Verwendung der DAW finden Sie im Benutzerhandbuch Ihrer Software.

Korrekte Installation und Aktivierung des ESP

Näheres erfahren Sie auf der Welcome-Seite des MONTAGE M auf dem Beiblatt namens *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information*, das dem MONTAGE M beiliegt.

Aktualisierung der Firmware des MONTAGE M auf der Hardware

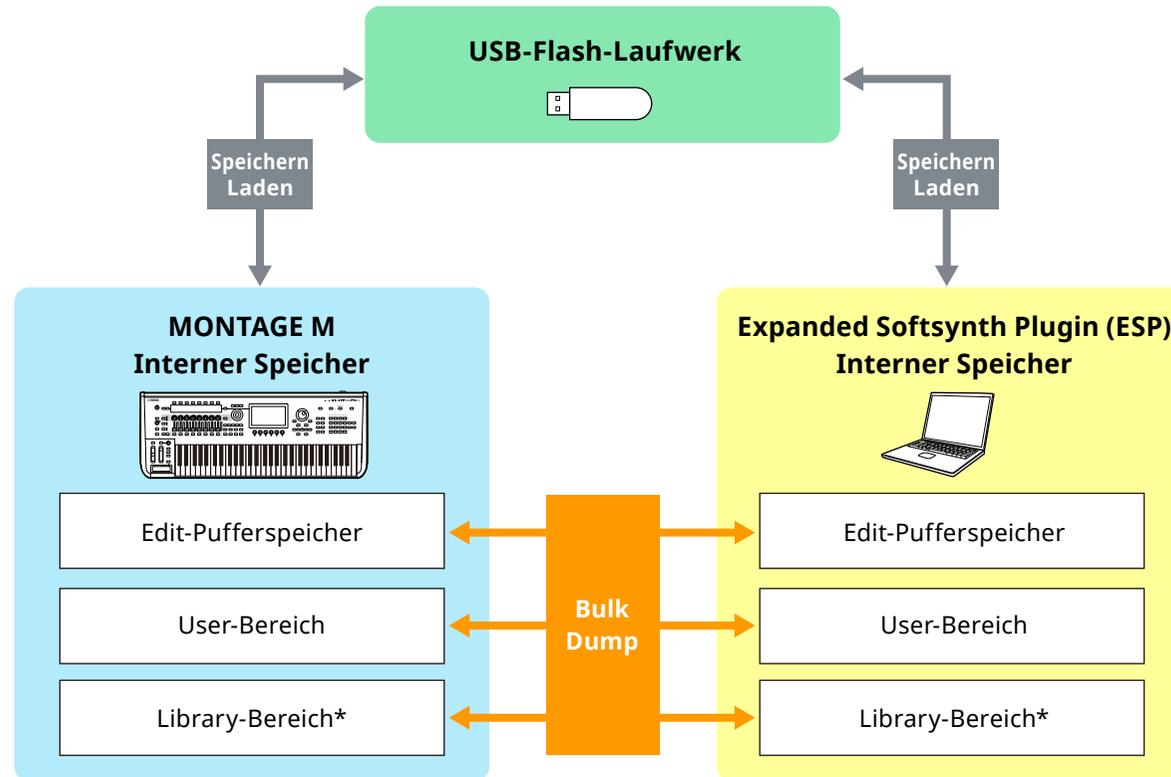
Es ist eine Firmware erforderlich, die das ESP unterstützt. Näheres zur Firmware erfahren Sie auf der Welcome-Seite des MONTAGE M auf dem Beiblatt *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information*, das dem MONTAGE M beiliegt.

Richtiger Anschluss der Kabel und *Utility*-Einstellungen am Hardware-MONTAGE M

Weitere Informationen hierzu finden Sie im Quick Guide und in der Bedienungsanleitung des Hardware-MONTAGE M.

Datenfluss

Sie können Daten zwischen ESP und dem Hardware-MONTAGE M austauschen (senden und empfangen), und Sie können Daten mittels eines USB-Flash-Laufwerks speichern und laden.



* Identisch mit dem User-Bereich (mit Ausnahme von *Utility* Einstellungen und *Quick Setup*).

HINWEIS

Weitere Informationen zum Datenfluss finden Sie im „Anhang“ (Seite 20).

ACHTUNG

Wenn Sie versuchen, auf die ESPs mehrerer DAWs zuzugreifen, können auf Ihrem Computer gespeicherte User-Daten wie User Waveform und User Performance beschädigt werden.

Bedienelemente und Funktionen

Elemente auf dem Bildschirm

Der Bildschirm enthält eine **Navigationsleiste** (A) und ein **Edit-Bedienfeld** (B).



Navigationsleiste (A)



1 Favoriten

Klicken Sie hier, um die Favorite-Markierung ein-/auszuschalten.
Wenn die Favoriten-Flagge für die aktuelle Performance eingestellt ist, wird ein oranges Sternsymbol (★) angezeigt.

2 Performance-Name

Hier wird der Name der aktuellen Performance angezeigt.
Durch Klicken auf den Performance-Namen wird der Bildschirm *Performance Category Search* (Performance-Kategorie-Suche) angezeigt.
Sie können den Performance-Namen ändern, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Namen klicken und dann *Rename* (Umbenennen) auswählen.

3 Performance-INC /DEC-Taste

Erhöhen oder verringern die Nummer der ausgewählten Performance.

4 Performance Category Search-Schaltfläche

Der *Performance Category Search*-Bildschirm erscheint.
Mit dieser Funktion können *Category Search* Sie eine gewünschte Performance finden.
Fügen Sie der Performance eine Favoriten-Flagge (★) hinzu.

5 Store-Schaltfläche

Der *Store*-Bildschirm erscheint.
User Performances können innerhalb des ESP gespeichert werden.

6 Load/Save-Schaltfläche

Load

Der *Load* Bildschirm erscheint.
Die folgenden Dateien können von einem Computer oder einem USB-Flash-Laufwerk in das ESP geladen werden.

- Library-Datei (.Y2L)
- User-Datei (.Y2U)
- Backup-Datei (.Y2A)
- Von älteren Modellen verwendete Dateiformate
 - 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)

HINWEIS

Wenn Sie eine einzelne Performance aus einer Library- oder User-Datei laden möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Library- oder User-Datei und wählen Sie *Load Performance* aus.

Save

Der *Save*-Bildschirm erscheint.
Die folgenden Dateien des ESP können auf einem Computer oder USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden.

- Library-Datei (.Y2L)
- User-Datei (.Y2U)
- Backup-Datei (.Y2A)



7 Data Transfer-Schaltfläche

Der *Data Transfer* Bildschirm erscheint. Hiermit können Sie Daten in beiden Richtungen zwischen dem ESP und dem Hardware-MONTAGE M übertragen.

