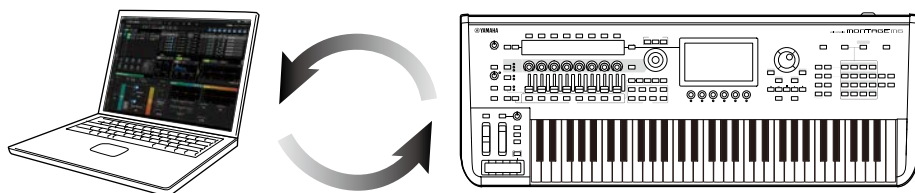


Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M Manual V3.0

O que é o *Expanded Softsynth Plugin (ESP)*?

O *Expanded Softsynth Plugin (ESP)* for MONTAGE M é um sintetizador de software que possui o mesmo mecanismo de som do hardware MONTAGE M.

Como este plugin de software funciona em sincronia com o hardware MONTAGE M, os mesmos sons do MONTAGE M podem ser integrados perfeitamente em sua produção musical (onde o software é mais conveniente para um DAW) e em sua apresentação ao vivo (onde o instrumento real é usado no palco). Você pode usar os mesmos sons do MONTAGE M de acordo com suas preferências pessoais e aplicações específicas.



Conteúdo

AVISO	2
Informações.....	2
Notação neste documento	2
Pré-requisitos	3
Fluxo de dados.....	4
Controles e funções	5
Operações básicas da ESP	16
Solução de problemas	19
Apêndice.....	20

AVISO

Para evitar a possibilidade de mau funcionamento/danos ao produto, danos aos dados ou a outra propriedade, siga aos avisos abaixo.

■ Salvar dados

Lembre-se de que, quando as configurações são carregadas, todas as configurações existentes no instrumento serão substituídas e perdidas. Você pode salvar as configurações no ESP, no hardware MONTAGE M ou em um arquivo de projeto no seu software DAW. Para evitar uma perda inesperada de dados, recomendamos salvar backups em um dispositivo de armazenamento separado.

Informações

■ Sobre direitos autorais

Os direitos autorais do "conteúdo" *1 instalado neste produto pertencem à Yamaha Corporation ou a seu detentor dos direitos autorais. Exceto conforme permitido por leis de direitos autorais e outras leis relevantes, como cópia para uso pessoal, é proibido "reproduzir ou divulgar" *2 sem permissão do detentor dos direitos autorais. Ao usar o conteúdo, consulte um especialista em direitos autorais. Se você criar músicas ou apresentar o conteúdo por meio do uso do produto original e gravar e distribuí-lo, a permissão da Yamaha Corporation não será necessária, independentemente de o método de distribuição ser pago ou gratuito.

*1: A palavra "conteúdo" inclui um programa de computador, dados de áudio, dados de Style (Ritmos) de acompanhamento, dados MIDI, dados de forma de onda, dados de gravação de Voice (Som), partitura, dados de partitura etc.

*2: A expressão "reproduzi-lo ou divulgá-lo" inclui retirar o conteúdo deste produto ou gravar e distribuí-lo sem alterações de maneira semelhante.

A cópia de dados musicais disponíveis no mercado, inclusive, sem limitar-se a, dados MIDI e/ou dados de áudio, é estritamente proibida, exceto para uso pessoal.

■ Proteção de direitos autorais

- Não use este produto com nenhuma finalidade que possa violar os direitos de terceiros, incluindo direitos autorais, conforme estabelecido por lei em cada país ou região.
- A Yamaha não se responsabiliza por quaisquer violação em direitos de terceiros que possam ocorrer como resultado do uso deste produto.

■ Sobre este manual

- As ilustrações e as capturas de tela mostradas neste manual têm apenas fins instrucionais.
- A menos que indicado o contrário, as ilustrações e telas mostradas neste manual são baseadas no MONTAGE M6 (em inglês).
- Windows é uma marca comercial registrada da Microsoft® Corporation nos Estados Unidos e em outros países.
- macOS é uma marca comercial da Apple Inc., registrada nos Estados Unidos e em outros países.
- Os nomes de empresas e produtos neste manual são marcas comerciais ou registradas de suas respectivas empresas.
- O software pode ser revisado e atualizado sem aviso prévio.

A Yamaha não pode ser responsabilizada por danos causados pelo uso indevido ou por modificações efetuadas no produto nem pela perda ou destruição de dados.

Notação neste documento

Nome do modelo

Neste documento, MONTAGE M6, MONTAGE M7 e MONTAGE M8x são coletivamente chamados de "MONTAGE M".

Outros

Indicação	Descrição
AVISO	Indica que pode ocorrer mau funcionamento, falha ou perda de dados.
OBSERVAÇÃO	Fornece explicações adicionais sobre a funcionalidade.

Os termos entre colchetes [] indicam nomes impressos nos painéis do hardware MONTAGE M, enquanto os termos entre colchetes angulares < > indicam as teclas do teclado do computador.

Pré-requisitos

Este manual pressupõe que o leitor esteja suficientemente familiarizado com as operações básicas do Windows ou macOS.

Caso contrário, consulte os documentos incluídos no Windows ou macOS para obter mais informações.

Outros pré-requisitos para usar o ESP estão listados abaixo.

Uso de um computador que atenda aos requisitos do ESP

Para obter detalhes, acesse a página de boas-vindas no folheto *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information*, incluído com o hardware MONTAGE M.

Para obter informações sobre como usar o DAW, consulte o manual que acompanha o software que você possui.

Instalação e ativação adequadas do ESP

Para obter detalhes, acesse a página de boas-vindas no folheto *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information*, incluído com o hardware MONTAGE M.

