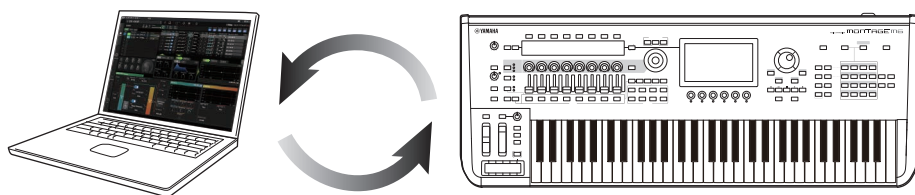


# Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M/MODX M 使用说明书 V3.0.1

## 什么是 *Expanded Softsynth Plugin (ESP)*?

*Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M/MODX M* 采用与硬件 MONTAGE M 和 MODX M 相同的声​​音引擎。

由于该软件与硬件 MONTAGE M 或 MODX M 同步工作，因此相同的声​​音可以无缝集成到您的音乐制作中（软件对于 DAW 来说最方便），以及您的现场表演中（在舞台上使用实际乐器）。这样，您可以根据个人喜好和具体应用场景，使用 MONTAGE M 或 MODX M 的任一版本。



## 目录

须知 .....	2
信息 .....	2
文件中的标记 .....	2
先决条件 .....	3
数据流 .....	4
控制和功能 .....	5
ESP 的基本操作 .....	16
故障排除 .....	19
附录 .....	20

# 须知

为避免本产品、数据或其它部件可能受到损坏，请注意下列事项。

## ■ 保存数据

请注意，加载设置后，乐器上的任何现有设置将被覆盖并丢失。您可以将设置保存到 ESP、MONTAGE M 或 MODX M，或者保存到 DAW 软件中的项目文件中。为避免意外的数据丢失，我们建议将备份保存到单独的存储设备。

# 信息

## ■ 关于版权

本产品中安装的“内容”<sup>\*1</sup>的版权属于 Yamaha Corporation 或其版权所有者。除版权法和其它相关法律允许的情况（例如为个人使用而复制）外，未经版权所有者许可，禁止“复制或转载”<sup>\*2</sup>。使用内容时，请咨询版权专家。

如果您通过产品的原定用途使用内容创作音乐或进行演奏，然后进行录制和发行，则无论发行方式是付费还是免费，都不需要获得 Yamaha Corporation 的许可。

\*1: “内容”一词包括计算机程序、音频数据、伴奏风格数据、MIDI 数据、波形数据、语音录制数据、乐谱和乐谱数据等。

\*2: “复制或转载”包括将产品中的内容本身提取出来，或以类似的方式不加改变地录制和分发。

除个人使用外，严禁复制作为商品的音乐作品数据，包括但不限于 MIDI 数据和/或音乐数据。

## ■ 版权保护

- 请勿将本产品用于任何可能侵犯各个国家或地区法律规定的第三方权利（包括版权）的用途。
- 对于因使用本产品而造成的任何第三方权利侵犯，Yamaha 不承担任何责任。

## ■ 关于本说明书

- 本使用说明书中显示的插图和截屏仅用于指导目的。
- 除非另有说明，本使用说明书中显示的插图和屏幕均基于 MONTAGE M6（英文版）。
- Windows 是 Microsoft® Corporation 在美国和其它国家/地区的注册商标。
- macOS 是 Apple Inc. 在美国和其它国家/地区的注册商标。
- 本使用说明书中所使用的公司名和产品名都是各自公司的商标或注册商标。
- 软件可能会修改和更新，恕不另行通知。

对于由于不正当使用或擅自改造本产品所造成的损失、数据丢失或破坏，Yamaha 不负任何责任。

# 文件中的标记

## 型号名称

在本文档中，MONTAGE M6、MONTAGE M7 和 MONTAGE M8x 统称为“MONTAGE M”。同样，MODX M6、MODX M7 和 MODX M8 统称为“MODX M”。

## 其它

指示	说明
须知	表示可能发生失灵、故障或数据丢失。
注	提供有关功能的其它说明。

方括号 [ ] 内的术语表示 MONTAGE M 或 MODX M 面板上印刷的名称，而尖括号 < > 内的术语表示计算机键盘上的键。

# 先决条件

本使用说明书假设读者足够熟悉Windows或macOS的基本操作。  
如果不熟悉，请参阅Windows或macOS附带的文档以获取更多信息。  
下面列出了使用ESP的其它先决条件。

## 使用符合ESP要求的计算机

有关详细信息，请从MONTAGE M或MODX M附带的*Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information*宣传单访问欢迎页面。  
有关如何使用DAW的信息，请参阅您所拥有的软件附带的使用说明书。

## ESP的正确安装和激活

有关详细信息，请从MONTAGE M或MODX M附带的*Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information*宣传单访问欢迎页面。

## 更新硬件 MONTAGE M 上的固件

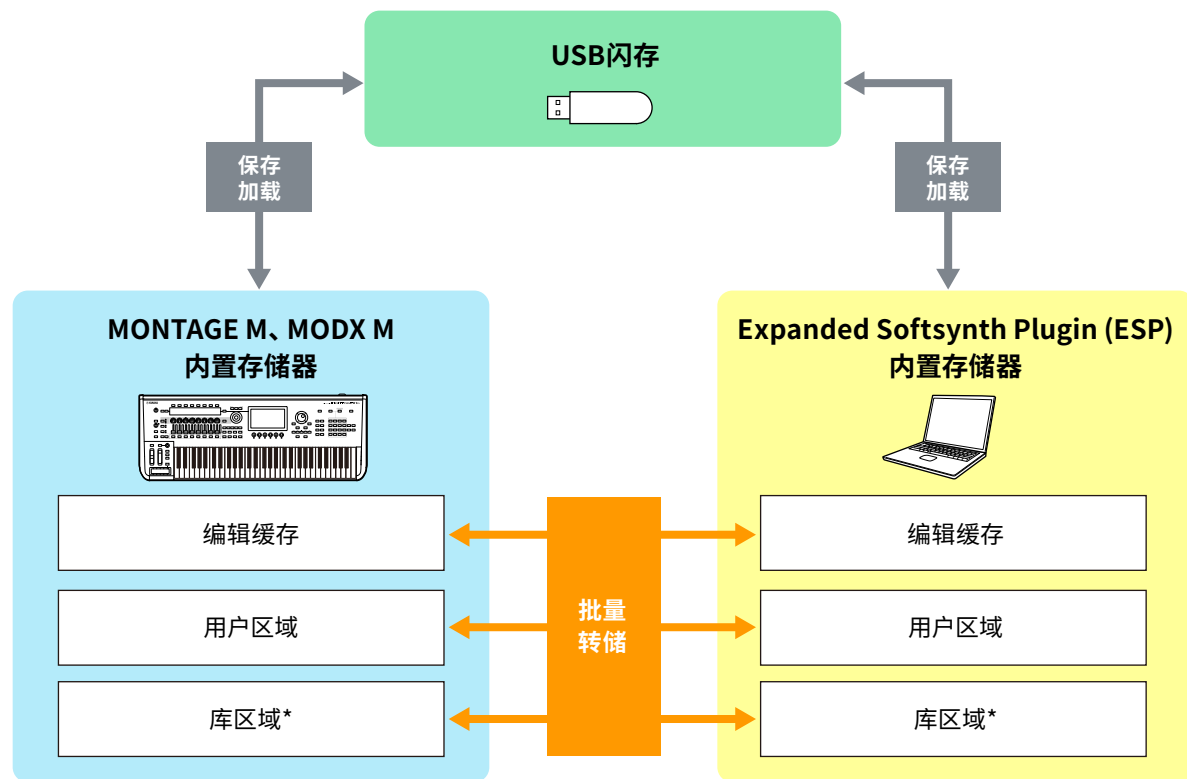
需要支持ESP的固件。有关固件的更多信息，请访问MONTAGE M或MODX M附带的*Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information*传单中的欢迎页面。

