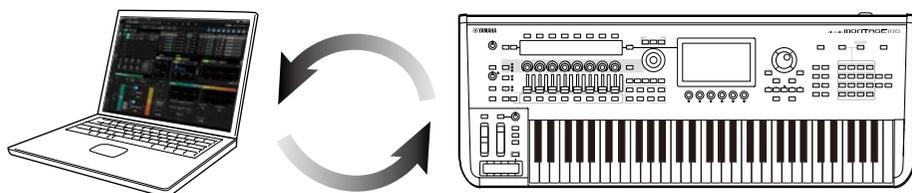


Manual del complemento *Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M* V3.0

¿Qué es *Expanded Softsynth Plugin (ESP)*?

Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M es un sintetizador de software que lleva el mismo motor de sonido que el MONTAGE M físico.

Dado que este complemento de software funciona de forma sincronizada con el MONTAGE M físico, los mismos sonidos del MONTAGE M se pueden integrar perfectamente en la producción musical (en cuyo caso el software resulta más conveniente para un DAW) y en las interpretaciones en vivo (en las que se utiliza el instrumento físico en el escenario). Puede utilizar los mismos sonidos del MONTAGE M según sus preferencias personales y aplicaciones específicas.



Contenido

AVISO	2
Información.....	2
Notación de este documento	2
Requisitos previos.....	3
Flujo de datos.....	4
Controles y funciones	5
Funcionamiento básico del complemento ESP.....	16
Resolución de problemas.....	19
Apéndice.....	20

AVISO

Para evitar la posibilidad de que se produzcan errores de funcionamiento o daños en el producto, los datos u otros objetos, tenga en cuenta las advertencias que se incluyen a continuación.

■ Conservación de datos

Tenga en cuenta que, al cargar ajustes, se sobrescribirán y perderán todos los ajustes que hubiera previamente en el instrumento. Puede guardar la configuración en el ESP, en el MONTAGE M físico o en un archivo de proyecto en el software DAW. Para evitar la pérdida inesperada de datos, recomendamos guardar las copias de seguridad en un dispositivo de almacenamiento independiente.

Información

■ Acerca del copyright

Los derechos de copyright del "contenido"^{*1} instalado en este producto pertenecen a Yamaha Corporation o al propietario de los derechos de copyright. Excepto en la medida en que lo permitan las leyes sobre derechos de copyright y otras leyes pertinentes, por ejemplo, sobre copia para uso personal, queda prohibida la "reproducción o distribución"^{*2} sin el permiso expreso del titular de los derechos de copyright. Cuando vaya a utilizar el contenido, consulte con un experto en derechos de copyright.

Si crea o interpreta música con los contenidos mediante el uso original del producto, y después la graba o distribuye, no necesitará el permiso de Yamaha Corporation, independientemente de si el método de distribución es remunerado o gratuito.

*1: La palabra "contenido" incluye un programa informático, datos de audio, datos de estilo de acompañamiento, datos MIDI, datos de forma de onda, datos de grabación de voz, partituras, y datos de partituras, etc.

*2: La frase "reproducir o destinar a fines distintos de los previstos" incluye el extraer el propio contenido de este producto, o grabarlo y distribuirlo sin hacer cambios de forma similar.

Queda terminantemente prohibida la copia de datos musicales disponibles en el mercado, incluidos, entre otros, los datos MIDI y/o los datos de audio, excepto para uso personal del comprador.

■ Protección del copyright

- No utilice este producto para ningún fin que pueda infringir los derechos de terceros, incluidos los derechos de copyright, según lo establece la ley en cada país o región.
- Yamaha no asume responsabilidad alguna por ninguna vulneración de los derechos de terceros que pueda derivarse del uso de este producto.

■ Acerca de este manual

- Las ilustraciones y pantallas mostradas en este manual son para propósitos instructivos únicamente.
- A menos que se indique lo contrario, las ilustraciones y las pantallas que se muestran en este manual corresponden al MONTAGE M6 (en inglés).
- Windows es una marca comercial registrada de Microsoft® Corporation en Estados Unidos y en otros países.
- macOS es una marca comercial de Apple Inc., registrada en Estados Unidos y otros países.
- Los nombres de empresas y productos utilizados en este Manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos titulares.
- El software podría ser modificado y actualizado sin previo aviso.

Yamaha no puede considerarse responsable de los daños causados por uso indebido, modificaciones en el producto o por datos que se hayan perdido o destruido.

Notación de este documento

Nombre del modelo

En este documento, MONTAGE M6, MONTAGE M7 y MONTAGE M8x se denominan colectivamente "MONTAGE M".

Otros

Indicación	Descripción
AVISO	Indica que puede ocurrir un funcionamiento incorrecto, un fallo o pérdida de datos
NOTA	Proporciona explicaciones adicionales sobre la funcionalidad.

Los términos entre corchetes [] indican los textos impresos en los paneles del MONTAGE M físico, mientras que los términos entre corchetes angulares < > indican las teclas del teclado del ordenador.

Requisitos previos

En este manual, se da por hecho que el lector posee conocimientos suficientes sobre las operaciones básicas de Windows o macOS.

Si no es así, consulte los documentos incluidos con Windows o macOS para obtener más información.

A continuación, se enumeran otros requisitos para usar el complemento ESP.

Uso de un ordenador que cumpla con los requisitos del complemento ESP

Para obtener más información, acceda a la página de bienvenida de MONTAGE M desde el folleto *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* (Información de descarga de Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M) que se incluye con el MONTAGE M físico.

Para obtener información sobre cómo utilizar el DAW, consulte el manual suministrado con el software que tenga.

Instalación y activación correctas del complemento ESP

Para obtener más información, acceda a la página de bienvenida de MONTAGE M desde el folleto *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* (Información de descarga de Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M) que se incluye con el MONTAGE M físico.

