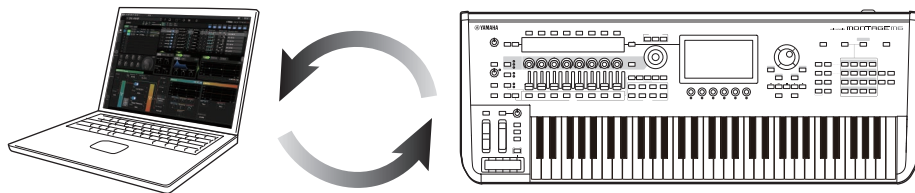


Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M/MODX M マニュアル V3.0.1

Expanded Softsynth Plugin (ESP)とは

Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M/MODX Mは、ハードウェアのMONTAGE MおよびMODX Mと同じ音源システムを持つソフトシンセサイザーです。ハードウェアと連携して使用できるため、ソフトウェア版が便利なDAW中心の制作環境と、ハードウェアを使用するライブ環境の両方で、同じサウンドをシームレスに活用できます。状況に応じた最適な環境でMONTAGE MおよびMODX Mをご利用いただけます。



目次

ご注意.....	2
お知らせ	2
本マニュアル内の表記.....	2
前提条件	3
データの流れ.....	4
各部の名称と機能.....	5
ESPの基本操作	16
トラブルシューティング	19
資料	20

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

エディットしたパフォーマンスやその他の設定は、保存前にESPを終了すると消えてしまいます。保存しておきたい設定は、ESP内、MONTAGE MおよびMODX M、お使いのDAWのプロジェクトファイルなどに保存してください(17ページ)。また、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。私的使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。

■本マニュアルの記載内容に関するお知らせ

- 本マニュアル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。
- 本マニュアル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、一般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。

データの破損や失われた場合の補償、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。

本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」、MODX M6、MODX M7、MODX M8をまとめて「MODX 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
NOTE	その機能に関する補足説明

[]で囲まれた用語はMONTAGE MおよびMODX 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/MODX M Download Informationチラシから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に付属の取扱説明書をご参照ください。

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/MODX M Download InformationチラシからWelcomeページにアクセスしてご確認ください。

MONTAGE MおよびMODX Mのファームウェアがアップデートされている

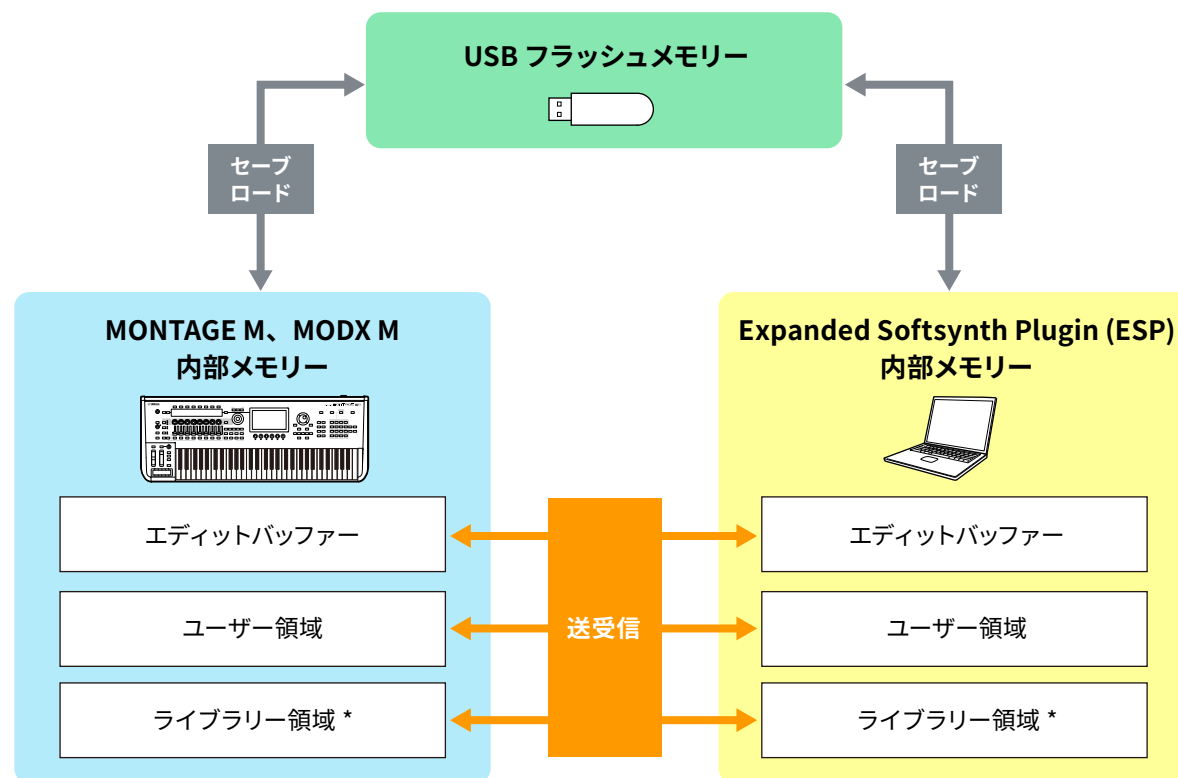
ESPに対応したバージョンが必要です。詳細については、付属品のExpanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download InformationチラシからWelcomeページにアクセスしてご確認ください。

MONTAGE MおよびMODX Mとの接続や設定が完了している

MONTAGE MおよびMODX Mのクイックガイドやオペレーションマニュアルをご参照ください。

データの流れ

ESPとMONTAGE MおよびMODX Mとでデータを送受信できます。また、USBフラッシュメモリーを使用して、セーブやロードができます。



*ユーザー領域と同じ（ただし、ユーティリティ設定とクイックセットアップは除く）

NOTE

データの流れの詳細については、「資料」(20ページ)をご覧ください。

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、コンピューターに保存されているユーザーウェー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 (A)