Atualização do firmware no hardware MONTAGE M

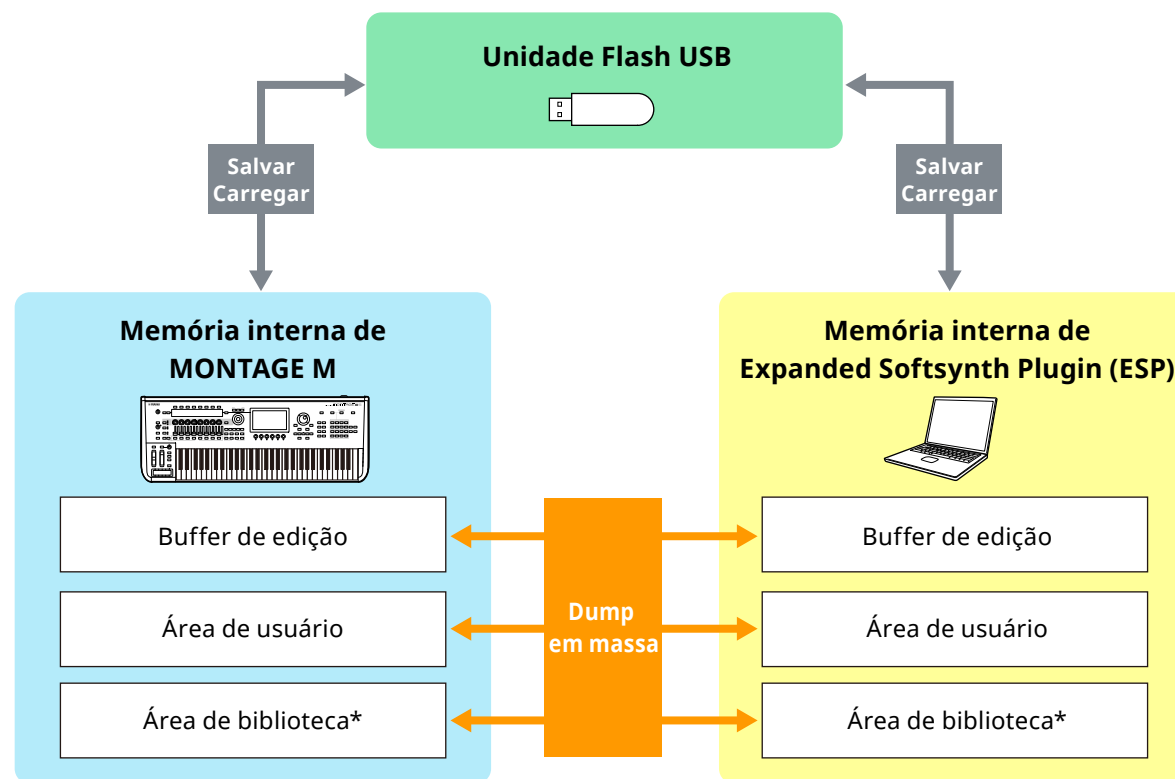
O firmware que é compatível com o ESP é necessário. Para obter mais informações sobre o firmware, acesse a página de boas-vindas no folheto *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* incluído com o hardware MONTAGE M.

Conexão adequada do cabo e configurações *Utility* no hardware MONTAGE M

Para obter mais informações, consulte o Guia rápido e o Manual de operação do hardware MONTAGE M.

Fluxo de dados

Você pode enviar e receber dados entre o ESP e o hardware MONTAGE M, bem como salvar e carregar dados usando uma unidade Flash USB.



* Igual à área User (com exceção das *Utility* configurações e *Quick Setup*).

OBSERVAÇÃO

Para obter mais informações sobre o fluxo de dados, consulte "Apêndice" (página 20).

AVISO

Se você tentar acessar o ESP de vários DAWs ao mesmo tempo, os dados do usuário, como User Waveform e User Performance salvos em seu computador, poderão ser corrompidos.

Controles e funções

Elementos da tela

A tela contém uma barra de navegação (A) **Edit** e um painel (B).



Barra de navegação (A)



1 Favoritos

Clique para ativar e desativar o Sinalizador de favoritos.
Um ícone de estrela laranja (★) será mostrado quando o sinalizador de favoritos estiver definido como a apresentação atual.

2 Nome da apresentação

Mostra o nome da Apresentação atual.
Clicar no nome da apresentação acessa a tela *Performance Category Search*.
Você pode renomear o nome da apresentação clicando com o botão direito do mouse no nome e selecionando *Rename*.

3 Performance INC/DEC (botão)

Incrementa ou diminui a seleção da apresentação.

4 Performance Category Search (botão)

A tela *Performance Category Search* é exibida.
Você pode usar a função *Category Search* para encontrar a apresentação desejada.
Adicione um sinalizador de favoritos (★) à apresentação.

5 Store (botão)

A tela *Store* é exibida.
A Apresentação do usuário pode ser salva dentro do ESP.

6 Load/Save (botão)

Load

A tela *Load* é exibida.
Os arquivos a seguir podem ser carregados no ESP a partir do computador ou de uma unidade flash USB.

- Arquivo de biblioteca (.Y2L)
- Arquivo de usuário (.Y2U)
- Arquivo de backup (.Y2A)
- Formatos de arquivo usados para modelos mais antigos
 - 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)

OBSERVAÇÃO

Se você quiser carregar uma apresentação individual de um arquivo de biblioteca ou arquivo de usuário, clique com o botão direito do mouse no arquivo de biblioteca ou no arquivo de usuário e selecione *Load Performance*.

Save

A tela *Save* é exibida.
Os arquivos a seguir no ESP podem ser salvos em um computador ou unidade Flash USB.

- Arquivo de biblioteca (.Y2L)
- Arquivo de usuário (.Y2U)
- Arquivo de backup (.Y2A)



7 Data Transfer (botão)

A tela *Data Transfer* é exibida.

Isso permite que você envie e receba dados entre o ESP e o hardware MONTAGE M.

Edit Buffer

Para enviar e receber dados do Buffer de edição.

User (Usuário)

Para enviar e receber dados armazenados na Área do usuário.

Library

Para enviar e receber biblioteca individual.

Backup

Para enviar e receber dados de backup.

8 Live Set Edit (botão)

A tela *Live Set Edit* é exibida.

Isso permite que você edite, envie e receba User Live Sets.

Antes de enviar e receber, use a função *Backup* na tela *Data Transfer* para sincronizar todos os dados entre o ESP e o hardware MONTAGE M.

Live Set Register (botão)

O *Live Set Register* botão aparece quando a tela *Performance Category Search* está aberta.

Ao clicar no ícone, a tela *Live Set Register* é exibida e você pode registrar apresentações nos slots Live Set.