Actualización del firmware del MONTAGE M físico

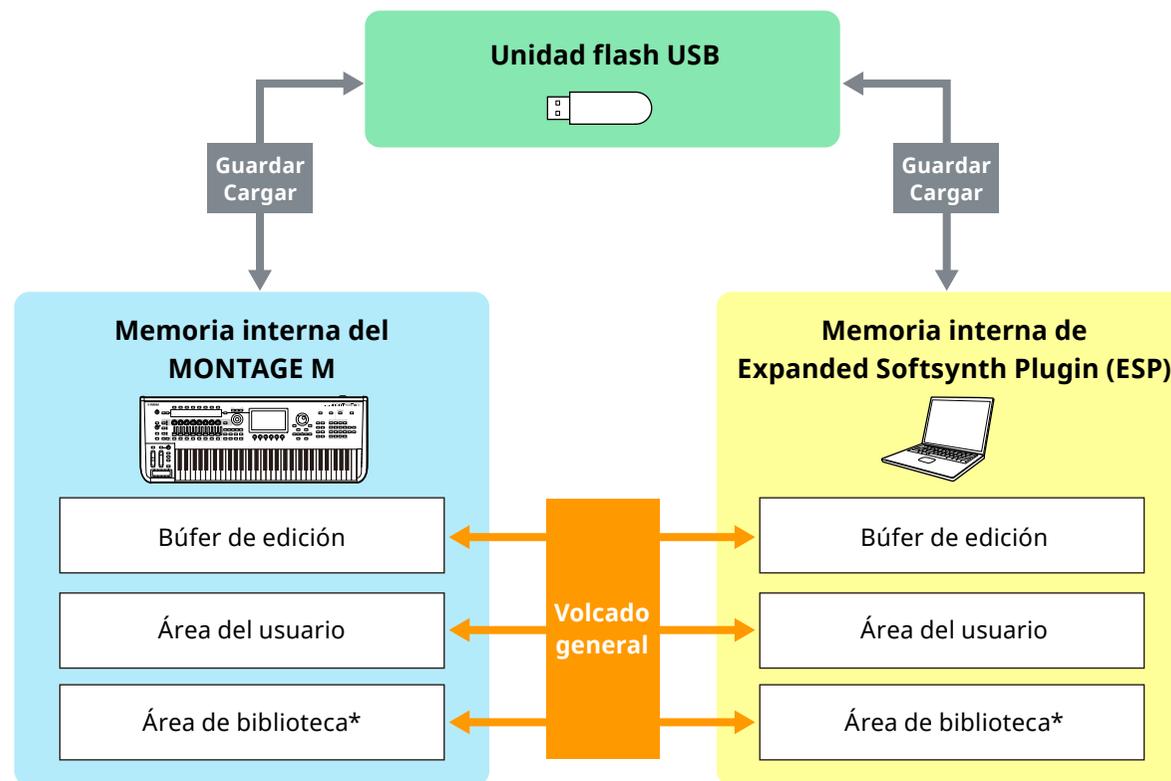
Se requiere el firmware que admita el complemento ESP. Para obtener más información sobre el firmware, acceda a la página de bienvenida de MONTAGE M desde el folleto *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* (Información de descarga de Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M) que se incluye con el MONTAGE M.

Conexión de cable adecuada y ajustes de *Utility* del MONTAGE M físico

Para obtener más información, consulte la Guía rápida y el Manual de funcionamiento del MONTAGE M físico.

Flujo de datos

Puede enviar y recibir datos entre el complemento ESP y el MONTAGE M físico, así como guardar y cargar datos mediante una unidad flash USB.



* Igual que el área de usuario (excepto los ajustes de *Utility Settings* y *Quick Setup*).

NOTA

Para obtener más información sobre el flujo de datos, consulte el apéndice (página 20).

AVISO

Si intenta acceder al complemento ESP desde varios DAW a la vez, podrían dañarse los datos del usuario guardados en el ordenador, como User Waveform (forma de onda de usuario) y User Performance (interpretación de usuario).

Controles y funciones

Elementos de pantalla

La pantalla contiene una **barra de navegación (A)** y un **panel *Edit* (B)**.



Barra de navegación (A)



1 Favorite (favoritos)

Haga clic para mostrar o quitar el marcador de favorito.
Se muestra un icono de estrella naranja (★) cuando la interpretación actual se ha marcado como favorita.

2 Performance Name (nombre de interpretación)

Muestra el nombre de la interpretación actual.
Al hacer clic en el nombre de la interpretación, se abre la pantalla *Performance Category Search*.
Si desea cambiar el nombre de la interpretación, haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre y seleccione *Rename*.

3 Botón Performance (interpretación) anterior/posterior

Permite seleccionar la interpretación anterior o posterior.

4 Botón Performance Category Search (buscar categoría de interpretación)

Se abre la pantalla *Performance Category Search*.
Puede utilizar la función *Category Search* para buscar la interpretación que desee.
Añada un marcador de favorito (★) a la interpretación.

5 Botón Store (almacenar)

Se abre la pantalla *Store*.
Permite guardar la interpretación de usuario en el complemento ESP.

6 Botón Load/Save (cargar/guardar)

Load (cargar)

Se abre la pantalla *Load*.
Permite cargar los siguientes archivos en el complemento ESP desde el ordenador o desde una unidad flash USB.

- Archivo de biblioteca (.Y2L)
- Archivo de usuario (.Y2U)
- Archivo de copia de seguridad (.Y2A)
- Formatos de archivo utilizados en modelos más antiguos
 - 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)

NOTA

Si desea cargar interpretaciones individuales desde un archivo de biblioteca o de usuario, haga clic en él con el botón derecho y seleccione *Load Performance* (cargar interpretación).

Save (guardar)

Se abre la pantalla *Save*.
Los siguientes archivos en del complemento ESP se pueden guardar en un ordenador o en una unidad flash USB.

- Archivo de biblioteca (.Y2L)
- Archivo de usuario (.Y2U)
- Archivo de copia de seguridad (.Y2A)



7 Botón *Data Transfer* (transferencia de datos)

Se abre la pantalla *Data Transfer*.

Permite enviar y recibir datos entre el complemento ESP y el MONTAGE M físico.

Edit buffer (búfer de edición)

Permite enviar y recibir datos del búfer de edición.

User (Usuario)

Permite enviar y recibir datos almacenados en el área de usuario.

Library (biblioteca)

Permite enviar y recibir archivos de biblioteca individuales.

Backup (copia de seguridad)

Permite enviar y recibir datos de copia de seguridad.

8 Botón *Live Set Edit* (edición de conjuntos para actuaciones)

Se abre la pantalla *Live Set Edit*.

Permite editar, enviar y recibir User Live Sets.

Antes de enviar y recibir, utilice la función *Backup* de la pantalla *Data Transfer* para sincronizar todos los datos entre el ESP y el MONTAGE M físico.

Botón *Live Set Register* (registro de conjuntos para actuaciones)

El botón *Live Set Register* aparece mientras la pantalla *Performance Category Search* está abierta.

Al hacer clic en el icono, aparece la pantalla *Live Set Register* y se pueden grabar actuaciones en las ranuras Live Set.

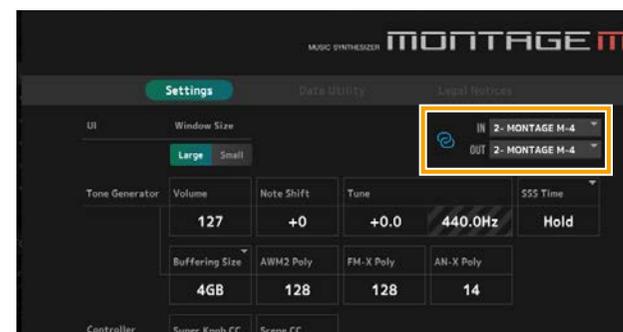
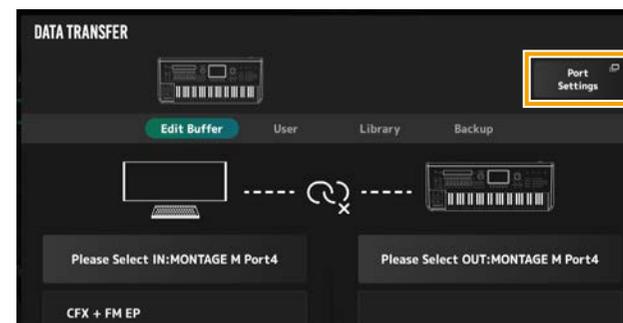
9 Botón *Import* (importar)

Se abre la pantalla *Song/Pattern Import*.