1 Favorite

クリックするとFavorite Flagをオン/オフできます。
選択中のパフォーマンスにFavorite Flagが設定されていると、オレンジ色の★印が表示されます。

2 Performance Name

選択中のパフォーマンスの名前が表示されます。
クリックするとPerformance Category Search画面が表示されます。
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。

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

Performance Category Search画面が表示されます。
カテゴリーを指定してパフォーマンスを探すことができます。
お気に入りのパフォーマンスにFavorite Flag (★)を付けることができます。

5 Storeボタン

Store画面が表示されます。
ユーザーパフォーマンスをESP内に保存できます。

6 Load / Saveボタン

Load

Load画面が表示されます。
コンピューターやUSBフラッシュメモリーから、以下のファイルをESPにロードできます。

- ライブラリーファイル (.Y2L)
- ユーザーファイル (.Y2U)
- バックアップファイル (.Y2A)
- 過去モデルの互換ファイル
 - 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)

NOTE

ライブラリーファイルやユーザーファイルにあるパフォーマンスを個別にロードしたい場合は、ライブラリーファイルまたはユーザーファイルを右クリックしてLoad Performanceを選びます。

Save

Save画面が表示されます。
ESP内の以下のファイルを、コンピューターやUSBフラッシュメモリーにセーブ(保存)できます。

- ライブラリーファイル (.Y2L)
- ユーザーファイル (.Y2U)
- バックアップファイル (.Y2A)



7 Data Transferボタン

Data Transfer 画面が表示されます。
ESPとMONTAGE MおよびMODX Mとでデータの送受信ができます。

Edit Buffer

エディットバッファを送受信できます。

User

ユーザー領域に保存されているデータを送受信できます。

Library

ライブラリーを個別に送受信できます。

Backup

バックアップデータを送受信できます。

8 Live Set Editボタン

Live Set Edit 画面が表示されます。
ユーザーライブセットのエディットと送受信ができます。
送受信の前には、Data Transfer 画面のBackup 機能を使い、MONTAGE MおよびMODX Mとすべてのデータを同期しておいてください。

Live Set Registerボタン

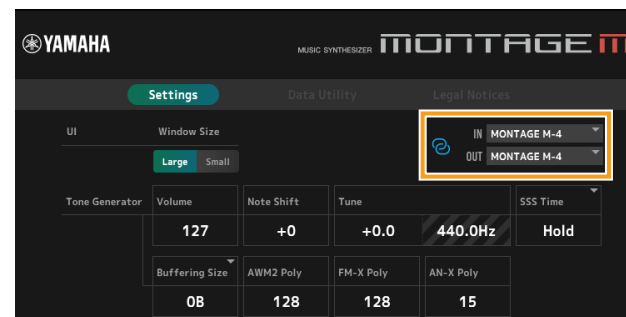
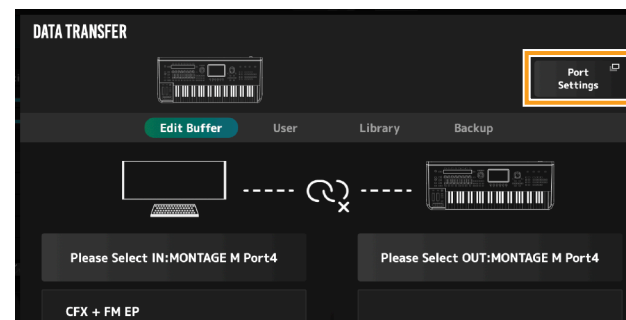
Performance Category Search 画面の表示中にはLive Set Registerボタンが表示されます。
クリックするとLive Set Register 画面が表示され、ライブセットスロットにパフォーマンスを登録できます。

9 Importボタン

Song/Pattern Import 画面が表示されます。
インポートしたいソングまたはパターンを選びます。

ポート設定

Data Transfer画面、Live Set Edit画面、Song/Pattern Import画面では、データを送受信する前に、INとOUTをPort 4に設定しておく必要があります。



また、Windows環境の場合は、DAWのMIDIポート設定における入力ポート設定から、Port 4のチェックを外す必要があります。
詳細は、お使いのDAWの取扱説明書をご参照ください。



10 Utilityボタン

Utility画面が表示されます。

Settings

画面サイズの切り替えや最大同時発音数の変更などができます。

UI Window Size

ESPの画面サイズを切り替えられます。

設定値: Large: 1440×870 (デフォルト)、Small: 1000×604

Buffering size

発音速度向上のため、読み込んだ波形をバッファリングできます。

0B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: 0B、128MB、256MB、512MB、1GB、2GB、3GB、4GB (デフォルト)、5GB、6GB、7GB、8GB