Edit-Pufferspeicher

Zum Senden und Empfangen von Edit-Puffer-Daten.

User

Zum Senden und Empfangen von Daten, die im User-Bereich gespeichert sind.

Library

Zum Senden und Empfangen einzelner Libraries.

Backup

Zum Senden und Empfangen von Sicherungsdaten.

8 Live Set Edit-Schaltfläche

Der *Live Set Edit*-Bildschirm erscheint. Hier können Sie User Live Sets bearbeiten, senden und empfangen. Verwenden Sie vor dem Senden und Empfangen die Funktion *Backup* auf dem *Data Transfer*-Bildschirm, um alle Daten zwischen ESP und dem Hardware-MONTAGE M zu synchronisieren.

Live Set Register-Schaltfläche

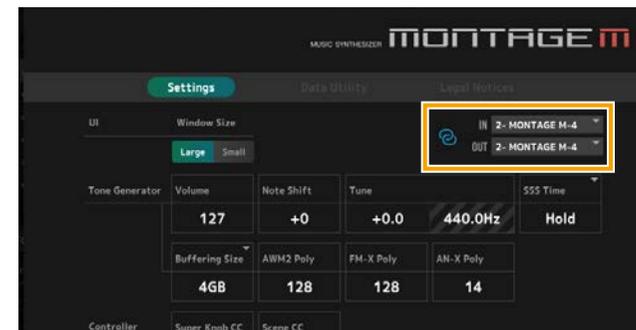
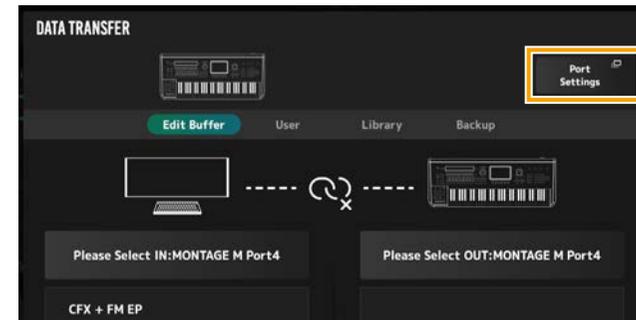
Die *Live Set Register*-Schaltfläche wird angezeigt, während der *Performance Category Search*-Bildschirm geöffnet ist. Wenn Sie auf das Symbol klicken, erscheint der *Live Set Register*-Bildschirm, und Sie können Performances in den Live-Set-Slots registrieren.

9 Import-Schaltfläche

Der *Song/Pattern Import*-Bildschirm erscheint. Hier können Sie einen Song oder ein Pattern für den Import auswählen.

Port Settings

Auf den Bildschirmen *Data Transfer*, *Live Set Edit* und *Song/Pattern Import* müssen Sie *MONTAGE M Port 4* auf IN und OUT stellen, bevor Sie Daten übertragen.



In einer Windows-Umgebung:
Deaktivieren Sie „MONTAGE M Port 4“ in den Input-Port-Einstellungen der MIDI-Port-Einstellung Ihrer DAW.
Näheres hierzu finden Sie in der Anleitung zu Ihrer DAW.



10 Utility-Taste

Der *Utility*-Bildschirm erscheint.

Einstellungen

Sie können die Bildschirmgröße oder die maximale Polyphonie ändern.

UI Window Size

Am ESP können Sie die Bildschirmgröße ändern.

Einstellungen: *Large* Modus (Vorgabe) 1440 × 870, *Small* Modus 1000 × 604

Buffering Size

Um die Schnelligkeit der Klangerzeugung zu erhöhen, kann das ESP eine Pufferspeicherung zum Laden von Wellenformen nutzen.

Wenn dieser Parameter auf 0 eingestellt ist, werden bei jedem Wechsel der Performance alle Waveforms gelöscht.

Einstellungen: 0, 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1 GB, 2 GB, 3 GB, 4 GB (Standard), 5 GB, 6 GB, 7 GB, 8 GB

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

Hier können Sie die maximale Polyphonie für AWM2, FM-X und AN-X festlegen.

	Maximale Polyphonie
AWM2	128 (Stereo- und Mono-Wellenformen)
FM-X	128
AN-X	16

Informationen zu weiteren Parametern finden Sie in der Bedienungsanleitung des MONTAGE M.

Data Utility

Verwalten Sie Dateien und Daten im User-Speicher.

Markieren Sie Inhalte eines Ordners und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, um *Rename*, *Delete*, *Overwrite* oder *Import* auszuwählen.

HINWEIS

Klicken Sie auf die *Optimize*-Schaltfläche () neben dem Ordner *Waveform*, um den Speicherbereich *User Waveform* zu optimieren.

Legal Notices

Zeigt rechtliche Inhalte wie Urheberrechtshinweise an.

11 Tempo-Schaltfläche

Das Tempo, das für die DAW oder die Performance eingestellt ist, wird angezeigt.

Indem Sie auf die Anzeige „DAW“ oder „Perf“ klicken, können Sie das ESP auswählen, um dem in der DAW oder in der Performance eingestellten Tempo zu folgen.

Wenn „Perf“ ausgewählt ist, können Sie auf den Wert doppelklicken, um das Tempo zu ändern.