Permite seleccionar la canción o el patrón que desee importar.

Port settings (ajustes de puerto)

Antes de transferir datos, es preciso configurar *MONTAGE M Port 4* para IN y OUT en las pantallas *Data Transfer*, *Live Set Edit* y *Song/Pattern Import*.



En el entorno Windows:

Desactive "MONTAGE M Port 4" en los ajustes Input Port (puerto de entrada) del ajuste MIDI Port (puerto MIDI) del DAW.

Para obtener más información, consulte el manual del DAW.



10 Botón *Utility* (utilidad)

Se abre la pantalla *Utility*.

Settings (ajustes)

Puede cambiar el tamaño de la pantalla o el número de la polifonía máxima.

UI window size (tamaño de la ventana de la interfaz de usuario)

Permite cambiar el tamaño de la pantalla en el ESP.

Ajustes: Modo *Large* (grande, valor predeterminado) 1440 × 870, modo *Small* (pequeño) 1000 × 604

Buffering size (tamaño de búfer)

Para mejorar la velocidad de generación del sonido, el complemento ESP puede utilizar un búfer para cargar las formas de onda.

Cuando este parámetro se ajusta en 0, se borran todas las formas de onda cada vez que se cambia la interpretación.

Ajustes: 0, 128MB, 256MB, 512MB, 1GB, 2GB, 3GB, 4GB (valor predeterminado), 5GB, 6GB, 7GB, 8GB

AWM2 Poly, FM-X Poly, AN-X Poly (polifonía de AWM2, polifonía de FM-X, polifonía de AN-X)

Permite configurar la polifonía máxima para AWM2, FM-X y AN-X.

	Polifonía máxima
AWM2	128 (formas de onda tanto estereofónicas como monoaurales)
FM-X	128
AN-X	16

Para obtener más información sobre otros parámetros, consulte el documento MONTAGE M Manual de funcionamiento.

Data Utility (utilidad de datos)

Permite administrar los archivos y los datos de la memoria de usuario. Seleccione el contenido en una carpeta y haga clic con el botón derecho para seleccionar *Rename* (cambiar nombre), *Delete* (borrar), *Overwrite* (sobrescribir) o *Import* (importar).

NOTA

Haga clic en el botón *Optimize* (optimizar)  junto a la carpeta *Waveform* para optimizar el área de almacenamiento *User Waveform*.

Legal Notices (avisos legales)

Muestra contenido como, por ejemplo, el copyright.

11 Botón *Tempo*

Muestra el tempo establecido en el DAW o en la interpretación.

Al hacer clic en la indicación "DAW" o "Perf", puede seleccionar ESP para seguir el tempo establecido en el DAW o en la interpretación.

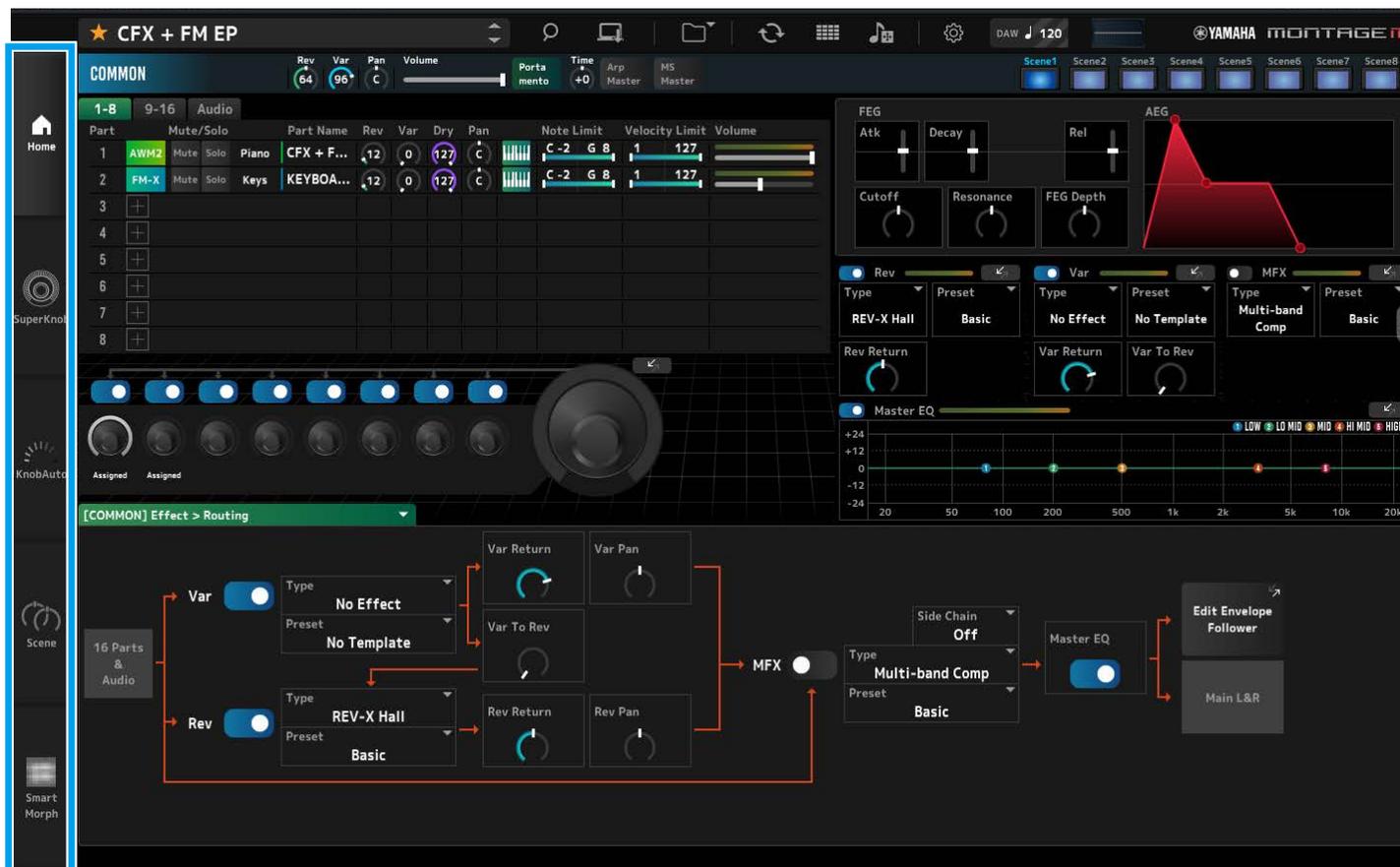
Cuando se ha seleccionado "Perf", puede hacer doble clic en el valor para cambiar el tempo.