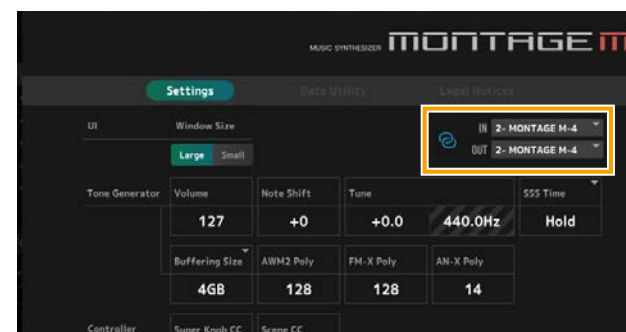
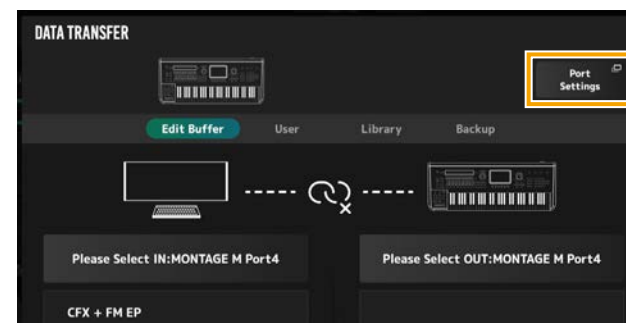
9 Import (botão)

A tela *Song/Pattern Import* é exibida.

Isso permite selecionar uma música ou um padrão desejado para importação.

Port Settings

Nas telas *Data Transfer*, *Live Set Edit* e *Song/Pattern Import*, é necessário definir *MONTAGE M Port 4* como IN e OUT antes de transferir dados.



No ambiente Windows:

Desmarque "MONTAGE M Port 4" nas configurações da porta de entrada na configuração da porta MIDI da DAW.

Para obter detalhes, consulte o manual da sua DAW.



10 Utility (botão)

A tela *Utility* é exibida.

Settings

Você pode alterar o tamanho da tela ou o número de polifonia máxima.

UI Window Size

Você pode alterar o tamanho da tela no ESP

Configurações: modo *Large* (padrão) 1440 × 870, modo *Small* 1000 × 604

Buffering Size

Para melhorar a velocidade de geração de som, o ESP pode usar buffer para carregar formas de onda.

Quando esse parâmetro é definido como 0, todas as formas de onda serão apagadas sempre que você alterar a apresentação.

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

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

Permite definir o valor de polifonia máxima para AWM2, FM-X e AN-X.

	Polifonia Máxima
AWM2	128 (formas de onda estéreo e monofônica)
FM-X	128
AN-X	16

Para obter mais informações sobre outros parâmetros, consulte o Manual de operação do MONTAGE M.

Data Utility

Gerencie arquivos e dados na Memória do usuário.

Selecione o conteúdo de uma pasta e clique com o botão direito para selecionar *Rename*, *Delete*, *Overwrite* ou *Import*.

OBSERVAÇÃO

Clique no botão *Optimize* () ao lado da pasta *Waveform* para otimizar a área de armazenamento *User Waveform*.

Legal Notices

Mostra conteúdo como direitos autorais.

11 Botão Tempo

O tempo definido no DAW ou na apresentação é exibido.

Ao clicar na indicação "DAW" ou "Perf", você pode selecionar o ESP para seguir o tempo definido no DAW ou na apresentação.

Quando "Perf" for selecionado, você poderá clicar duas vezes no valor para alterar o tempo.

12 Osciloscópio

Você pode verificar a forma de onda que está sendo reproduzida.

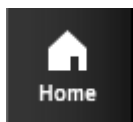
Clique no ícone para aumentar a exibição.

Painel de edição (B)

Ao clicar na guia Menu mostrada no lado esquerdo do painel *Edit*, você pode alternar entre as telas *Home*, *Super Knob*, *Knob Auto*, *Scene* e *Smart Morph*. A tela *Home* é exibida durante a inicialização.



Guia Menu

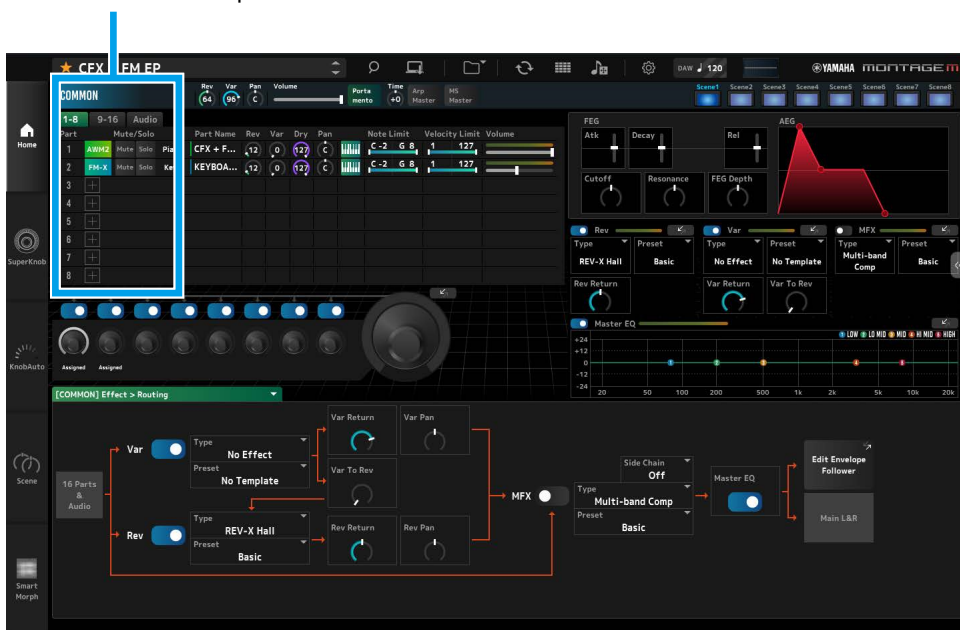


Home

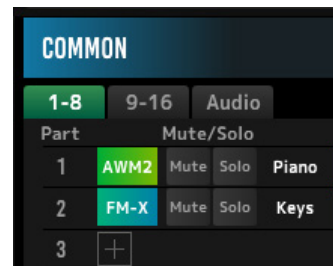
Clique para exibir a tela *Home*.

