



Zusatzanleitung

Inhalt

Neue Funktionen der Version 3.50 des MONTAGE	3	Neue Funktionen des MONTAGE Version 2.00	75
Zusätzliche neue Performances.....	4	Zusätzliche neue Performances.....	76
Neue Smart-Morph-Funktion.....	5	Common/Audio Edit (Common/Audio)	77
Zusätzliche Pattern-Funktionen	13	Part-Bearbeitung (Edit)	79
Verbesserungen des Bedienkonzepts für Patterns.....	17	Utility	80
Importieren von MODX-Dateien.....	19	Envelope Follower.....	85
Verbesserte Steuerbarkeit	20	Dialog für die Control Assign (Controller-Zuweisung).....	86
Sonstiges	22		
Neue Funktionen des MONTAGE Version 3.00.....	23	Neue Funktionen des MONTAGE Version 1.60	87
Zusätzliche neue Effekttypen	24	Zusätzliche neue Effekttypen	88
Zusätzliche neue Performances.....	25	Zusätzliche neue Performances.....	89
Neue Pattern-Sequencer-Funktion	26	Motion Control.....	90
Neue Rhythm-Pattern-Funktion	49	Common/Audio Edit (Common/Audio)	91
Live Set	52	Part Edit (Edit) (Part-Bearbeitung (Edit)).....	93
Scene	54		
Edit.....	56	Neue Funktionen des MONTAGE Version 1.50	94
Utility (Dienstprogramme)	58	Zusätzliche neue Effekttypen	95
Empfang von MIDI-Daten mit USB TO DEVICE	62	Zusätzliche neue Performances.....	97
Verbesserungen am Bedienkonzept.....	63	Category Search	98
Sequencer Block (Sequencer-Block)	64	Performance Play (Home).....	100
		Motion Control.....	104
		Utility	105
		Edit.....	112
Neue Funktionen der Version 2.50 des MONTAGE	65	Neue Funktionen des MONTAGE Version 1.20	113
Zusätzliche neue Performances.....	66	Motion Control.....	114
DAW-Fernsteuerungsfunktion.....	67	Play/Rec (Wiedergabe/Aufnahme).....	115
Play/Rec (Wiedergabe/Aufnahme).....	70	Category Search (Kategoriesuche).....	117
Part Edit (Part-Bearbeitung) (Edit)	71	Utility	118
Utility	72	Common/Audio Edit (Common/Audio)	120
Control Assign-Dialog (Controller-Zuweisung)...	73	Part Edit (Edit) (Part-Bearbeitung (Edit)).....	122
Panel-Lock-Funktion (Bedienungssperre).....	74		

Neue Funktionen des MONTAGE

Version 1.10	124
New Performances (Neue Performances)	125
Performance Play (Home).....	125
Category Search	126
Utility	128
Part Edit (Edit) (Part-Bearbeitung (Edit)).....	131
Live Set Edit (Live-Set-Bearbeitung).....	132
Live Set	133

Neue Funktionen der Version 3.50 des MONTAGE

Yamaha hat die Firmware des MONTAGE aktualisiert und die folgenden neuen Funktionen hinzugefügt. Diese Zusatzanleitung enthält Ergänzungen und Änderungen gegenüber dem Ihrem Instrument beiliegenden Referenzhandbuch.

- Es wurden neue Performances hinzugefügt.
- Es wurde eine Smart-Morph-Funktion hinzugefügt.
- Es wurden neue Funktionen für den Pattern Sequencer hinzugefügt.
- Es können jetzt MODX-Dateien importiert werden.
- Steuerbarkeit und Spielbarkeit wurden verbessert.

Zusätzliche neue Performances

Der MONTAGE bietet 32 neue Performances.

Informationen über die hinzugefügten Performances finden Sie in der Datenliste.

Neue Smart-Morph-Funktion

Die Smart-Morph-Funktion verwendet das maschinelle Lernen zum Morphen von FM-X-Sounds. Der MONTAGE erlernt die den Parts 9 bis 16 zugewiesenen Sounds durch ausgeklügelte Logik und zeichnet jeden Sound als Punkt auf der Karte auf. Der Abstand zwischen den Punkten zeigt die Ähnlichkeit der Sounds an. Diese Funktion erzeugt automatisch interpolierte FM X-Sounds, um die Lücken auf der Karte zu füllen.