## 正确的线缆连接和MONTAGE M或MODX M上的*Utility / DAW Remote*设置

如需了解更多信息，请参阅MONTAGE M或MODX M的速成指南和使用说明书。

# 数据流

您可以使用 USB 闪存驱动器在 ESP 和 MONTAGE M 或 MODX M 之间发送和接收数据，以及保存和加载数据。



\* 与用户区域相同 (不包括 *Utility* 设置和 *Quick Setup*)。

## 注

有关数据流的更多信息，请参阅“附录”(第20页)。

## 须知

如果您尝试同时从多个 DAW 访问 ESP，则计算机上保存的用户数据 (例如用户波形和用户性能) 可能会损坏。

# 控制和功能

## 屏幕元素

该屏幕包含一个 导航栏 (A) 和一个 *Edit* 窗格 (B)。



## 导航栏(A)



### 1 收藏

单击以打开/关闭收藏标记。  
当为当前演奏组设置收藏标记时, 将显示一个橙色星号(★)图标。

### 2 演奏组名称

显示当前演奏组的名称。  
单击演奏组名称可调出*Performance Category Search*屏幕。  
您可以通过右键单击演奏组名称然后选择Rename来重命名演奏组。

### 3 *Performance* INC/DEC按钮

递增或递减演奏组选择。

### 4 *Performance Category Search*按钮

将显示*Performance Category Search*屏幕。  
您可以使用*Category Search*功能来查找所需的演奏组。  
向演奏组添加收藏标记(★)。

### 5 *Store*按钮

将显示*Store*屏幕。  
用户演奏组可以保存在ESP中。

### 6 *Load/Save*按钮

#### *Load*

将显示*Load*屏幕。  
可以从计算机或 USB 闪存驱动器将以下文件加载到 ESP。

- 库文件(.Y2L)
- 用户文件(.Y2U)
- 备份文件(.Y2A)
- 用于旧型号的文件格式
  - 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)

#### 注

如果要从库文件或用户文件中加载单个演奏组, 请右键单击库文件或用户文件并选择*Load Performance*。

#### *Save*

将显示*Save*屏幕。  
ESP中的以下文件可以保存到计算机或USB闪存。

- 库文件(.Y2L)
- 用户文件(.Y2U)
- 备份文件(.Y2A)



## 7 Data Transfer 按钮

将显示 *Data Transfer* 屏幕。  
这样，您就可以在 ESP 和 MONTAGE M 或 MODX M 之间发送和接收数据。

### Edit Buffer

用于发送和接收编辑缓存数据。

### User

用于发送和接收存储在用户区域中的数据。

### Library

用于发送和接收单个库。

### Backup

用于发送和接收备份数据。

## 8 Live Set Edit 按钮

将显示 *Live Set Edit* 屏幕。  
这使您可以编辑、发送和接收用户实时设置。  
在发送和接收之前，使用 *Data Transfer* 屏幕上的 *Backup* 功能，将 ESP 与 MONTAGE M 或 MODX M 之间的所有数据同步。

### Live Set Register 按钮

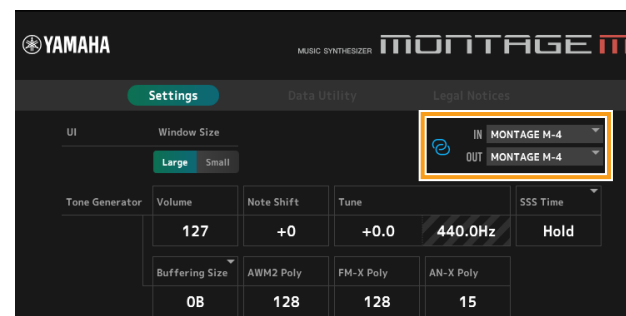
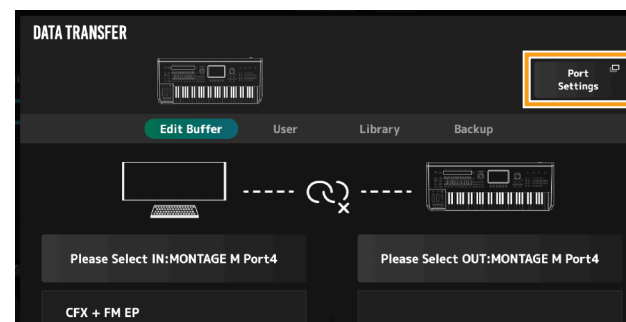
当 *Live Set Register* 屏幕打开时，会显示 *Performance Category Search* 按钮。  
单击该图标时，将出现 *Live Set Register* 屏幕，您可以在 Live Set 插槽中注册演奏组。

## 9 Import 按钮

将显示 *Song/Pattern Import* 屏幕。  
这使您可以选择要导入的歌曲或模式。

## Port Settings

在传输数据之前，必须在 *Data Transfer* 屏幕、*Live Set Edit* 屏幕和 *Song/Pattern Import* 屏幕上，将 *Port 4* 设置为 IN 和 OUT。