Na tela *Home*, você pode alternar entre as telas de edição selecionando uma parte no canto superior esquerdo da tela.

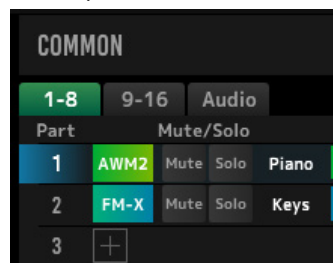
Selecionar uma parte



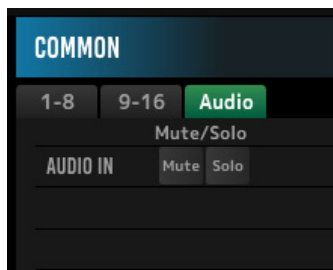
- Selecione a tela *COMMON* → *Common Edit*



- Selecione Número de parte → tela *Part Edit* para a parte selecionada (Exemplo: Parte 1)



- Selecione a tela *Audio* → *Audio*



OBSERVAÇÃO

Para usar AUDIO IN, é necessário criar uma faixa de áudio na DAW e conectar a saída ao ESP. Consulte o manual de instruções da DAW para obter detalhes.

A seção superior (a) da tela *Home* é chamada **Quick Edit** e a seção inferior (b) é chamada **Detail Edit**.

Região do Mixer

Região da barra comum

a

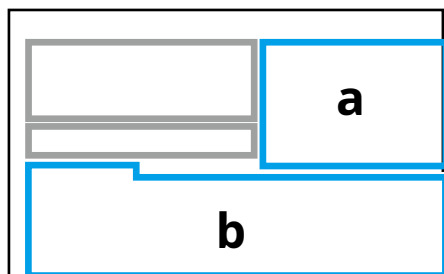


Região do Super Knob

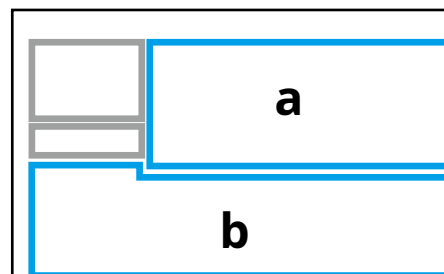
b

Outros exemplos de quando a tela inicial é exibida

Quando COMMON é selecionado



Quando uma parte é selecionada



Quick Edit (a)

Clicar na guia *Quick Edit* (◀) à direita da tela abre um menu para alternar a tela dos parâmetros correspondentes.

- *TG e Efeito*: Tela de configuração de sons e efeitos
- *Arpeggio*: *Arpeggio* tela de configuração
- *Motion Seq*: *Motion Sequence* tela de configuração

Detail Edit (b)

A lista suspensa na parte superior de *Detail Edit* permite selecionar o item desejado para edição.

A partir dos itens listados na caixa *Hardware*, você pode abrir a tela de edição dos parâmetros que afetam apenas o hardware MONTAGE M.

Os parâmetros disponíveis variam dependendo da parte selecionada. Consulte o Manual de operação do MONTAGE M para obter detalhes de parâmetros.

OBSERVAÇÃO

Alguns parâmetros mostrados em *Quick Edit* ou *Detail Edit* têm um botão de salto.

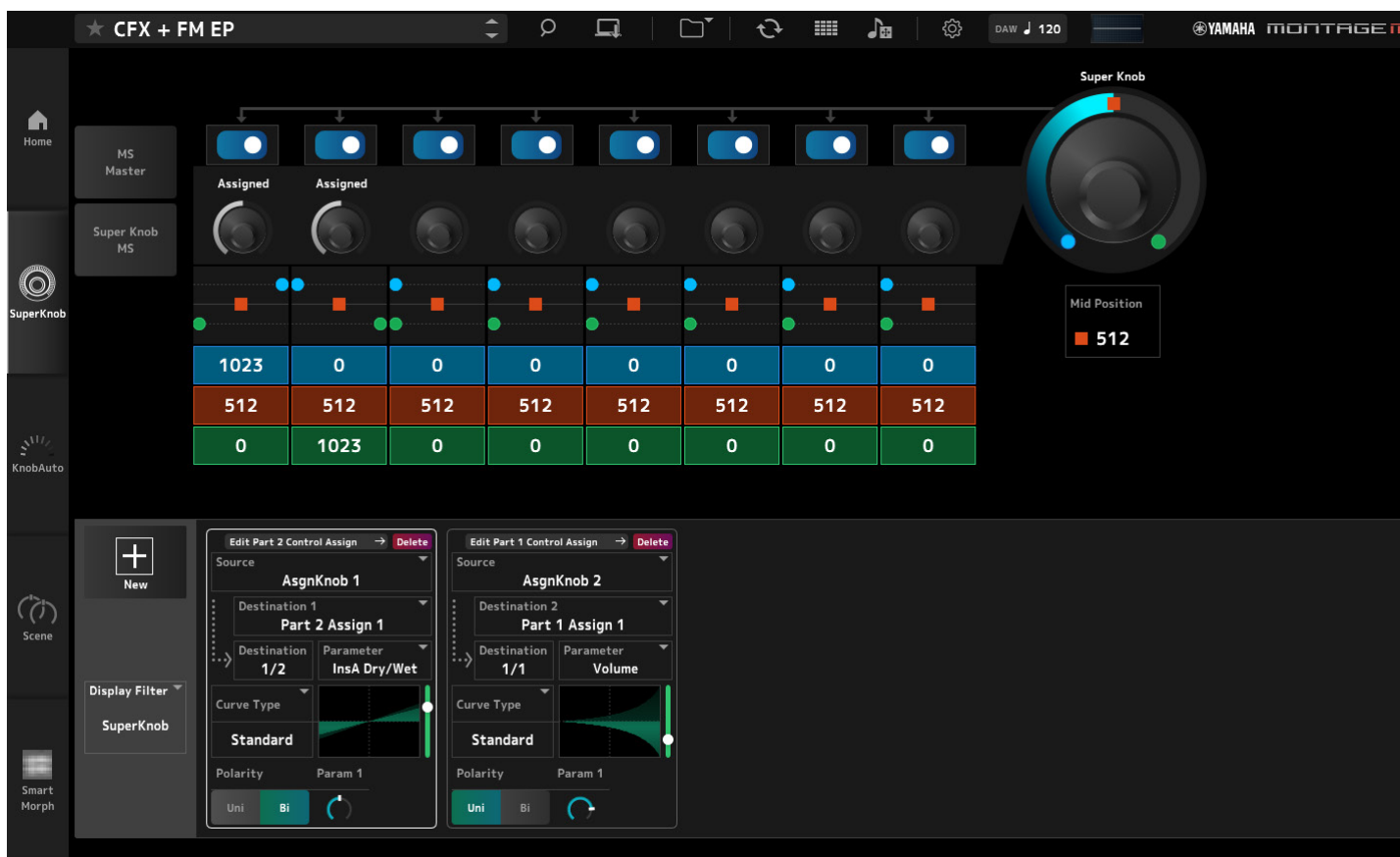
Quando você clica em um botão de salto (↶) em *Quick Edit*, os detalhes do parâmetro correspondente serão mostrados em *Detail Edit*.