12 Oscilloscope (osciloscopio)

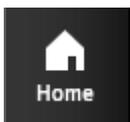
Permite comprobar la forma de onda que se está reproduciendo. Haga clic en el icono para ampliar la vista.

Panel *Edit (edición)* (B)

Al hacer clic en el icono de menú del lado izquierdo del panel *Edit*, se cambia entre las pantallas *Home*, *Super Knob*, *Knob Auto*, *Scene* y *Smart Morph*. La pantalla *Home* se abre durante el inicio.



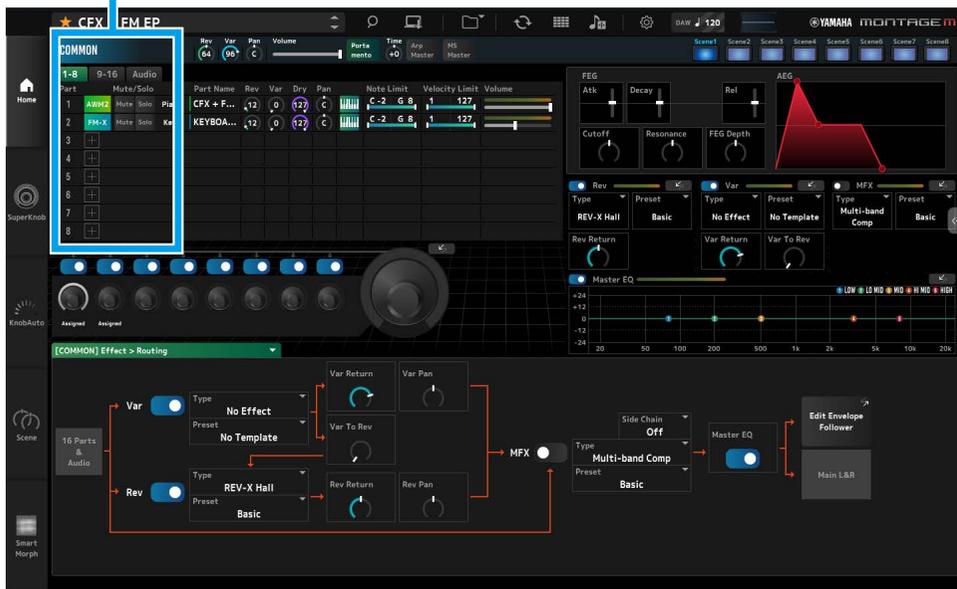
Pestaña Menu (menú)



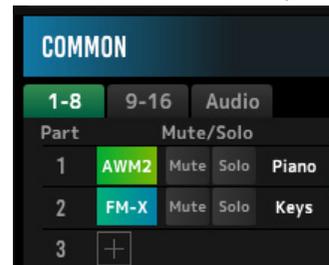
Home (inicio)

Haga clic aquí para mostrar la pantalla *Home*.
En la pantalla *Home*, puede cambiar entre las pantallas de edición seleccionando una parte en el lado superior izquierdo de la pantalla.

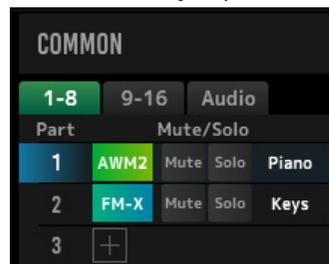
Seleccione una parte.



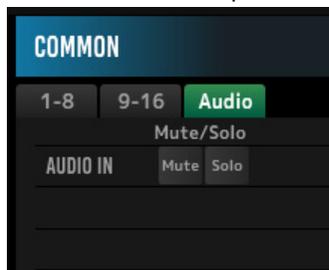
- Seleccione COMMON → pantalla *Common Edit* (edición común)



- Seleccione Part number pantalla *Part Edit* (edición de parte) de la parte seleccionada (ejemplo: Part1)



- Seleccione *Audio* → pantalla *Audio*



NOTA

Para usar AUDIO IN, debe crear una pista de audio en la DAW y conectar la salida al complemento ESP. Consulte el manual de instrucciones de la DAW para obtener más información.

La sección superior (a) de la pantalla *Home* se denomina **Quick Edit** (edición rápida). La sección inferior (b) se denomina **Detail Edit** (edición detallada).

Región del mezclador

Región de la barra común

a



Región del mando principal

b

Quick Edit (edición rápida) (a)

Al hacer clic en la pestaña *Quick Edit* (☐) del lado derecho de la pantalla, se abre un menú que permite cambiar la visualización de los parámetros correspondientes.

- *TG and Effect (generador de tonos y efectos)*: pantalla de ajuste de sonidos y efectos
- *Arpeggio* (arpeggio): pantalla de ajustes *Arpeggio* (arpeggio)
- *Motion Seq* (secuenciador de movimiento): pantalla de ajustes *Motion Sequence* (secuenciador de movimiento)

Detail Edit (edición detallada) (b)

La lista desplegable de la parte superior de *Detail Edit* permite seleccionar el elemento que se desea editar.

En los elementos enumerados en el cuadro *Hardware*, puede abrir la pantalla de edición de los parámetros que afectan solo al MONTAGE M físico.

Los parámetros disponibles varían en función de la parte seleccionada. Consulte el documento MONTAGE M Manual de funcionamiento para obtener más información sobre los parámetros.

NOTA

Algunos parámetros que se muestran en *Quick Edit* o *Detail Edit* tienen un botón de acceso directo.

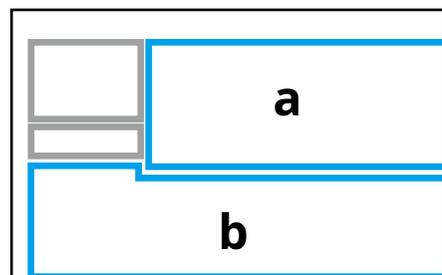
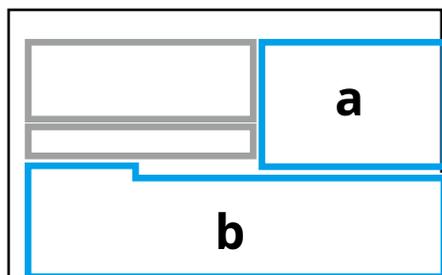
Cuando se hace clic en un botón de acceso directo (☐) mostrado en *Quick Edit*, se abren los detalles del parámetro correspondiente en *Detail Edit*.

Cuando se hace clic en un botón de acceso directo (☐) mostrado en *Detail Edit*, se abren los detalles del parámetro correspondiente superpuestos sobre *Quick Edit*.