在 Windows 环境中：  
从 DAW 的“MIDI 端口”设置中的“输入端口”设置中取消选中“Port 4”。  
有关详细信息，请参阅 DAW 使用说明书。



## 10 Utility 按钮

将显示Utility屏幕。

### Settings

您可以更改屏幕尺寸或最大复音数。

### UI Window Size

您可以在 ESP 上更改屏幕尺寸

设置: *Large* 1440×870 (默认) , *Small* 1000×604

### Buffering Size

为了提高声音生成速度, ESP可以使用缓冲来加载波形。

如果该参数设置为0B, 每次更改演奏组时, 所有波形都会被清除。

设置: 0B、128MB、256MB、512MB、1GB、2GB、3GB、4GB (默认) 、5GB、6GB、7GB、8GB

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

让您可以设置AWM2、FM-X和AN-X的最大复音数。

	最大复音数
AWM2	128 (立体声和单声道波形)
FM-X	128
AN-X	MONTAGE M: 16, MODX M: 12


有关其他参数的更多信息, 请参阅MONTAGE M或MODX M使用说明书。

## Data Utility

管理用户存储器中的文件和数据。

从文件夹中选择内容, 然后右键单击以选择 *Rename*、*Delete*、*Overwrite* 或 *Import*。

注

单击 *Waveform* 文件夹旁边的 *Optimize* 按钮(  ), 以优化 *User Waveform* 存储区域。

## Legal Notices

显示版权等内容。

## 11 Tempo按钮

将显示DAW或演奏组中设置的速度。

通过单击“DAW”或“Perf”指示, 您可以选择ESP来遵循DAW或演奏组中设置的速度。

当选择“Perf”时, 您可以双击该值来更改速度。

## 12 示波器

您可以检查正在播放的波形。

单击图标可放大视图。

## 13 产品标志

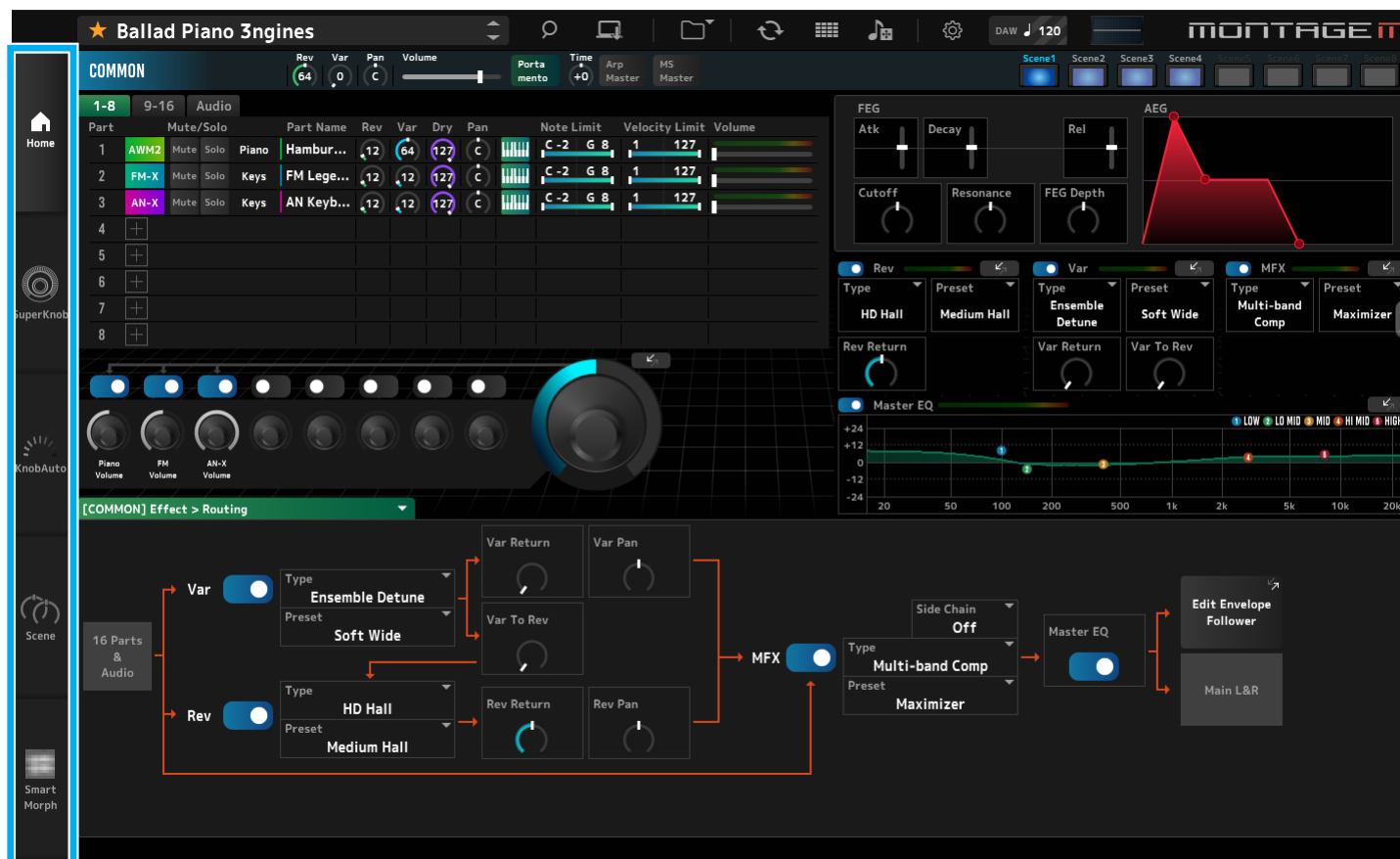
显示 ESP 的当前操作模式 (MONTAGE M 或 MODX M) 。

如果您同时拥有这两个许可证, 则操作模式会根据连接状态或DAW项目自动切换。您也可以单击产品标志手动切换模式。

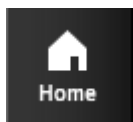


## Edit 窗格 (B)

通过单击 *Edit* 窗格左侧显示的 Menu 选项卡, 您可以在 *Home*、*Super Knob*、*Knob Auto*、*Scene*和 *Smart Morph* 屏幕之间切换。*Home* 屏幕在启动时显示。



