

Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M

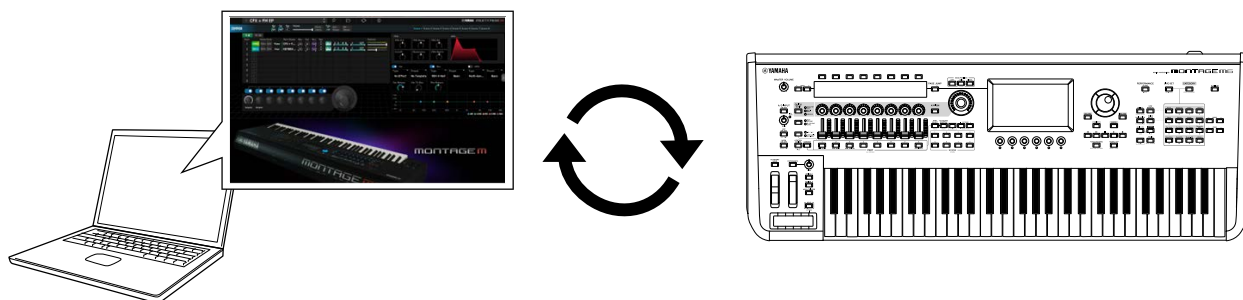
マニュアル

v 1.0

Expanded Softsynth Plugin (ESP)とは

Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE Mは、ハードウェアのMONTAGE Mと同じ音源システムを持つソフトウェアシンセサイザーです。

ハードウェアのMONTAGE Mと連携して使えるため、DAWなどの制作環境で作ったMONTAGE MサウンドをハードウェアのMONTAGE Mを使ってライブ演奏できます。また、逆に、ハードウェアのMONTAGE MサウンドをDAWなどの制作環境でも使うことができます。同じMONTAGE Mのサウンドをシームレスに、状況に応じた最適な環境でご使用いただけます。



目次

Expanded Softsynth Plugin (ESP)とは	1
目次.....	1
ご注意	2
お知らせ.....	2
ESPマニュアル内の表記	3
前提条件.....	3
ESPのデータ構成	4
各部の名称と機能	5
ESPの基本操作.....	9
トラブルシューティング	11

ご注意

「故障、損傷や誤動作、データの損失の発生が想定される」内容です。以下の内容をよく読んでお使いください。

■データの保存に関する注意

編集したパフォーマンスやその他の設定は、保存前に終了すると消えてしまいます。お使いのDAWのプロジェクトファイルに保存するか、設定をハードウェアMONTAGE Mに送信してからストア（保存）してください。不意のデータ消失を防ぐために、大切なデータはストレージなどにバックアップを保存してください。

お知らせ

■データの著作権に関するお知らせ

- この製品に搭載されている「コンテンツ」^{*1}の著作権は、ヤマハ(株)もしくはその著作権者に帰属します。私的利用のための複製など著作権法上認められている場合を除いて、権利者に無断で「複製または転用」^{*2}することは禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。

なお、製品本来の使用を通して、上記コンテンツを使用した音楽制作や演奏を行い、それらを録音して配布する場合、配布方法が有償、無償を問わずヤマハ(株)の許諾は必要ありません。

*1: 「コンテンツ」には、コンピュータープログラム、サウンドデータ、伴奏スタイルデータ、MIDIデータ、WAVEデータ、音声記録データ、楽譜や楽譜データなどを含みます。

*2: 「複製または転用」には、この製品に内蔵または同梱されたコンテンツそのものを取り出すこと、もしくは酷似した形態で記録/録音して配布することを含みます。

- 著作権法などで認められている場合を除いて、市販の音楽/サウンドデータを権利者に無断で複製または転用することは禁止されています。

■著作権法保護について

- 本製品を国や地域の法律が定める著作権をはじめとする第三者の権利を侵害する用途で使用しないでください。
- あなたが本製品を使用して第三者の権利を侵害しても、弊社は一切責任を負いません。

■取扱説明書の記載内容に関するお知らせ

- この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて説明のためのものです。
- この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、特に説明のない限り、MONTAGE M6を使用しています。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- macOSは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- MIDIは、社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。
- ソフトウェアは改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。