Tippen Sie auf eine Position auf der Karte, um den Sound dem Part Nr. 1 zuzuweisen. Wenn Sie auf diese Weise die gewünschten Punkte auswählen und die Ergebnisse speichern möchten, können Sie dies als leistungsstarkes Werkzeug zum Erstellen neuer FM X-Sounds verwenden. Sie können auch Punkte auf der Karte ziehen oder das Verhalten bei Änderungen zwischen zwei beliebigen Punkten dem Super Knob zuweisen – so erhalten Sie eine ungeahnte Echtzeitsteuerung und können den FM X-Effekt während Ihres Spielens ausdrucksvoll morphen.

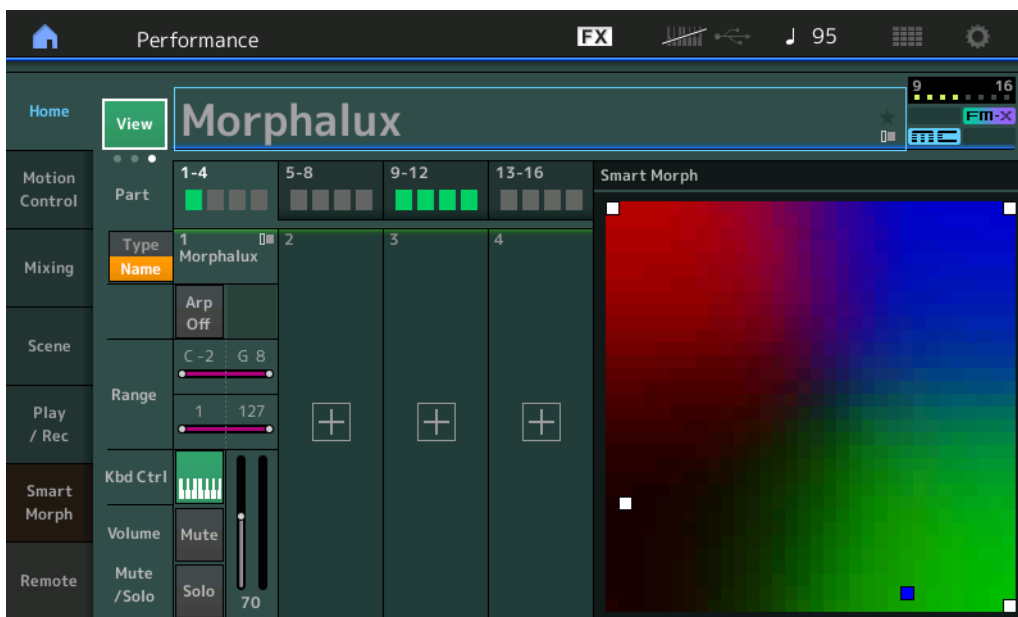
Home

Bedienung [PERFORMANCE] → [Home]



View


Mit diesem Schalter können Sie zwischen drei Displays umschalten: Dem Standard-Home-Display mit acht Parts, dem Display mit vier Parts und verschiedenen Daten und einem Display mit vier Parts und der Smart Morph Map.




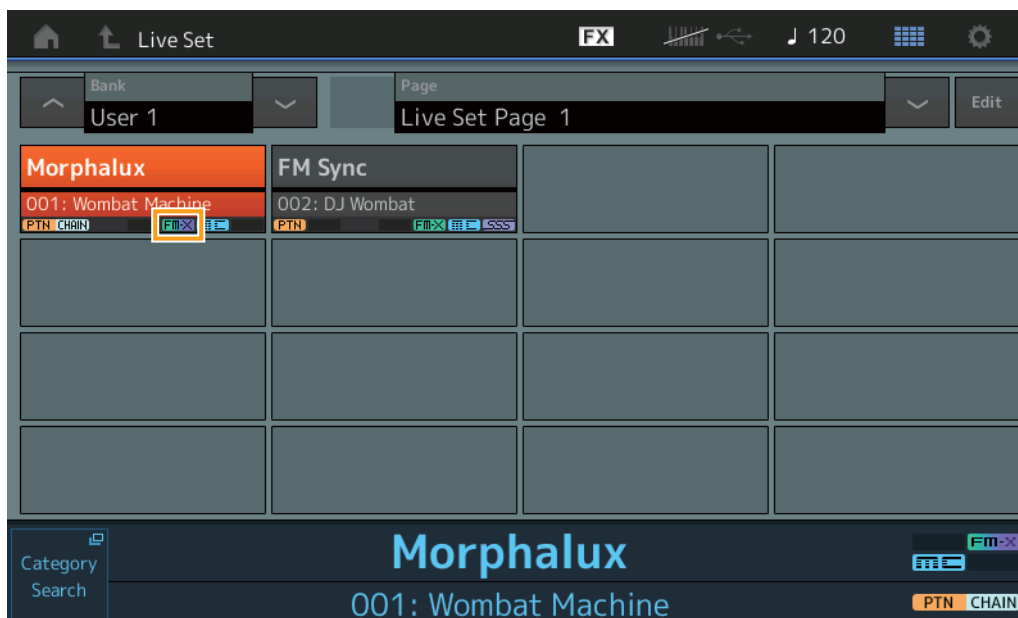
HINWEIS (Für diese Bedienfunktion können Sie auch die [PERFORMANCE]-Taste verwenden.)