菜单选项卡

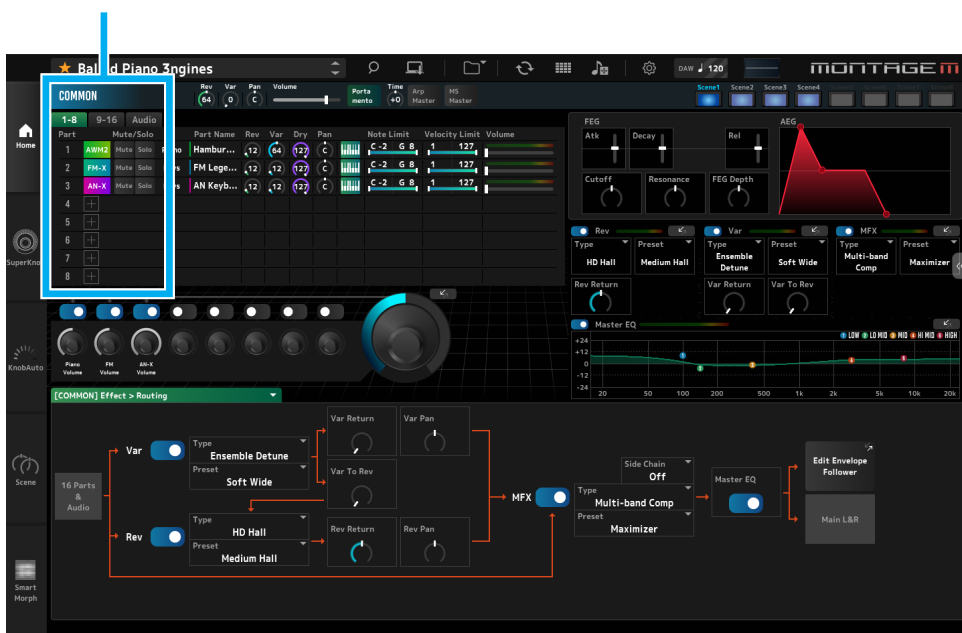


Home

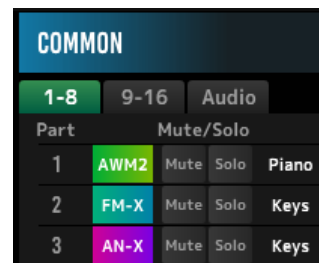
单击即可显示 Home 屏幕。

在 Home 屏幕上，您可以通过选择屏幕左上角中的声部，在编辑屏幕之间进行切换。

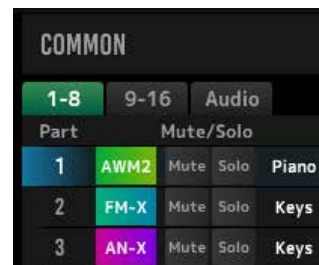
选择一个声部



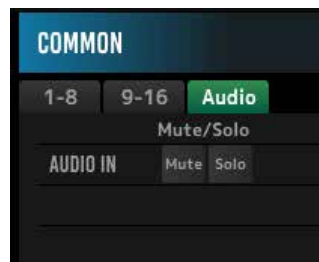
• 选择 COMMON → Common Edit 屏幕



• 选择所选声部的声部编号 → Part Edit 画面 (示例：声部1)



• 选择 Audio → Audio 屏幕



注

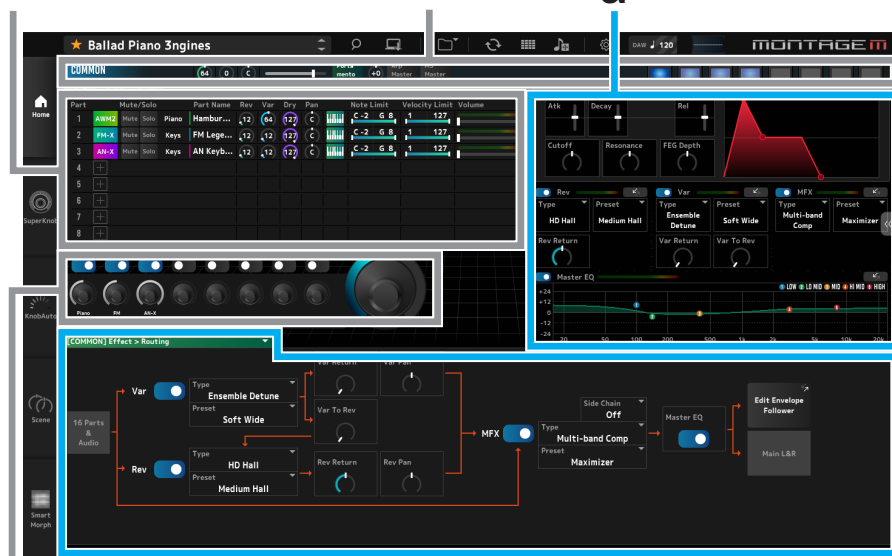
- 要使用 AUDIO IN，您必须在 DAW 中创建音轨，并将输出连接到 ESP。有关详细信息，请参阅 DAW 的使用说明书。
- ESP 不支持声部 9-16 的声音输出。当数据传输到硬件后，就可以在硬件上播放这些声部。

Home 屏幕的顶部部分 (a) 称为 **Quick Edit**，底部部分 (b) 称为 **Detail Edit**。

混音台区域

通用条区域

a

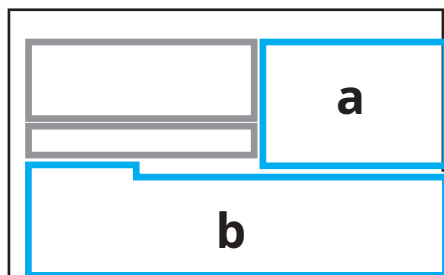


超级旋钮区域

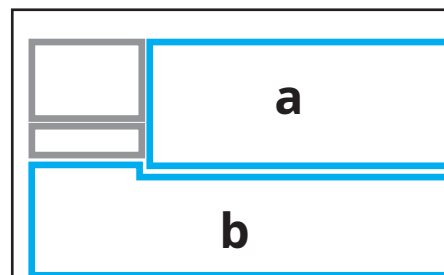
b

## 显示Home屏幕的其他情况示例

当选择 COMMON 时



当选择一个声部时



## Quick Edit (a)

单击屏幕右侧的 Quick Edit 选项卡 (⏮) 将打开用于切换相应参数屏幕的菜单。

- TG 和效果: 声音和效果设置屏幕
- Arpeggio: Arpeggio 设定屏幕
- Motion Seq: Motion Sequence 设定屏幕

## 详细编辑 (b)

Detail Edit 顶部的下拉列表允许您选择所需的项目进行编辑。从硬件框中列出的项目中，您可以打开仅影响 MONTAGE M 或 MODX M 的参数的编辑屏幕。可用的参数根据所选的声部而不同。有关参数详情，请参阅MONTAGE M或MODX M使用说明书。