データが破損したり失われた場合の補償や、不適切な使用や改造により故障した場合の補償はいたしかねますので、ご了承ください。

ESP マニュアル内の表記

モデル名

- ・ MONTAGE M6、MONTAGE M7、MONTAGE M8xをまとめて「MONTAGE M」と表記します。

その他表記

表記	意味
ご注意	故障、損傷や誤動作、データの損失の発生が想定される内容

- ・ [] で囲まれた用語はハードウェアMONTAGE Mのパネル印字、<>で囲まれた用語はコンピューターのキーの名前を表します。

前提条件

本マニュアルは、お客様がWindowsまたはmacOSの基本的な操作方法について十分おわかりいただいていることを前提に書かれています。

WindowsやmacOSの操作方法については、WindowsやmacOSに付属のマニュアルをご参照ください。

その他、ESPを扱うための前提条件は以下のとおりです。

- ESPを使用するために必要なコンピューター環境が揃っている

詳細については、付属品のExpanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download InformationチラシからMONTAGE M Welcomeページにアクセスしてご確認ください。

お使いのDAWの操作方法については、DAW付属のマニュアルをご参照ください。

- ESPのインストールとアクティベーションが完了している

詳細については、付属品のExpanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download InformationチラシからMONTAGE M Welcomeページにアクセスしてご確認ください。

- ハードウェアMONTAGE Mのファームウェアがアップデートされている

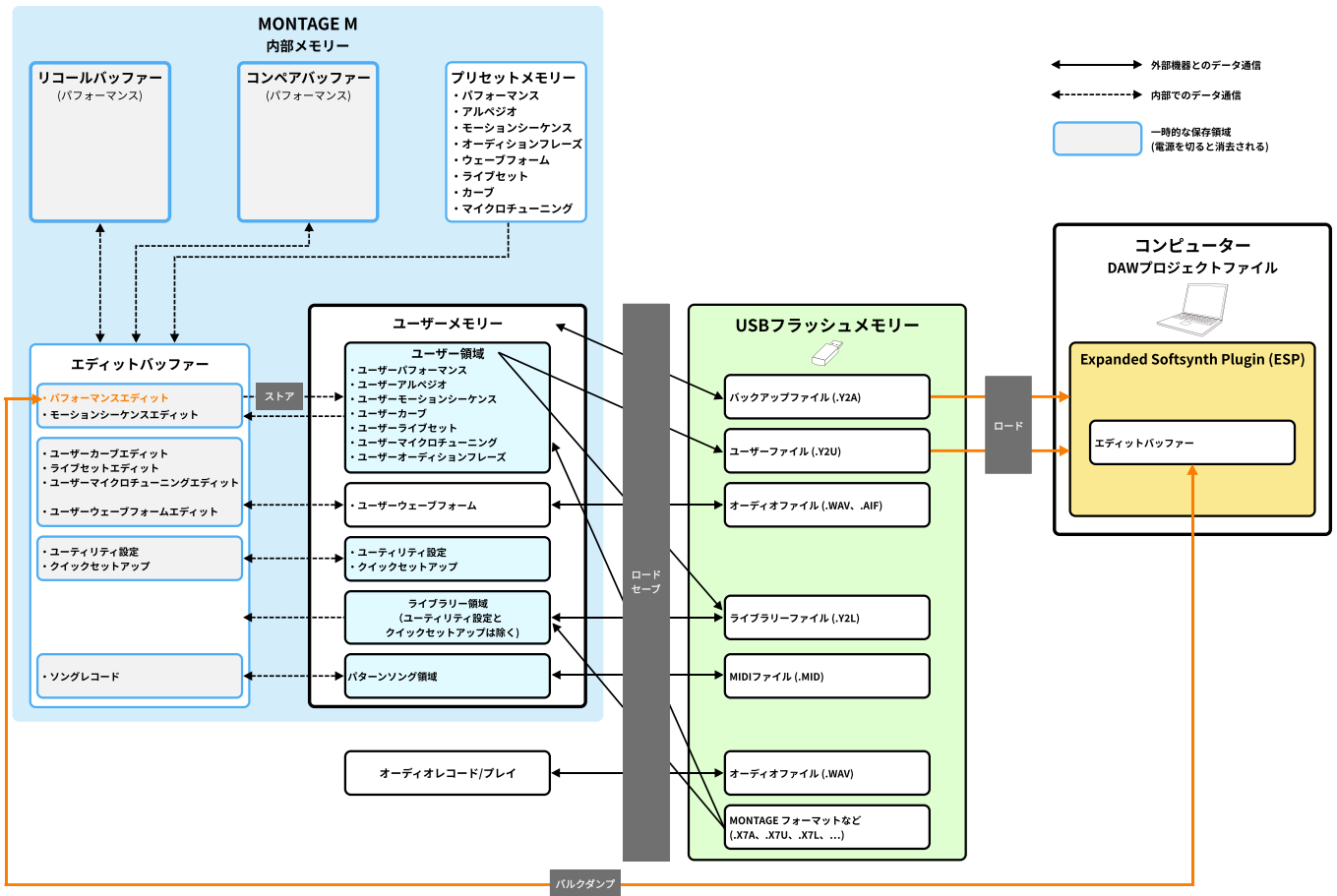
ESPに対応したバージョンが必要です。詳細については、<https://jp.yamaha.com/support/index.html>をご参照ください。