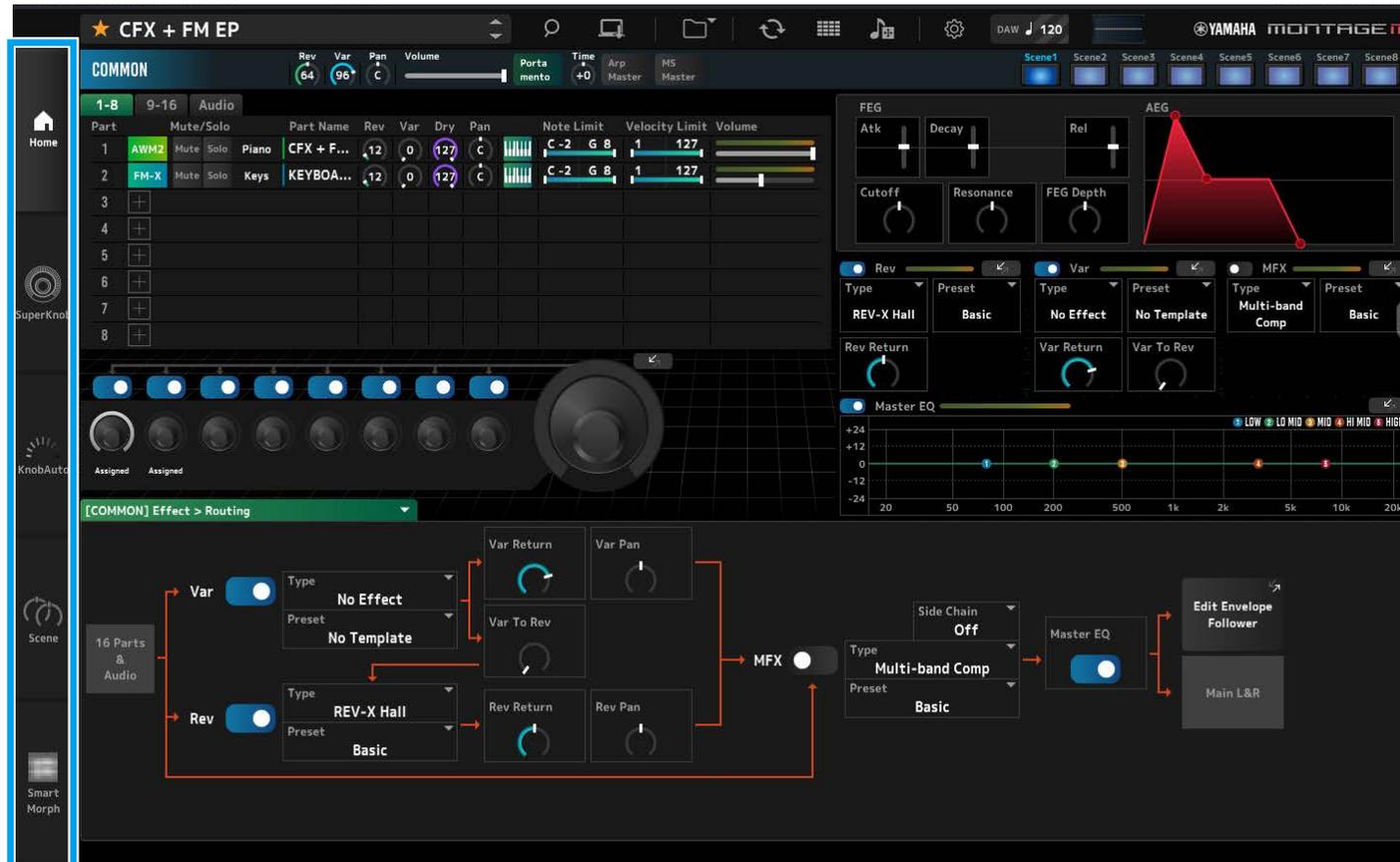
12 Oszilloskop

Sie können die gespielte Wellenform überprüfen.

Klicken Sie auf das Symbol, um die Ansicht zu vergrößern.

Bearbeitungsfenster (B)

Durch Klicken auf die Menü-Registerkarte, die links im Bedienfeld *Edit* angezeigt wird, können Sie zwischen den Bildschirmen *Home*, *Super Knob*, *Knob Auto*, *Scene* und *Smart Morph* wechseln. Beim Start wird der Bildschirm *Home* aufgerufen.



Menü-Registerkarte



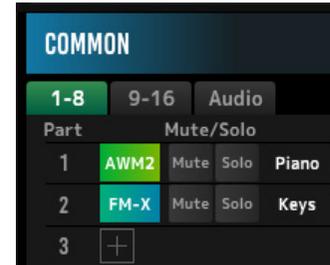
Home

Klicken Sie hier, um den Bildschirm *Home* anzuzeigen.
Auf dem *Home*-Bildschirm können Sie zwischen Bearbeitungsbildschirmen umschalten, indem Sie oben links im Bildschirm einen Part auswählen.

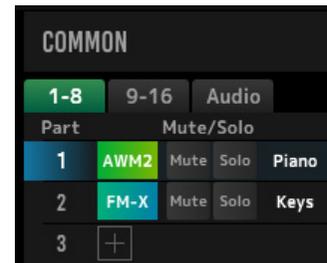
Part auswählen



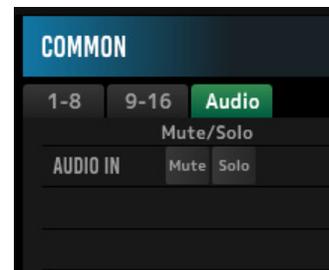
- *COMMON*-Bildschirm → *Common Edit* auswählen



- Part-Nummer im *Part Edit*-Bildschirm für den ausgewählten Part auswählen (Beispiel: Part1)



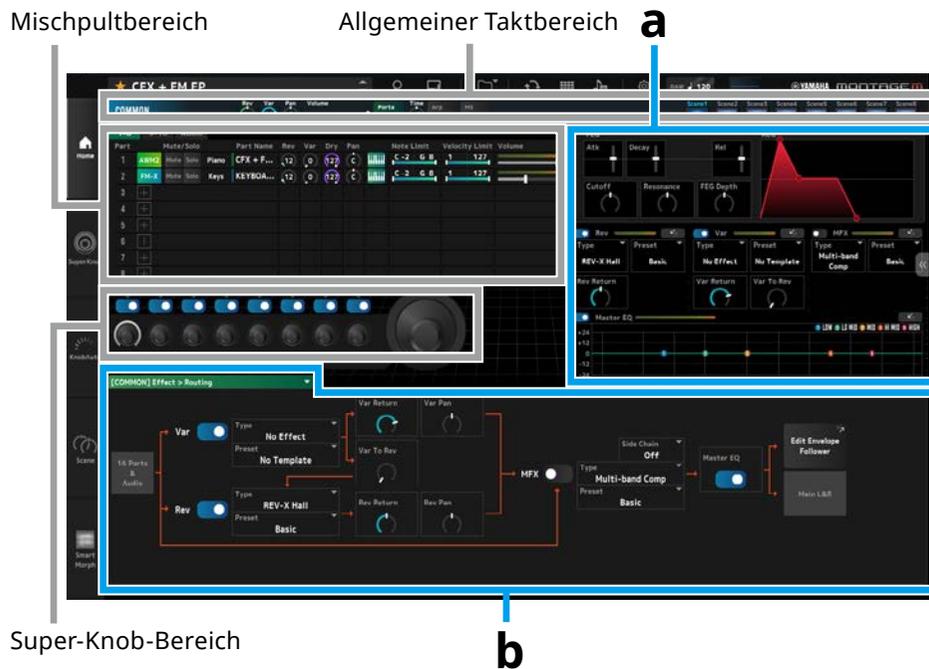
- *Audio* → *Audio*-Bildschirm auswählen



HINWEIS

Um den AUDIO IN verwenden zu können, müssen Sie in Ihrer DAW eine Audio-Spur erstellen und deren Ausgang mit dem ESP verbinden. Einzelheiten hierzu finden Sie im Benutzerhandbuch Ihrer DAW.