### 注

Quick Edit 或 Detail Edit 中显示的某些参数具有跳转按钮。

单击 Quick Edit 中的跳转按钮 (⏮) 时，Detail Edit 中将显示相应参数的详细信息。

单击 Detail Edit 中的跳转按钮 (⏭) 时，将显示相应参数的详细信息，叠加在 Quick Edit 上面。

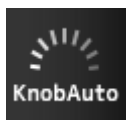


## Super Knob

单击显示 Super Knob 屏幕。



在 Super Knob 屏幕上，您可以设置控制超级旋钮的值。  
有关参数详情，请参阅MONTAGE M或MODX M使用说明书。

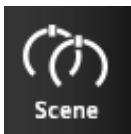


## Knob Auto

单击即可显示 Knob Auto 屏幕。

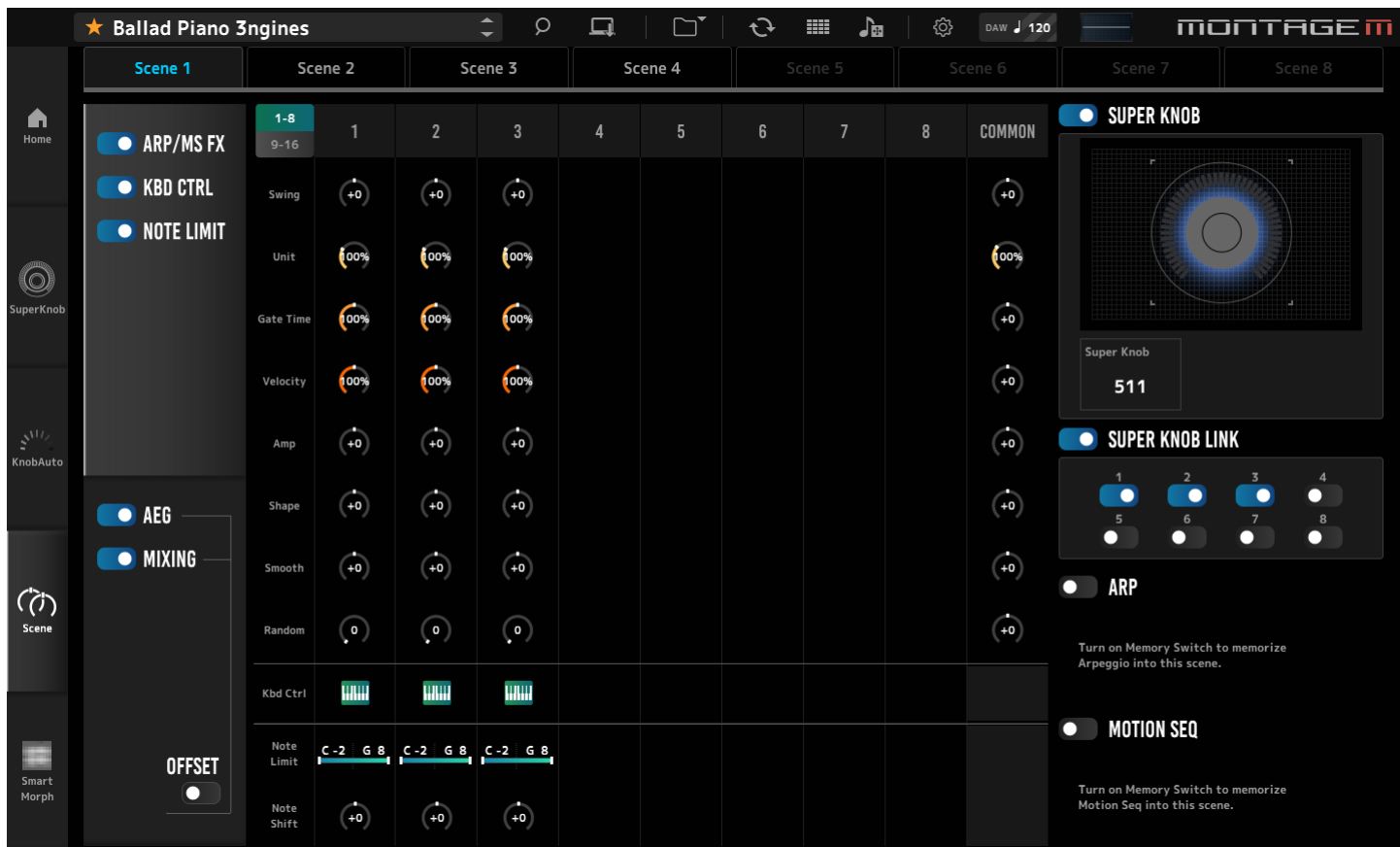


在 Knob Auto 屏幕上, 您可以设置超级旋钮 (Super Knob Motion Sequencer) 的动态音序器。  
有关参数详情, 请参阅MONTAGE M或MODX M使用说明书。