Quando você clica em um botão de salto (↷) em *Detail Edit*, os detalhes do parâmetro correspondente serão mostrados, sobrepondo a parte superior de *Quick Edit*.

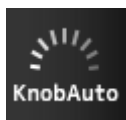


Super Knob

Clique para exibir a *Super Knob* tela.



Na tela *Super Knob*, você pode definir os valores para controlar o Super Knob. Consulte o Manual de operação do MONTAGE M para obter detalhes de parâmetros.

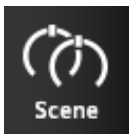


Knob Auto

Clique para exibir a *Knob Auto* tela.



Na tela *Knob Auto*, você pode definir o Sequenciador de movimentos do Super Knob (*Super Knob Motion Sequencer*). Consulte o Manual de operação do MONTAGE M para obter detalhes de parâmetros.



Scene

Clique para exibir a Scene tela.

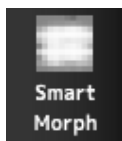
The screenshot displays the Yamaha Montage M Scene screen. The top bar shows the project name "CFX + FM EP" and the Yamaha Montage M logo. The main area is a grid of 8 scenes (Scene 1 to Scene 8). The left sidebar contains icons for Home, SuperKnob, KnobAuto, Scene, and Smart Morph. The right sidebar contains 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	Swing	+0	+0						+0
KBD CTRL	Unit	100%	100%						100%
NOTE LIMIT	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								
	Note Limit	C -2 G 8	C -2 G 8						
	Note Shift	+0	+0						

On the right side, there are several control panels:

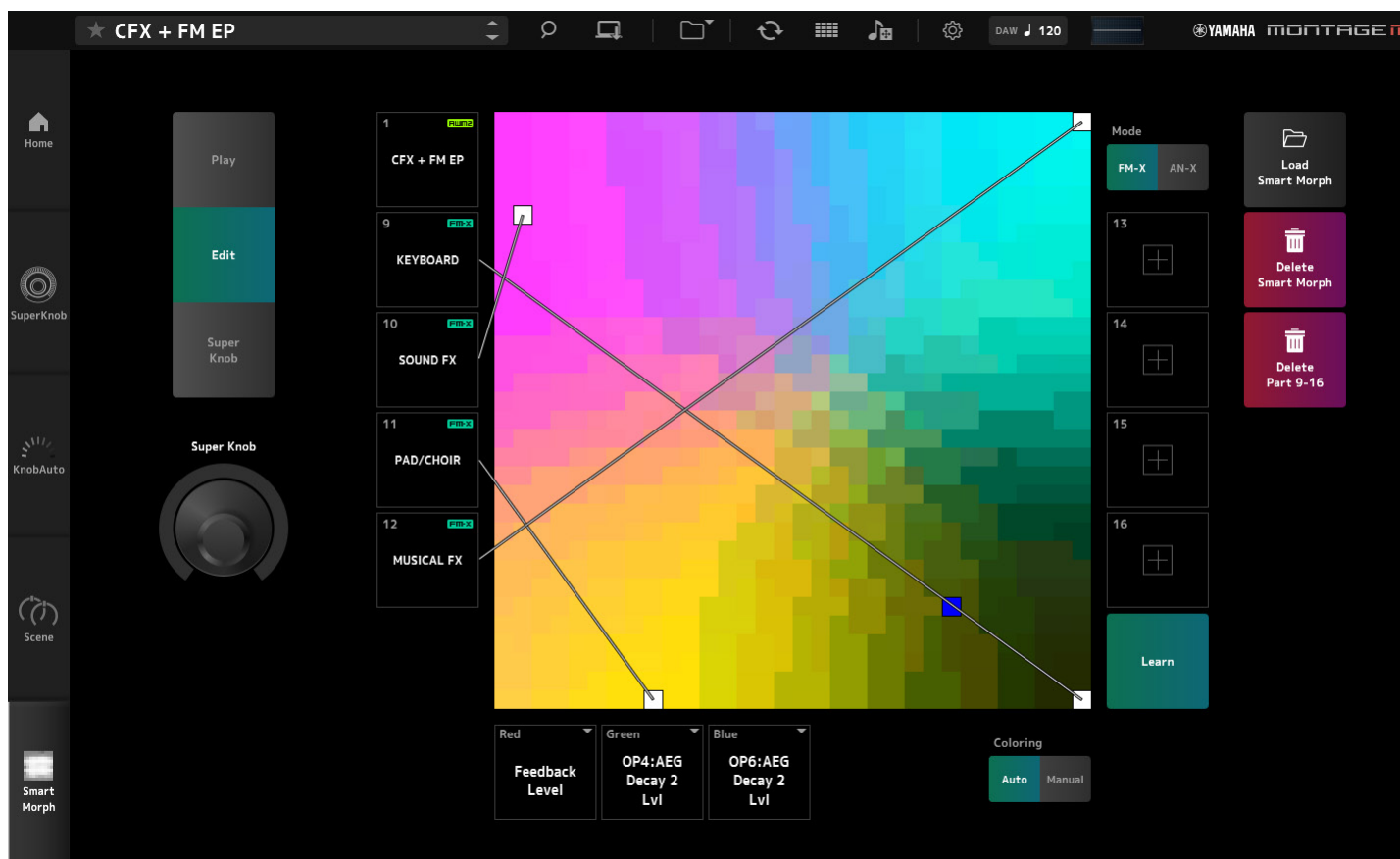
- SUPER KNOB**: A large circular knob with a blue glow and a value of 0.
- SUPER KNOB LINK**: A grid of 8 buttons (1-8) with blue indicators.
- ARP**: A section with a toggle for "Arp Master" and an "Arp Select" dropdown menu.
- MOTION SEQ**: A section with a toggle for "Motion Seq Master" and a "Motion Seq Select" dropdown menu.