Der obere Bereich des *Home*-Bildschirms (a) wird **Quick Edit** genannt, der untere Bereich (b) wird **Detail Edit** genannt.



Quick Edit (a)

Wenn Sie auf die *Quick Edit*-Registerkarte () rechts im Bildschirm klicken, öffnet sich ein Menü, in dem Sie zwischen den Bildschirmen mit den entsprechenden Parametern umschalten können.

- *TG und Effekte*: Bildschirm für Klang- und Effekteinstellungen
- *Arpeggio*: *Arpeggio* Einstellbildschirm
- *Motion Seq*: *Motion Sequence* Einstellbildschirm

Detail Edit (b)

In der Dropdownliste oberhalb von *Detail Edit* können Sie das gewünschte Element zur Bearbeitung auswählen.

Aus den im Feld „Hardware“ aufgelisteten Einträgen können Sie den Bearbeitungsbildschirm für die Parameter öffnen, die nur den Hardware-MONTAGE M betreffen.

Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt vom ausgewählten Part ab. Näheres zu den Parametern finden Sie in der Bedienungsanleitung des MONTAGE M.

HINWEIS

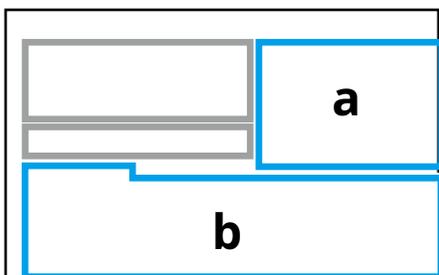
Einige Parameter, die im *Quick Edit* oder *Detail Edit* angezeigt werden, haben eine Sprung-Schaltfläche.

Wenn Sie im *Quick Edit* auf eine Sprung-Schaltfläche () klicken, erscheint im *Detail Edit* die Detailansicht für Parameter.

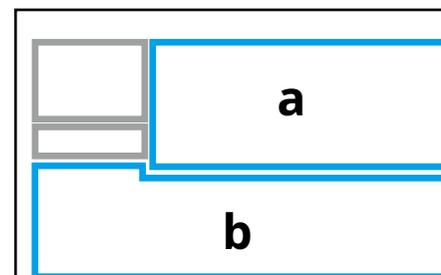
Wenn Sie im *Detail Edit* auf eine Sprung-Schaltfläche () klicken, erscheint im *Quick Edit* die Detailansicht für Parameter als Overlay.

Weitere Beispiele für die Anzeige des Home-Bildschirms

Wenn COMMON ausgewählt ist



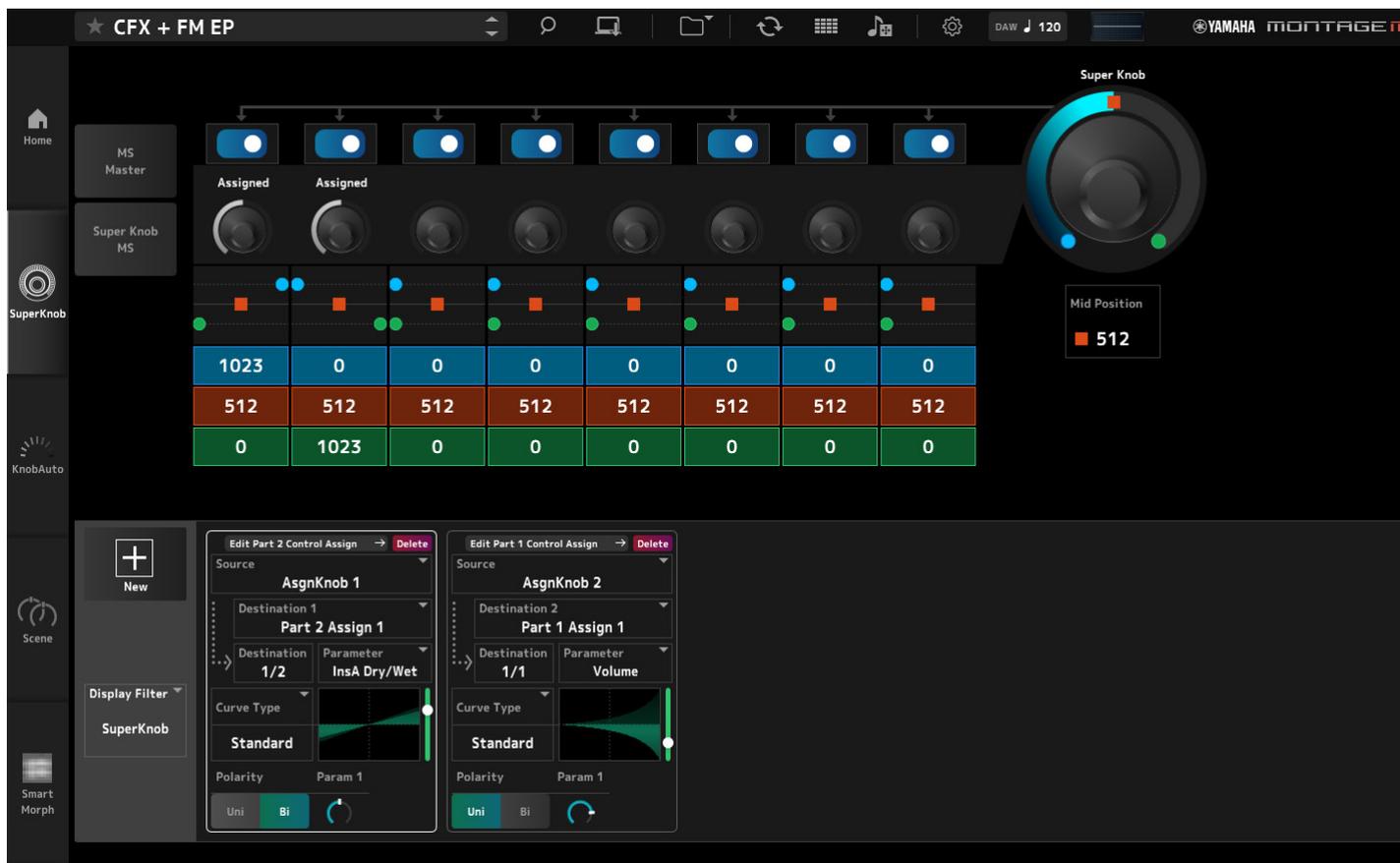
Wenn ein Part ausgewählt ist





Super Knob

Klicken Sie hier, um den Bildschirm *Super Knob* anzuzeigen.