Otros ejemplos de cuándo se muestra la pantalla de inicio

Cuando se selecciona COMMON

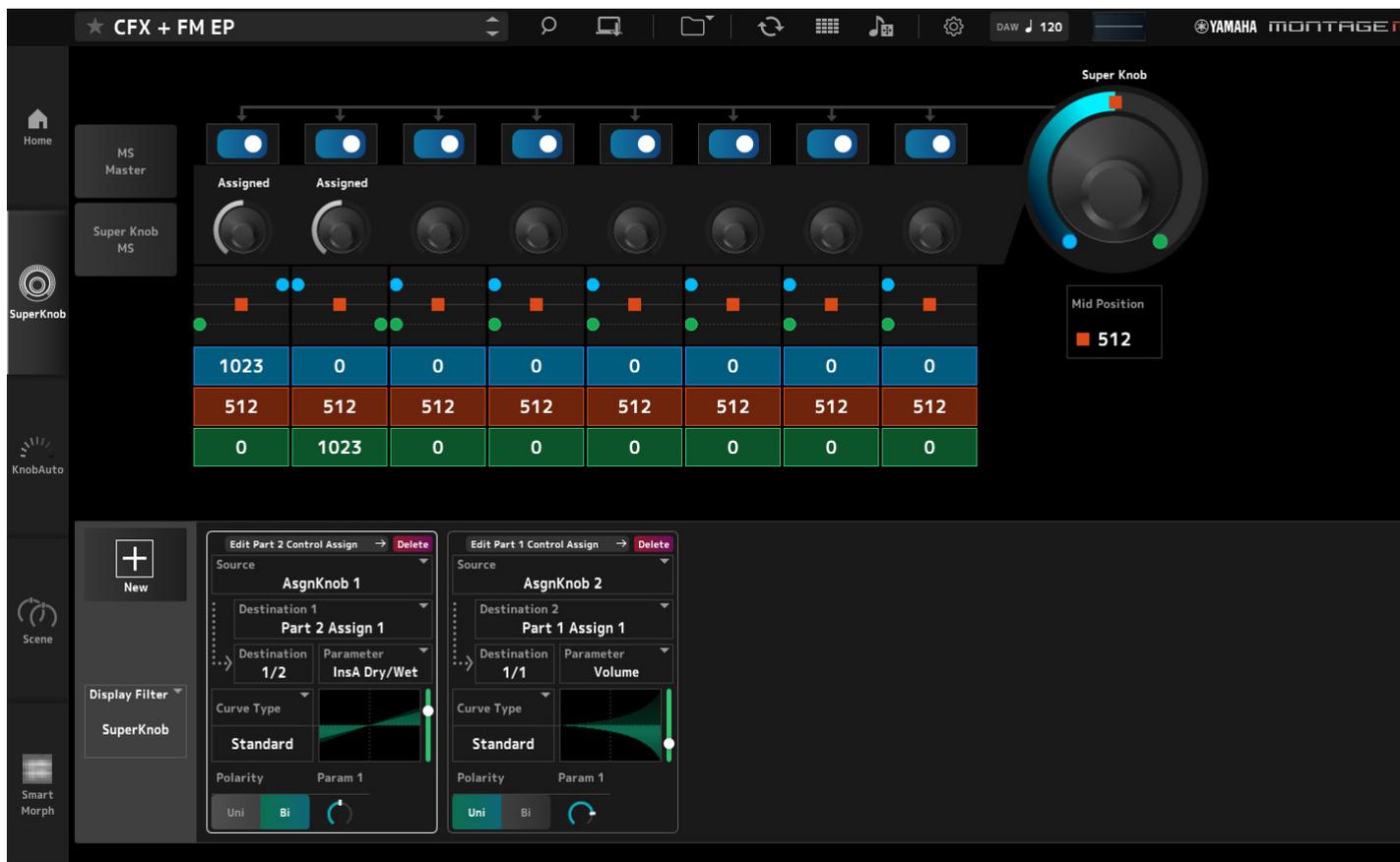
Cuando hay una parte seleccionada





Super Knob (mando principal)

Haga clic aquí para mostrar la pantalla *Super Knob*.



En la pantalla *Super Knob*, se pueden configurar los valores para controlar el mando principal (Super Knob). Consulte el documento MONTAGE M Manual de funcionamiento para obtener más información sobre los parámetros.

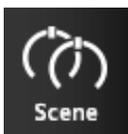


Knob Auto (mando automático)

Haga clic aquí para mostrar la pantalla *Knob Auto*.



En la pantalla *Knob Auto*, se puede configurar el secuenciador de movimiento del mando principal (Super Knob) (*Super Knob Motion Sequencer*). Consulte el documento MONTAGE M Manual de funcionamiento para obtener más información sobre los parámetros.



Scene (escena)

Haga clic aquí para mostrar la pantalla Scene.

The screenshot displays the Scene editor interface for the Yamaha Montage M. The top bar shows the current scene name 'CFX + FM EP' and the Yamaha Montage M logo. The main area is a grid of 8 scenes (Scene 1 to Scene 8). Scene 1 is selected, showing parameters for ARP/MS FX, KBD CTRL, and NOTE LIMIT. The right panel shows controls for SUPER KNOB, SUPER KNOB LINK, ARP, and MOTION SEQ.

Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5	Scene 6	Scene 7	Scene 8		
1-8	1	2	3	4	5	6	7	8	COMMON
9-16									
ARP/MS FX									
KBD CTRL	Swing	+0	+0						+0
NOTE LIMIT	Unit	100%	100%						100%
	Gate Time	100%	100%						+0
	Velocity	100%	100%						+0
	Amp	+0	+0						+0
	Shape	+0	+0						+0
	Smooth	+0	+0						+0
	Random	0	0						+0
	Kbd Ctrl	[Kbd Ctrl]	[Kbd Ctrl]						
	Note Limit	C -2 G 8	C -2 G 8						
	Note Shift	+0	+0						