AWM2 Poly、FM-X Poly、AN-X Poly

AWM2、FM-X、AN-Xそれぞれの最大同時発音数を設定できます。

	最大同時発音数
AWM2	128 (ステレオ波形とモノ波形いずれも)
FM-X	128
AN-X	MONTAGE M: 16、MODX M: 12


その他のパラメーターの詳細はMONTAGE MおよびMODX Mのオペレーションマニュアルをご参照ください。

Data Utility

ユーザーメモリー内のファイルやデータを管理します。

表示されたフォルダーからファイルやデータを選んで右クリックすると、Rename、Delete、Overwrite、Importなどを選択できます。

NOTE

WaveformのOptimizeボタン()をクリックすると、ユーザーウェーブフォーム保存領域を最適化できます。

Legal Notices

著作権などの内容が表示されます。

11 テンポボタン

DAWまたはパフォーマンスのテンポが表示されます。

「DAW」または「Perf」と表示されている部分をクリックすると、ESPがDAWのテンポに従うかパフォーマンスのテンポに従うかを選ぶことができます。

パフォーマンスのテンポが選択された状態で数値部分をダブルクリックすると、テンポの値を変更できます。

12 オシロスコープ

現在の出力波形が表示されます。

クリックすると拡大表示されます。

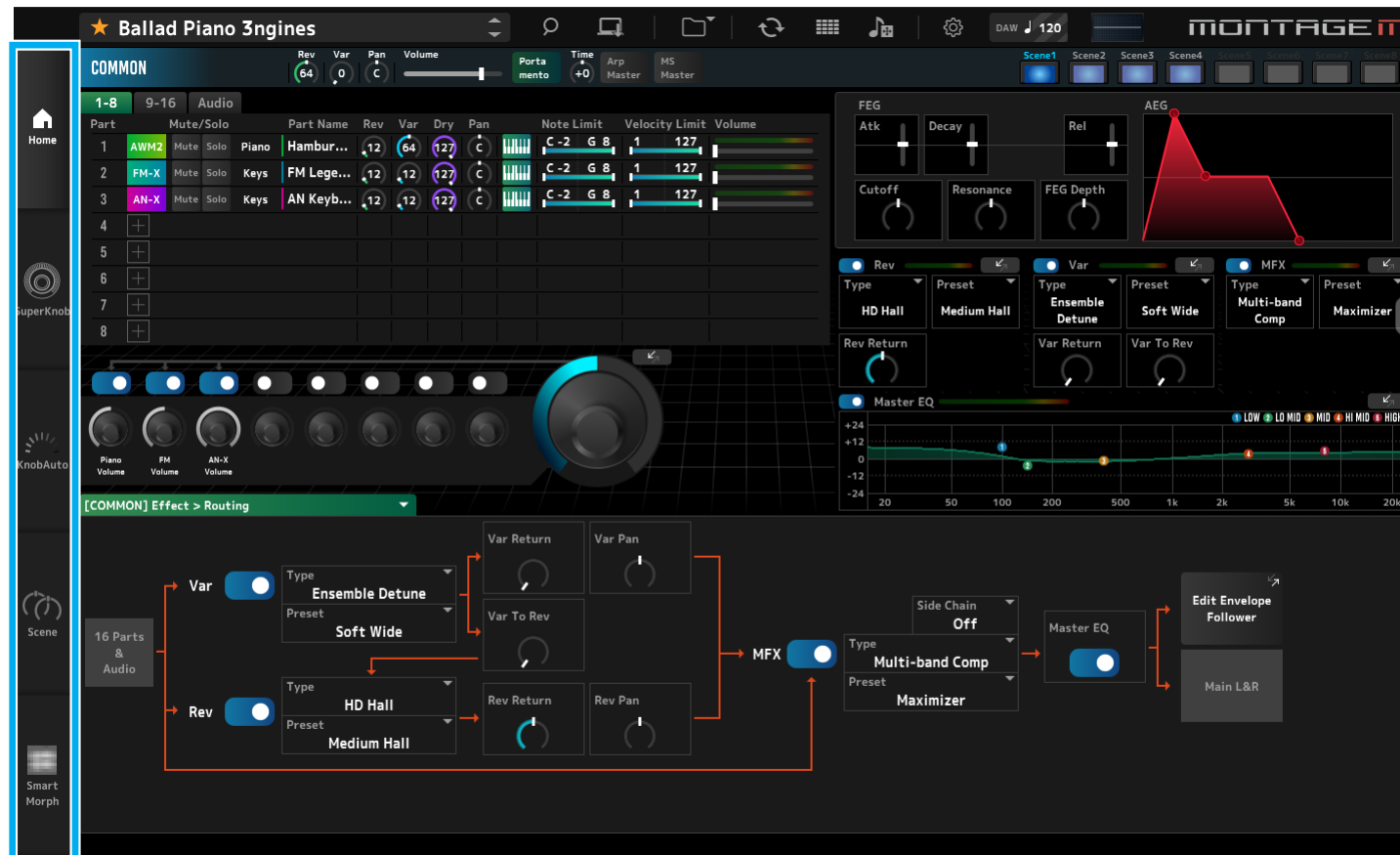
13 製品ロゴ

ESPの動作モード(MONTAGE MまたはMODX M)を表示します。

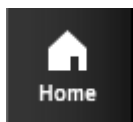
両方のライセンスを所有している場合は、ハードウェアとの接続状態やDAWプロジェクトに応じて、自動で動作モードが切り替わります。また、製品ロゴをクリックして手動で切り替えることもできます。

Edit領域 (B)

Edit領域左端に表示されているメニュータブをクリックすると、Edit領域の表示がHome、Super Knob、Knob Auto、Scene、Smart Morphに切り替わります。起動時はHomeが表示されています。