Auf dem *Super Knob*-Bildschirm können Sie die Werte zur Steuerung des Super Knobs festlegen. Näheres zu den Parametern finden Sie in der Bedienungsanleitung des MONTAGE M.

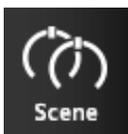


Knob Auto

Klicken Sie hier, um den Bildschirm *Knob Auto* anzuzeigen.



Im Bildschirm *Knob Auto* können Sie den Motion Sequencer für den Super Knob einstellen (*Super Knob Motion Sequencer*). Näheres zu den Parametern finden Sie in der Bedienungsanleitung des MONTAGE M.



Scene

Klicken Sie hier, um den Bildschirm *Scene* anzuzeigen.

The screenshot shows the MONTAGE M software interface with the 'Scene' screen active. The top bar displays 'CFX + FM EP' and 'YAMAHA MONTAGE M'. The main area is divided into several sections:

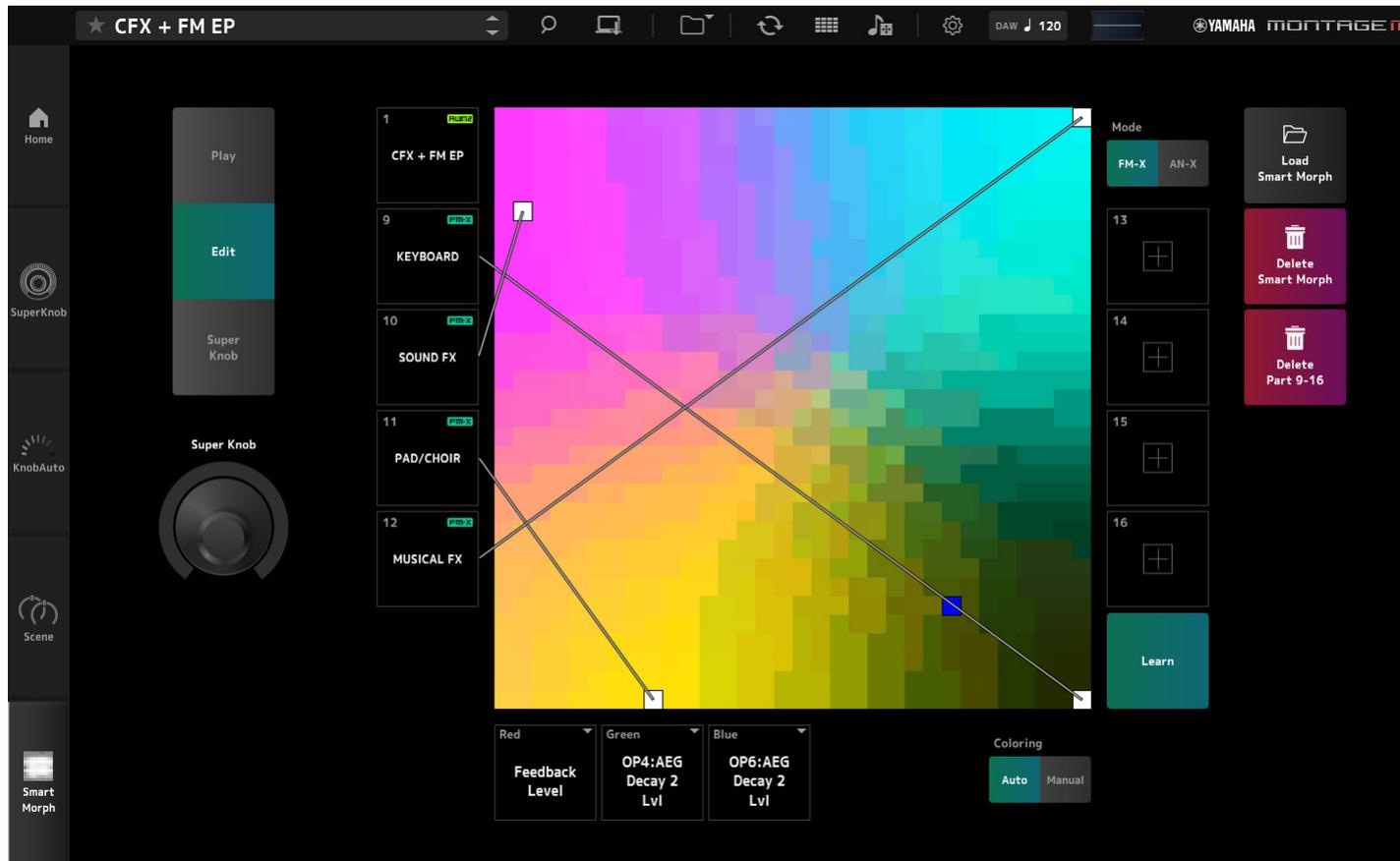
- Scene Selection:** A row of buttons for Scene 1 through Scene 8, with Scene 1 selected.
- Parameter Grid:** A grid with columns for Scene 1-8 and a 'COMMON' column. Rows include parameters like Swing, Unit, Gate Time, Velocity, Amp, Shape, Smooth, Random, Kbd Ctrl, Note Limit, and Note Shift.
- Left Panel:** Contains toggle switches for 'ARP/MS FX', 'KBD CTRL', 'NOTE LIMIT', 'AEG', 'MIXING', and 'OFFSET'.
- Right Panel:** Contains sections for 'SUPER KNOB' (a large knob), 'SUPER KNOB LINK' (8 buttons), 'ARP' (Arp Master and Arp Select), and 'MOTION SEQ' (Motion Seq Master and Motion Seq Select).

Auf dem Bildschirm *Scene* können Sie die Einstellungen für den Arpeggio-Typ, den Motion Sequence-Typ und die Part-Parameter für jede der *Scene*-Schaltflächen registrieren. Näheres zu den Parametern finden Sie in der Bedienungsanleitung des MONTAGE M.



Smart Morph

Klicken Sie hier, um den Bildschirm *Smart Morph* anzuzeigen.



Auf dem *Smart Morph*-Bildschirm können Sie die Smart-Morph-Einstellungen bearbeiten. Näheres zu den Parametern finden Sie in der Bedienungsanleitung des MONTAGE M.

Grundlagen der Bedienung des ESP

In diesem Kapitel werden die wichtigsten Bedienvorgänge des ESP vorgestellt.