- ハードウェアMONTAGE Mとの接続や設定が完了している

ハードウェアMONTAGE Mの取扱説明書やオペレーションマニュアルをご参照ください。

ESP のデータ構成

ここでは、ハードウェアMONTAGE Mの内部メモリとESPを含めた外部機器とのデータの流について説明します。



ご注意

複数の DAW から同時に ESP にアクセスしようとすると、コンピュータに保存されているユーザーウェブフォームやユーザーパフォーマンスなどが破壊される可能性があります。

各部の名称と機能

画面構成

ナビゲーションバー(A)とEdit 領域(B)で構成されています。




ナビゲーションバー



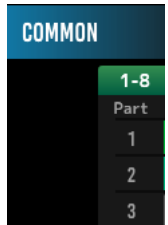
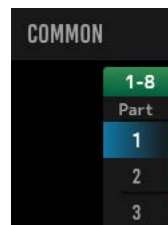
	表示		内容
1	★	Favorite	選択中のパフォーマンスに Favorite Flag が設定されていると、☆印が表示されます。
2	CFX + FM EP	Performance Name	<p>選択中のパフォーマンスの名前が表示されます。</p> <p>クリックすると Performance Category Search 画面が表示されます。</p> <p>右クリックして Rename を選ぶと、パフォーマンス名を変更できます。</p>
3	▲▼	Performance INC/DEC ボタン	パフォーマンスの選択を1つずつ変更できます。
4	🔍	Performance Category Search ボタン	<p>Performance Category Search 画面が表示されます。</p> <p>パフォーマンスカテゴリーサーチができます。</p> <p>お気に入りのパフォーマンスに Favorite Flag(☆印)を付けることができます。</p>
5	📁	Load ボタン	<p>Load 画面が表示されます。</p> <p>USB フラッシュメモリーなどからユーザーファイルやバックアップファイルを ESP にロードできます。</p>
6	🔄	Data Transfer ボタン	<p>Data Transfer 画面が表示されます。</p> <p>ESP とハードウェアの MONTAGE M とでデータの送受信ができます。</p> <p>送受信の前に、IN と OUT を MONTAGE M Port 4 に設定しておく必要があります。</p> <div data-bbox="715 1330 1294 1693" data-label="Image"> </div> <p>Windows 環境の場合: DAW の MIDI ポート設定における入力ポート設定から、MONTAGE M Port 4 のチェックを外します。 詳細は各 DAW の取扱説明書をご参照ください。</p>



	表示	内容													
7		Utility ボタン	<p>Utility 画面が表示されます。 画面サイズや発音数制限数の切り替えなどができます。</p> <p>UI window size: 画面サイズの切り替えができます。 設定値: Large モード(デフォルト) 1440 × 870、Small モード 1000 × 604</p> <p>Buffering size: 発音速度向上のために、読み込んだ波形をバッファリングできます。 0 に設定すると、パフォーマンスを変更するたびに波形がすべてクリアされます。 設定値: 0、128MB、256MB、512MB、1GB、2GB、3GB、4GB (デフォルト)、5GB、6GB、7GB、8GB</p> <p>Lite mode: 最大同時発音数を制限するモードです。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>通常時</th> <th>制限時</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AWM2</td> <td>128 (ステレオ/モノ波 形いずれも)</td> <td>64 (ステレオ/モノ波 形いずれも)</td> </tr> <tr> <td>FM-X</td> <td>128</td> <td>64</td> </tr> <tr> <td>AN-X</td> <td>16</td> <td>16</td> </tr> </tbody> </table> <p>Legal Notice: 著作権の表示が確認できます。</p>		通常時	制限時	AWM2	128 (ステレオ/モノ波 形いずれも)	64 (ステレオ/モノ波 形いずれも)	FM-X	128	64	AN-X	16	16
	通常時	制限時													
AWM2	128 (ステレオ/モノ波 形いずれも)	64 (ステレオ/モノ波 形いずれも)													
FM-X	128	64													
AN-X	16	16													

Edit 領域

Edit領域では、画面左のCOMMONを選ぶとCommon Edit画面、パート番号を選ぶと、選んだパートのPart Edit画面が表示されます。

Common Edit	Part Edit (例: パート 1)
	