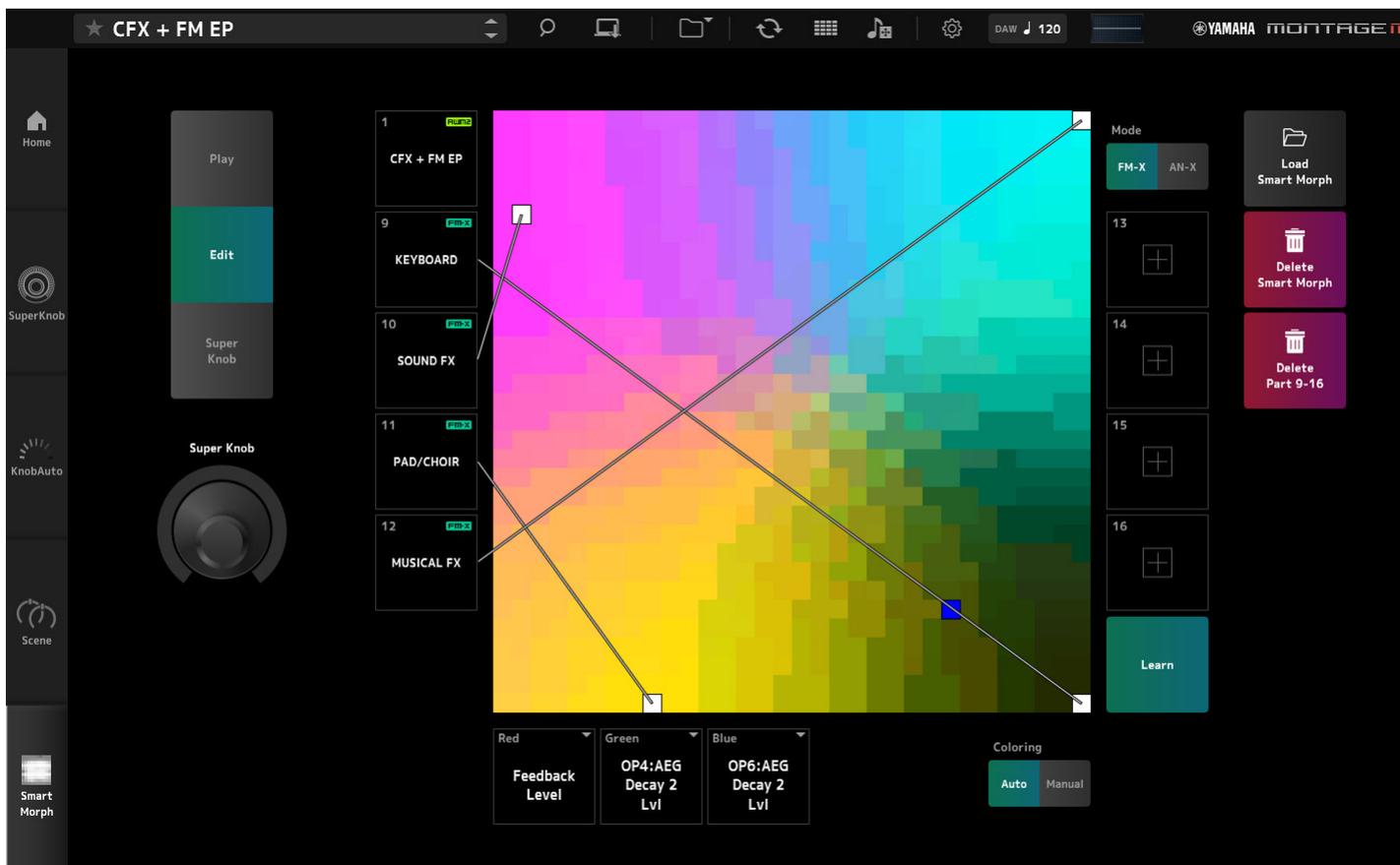
En la pantalla Scene, se pueden registrar los ajustes del tipo de arpeggio y del tipo de secuencia de movimiento, así como los parámetros de parte en cada uno de los botones Scene.

Consulte el documento MONTAGE M Manual de funcionamiento para obtener más información sobre los parámetros.



Smart Morph

Haga clic aquí para mostrar la pantalla *Smart Morph*.



En la pantalla *Smart Morph*, puede editar la configuración de Smart Morph. Consulte el documento MONTAGE M Manual de funcionamiento para obtener más información sobre los parámetros.

Funcionamiento básico del complemento ESP

En esta sección se explican las operaciones básicas del complemento ESP.

Uso de la función *Category Search* para seleccionar contenido

Si desea seleccionar una interpretación, pulse el botón *Performance Category Search* de la barra de navegación para abrir la pantalla *Performance Category Search*. Si lo prefiere, puede usar los botones *Performance* anterior/posterior para seleccionar la interpretación inmediatamente anterior o posterior.

Cuando desee seleccionar otra parte para sustituirla, haga clic en Part Name (nombre de la parte) en el panel *Edit* (edición) para abrir la pantalla *Part Category Search* (buscar categorías de partes).

Si desea seleccionar una parte para añadirla, haga clic en el botón  de la parte vacía para abrir la pantalla *Performance Merge* (fusionar interpretaciones).

Cuando desee seleccionar un arpeggio, seleccione primero una parte y, a continuación, seleccione *Arpeggio* en el menú *Quick Edit* del lado derecho de la pantalla *Home*. Haga clic en *Name* para abrir la pantalla *Arpeggio Category Search*.

Cuando desee seleccionar una forma de onda, seleccione primero una parte y, a continuación, seleccione *TG and Effect* en el menú *Quick Edit* del lado derecho de la pantalla *Home*. Haga clic en *Waveform Name* para abrir la pantalla *Waveform Category Search*.

Borrado de una parte

Haga clic con el botón derecho del ratón en el número o el nombre de la parte y seleccione *Delete* (borrar).

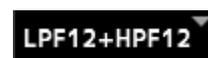
Edición de los nombres de las interpretaciones, de las partes y de los mandos asignables

Puede editar los nombres de las interpretaciones, de las partes y de los mandos asignables que aparecen en pantalla.

Para editar el nombre de una interpretación, haga clic con el botón derecho del ratón en él y seleccione *Rename* (cambiar nombre) para escribir uno nuevo. Para editar el nombre de una parte, haga clic con el botón derecho en su número o nombre y seleccione *Rename* (cambiar nombre) para escribir uno nuevo. Para editar los nombres de los mandos asignables, haga doble clic en el nombre debajo del mando y escriba el nuevo en el recuadro.

Cuando termine de introducir información, pulse <Enter> (Intro) (o <return> (retorno) en macOS) o mueva el cursor haciendo clic fuera del recuadro a fin de confirmar la edición.

Selección de un valor de la lista



Haga clic en el recuadro del parámetro y seleccione un valor de la lista. Haga clic en un valor o mueva el cursor al valor y luego pulse <Enter> (Intro) (o <return> (retorno) en macOS) para confirmar la selección.

Uso de un mando giratorio para cambiar el valor



Con los mandos que se muestran aquí, el valor del parámetro cambia al arrastrar el ratón hacia arriba, abajo, izquierda o derecha, o al girar la rueda del ratón. Arrastrar el ratón mientras se mantiene pulsada la tecla <Shift> (Mayús) habilita un modo de alta precisión que permite cambiar el valor en incrementos más pequeños. Si lo prefiere, haga doble clic en el mando y escriba un valor en el recuadro.

En Windows, puede restablecer el valor predeterminado haciendo clic en el mando giratorio mientras mantiene pulsada la tecla <Ctrl>.

En macOS, puede restablecer el valor predeterminado haciendo clic en el mando giratorio mientras mantiene pulsada la tecla <Command> (Comando).

Cambio del valor usando los controles deslizantes



Con los mandos deslizantes que se muestran aquí, el valor del parámetro cambia al arrastrar el recuadro blanco o al girar la rueda del ratón. Arrastrar el ratón mientras se mantiene pulsada la tecla <Shift> (Mayús) habilita un modo de alta precisión que permite cambiar el valor en incrementos más pequeños. Si lo prefiere, haga doble clic en el mando deslizante y escriba un valor en el recuadro.

En Windows, puede restablecer el valor predeterminado haciendo clic en el mando deslizante mientras mantiene pulsada la tecla <Ctrl>.

En macOS, puede restablecer el valor predeterminado haciendo clic en el mando deslizante mientras mantiene pulsada la tecla <Command> (Comando).