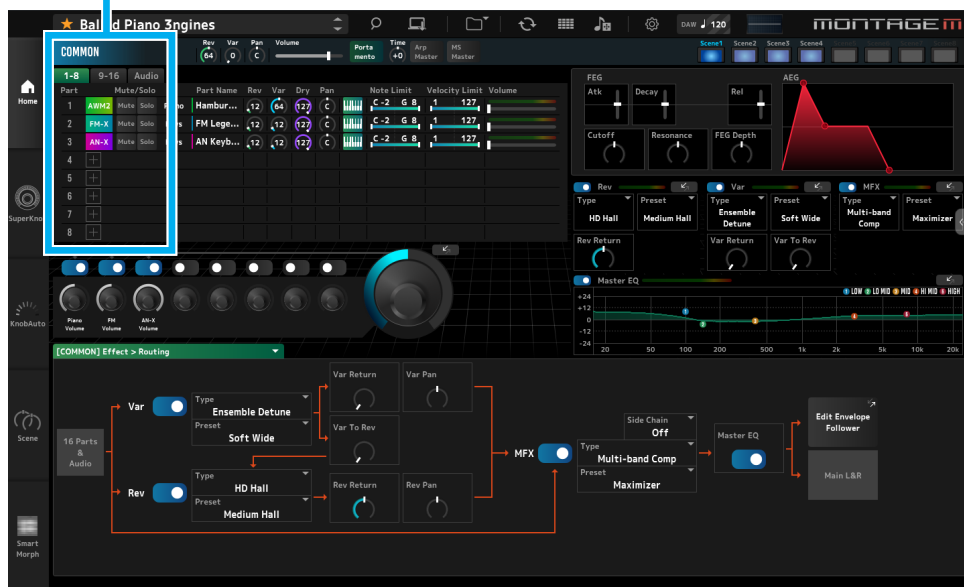
メニュータブ



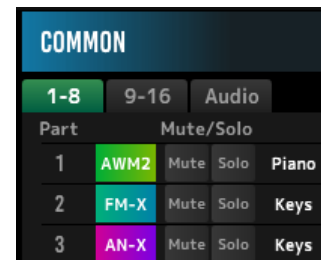
Home

クリックするとHome 画面が表示されます。
Home画面左上でパートを選択すると画面を切り替えられます。

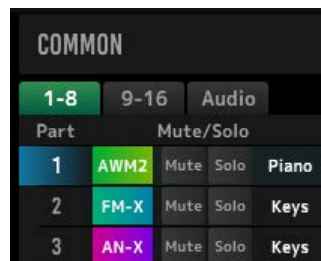
パートを選択



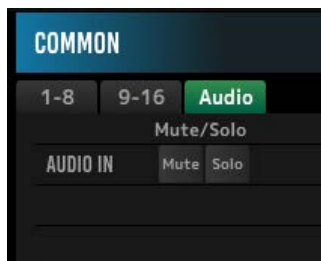
- COMMONを選択 → Common Edit画面



- パート番号を選択 → 選んだパートのPart Edit画面(例：パート1)



- Audioを選択 → Audio画面



NOTE

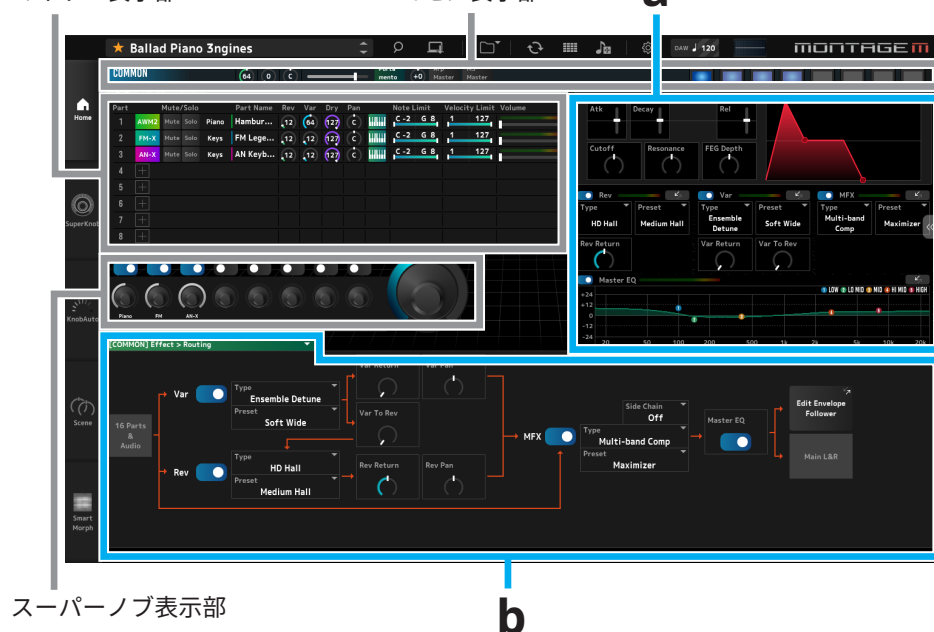
- AUDIO INを使用するには、DAWでオーディオトラックを作成し、出力をESPに接続する必要があります。詳細は、お使いのDAWの取扱説明書をご参照ください。
- ESPでは、パート9-16の発音に対応していません。ハードウェアにデータを転送すると、ハードウェア側で発音できます。

Home画面の上部(a)を**Quick Edit**、下部(b)を**Detail Edit**と呼びます。

ミキサー表示部

コモン表示部

a

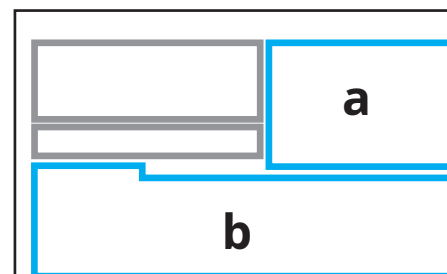


スーパーノブ表示部

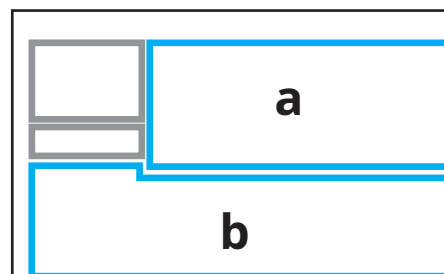
b

単純化したHome画面の構成例

COMMON選択時の例



パート選択時の例



Quick Edit (a)

画面右側にあるQuick Editタブ(🔍)をクリックして表示されるメニューから、パラメーター表示の切り替えができます。

- TG and Effect: 音源とエフェクトの設定画面
- 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

Detail Edit (b)

Detail Edit上部にあるドロップダウンリストからエディット対象の切り替えができます。線で囲まれた「HARDWARE」の表示からは、ESP自体には効果がなく、MONTAGE MおよびMODX Mだけに効果するパラメーターの編集画面を開くことができます。

リストに表示されるパラメーターは、選択したパートによって変わります。各パラメーターの詳細はMONTAGE MおよびMODX Mのオペレーションマニュアルをご参照ください。