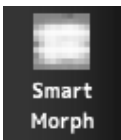


## Scene

单击即可显示Scene 画面。

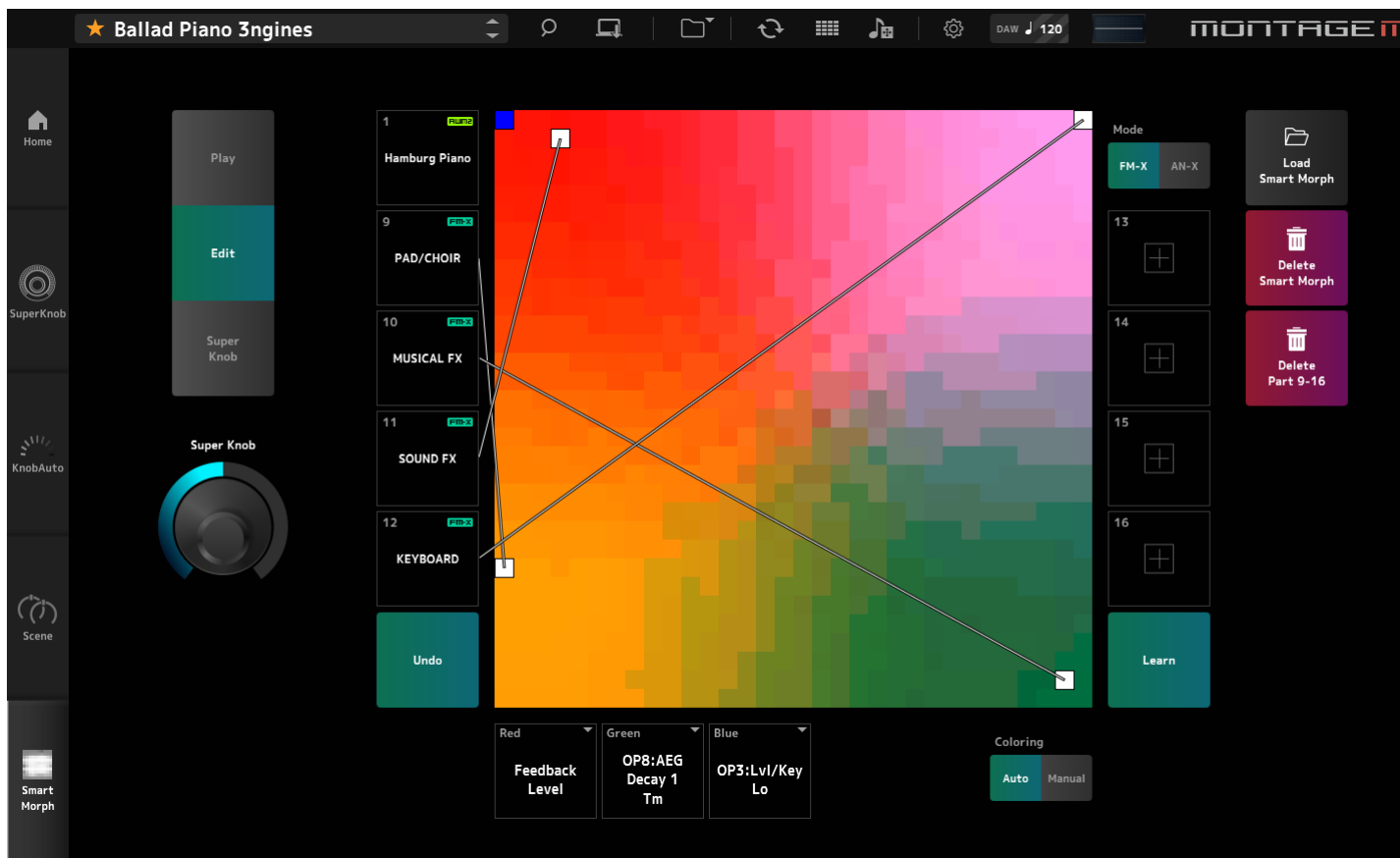


在 Scene 屏幕上, 您可以将琶音类型、动态序列类型和声部参数的设置注册到每个 Scene 按钮。  
有关参数详情, 请参阅MONTAGE M或MODX M使用说明书。



## Smart Morph

单击即可显示Smart Morph屏幕。



在 Smart Morph 屏幕上, 您可以编辑智能变形设置。  
有关参数详情, 请参阅MONTAGE M或MODX M使用说明书。


# ESP 的基本操作

本节介绍ESP的基本操作。

## 使用 *Category Search* 功能选择内容

当您想要选择演奏组时，请按导航栏上的 *Performance Category Search* 按钮以打开 *Performance Category Search* 屏幕。或者，您可以使用 *Performance INC/DEC* 按钮逐个选择演奏组。

当您想要选择另一个要替换的声部时，请单击 *Edit* 窗格中的声部名称以打开 *Part Category Search* 屏幕。

当您想要选择要添加的部件时，请单击空白部件的  按钮以打开 *Performance Merge* 屏幕。

当您希望选择琶音时，请首先选择一个声部，然后从 *Home* 屏幕右侧的 *Quick Edit* 菜单中选择 *Arpeggio*。单击 *Name* 打开 *Arpeggio Category Search* 屏幕。

当您希望选择波形时，请首先从 *Home* 屏幕右侧的 *Quick Edit* 菜单中选择 *TG and Effect*。单击 *Waveform Name* 打开 *Waveform Category Search* 屏幕。

## 删除声部

右键单击零件编号或零件名称并选择 *Delete*。

## 编辑演奏组、声部和可指定旋钮的名称

您可以编辑画面上显示的演奏组、声部和可指定旋钮的名称。

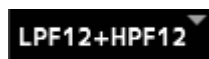
要编辑演奏组名称，请右键单击演奏组名称来选择 *Rename* 以输入新名称。

要编辑声部名称，请选择一个声部并右键单击声部编号或声部名称，然后选择 *Rename* 来输入新名称。

要编辑可分配旋钮名称，请双击旋钮下方的名称，然后在框中输入新名称。

输入完成后，按 <Enter> 键 (macOS 为 <return> 键) 或单击框外部移动光标以确认编辑。

## 从列表中选择值



单击参数框并从列表选择一个值。

单击某个值或将光标移动到该值，然后按 <Enter> (对于 macOS，则按 <return>) 确认选择。



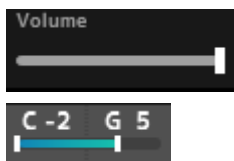
## 使用旋钮更改值



使用此处显示的旋钮，上下或左右拖动鼠标，或滚动鼠标滚轮来更改参数值。  
按住<Shift>的同时拖动鼠标可启用高精度模式，允许您以较小的增量更改值。  
或者，双击旋钮并在框中输入一个值。

在Windows上，您可以通过在按住<Ctrl>的同时单击旋钮来将值重置为默认值。  
在macOS上，您可以通过在按住<Command>的同时单击旋钮来将值重置为默认值。

## 使用滑块更改值



使用此处显示的滑块，拖动白色方块或滚动鼠标滚轮来更改参数值。  
按住<Shift>的同时拖动鼠标可启用高精度模式，允许您以较小的增量更改值。  
或者，双击滑块并在框中输入一个值。

在Windows上，您可以通过在按住<Ctrl>的同时单击滑块来将值重置为默认值。  
在macOS上，您可以通过在按住<Command>的同时单击滑块来将值重置为默认值。