Cambio del valor del gráfico



Puede arrastrar el punto (O) en el gráfico para editar el valor del parámetro. La ventana emergente que aparece en el punto indica el valor del parámetro.

Copiar los ajustes Intercambiar los ajustes

Al hacer clic con el botón derecho del ratón en el elemento, la tecla de percusión, el operador, el oscilador, el arpeggio, la línea del secuenciador de movimiento, el banco de Live Sets o la ranura de Live Set y seleccionar "Copy/Exchange" en el menú, se abre la pantalla *Copy/Exchange*.

Seleccione *Copy* o *Exchange* y su destino. A continuación, haga clic en el botón de la parte inferior de la pantalla para copiar o intercambiar los ajustes.

Cómo guardar los ajustes

Utilice las operaciones que figuran a continuación para guardar los ajustes editados en el complemento ESP.

- Para guardar los ajustes en el complemento ESP, utilice la función *Store*.
- Para guardar los ajustes en un archivo, utilice la función *Save*.
- Para enviar los ajustes al MONTAGE M físico y guardarlos en él, utilice la función *Data Transfer*.
- Puede guardar los ajustes en un archivo de proyecto en el DAW (solo para guardar los datos en el búfer de edición).

Transferencia de los ajustes editados del complemento ESP al MONTAGE M físico

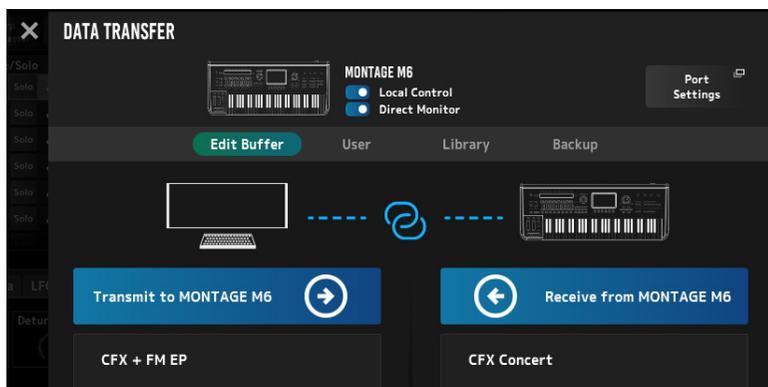
Transferencia de los ajustes editados del MONTAGE M físico al complemento ESP

Para transferir los ajustes editados del complemento ESP al MONTAGE M físico, utilice el botón *Data Transfer* (transferencia de datos) (🔄) de la barra de navegación para abrir la pantalla *Data Transfer* (transferencia de datos).

Para enviar una interpretación, selecciónela en la lista de interpretaciones mediante la función *Category Search*; a continuación, seleccione *Edit Buffer* y haga clic en el icono de flecha para enviarla al MONTAGE M físico.

Una vez finalizada la transferencia al búfer de edición, pulse el botón [STORE] (guardar) del MONTAGE M físico para guardar los ajustes.

Para transferir los ajustes editados del MONTAGE M físico al complemento ESP, utilice el botón *Data Transfer* (transferencia de datos) (🔄) de la barra de navegación para abrir la pantalla *Data Transfer* (transferencia de datos). Seleccione la interpretación que desee enviar desde el MONTAGE M físico y haga clic en el icono de flecha del complemento ESP para enviarle los ajustes.



AVISO

- El ajuste que esté editando en el MONTAGE M físico se sobrescribirá y se perderá si se envían datos desde el complemento ESP antes de haber guardado el ajuste en el MONTAGE M físico. Es importante guardar primero los ajustes si es preciso.
- Tenga en cuenta que las siguientes operaciones provocarán la pérdida de los ajustes editados.
 - Salir del complemento ESP mientras se están transmitiendo y recibiendo datos.
 - Apagar el MONTAGE M físico mientras se están enviando o recibiendo datos.
 - Apagar el MONTAGE M físico sin haber guardado los datos en él después de haberlos recibido del búfer de edición desde el complemento ESP.

Uso de la función *MIDI Learn*

La función *MIDI Learn* permite controlar los parámetros mediante los mensajes de cambio de control, inflexión del tono y pulsación posterior. Haga clic con el botón derecho en un controlador del complemento ESP y seleccione *Learn* para abrir la pantalla *MIDI Learn*. Mientras la pantalla *MIDI Learn* esté abierta, mueva un mando giratorio o deslizante del MONTAGE M físico para vincular al parámetro correspondiente el cambio de control, la inflexión del tono o la pulsación posterior del mando especificado. Se pueden registrar hasta 128 parámetros con esta función.

Resolución de problemas

No hay sonido. El sonido no es el que debería. Cuando ocurre un problema como este, verifique en primer lugar la conexión entre el MONTAGE M físico y el ordenador. A continuación, realice las comprobaciones siguientes.

El sonido se interrumpe o contiene ruido.

¿Está intentando tocar demasiadas notas a la vez en el ordenador?

En la barra de navegación, abra la pantalla con el botón *Utility* () → *Settings* y ajuste la polifonía máxima para AWM2, FM-X y AN-X.

¿El búfer de audio es insuficiente?

Consulte el manual del DAW.

¿Las condiciones de funcionamiento son apropiadas?

Compruebe las condiciones de funcionamiento. Acceda a la página de bienvenida del MONTAGE M para obtener la información más reciente.

Aparece el mensaje “*No License Found*” (no se encontró la licencia) al iniciar el complemento ESP

¿Se ha activado el complemento ESP?