NOTE

Quick EditまたはDetail Editに表示されるパラメーターの一部には、ジャンプボタンが設けられています。

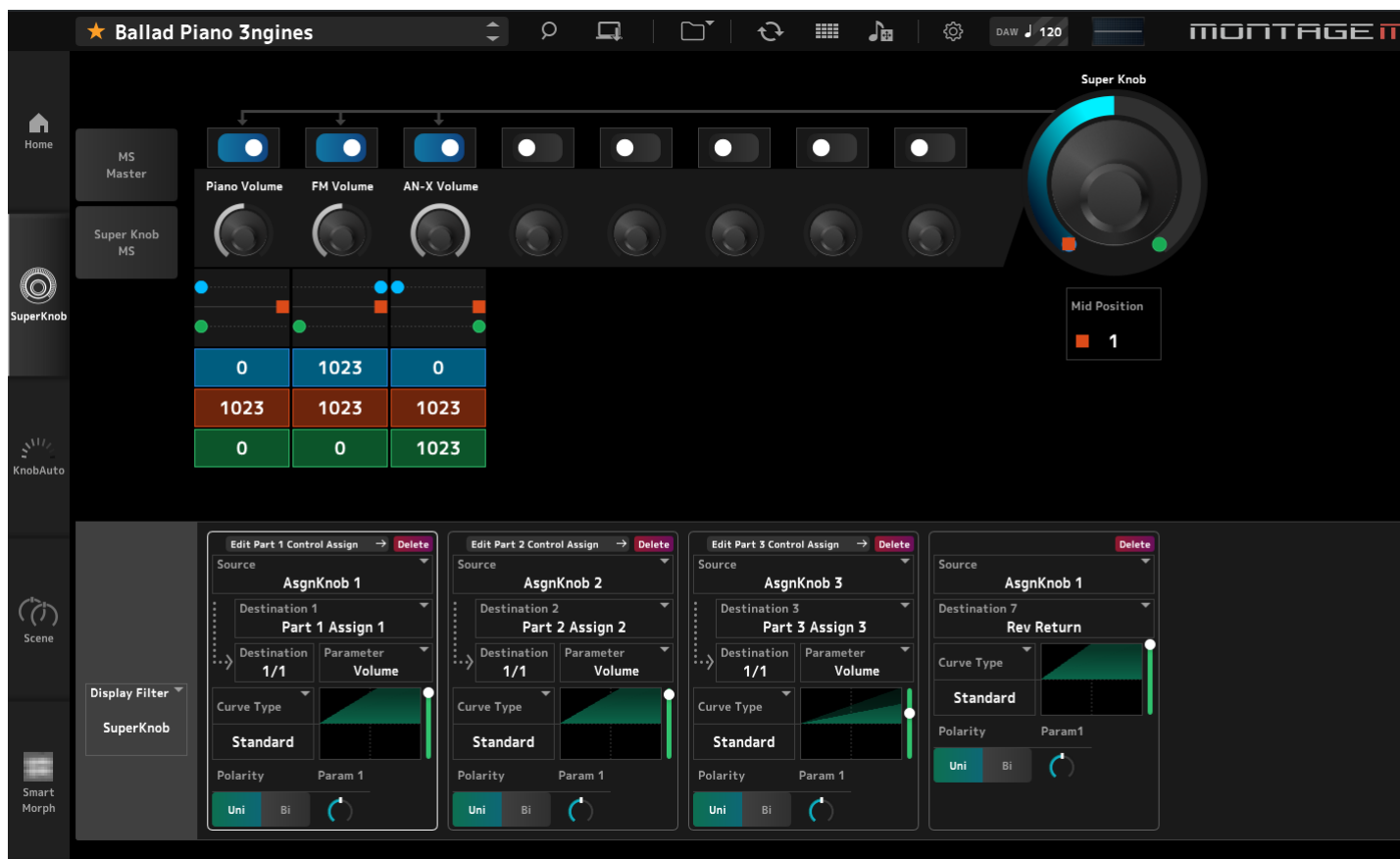
Quick Edit内のジャンプボタン(🔍)をクリックすると、該当するパラメーターの詳細画面がDetail Editに表示されます。

Detail Edit内のジャンプボタン(🔍)をクリックすると、該当するパラメーターの詳細画面がQuick Editの上に重なるように表示されます。

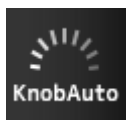


Super Knob

クリックするとSuper Knob画面が表示されます。



Super Knob 画面では、スーパーノブでコントロールする値を設定できます。
各パラメーターの詳細はMONTAGE MおよびMODX Mのオペレーションマニュアルをご参照ください。