## 更改图表中的值



您可以拖动图表上的点 (O) 来编辑参数值。  
该点上的弹出窗口显示参数值。

## 复制设置 交换设置

右键单击已编辑的音素、鼓键、操作器、振荡器、琶音、动态音序器通道、Live Set库或Live Set插槽，然后从菜单中选择“*Copy/Exchange*”，将出现*Copy/Exchange*屏幕。  
选择 *Copy* 或 *Exchange* 及其目的地，然后单击屏幕底部的按钮复制或交换设置。

## 保存设置

使用下面列出的操作来保存在 ESP 中编辑的设置。

- 使用 *Store* 功能保存 ESP 中的设置。
- 使用 *Save* 功能将设置保存为文件。
- 使用 *Data Transfer* 功能将设置发送到 MONTAGE M 或 MODX M，并将设置存储在 MONTAGE M 或 MODX M 上。
- 将设置保存在 DAW 上的项目文件中（仅保存编辑缓冲区中的数据）。

## 将编辑后的设置从 ESP 传输到 MONTAGE M 或 MODX M

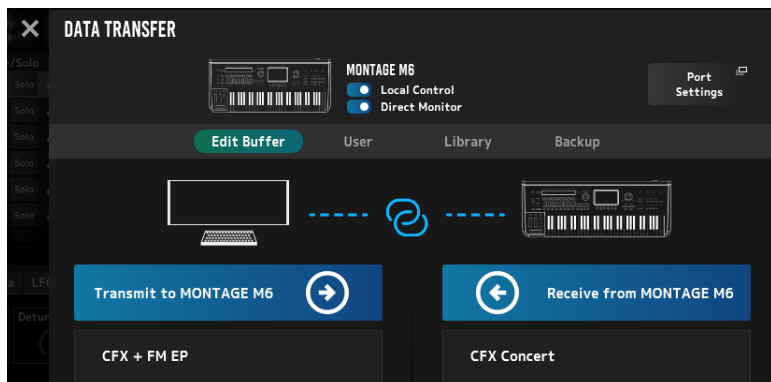
## 将编辑后的设置从 MONTAGE M 或 MODX M 传输到 ESP

要将 ESP 上编辑的设置传输到 MONTAGE M 或 MODX M，请使用导航栏上的 *Data Transfer* 按钮 (🔄) 打开 *Data Transfer* 屏幕。

要发送演奏组，请使用 *Category Search* 功能从演奏组列表中选择所需的演奏组，然后选择 *Edit Buffer* 并单击箭头图标将其发送到 MONTAGE M 或 MODX M。

编辑缓冲区传输完成后，按下 MONTAGE M 或 MODX M 上的 [STORE] 按钮以保存设置。

要将 MONTAGE M 或 MODX M 上编辑的设置传输到 ESP，请使用导航栏上的 *Data Transfer* 按钮 (🔄) 打开 *Data Transfer* 屏幕。从 MONTAGE M 或 MODX M 中选择要使用的演奏组，然后单击 ESP 上的箭头图标以发送到 ESP。



### 须知

- 如果您在 MONTAGE M 或 MODX M 上编辑的设置尚未保存到设备上，而 ESP 又发送了数据，则该设置将被覆盖并丢失。如有必要，您应该先保存设置。
- 请注意，以下操作将导致已编辑的设置丢失。
  - 数据传输和接收期间退出 ESP。
  - 在发送或接收数据时关闭 MONTAGE M 或 MODX M。
  - 从 ESP 接收到编辑缓冲区数据后，关闭 MONTAGE M 或 MODX M，而不将数据存储在 MONTAGE M 或 MODX M 上。

## 使用 *MIDI Learn* 函数

*MIDI Learn* 功能允许您使用控制变化、弯音和触后力度消息来分配和控制多达 128 个参数。右键单击 ESP 上的参数，然后选择 *Learn* 以打开 *MIDI Learn* 屏幕。