Na tela *Scene*, você pode registrar as configurações do Tipo de arpejo, Tipo de sequência de movimentos e Parâmetros de parte em cada um dos botões *Scene*. Consulte o Manual de operação do MONTAGE M para obter detalhes de parâmetros.



Smart Morph

Clique para exibir a *Smart Morph* tela.



Na tela *Smart Morph*, você pode editar as configurações de Smart Morph.
Consulte o Manual de operação do MONTAGE M para obter detalhes de parâmetros.

Operações básicas da ESP

Esta seção explica as operações básicas do ESP.

Usando a função *Category Search* para selecionar conteúdo

Quando desejar selecionar uma apresentação, pressione o botão *Performance Category Search* na barra de navegação para abrir a tela *Performance Category Search*. Como alternativa, você pode usar os botões *Performance INC/DEC* para selecionar uma Apresentação por vez.

Para selecionar outra parte para substituição, clique no nome da parte no painel *Edit* para abrir a tela *Part Category Search*.

Para selecionar uma parte para adição, clique no botão  da parte vazia para abrir a tela *Performance Merge*.

Para selecionar um arpejo, primeiro selecione uma parte e depois selecione *Arpeggio* no menu *Quick Edit* à direita da tela *Home*. Clique *Name* para abrir a *Arpeggio Category Search* tela.

Para selecionar uma forma de onda, primeiro selecione uma parte e depois selecione *TG and Effect* no menu *Quick Edit* à direita da tela *Home*. Clique *Waveform Name* para abrir a *Waveform Category Search* tela.

Exclusão de uma Parte

Clique com o botão direito do mouse no número da parte ou no nome da parte e selecione *Delete*.

Editando os nomes das apresentações, das partes e dos botões giratórios atribuíveis

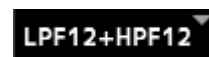
Você pode editar os nomes das apresentações, partes e botões giratórios atribuíveis mostrados na tela.

Para editar o Nome da apresentação, clique com o botão direito do mouse no Nome da apresentação para selecionar a opção *Rename* para inserir um novo nome. Para editar o Nome da parte, selecione a Parte e clique com o botão direito do mouse no Nome da parte para selecionar a opção *Rename* para inserir um novo nome.

Para editar os nomes dos botões giratórios atribuíveis, clique duas vezes no nome abaixo do botão giratório e insira um novo nome na caixa.

Ao terminar de inserir, você pode pressionar <Enter> (ou <return> para macOS) ou mover o cursor clicando fora da caixa para confirmar a edição.

Seleção de um valor na lista



Clique na caixa de parâmetros e selecione um valor da lista.

Clique em um valor ou mova o cursor até o valor e pressione <Enter> (ou <return> para macOS) para confirmar a seleção.

Uso de um botão giratório para alterar o valor



Com os botões giratórios mostrados aqui, arraste o mouse para cima e para baixo ou para a esquerda e para a direita, ou role a roda do mouse para alterar o valor do parâmetro.

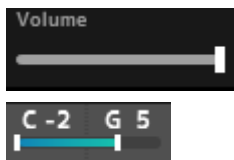
Arrastar o mouse enquanto mantém pressionado <Shift> ativa um modo de alta precisão que permite alterar o valor em incrementos menores.

Como alternativa, clique duas vezes no botão giratório e insira um valor na caixa.

No Windows, você pode redefinir o valor para o padrão clicando no botão giratório enquanto mantém <Ctrl> pressionado.

No macOS, você pode redefinir o valor para o padrão clicando no botão giratório enquanto mantém <Command> pressionado.

Alteração do valor usando os controles deslizantes



Com os controles deslizantes mostrados aqui, arraste o quadrado branco ou role a roda do mouse para alterar o valor do parâmetro.

Arrastar o mouse enquanto mantém pressionado <Shift> ativa um modo de alta precisão que permite alterar o valor em incrementos menores.

Como alternativa, clique duas vezes no controle deslizante e insira um valor na caixa.

No Windows, você pode redefinir o valor para o padrão clicando no controle deslizante enquanto mantém <Ctrl> pressionado.

No macOS, você pode redefinir o valor para o padrão clicando no controle deslizante giratório enquanto mantém <Command> pressionado.

Alteração do valor do gráfico



Você pode arrastar o ponto (O) no gráfico para editar o valor do parâmetro. A janela pop-up no ponto mostra o valor do parâmetro.

Copiar as configurações

Trocar as configurações

Ao clicar com o botão direito do mouse no elemento editado, tecla de bateria, operador, oscilador, arpejo, pista do sequenciador de movimentos, banco do Live Set ou slot do Live Set e depois selecionar “*Copy/Exchange*” no menu, a tela *Copy/Exchange* é exibida.

Selecione *Copy* or *Exchange* e seu destino e depois clique no botão na parte inferior da tela para copiar ou trocar as configurações.

Salvamento das configurações

Use as operações listadas a seguir para salvar as configurações editadas em ESP.

- Salve as configurações em ESP usando a *Store* função.
- Salve as configurações como um arquivo usando a *Save* função.
- Envie as configurações para o hardware MONTAGE M usando a função *Data Transfer* e armazene as configurações no hardware MONTAGE M.
- Salve as configurações em um arquivo de projeto na DAW (somente para salvar os dados no buffer de edição).