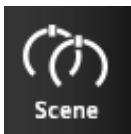


Knob Auto

クリックするとKnob Auto画面が表示されます。

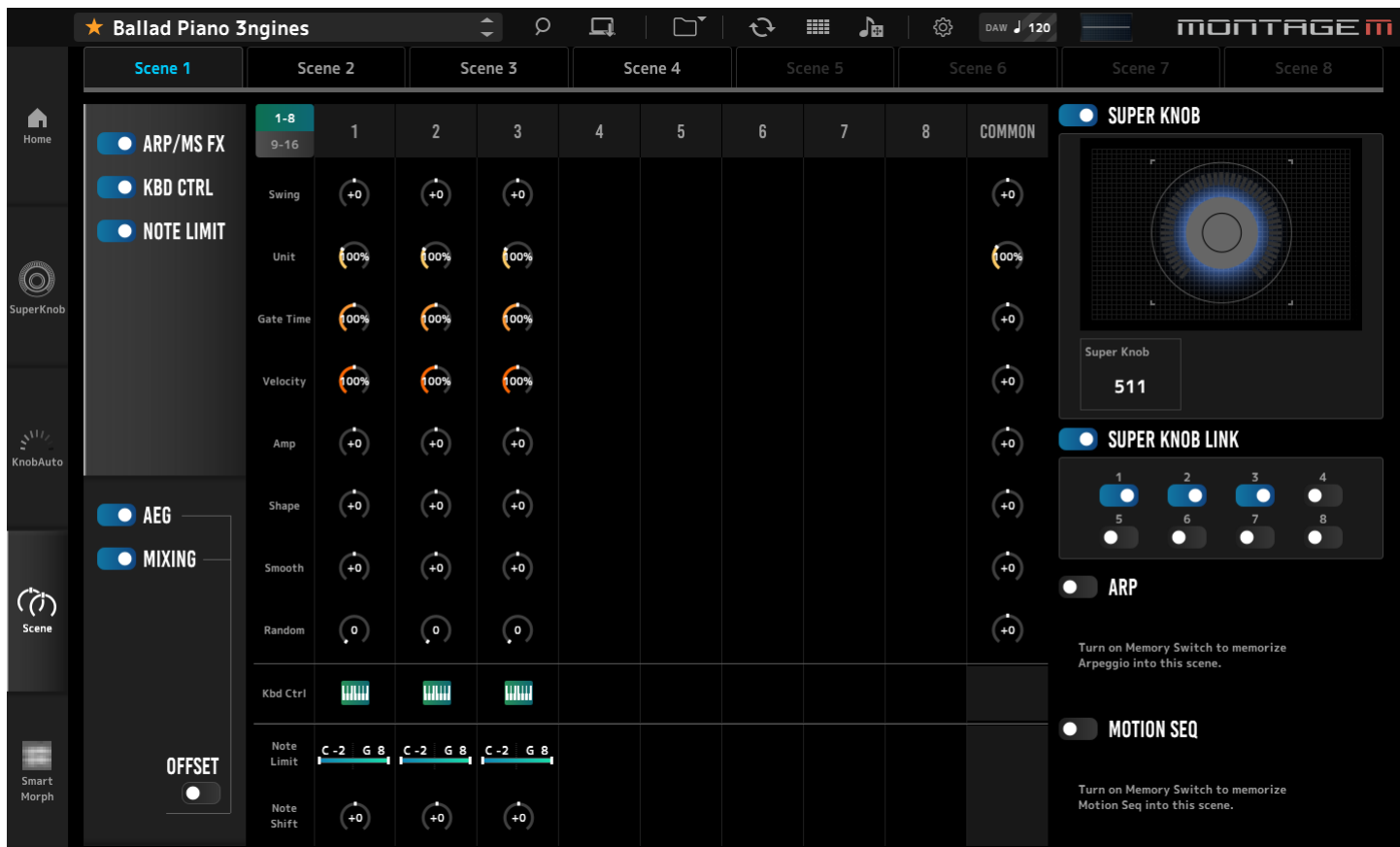


Knob Auto画面では、スーパーノブに適用されるモーションシーケンサー（スーパーノブモーションシーケンサー）を設定できます。各パラメーターの詳細はMONTAGE MおよびMODX Mのオペレーションマニュアルをご参照ください。