画面右端のメニューから表示を切り替えると、該当するパラメーターが表示されます。



メニュー	表示
Quick Edit	クイックエディット画面
Arpeggio	アルペジオの設定画面
Motion Seq	モーションシーケンスの設定画面

その他の操作は、ハードウェアMONTAGE Mのメイン画面と基本的に同じです。

ESP の基本操作

ESPの基本的な操作について説明します。

カテゴリーサーチ機能を使う

パフォーマンスを探すときは、ナビゲーションバーのPerformance Category Search ボタンを押して、Performance Category Search 画面を開きます。Performance INC/DEC ボタンで1つつ切り替えることもできます。

パートを探すときは、Edit領域のPart Nameをクリックして、Part Category Search画面を開きます。
追加するパートを探すときは、空パートの[+]をクリックして、Performance Merge 画面を開きます。

アルペジオを探すときは、画面右側のメニューからArpeggioを選んで画面を切り替えたあと、Nameをクリックし、Arpeggio Category Search画面を開きます。

パートを追加する

パートを削除する

パートを追加するには、空パートの[+]をクリックして、Performance Merge 画面を開きます。
パートを削除するには、パート番号またはPart Nameを選んで右クリックし、Deleteを選びます。

パフォーマンス名やパート名などを編集する

画面に表示されているパフォーマンス名やパート名などは編集できます。

パフォーマンス名は、パフォーマンス名を右クリック、パート名はパート番号を選んだあと、パート番号またはパート名を右クリックし、Renameを選ぶと、文字入力できる状態になります。

編集後は、<Enter> (macOSの場合は<return>)を押すか、カーソルを別のパラメーターに移すことで、編集結果を確定します。

リストから設定値を選ぶ



パラメーターのボックスをクリックするとリストボックスが表示されるので、その中から設定値を選びます。

設定値をクリックするか、カーソルで設定値を選択後、<Enter> (macOSの場合は<return>)を押すことで、編集結果を確定します。

ノブで数値を変更する



図のようなノブでは、マウスを上下にドラッグしたりすることでパラメーター値を変更できます。

<Shift>を押しながらドラッグすると高精度モードになり、細かい数値設定ができます。

Windowsでは、<Ctrl>を押した状態でノブをクリックすることにより、数値を初期値に戻せます。

macOSでは、<Command>を押した状態でノブをクリックすることにより、数値を初期値に戻せます。

スライダーで数値を変更する



図のようなスライダーでは、白い四角をドラッグしたりクリックしたりすることでパラメーター値を編集できます。

<Shift>を押しながらドラッグすると高精度モードになり、細かい数値設定ができます。

Windowsでは、<Ctrl>を押した状態でスライダーをクリックすると、初期値に戻ります。

macOSでは、<Command>を押した状態でスライダーをクリックすると、初期値に戻ります。

グラフ上で数値を変更する




グラフ内の「○」をドラッグすることでパラメーター値を編集できます。


設定を保存する

ESPで編集した設定は、お使いのDAWのプロジェクトファイルとして保存します。

ESP で編集した設定をハードウェアの MONTAGE M で使う

ハードウェアの MONTAGE M で編集した設定を ESP で使う

ESPで編集した設定をハードウェアのMONTAGE Mで使うには、ナビゲーションバーのData Transferボタン()からData Transfer 画面を開きます。送信したいパフォーマンスなどの設定をコンピューター側から選び、矢印を押してハードウェアMONTAGE Mに送信します。送信が完了したら、ハードウェアMONTAGE Mの[STORE]ボタンを押して設定を保存します。

ハードウェアのMONTAGE Mで編集した設定をESPで使うときも同様に、ナビゲーションバーのData Transfer ボタン()からData Transfer 画面を開きます。ESPの画面でハードウェアMONTAGE Mから送信したい設定を選び、矢印を押してESPに送信します。


ご注意

ハードウェア MONTAGE M でストアする前に ESP を終了したり、ハードウェア MONTAGE M の電源を切ったりすると、設定が失われます。

トラブルシューティング

「音が出ない」、「正常に動作しない」などといった場合には、まずハードウェアMONTAGE Mとコンピューターとの接続を確認したあと、以下の項目をチェックしてください。

音が途切れたりノイズが入ったりする

- コンピューターの性能に対して発音数が多すぎませんか？
ナビゲーションバーのUtilityボタン() → Settingsで Lite Mode をオンにしてください。
- オーディオバッファサイズが小さすぎませんか？
ご使用の DAW の取扱説明書を参照ください。
- 動作環境を満たしていますか？
動作環境を確認してください。最新の情報はMONTAGE M Welcomeページをご参照ください。

ESP を起動すると「No License Found」と表示される

- アクティベーションされていますか？
Steinberg Activation Manager を実行して、Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M のアクティベートボタンをクリックしてください。

コンピューターの買い替えなどでESPを設定しなおす場合には、以下のURLをご参照ください。

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