HINWEIS Wenn die aktuelle Ansicht (View) das Smart-Morph-Display ist und die Performance noch keine Smart-Morph-Daten enthält, werden vier Parts mit verschiedenen Daten angezeigt.

HINWEIS Im Live-Set-Display zeigt ein spezielles FM X-Symbol an, ob die zugewiesene Performance Smart-Morph-Daten enthält oder nicht.

 : Wird für eine Performance mit einem FM X-Part angezeigt.

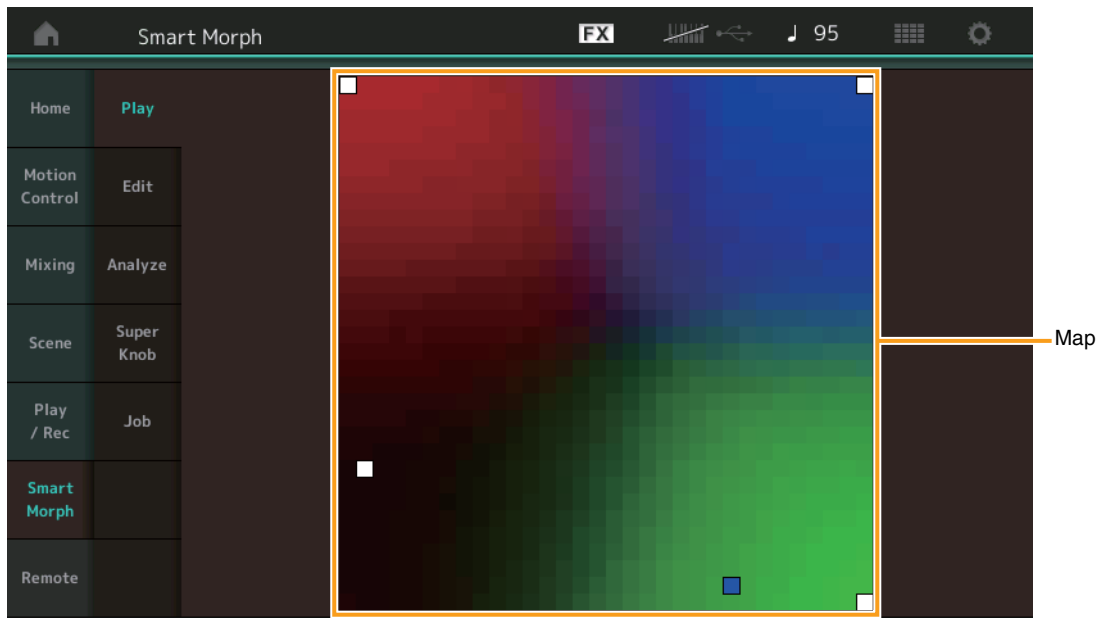
 : Wird für eine Performance mit einem FM X-Part und Smart-Morph-Daten angezeigt.