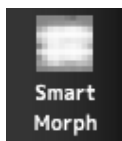


Scene

クリックするとScene 画面が表示されます。

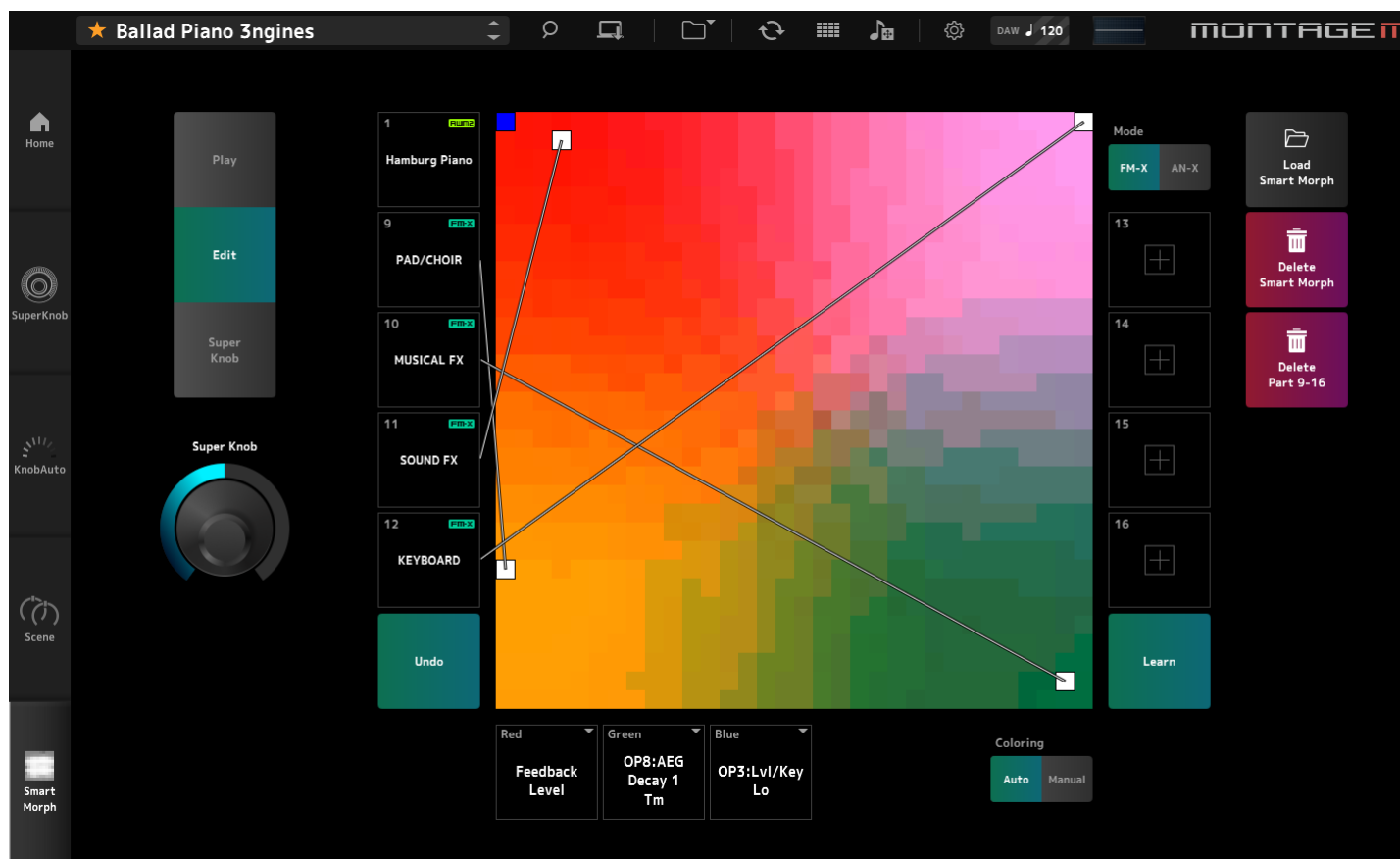


Scene画面では、各シーンにアルペジオタイプやモーションシーケンスタイプ、パートのパラメーター値などの設定を記録します。各パラメーターの詳細はMONTAGE MおよびMODX Mのオペレーションマニュアルをご参照ください。



Smart Morph

クリックするとSmart Morph画面が表示されます。



Smart Morph画面では、スマートモーフの設定ができます。
各パラメーターの詳細はMONTAGE MおよびMODX Mのオペレーションマニュアルをご参照ください。


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でコンテンツを探す

パフォーマンスを探すには、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つずつ切り替えることもできます。

差し替えるパートを探すには、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には、空パートの  ボタンをクリックして、Performance Merge画面を開きます。

アルペジオを探すには、パート選択後にHome画面右側のQuick EditメニューからArpeggioを選びます。Nameをクリックし、Arpeggio Category Search画面を開きます。

ウェーブフォームを探すには、AWM2パートを選択後にHome画面右側のQuick EditメニューからTG and Effectを選びます。Waveform Nameをクリックし、Waveform Category Search画面を開きます。

パートを削除する

パート番号またはパート名を選んで右クリックし、Deleteを選びます。

パフォーマンス名、パート名、アサインابلノブ名を変更する

画面に表示されているパフォーマンス名、パート名、アサインابلノブ名を変更できます。

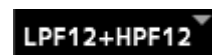
パフォーマンス名を変更するには、パフォーマンス名を右クリックしてRenameを選びます。

パート名を変更するには、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てRenameを選びます。

アサインابلノブ名を変更するには、ノブの下をダブルクリックします。

表示されたボックスに名前を入力し、<Enter> (macOS の場合は <return>)を押すか、ボックスの外をクリックすることで確定します。

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し、表示されたリストから設定値を選ぶことができます。

設定値をクリックするか、設定値にカーソルを合わせてから<Enter> (macOSの場合は<return>)を押すことで設定値を確定します。

ノブで数値を変更する

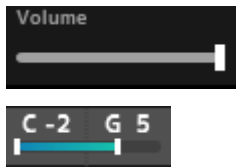


図のようなノブでは、マウスを上下または左右にドラッグするか、スクロールすることで数値を変更できます。

<Shift>を押しながらドラッグすると高精度モードになり、数値を細かく設定できます。ノブをダブルクリックし、表示されたボックス内に数値を入力して変更することもできます。

Windowsでは、<Ctrl>を押した状態でノブをクリックすると、初期値に戻ります。
macOSでは、<Command>を押した状態でノブをクリックすると、初期値に戻ります。

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するか、スクロールすることで数値を変更できます。

<Shift>を押しながらドラッグすると高精度モードになり、数値を細かく設定できます。スライダーをダブルクリックし、表示されたボックス内に数値を入力して変更することもできます。

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。

グラフ上でパラメーターを変更する



グラフ内の「○」をドラッグすることでパラメーター値を変更できます。
パラメーター値はポップアップ表示で確認できます。

設定をコピーする

設定を入れ替える

エディットしたエレメント、ドラムキー、オペレーター、オシレーター、アルペジオ、モーションシーケンスのレーン、ライブセットバンク、ライブセットスロットなどを右クリックしてCopy/Exchangeを選ぶと、Copy/Exchange 画面が表示されます。コピー先や入れ替え先などを選んでからボタンを押すと、設定のコピーや入れ替えが行われます。

設定を保存する

ESPでエディットした設定は、以下のいずれかの方法で保存します。

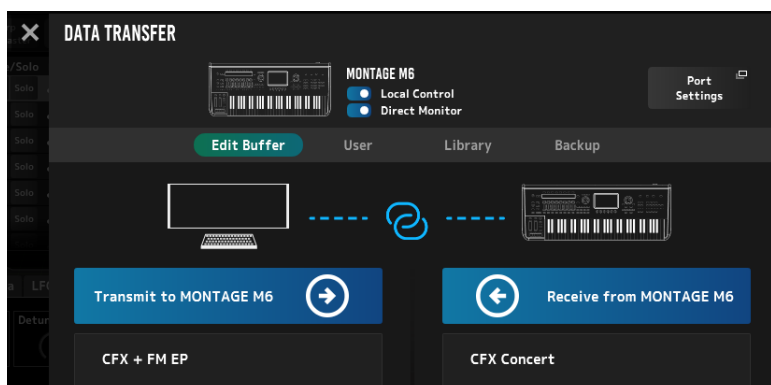
- Store機能を使ってESP内に保存する
- Save機能を使ってファイルとして保存する
- Data Transfer機能を使ってMONTAGE MおよびMODX Mに送信してからストア(保存)する
- DAWのプロジェクトファイルに保存する(エディットバッファー内のデータのみ)

ESPでエディットした設定をMONTAGE MおよびMODX Mで使う MONTAGE MおよびMODX Mでエディットした設定をESPで使う

ESPでエディットした設定をMONTAGE MおよびMODX 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。