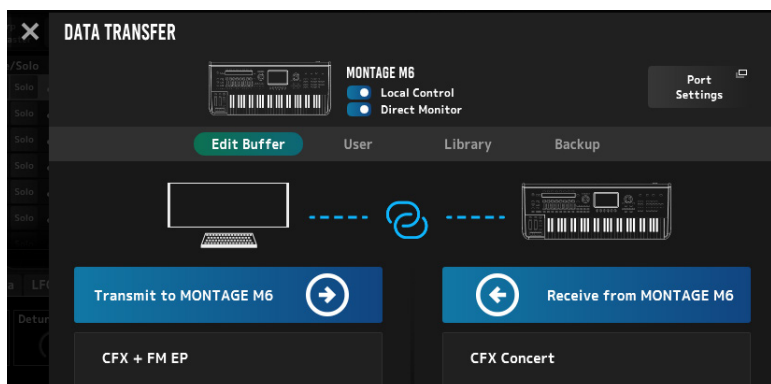
Transferência das configurações editadas do ESP para o hardware MONTAGE M

Transferência das configurações editadas do hardware MONTAGE M para o ESP

Para transferir as configurações editadas no ESP para o hardware MONTAGE M, use o botão *Data Transfer* (🔄) na barra de navegação para abrir a tela *Data Transfer*.

Para enviar uma apresentação, selecione a apresentação desejada na lista de apresentações usando a função *Category Search* e depois selecione *Edit Buffer* e clique no ícone de seta para enviá-lo ao hardware MONTAGE M. Quando a transferência do buffer de edição estiver concluída, pressione o botão [STORE] no hardware MONTAGE M para armazenar as configurações.

Para transferir as configurações editadas no hardware MONTAGE M para o ESP, use o botão *Data Transfer* (🔄) na barra de navegação para abrir a tela *Data Transfer*. Selecione a apresentação que deseja usar no hardware MONTAGE M e clique no ícone de seta no ESP para enviar ao ESP.



AVISO

- A configuração que você está editando no hardware MONTAGE M será substituída e perdida se os dados forem enviados do ESP antes que a configuração editada seja armazenada no hardware MONTAGE M. Você deve primeiro armazenar as configurações, se necessário.
- Observe que as seguintes operações causarão a perda das configurações editadas.
 - Sair do ESP durante a transmissão e a recepção de dados.
 - Desligar o hardware MONTAGE M enquanto os dados estiverem sendo enviados ou recebidos.
 - Desligar o hardware MONTAGE M sem armazenar os dados no hardware MONTAGE M após os dados do buffer de edição terem sido recebidos do ESP.

Usando a função *MIDI Learn*

A função *MIDI Learn* permite que você controle os parâmetros usando as mensagens de alteração de controle, curva de afinação e após toque. Clique com o botão direito em um controlador no ESP e selecione *Learn* para abrir a tela *MIDI Learn*.

Enquanto a tela *MIDI Learn* estiver aberta, mova um botão ou um controle deslizante no hardware MONTAGE M para vincular a alteração de controle, a curva de afinação ou o após toque do botão ou controle deslizante especificado com o parâmetro correspondente. Até 128 parâmetros podem ser registrados com essa função.

Solução de problemas

Sem som? Som errado? Quando ocorrer um problema como esse, primeiro verifique a conexão entre o hardware do MONTAGE M e o computador e depois verifique o seguinte.

O som está cortado ou contém ruído

Você está tentando tocar muitas notas de uma vez no computador?

Na barra de navegação, abra a tela usando o botão *Utility* () → *Settings* e ajuste a polifonia máxima para AWM2, FM-X e AN-X.

O buffer de áudio é muito pequeno?

Consulte o manual da sua DAW.

As condições de operação são adequadas?

Verifique as condições de operação. Acesse a página de boas-vindas do MONTAGE M para obter as informações mais recentes.

Uma mensagem “No License Found” (Nenhuma licença encontrada) aparece ao iniciar o ESP

O ESP está ativado?

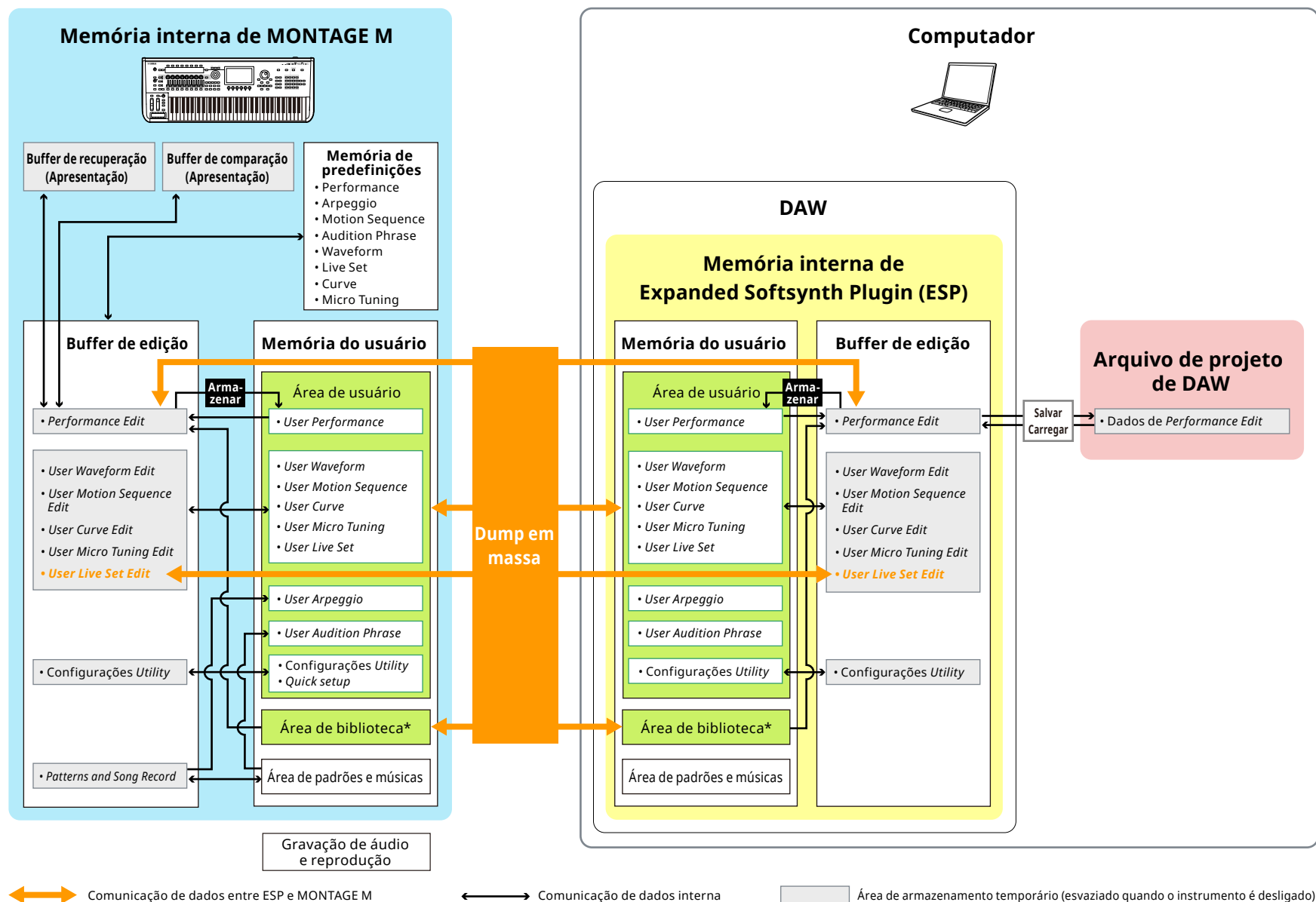
Inicie o *Steinberg Activation Manager* e clique no botão de ativação do *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M* mostrado na lista.