Smart Morph

Play

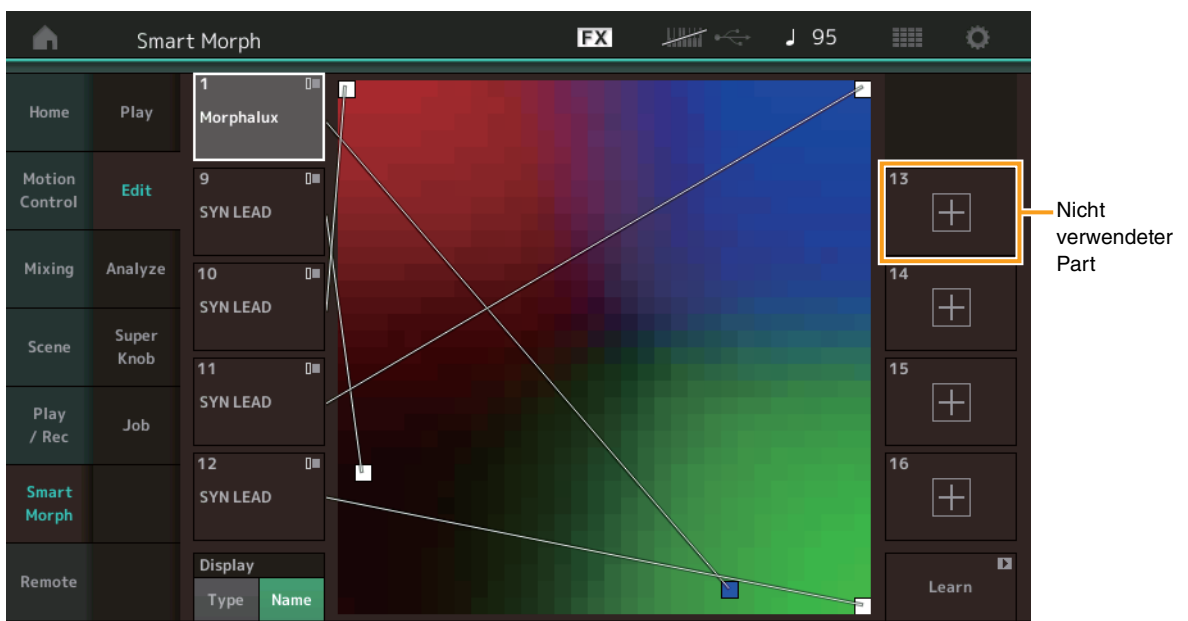
Bedienung [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



Tippen Sie in diesem Display auf die Smart Morph Map (Zuweisungskarte), um den FM X-Effekt für Part 1 zu ändern.

Edit

Bedienung [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



Nicht verwendeter Part

Ruft zum Auswählen eines FM X-Effekts das Part-Category-Search-Display auf (Kategoriesuche des Parts). Tippen Sie hierzu auf eine der Plus-Tasten (+).

Verwendeter Part

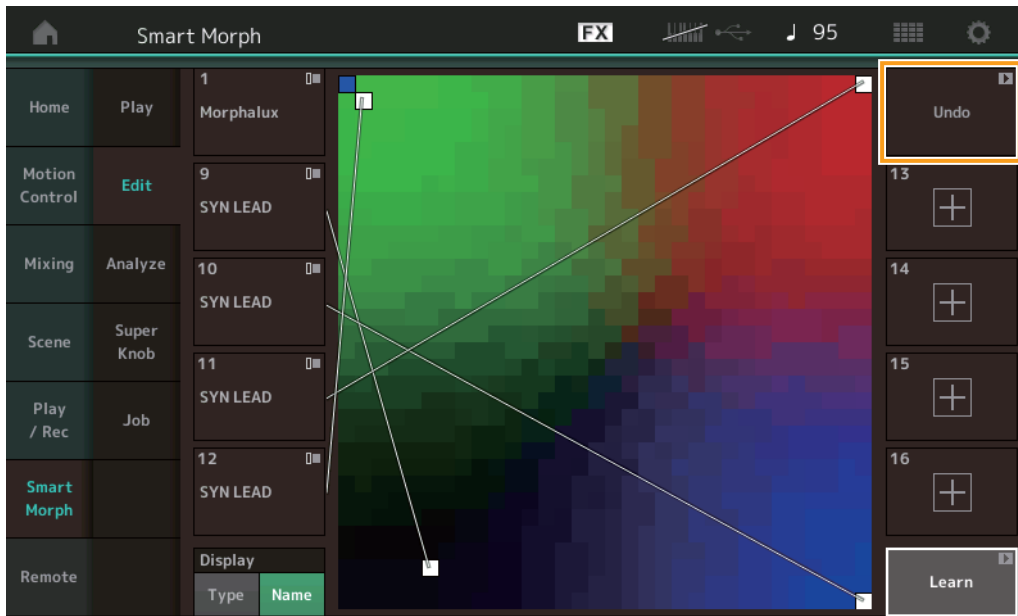
Durch Antippen dieser Taste wird das Kontextmenü aufgerufen (Suchen, Bearbeiten, Kopieren, Löschen von Kategorien).