パフォーマンスを送信するときは、送信したいパフォーマンスをカテゴリーサーチで選んでからEdit Bufferを指定し、矢印を押してMONTAGE MおよびMODX Mに送信します。エディットバッファの送信後には、MONTAGE MおよびMODX Mの[STORE]ボタンを押して設定を保存します。

同様に、MONTAGE MおよびMODX Mでエディットした設定をESP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。MONTAGE MおよびMODX Mから送信したいパフォーマンスを選び、ESPの画面の矢印を押してESPに送信します。



ご注意

- MONTAGE MおよびMODX Mで設定のエディット中にESPからデータを受信すると、エディット中の設定は上書きされて消えてしまいます。必要に応じてストアを行い、エディットした設定を保存しておくことをおすすめします。
- 以下の操作を行うと、エディットした設定が失われるため、ご注意ください。
 - データ送受信中にESPを終了する
 - データ送受信中にMONTAGE MおよびMODX Mの電源を切る
 - エディットバッファをMONTAGE MおよびMODX Mに送信し、MONTAGE MおよびMODX Mでストアせずに電源を切る

MIDI Learn機能を使う

MIDI Learn機能を使うと、コントロールチェンジ、ピッチベンド、アフタータッチで最大128のパラメーターを操作・設定できます。


ESPの部品を右クリックして「Learn」を選ぶと、MIDI Learn画面が表示されます。

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、MONTAGE MおよびMODX 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で各音源の最大発音数を調整してください。

オーディオバッファサイズが小さすぎませんか？

お使いのDAWの取扱説明書をご参照ください。

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、Welcomeページにアクセスしてご確認ください。

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 を起動し、リストに表示されている「Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M」および「Expanded Softsynth Plugin for MODX M」のアクティベートボタンをクリックしてください。

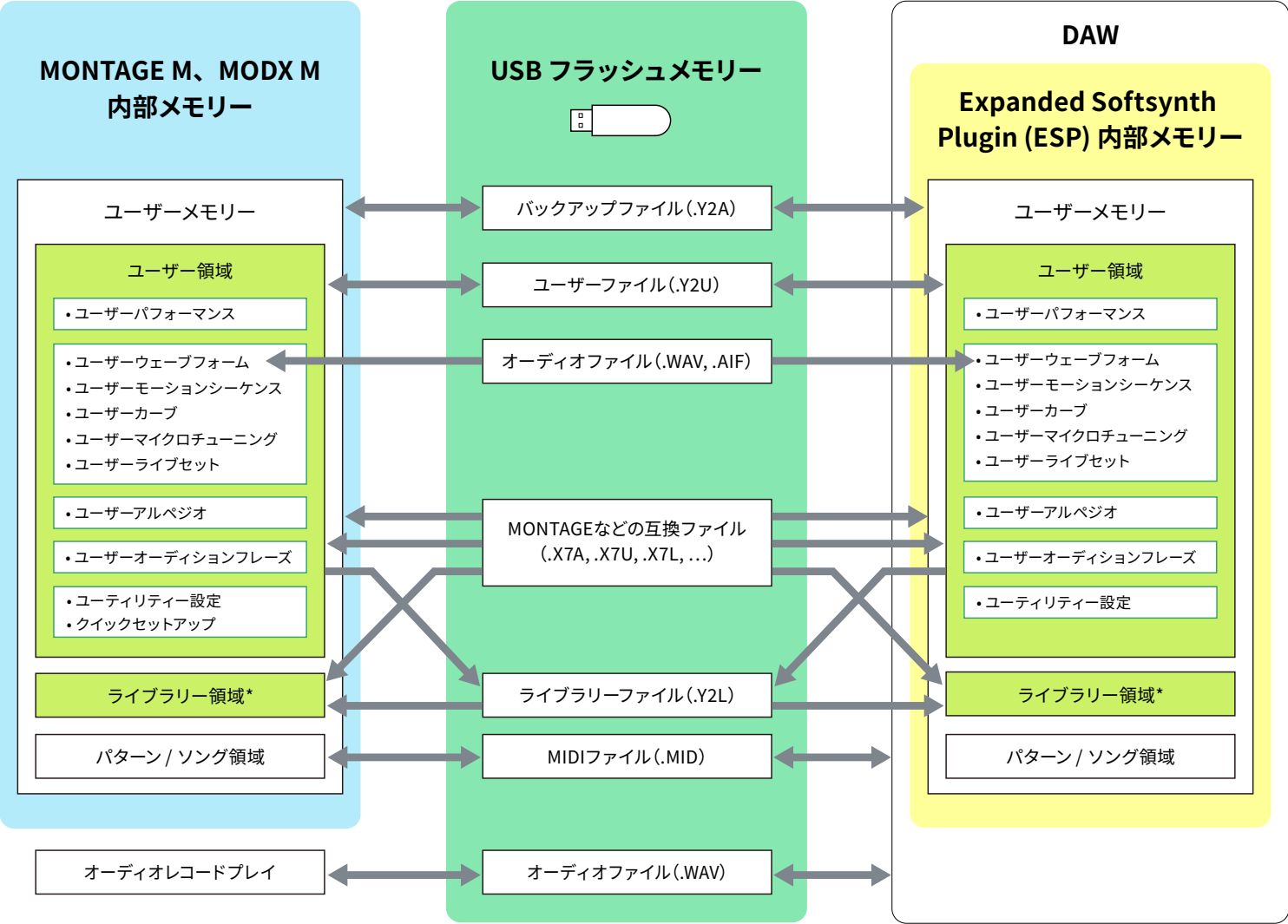
コンピューターの買い替えなどでESPを設定しなおす場合には、以下のURLをご参照ください。

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

ESP内部メモリーとMONTAGE MおよびMODX M内部メモリーとのデータの流れ



USBフラッシュメモリーのセーブとロードの流れ



*ユーザー領域と同じ（ただし、ユーティリティ設定とクイックセットアップは除く）