# 故障排除

没有声音？声音失常？当出现此类问题时，首先检查MONTAGE M或MODX M与计算机之间的连接，然后检查以下内容。

## 声音被切断或包含噪音

---

### 您是否尝试在计算机上同时播放太多音符？

从导航栏中，通过 *Utility* 按钮 (⚙️) → *Settings* 打开屏幕，并调整 AWM2、FM-X 和 AN-X 的最大复音数。

### 音频缓存是否太小？

参阅DAW使用说明书。

### 操作条件是否合适？

请检查操作条件。请访问欢迎页面获取最新信息。

## 启动 ESP 时出现 “No License Found” 消息

---

### ESP是否已激活？

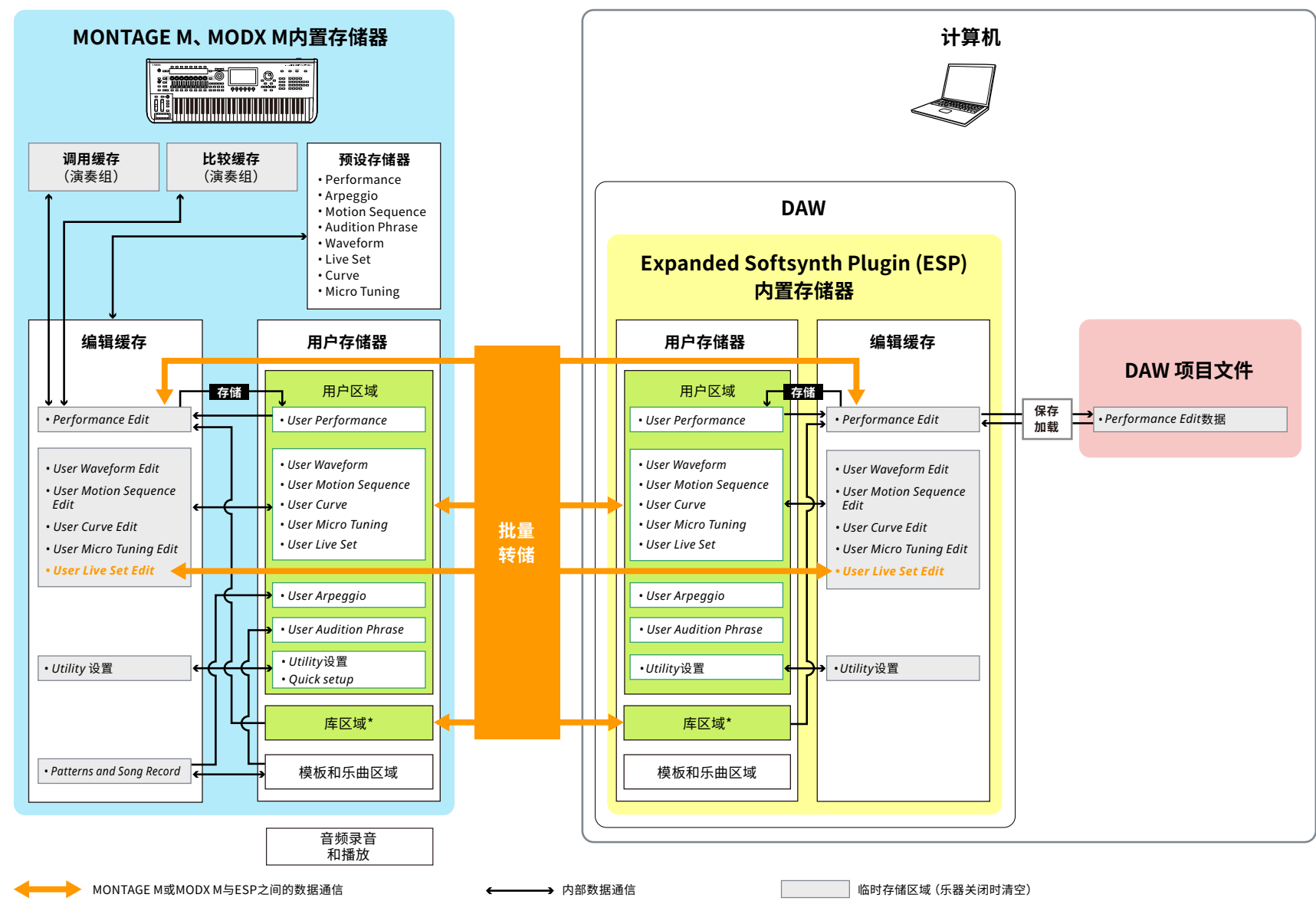
启动 *Steinberg Activation Manager*，然后单击列表中显示的 *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M* 或 *Expanded Softsynth Plugin for MODX M* 的激活按钮。

当您更换新的计算机后需要重新设置 ESP 时，请参考以下 URL 中的信息。

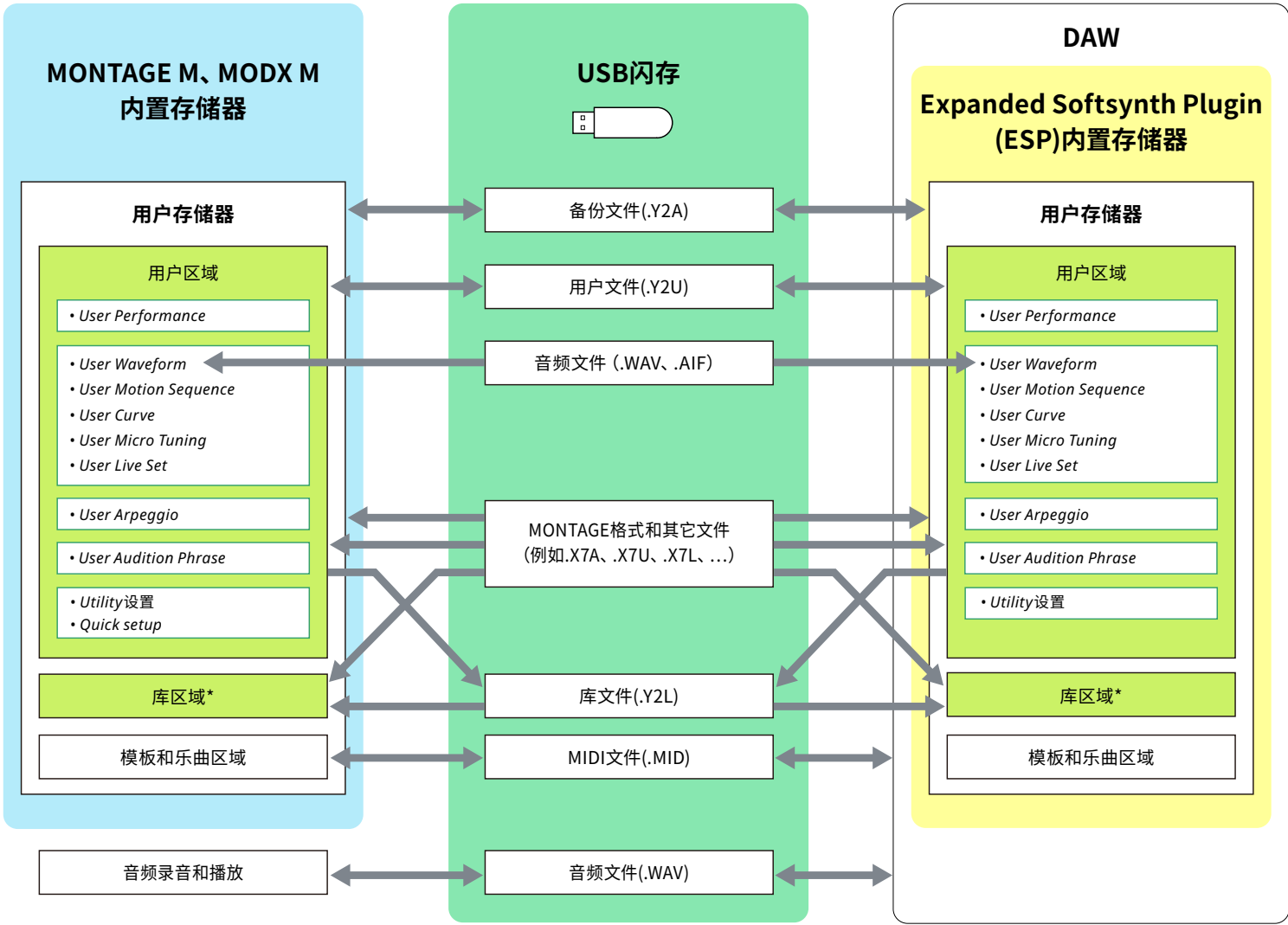
<https://www.steinberg.net/licensing/>

附录

ESP内置存储器与MONTAGE M或MODX M内置存储器之间的数据流



\*与用户区域相同 (不包括 Utility 设置和 Quick Setup)。



\*与用户区域相同 (不包括 Utility设置和 Quick Setup)。