Display

Legt fest, ob der einzelne Part anhand seiner Hauptkategorie oder anhand seines Part-Namens angezeigt wird.

Learn

Durch Antippen beginnt der Lernprozess (Map-Erstellung). Während der Berechnung sind einige Schnittstellenfunktionen deaktiviert, und anstelle von [Learn] wird die [Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen) angezeigt. Wenn Sie die Berechnung abbrechen, kehrt die Map zum vorherigen Zustand zurück. Sie können während des Lernvorgangs auch auf dem Instrument spielen.



ETA (geschätzte Zeit des Vorgangs)

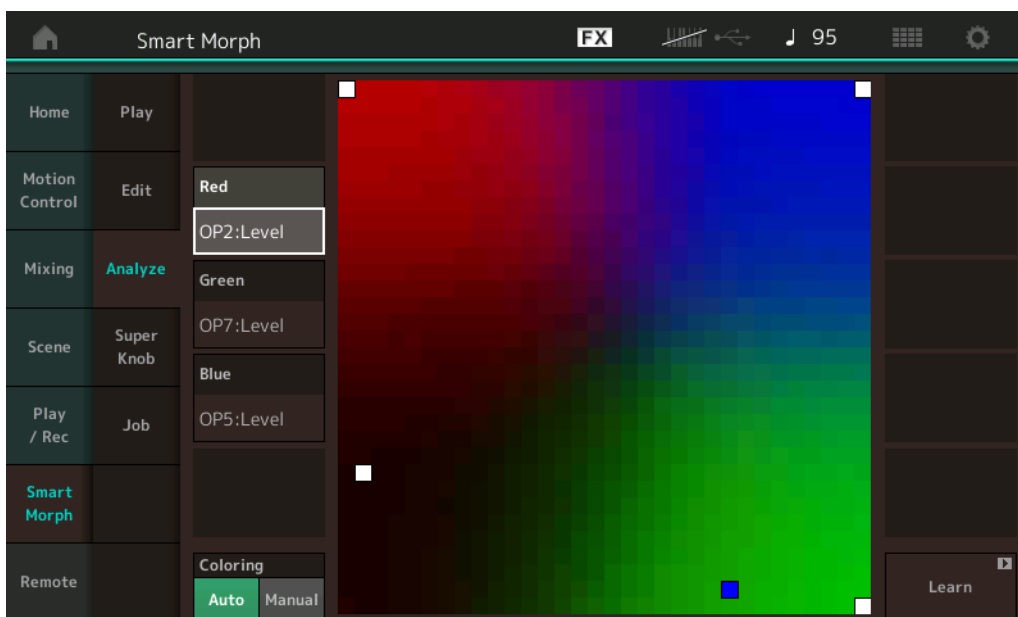
Zeigt die verbleibende geschätzte Zeit für den Lernvorgang an.

Undo/Redo

Nach Bedienung der Lernfunktion wird die [Undo]-Taste (Rückgängig) oben rechts angezeigt. Drücken Sie die Undo-Taste, um die Bearbeitung abzubrechen und die Map wieder in den vorherigen Zustand zu versetzen. Nachdem Sie Undo verwendet haben, wird [Redo] (Wiederherstellen) angezeigt, so dass Sie die vorgenommene Bearbeitung wiederherstellen können.

Analyze

Bedienung [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



Red

Zeigt die Größe des ausgewählten Parameterwerts als roten Farbton an. Zum Einstellen von Werten lesen Sie „Parameter, die für Red, Green und Blue eingestellt werden können“ (Seite 10).

Grün

Zeigt die Größe des ausgewählten Parameterwerts als grünen Farbton an. Zum Einstellen von Werten lesen Sie „Parameter, die für Red, Green und Blue eingestellt werden können“ (Seite 10).

Blue

Zeigt die Größe des ausgewählten Parameterwerts als blauen Farbton an. Zum Einstellen von Werten lesen Sie „Parameter, die für Red, Green und Blue eingestellt werden können“ (Seite 10).

ETA (geschätzte Zeit des Vorgangs)

Zeigt die verbleibende geschätzte Zeit für den Lernvorgang an.