Verwenden der Funktion *Category Search* zum Auswählen von Inhalten

Wenn Sie eine Performance auswählen möchten, drücken Sie auf die Schaltfläche *Performance Category Search* in der Navigationsleiste, um den Bildschirm *Performance Category Search* zu öffnen. Alternativ können Sie mit den *Performance*-Schaltflächen INC/DEC die Performances nacheinander auswählen.

Wenn Sie einen weiteren Part zum Ersetzen auswählen möchten, klicken Sie auf den Namen des Parts im *Edit*-Bedienfeld, um den *Part Category Search*-Bildschirm zu öffnen.

Wenn Sie einen hinzuzufügenden Part auswählen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche , um den *Performance Merge*-Bildschirm zu öffnen.

Wenn Sie eine *Waveform* auswählen möchten, wählen Sie zunächst einen Part aus und wählen Sie dann im *Quick Edit*-Menü auf der rechten Seite des *Home*-Bildschirms *Arpeggio* aus. Klicken Sie hier *Name*, um den Bildschirm *Arpeggio Category Search* zu öffnen.

Wenn Sie eine *Waveform* auswählen möchten, wählen Sie zunächst einen Part aus, und wählen sie dann im *Quick Edit*-Menü auf der rechten Seite des *Home*-Bildschirms *TG and Effect* aus. Klicken Sie auf *Waveform Name*, um den *Waveform Category Search*-Bildschirm zu öffnen.

Löschen eines Parts

Um einen Part zu löschen, klicken Sie mit rechts auf die ausgewählte Part-Nummer oder den Part-Namen, und wählen Sie *Delete* (Löschen) aus.

Bearbeiten der Namen der Performances, Parts und Assignable-Drehregler

Sie können die Namen der auf dem Bildschirm angezeigten Performances, Parts und Assignable-Drehregler bearbeiten.

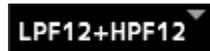
Zur Bearbeitung des Performance-Namens klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Namen der Performance und wählen Sie *Rename* aus, um einen neuen Namen einzugeben.

Zur Bearbeitung des Part-Namens wählen Sie einen Part aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Part-Nummer oder den Part-Namen und wählen Sie *Rename*, um einen neuen Namen einzugeben.

Um die Namen der Assignable-Drehregler zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf den Namen unterhalb des Reglers und geben Sie im Feld einen neuen Namen ein.

Wenn Sie die Eingabe beendet haben, können Sie die Bearbeitung bestätigen, indem Sie <Enter> (Windows) bzw. <Return> (macOS) drücken oder außerhalb des Kästchens klicken.

Auswählen eines Wertes aus der Liste



Klicken Sie auf das Parameterfeld und wählen Sie einen Wert aus der Liste aus. Klicken Sie auf einen Wert, oder bewegen Sie den Cursor auf den Wert und drücken Sie dann <Enter> (Windows) bzw. <Return> (macOS), um die Auswahl zu bestätigen.

Verwenden eines Drehreglers zum Ändern des Wertes



Ziehen Sie mit den hier gezeigten Reglern die Maus nach oben und unten oder links und rechts, oder bewegen Sie das Mousrad, um den Parameterwert zu ändern. Wenn Sie die Maus bei gedrückter <Shift>-Taste ziehen, wird ein Präzisionsmodus aktiviert, in dem Sie den Wert in kleineren Schritten ändern können. Alternativ können Sie auch auf den Drehregler doppelklicken und einen Wert in das Feld eingeben.

Unter Windows können Sie den Wert auf die Voreinstellung zurücksetzen, indem Sie den Drehregler bei gehaltener <Ctrl>-Taste anklicken.

Unter macOS können Sie den Wert auf die Voreinstellung zurücksetzen, indem Sie den Regler bei gehaltener <Command> (Befehls)-Taste anklicken.

Ändern des Wertes mit den Schiebereglern



Ziehen Sie bei den hier gezeigten Schiebereglern das weiße Quadrat oder bewegen Sie das Mousrad, um den Parameterwert zu ändern.

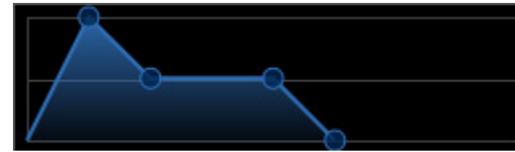
Wenn Sie die Maus bei gedrückter <Shift>-Taste ziehen, wird ein Präzisionsmodus aktiviert, in dem Sie den Wert in kleineren Schritten ändern können.

Alternativ können Sie auch auf den Schieberegler doppelklicken und einen Wert in das Feld eingeben.

Unter Windows können Sie den Wert auf die Voreinstellung zurücksetzen, indem Sie den Schieberegler bei gehaltener <Ctrl>-Taste anklicken.

Unter macOS können Sie den Wert auf die Voreinstellung zurücksetzen, indem Sie den Schieberegler bei gehaltener <Command> (Befehls)-Taste anklicken.

Ändern des Wertes in der Grafik



Sie können den Punkt (O) auf der Grafik ziehen, um den Parameterwert zu bearbeiten.

Das Einblendfenster beim Punkt zeigt den Parameterwert an.

Kopieren der Einstellungen, Tauschen der Einstellungen

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das bearbeitete Element, die Schlagzeugtaste, den Operator, den Oszillator, das Arpeggio, die Motion-Sequencer-Lane, die Live-Set-Bank oder den Live-Set-Slot klicken und dann aus dem Menü „Copy/Exchange“ auswählen, erscheint der Bildschirm *Copy/Exchange*. Wählen Sie *Copy* oder *Exchange* und deren Kopier-/Tausch-Ziel aus, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche unten im Bildschirm, um die Einstellungen zu kopieren oder zu vertauschen.

Sichern der Einstellungen

Verwenden Sie die folgend aufgeführten Bedienvorgänge, um die im ESP bearbeiteten Einstellungen zu speichern.

- Speichern Sie die Einstellungen mit Hilfe der Funktion *Store*.
- Speichern Sie die Einstellungen mit Hilfe der Funktion als *Save Datei*.
- Senden Sie mithilfe der Funktion *Data Transfer* die Einstellungen im Hardware-MONTAGE M, und speichern Sie die Einstellungen dann im Hardware-MONTAGE M.
- Speichern Sie die Einstellungen in einer Projektdatei auf der DAW (um die Daten im Edit-Pufferspeicher abzulegen).