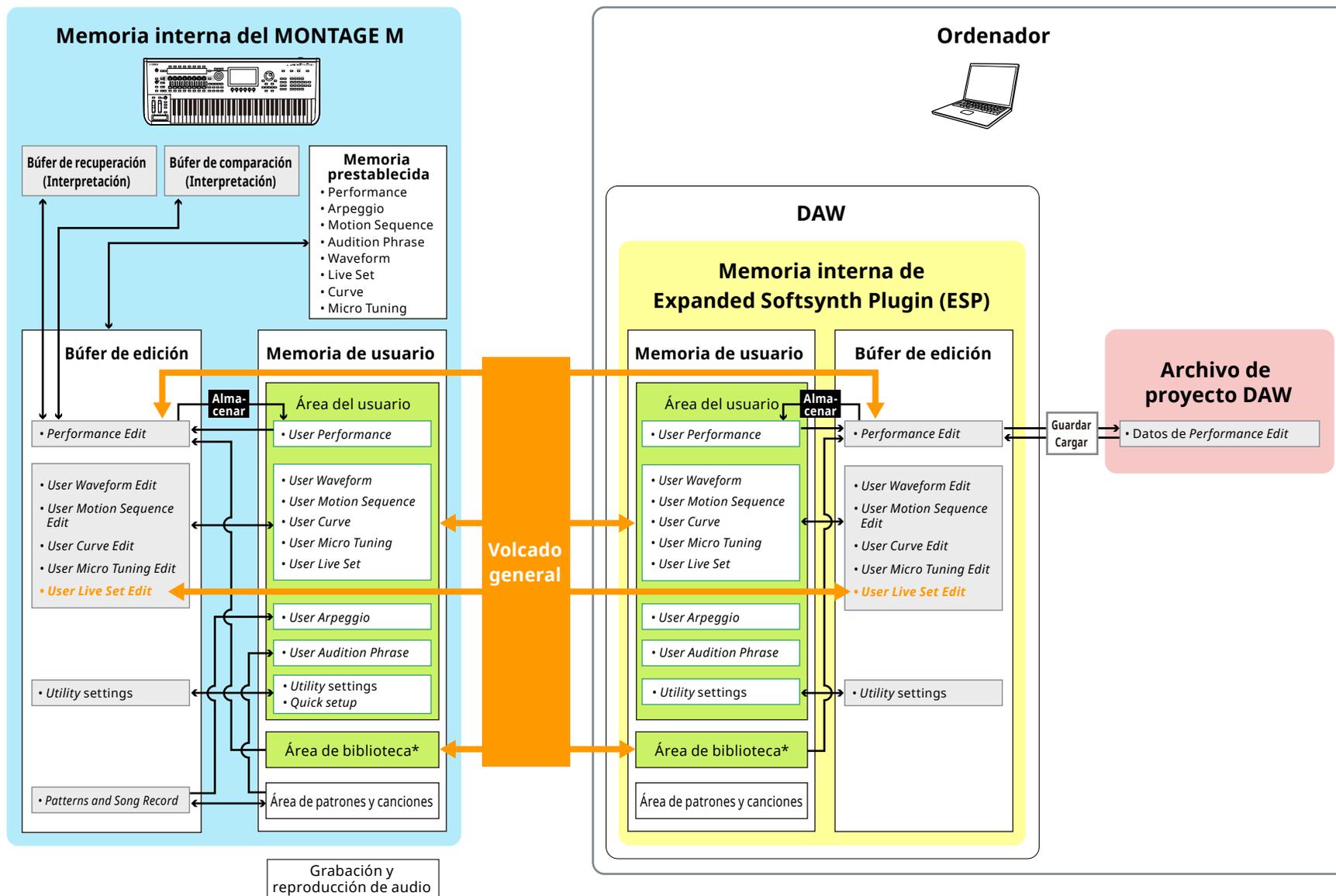
Inicie la *Steinberg Activation Manager* y haga clic en el botón de activación del complemento *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M* que aparece en la lista.

Si tiene que volver a configurar el complemento ESP después de haber cambiado de ordenador, consulte la información de la siguiente URL:

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

Apéndice

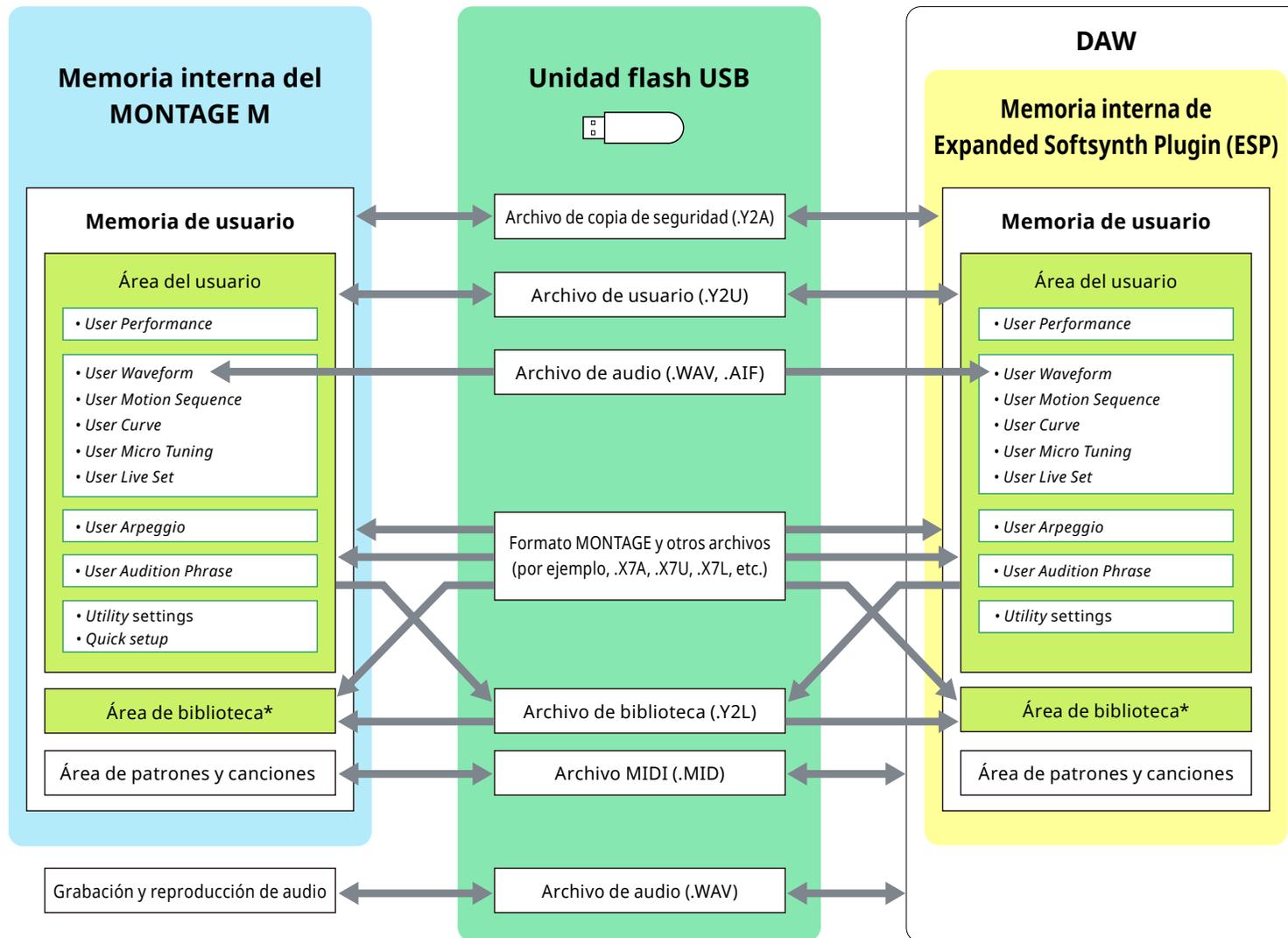
Flujo de datos entre la memoria interna del complemento ESP y la memoria interna del MONTAGE M físico



↔ Comunicación de datos entre el MONTAGE M físico y el complemento ESP ↔ Comunicación de los datos internos [] Área de almacenamiento temporal (se vacía cuando se apaga el instrumento)

* Igual que el área de usuario (excepto los ajustes de Utility Settings y Quick Setup).

Flujo de guardado y carga en la unidad flash USB



* Igual que el área de usuario (excepto los ajustes de *Utility Settings* y *Quick Setup*).