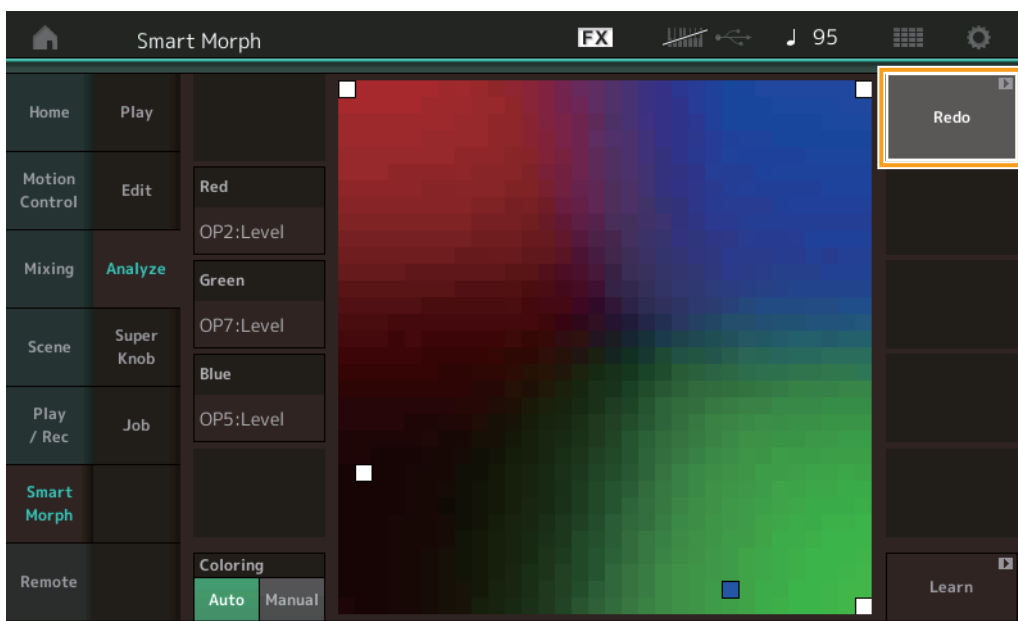
Coloring

Setzt Red, Green und Blue automatisch zurück, wenn Learn (der Lernvorgang) ausgeführt wird, falls hier Auto eingestellt ist. In der Einstellung Manual (manuell) werden Red, Green und Blue nicht automatisch zurückgesetzt, wenn Learn ausgeführt wird.

Einstellungen: Auto, Manual

Learn

Beginnt den Lernvorgang (Map-Erstellung), wenn Sie hierauf tippen. Während der Berechnung sind einige Schnittstellenfunktionen deaktiviert, und anstelle von [Learn] wird die [Cancel]-Schaltfläche (Abbrechen) angezeigt. Wenn Sie die Berechnung abbrechen, kehrt die Map zum vorherigen Zustand zurück.



Undo/Redo

Nach Bedienung der Lernfunktion wird die [Undo]-Taste (Rückgängig) oben rechts angezeigt. Drücken Sie die Undo-Taste, um die Bearbeitung abzubrechen und die Map wieder in den vorherigen Zustand zu versetzen. Nachdem Sie Undo verwendet haben, wird [Redo] (Wiederherstellen) angezeigt, so dass Sie die vorgenommene Bearbeitung wiederherstellen können.

Parameter, die für Red, Green und Blue eingestellt werden können

FM Common

Parametername	Display-Name
Random Pan Depth	Random Pan
Alternate Pan Depth	Alternate Pan
Scaling Pan Depth	Scaling Pan
Key On Delay Time Length	Delay Length
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync Sync Switch
Key On Delay Note Length	Delay Length
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Random Pitch Depth	Random Pitch
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center
Filter Type	Filter Type
Filter Cutoff Frequency	Cutoff
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Time	FEG Hold Tm
FEG Attack Time	FEG Attack Tm
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm
FEG Release Time	FEG Release Tm
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl
FEG Release Level	FEG Release Lvl
FEG Depth	FEG Depth
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center