Übertragen bearbeiteter Einstellungen vom ESP an den Hardware-MONTAGE M

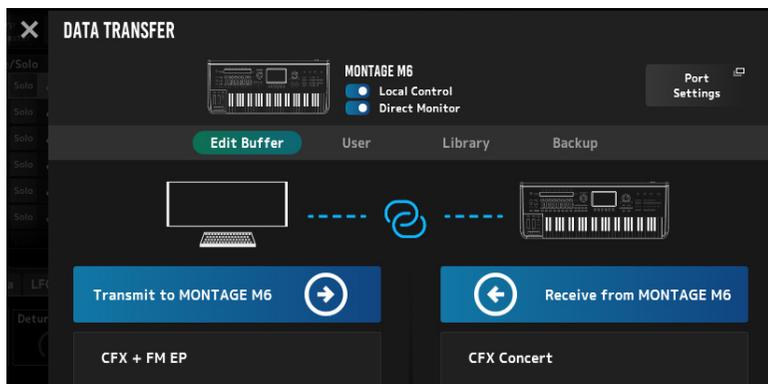
Übertragen bearbeiteter Einstellungen vom Hardware-MONTAGE M zum ESP

Um die im ESP bearbeiteten Einstellungen an den Hardware-MONTAGE M zu übertragen, verwenden Sie die *Data Transfer*-Schaltfläche () in der Navigationsleiste, um den *Data Transfer*-Bildschirm zu öffnen.

Um eine Performance zu senden, wählen Sie aus der Liste der Performances am Computer mittels *Category Search* diejenige aus, die Sie senden möchten, und wählen Sie dann *Edit Buffer* und klicken auf das Pfeilsymbol, um sie an den Hardware-MONTAGE M zu senden.

Wenn die Übertragung des Edit-Puffers beendet ist, drücken Sie die Taste [STORE] am Hardware-MONTAGE M, um die Einstellungen nach dem Senden zu speichern.

Um die im Hardware-MONTAGE M bearbeiteten Einstellungen an das ESP zu übertragen, verwenden Sie die *Data Transfer*-Schaltfläche () in der Navigationsleiste, um den *Data Transfer*-Bildschirm zu öffnen. Wählen Sie am Hardware-MONTAGE M die Performance aus, die Sie verwenden möchten, und klicken Sie dann beim Pfeilsymbol auf ESP, um sie an das ESP zu senden.



ACHTUNG

- Die Einstellungen, die Sie im Hardware-MONTAGE M bearbeiten, werden überschrieben und gehen verloren, wenn Daten von ESP gesendet werden, bevor die bearbeitete Einstellung im Hardware-MONTAGE M gespeichert wird. Falls erforderlich, sollten Sie zuerst die Einstellungen speichern.
- Bitte beachten Sie, dass durch die folgenden Vorgänge die bearbeiteten Einstellungen verloren gehen.
 - Beenden des ESP während der Datenübertragung.
 - Ausschalten des Hardware-MONTAGE M, während Daten gesendet oder empfangen werden.
 - Ausschalten des Hardware-MONTAGE M, ohne die Daten dort gespeichert zu haben, nachdem die Daten vom Edit-Puffer vom ESP empfangen wurden.

Verwenden der *MIDI Learn*-Funktion

Mit *MIDI Learn* dieser Funktion können Sie die Parameter mit den Meldungen Control Change, Pitch Bend und Aftertouch steuern. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bedienelement im ESP und wählen Sie *Learn*, um den *MIDI Learn*-Bildschirm zu öffnen.

Bewegen Sie, während der *MIDI Learn*-Bildschirm geöffnet ist, einen Regler oder einen Schieberegler am Hardware-MONTAGE M, um Control Change, Pitch Bend oder Aftertouch des angegebenen Dreh- oder Schiebereglers mit dem entsprechenden Parameter zu verknüpfen. Bis zu 128 Parameter können mit dieser Funktion registriert werden.

Fehlerbehebung

Kein Ton? Falscher Sound? Wenn solche Probleme auftreten, prüfen Sie zunächst die Verbindung zwischen dem Hardware-MONTAGE M und dem Computer, und prüfen Sie dann Folgendes.

Der Klang wird abgeschnitten oder enthält unerwünschte Geräusche

Versuchen Sie, auf Ihrem Computer zu viele Noten gleichzeitig zu spielen?

Öffnen Sie in der Navigationsleiste *Utility* mit der Schaltfläche () den Bildschirm *Settings*, und stellen Sie die maximale Polyphonie für AWM2, FM-X und AN-X ein.

Ist der Audio-Pufferspeicher zu klein?

Beachten Sie hierzu das Handbuch zu Ihrer DAW.

Sind die Betriebsbedingungen angemessen?

Prüfen Sie die Betriebsbedingungen. Rufen Sie die neuesten Informationen von der MONTAGE M Welcome-Seite ab.

Beim Starten des ESP erscheint die Meldung „*No License Found*“

Ist das ESP aktiviert?