Quando você precisar configurar o ESP novamente após substituir seu computador por um novo, consulte as informações no seguinte URL.

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

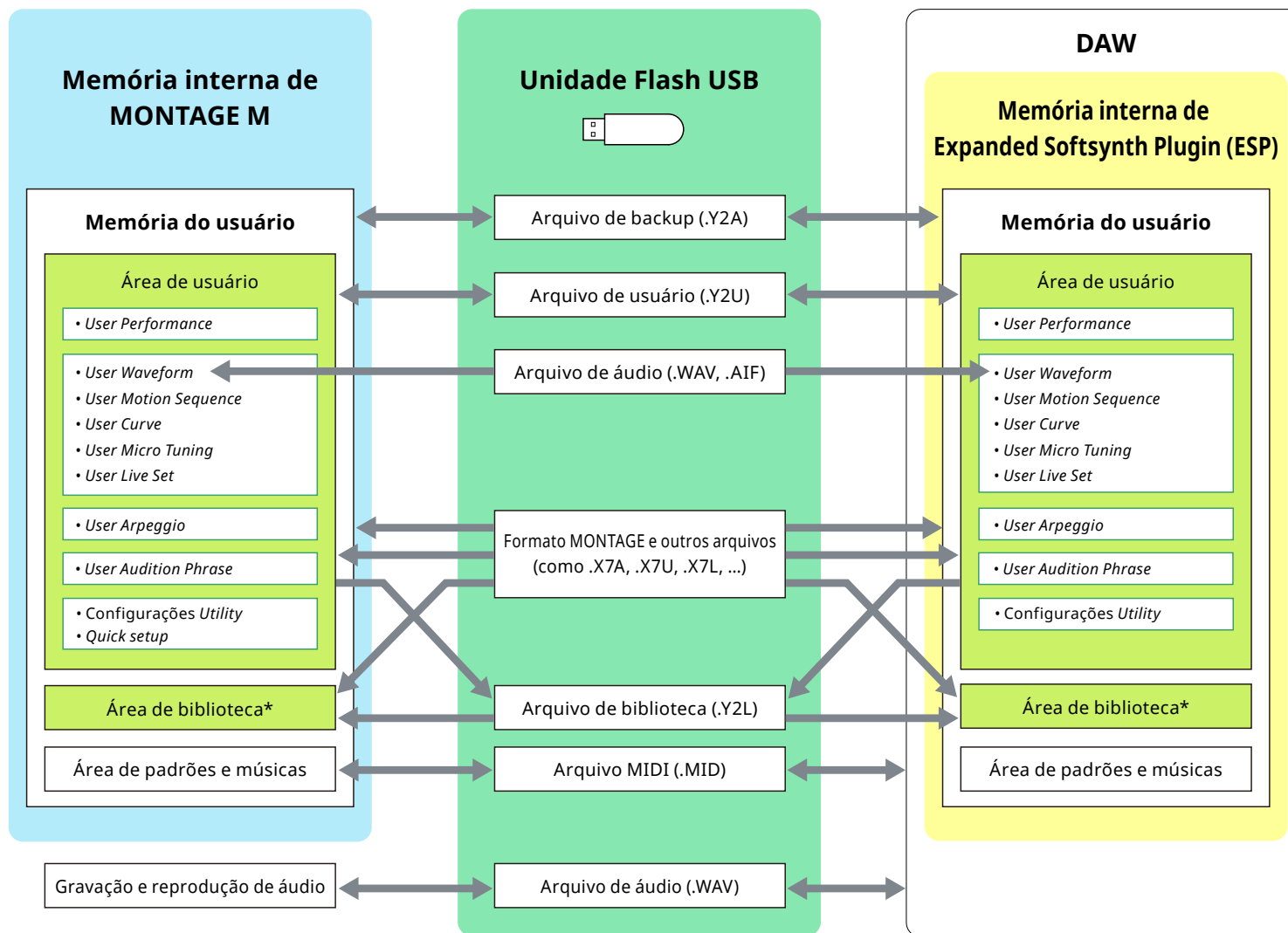
Apêndice

Fluxo de dados entre a memória interna do ESP e a memória interna do hardware MONTAGE M



*Mesmo que Área de usuário (excluindo as configurações Utility e Quick Setup).

Fluxo carregado e salvo na unidade Flash USB



*Mesmo que Área de usuário (excluindo as configurações *Utility* e *Quick Setup*).