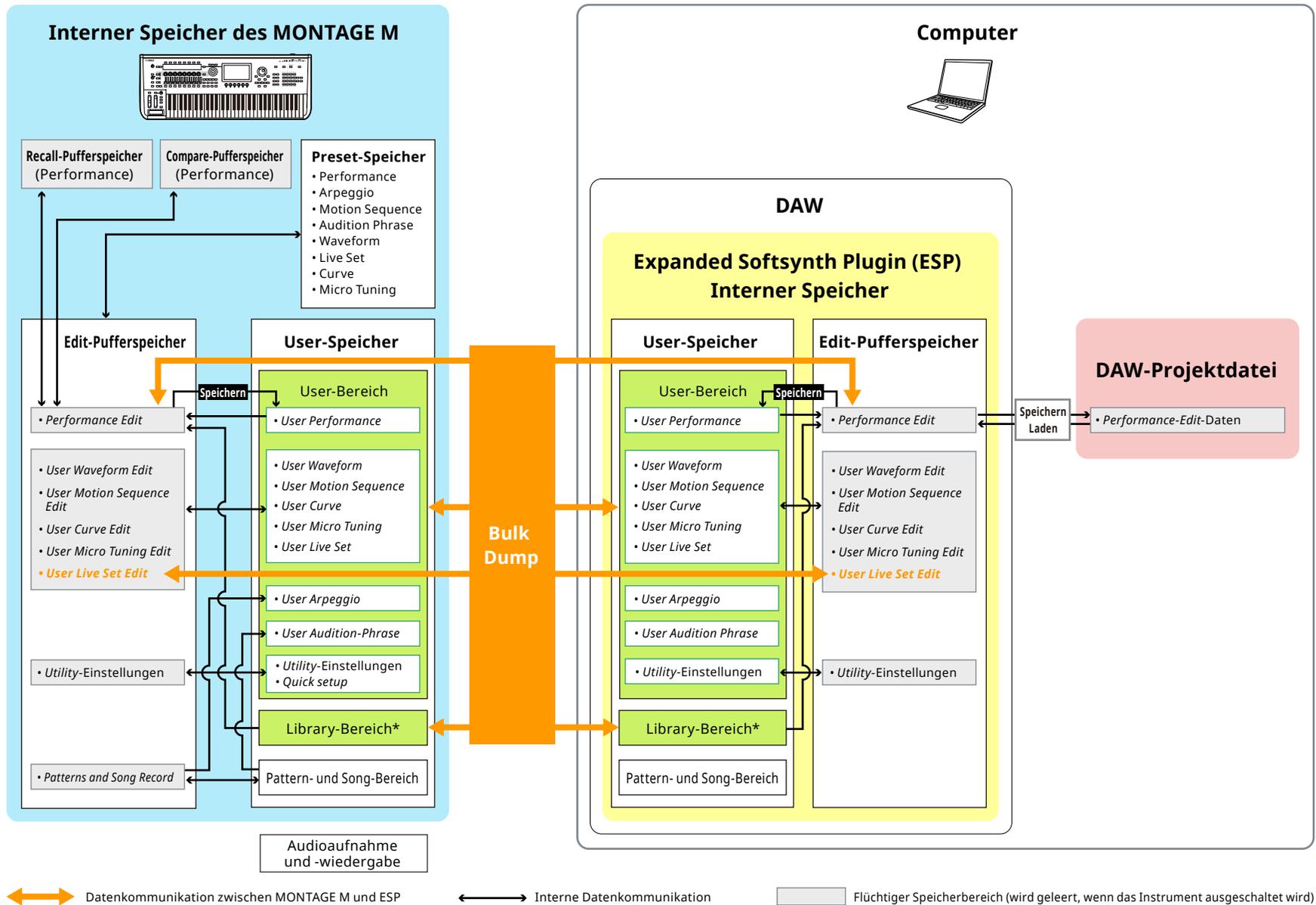
Starten Sie den *Steinberg Activation Manager* und klicken Sie auf die Aktivierungsschaltfläche für das *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M*, wie es in der Liste angezeigt wird.

Wenn Sie das ESP erneut einrichten müssen, nachdem Sie einen neueren Computer erworben haben, lesen Sie die Informationen unter dem folgenden URL nach.

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

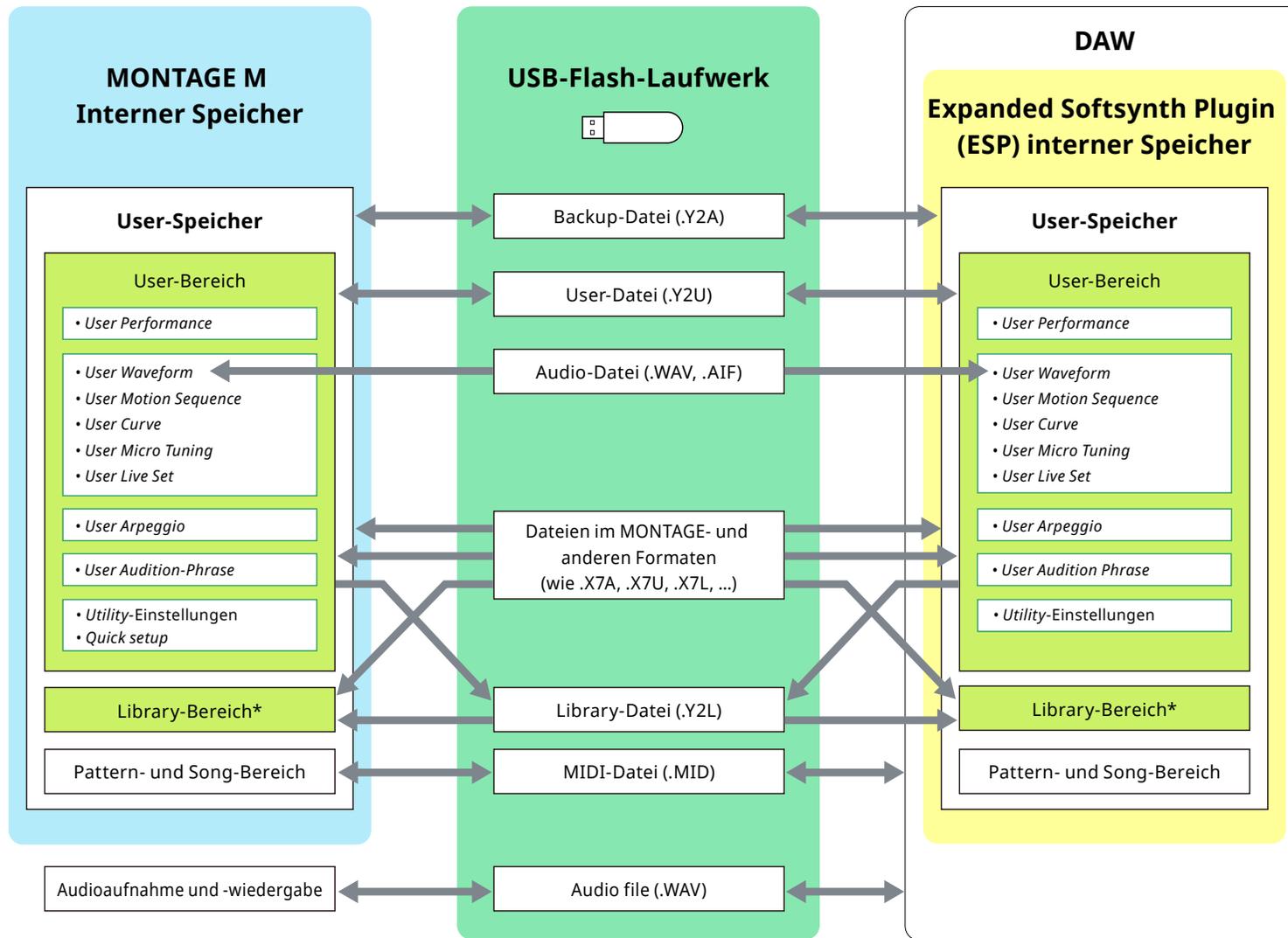
Anhang

Datenfluss zwischen dem internen Speicher des ESP und dem internen Speicher des Hardware-MONTAGE M



* Entspricht dem User-Bereich (mit Ausnahme der Utility-Einstellungen und des Quick Setup).

Speicher- und Ladevorgänge auf dem USB-Flash-Laufwerk



* Entspricht dem User-Bereich (mit Ausnahme der *Utility-Einstellungen* und des *Quick Setup*).