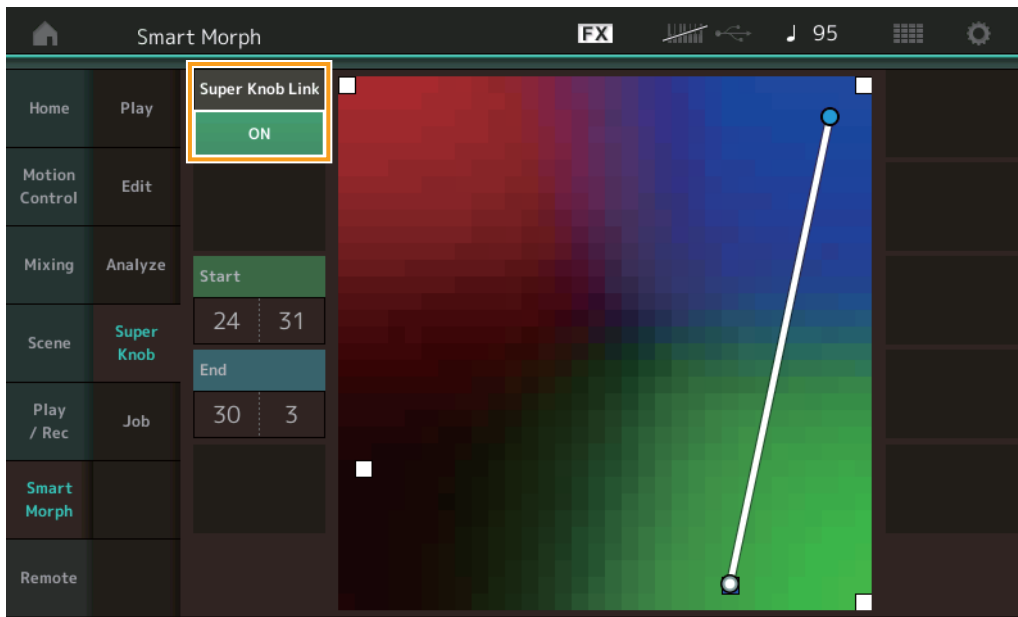
Parametername	Display-Name
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point 4
Filter Cutoff Scaling Offset 1	Fit Cutoff Offset 1
Filter Cutoff Scaling Offset 2	Fit Cutoff Offset 2
Filter Cutoff Scaling Offset 3	Fit Cutoff Offset 3
Filter Cutoff Scaling Offset 4	Fit Cutoff Offset 4
HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
PEG Release Time	PEG Release Tm
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
PEG Release Level	PEG Release Lvl
PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
2nd LFO Wave	LFO Wave
2nd LFO Speed	LFO Speed
2nd LFO Phase	LFO Phase
2nd LFO Delay Time	LFO Delay
2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset
2nd LFO Pitch Modulation Depth	LFO Pitch Mod
2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
Algorithm Number	Algorithm
Feedback Level	Feedback
LFO Speed Range	Extended LFO
LFO Extended Speed	LFO Ex Speed

FM-Operator (op1 – op8)

Parametername	Display-Name
Oscillator Key On Reset	Key On Reset
Oscillator Frequency Mode	Freq Mode
Tune Coarse	Coarse
Tune Fine	Fine
Detune	Detune
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Spectral Form	Spectral
Spectral Skirt	Skirt
Spectral Resonance	Resonance
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay Time	PEG Decay Tm
AEG Hold Time	AEG Hold Tm
AEG Attack Time	AEG Attack Tm
AEG Decay 1 Time	AEG Decay 1 Tm
AEG Decay 2 Time	AEG Decay 2 Tm
AEG Release Time	AEG Release Tm
AEG Attack Level	AEG Attack Lvl
AEG Decay 1 Level	AEG Decay 1 Lvl
AEG Decay 2 Level	AEG Decay 2 Lvl
AEG Release(Hold) Level	AEG Release Lvl
AEG Time Key Follow Sensitivity	AEG Time/Key
Operator Level	Level
Level Scaling Break Point	Lvl Break Point
Level Scaling Low Depth	Lvl/Key Lo
Level Scaling High Depth	Lvl/Key Hi
Level Scaling Low Curve	Curve Lo
Level Scaling High Curve	Curve Hi
Level Velocity Sensitivity	Level/Vel
2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset	LFO PM Depth
2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset	LFO AM Depth
Pitch Controller Sensitivity	Pitch/Ctrl
Level Controller Sensitivity	Level/Ctrl

Super Knob

Bedienung [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Super Knob]



Super Knob Link

Fügt dem Super Knob von Anfangs bis Endposition einen Effekt hinzu, wenn hier „ON“ eingestellt ist.

Einstellungen: On, Off

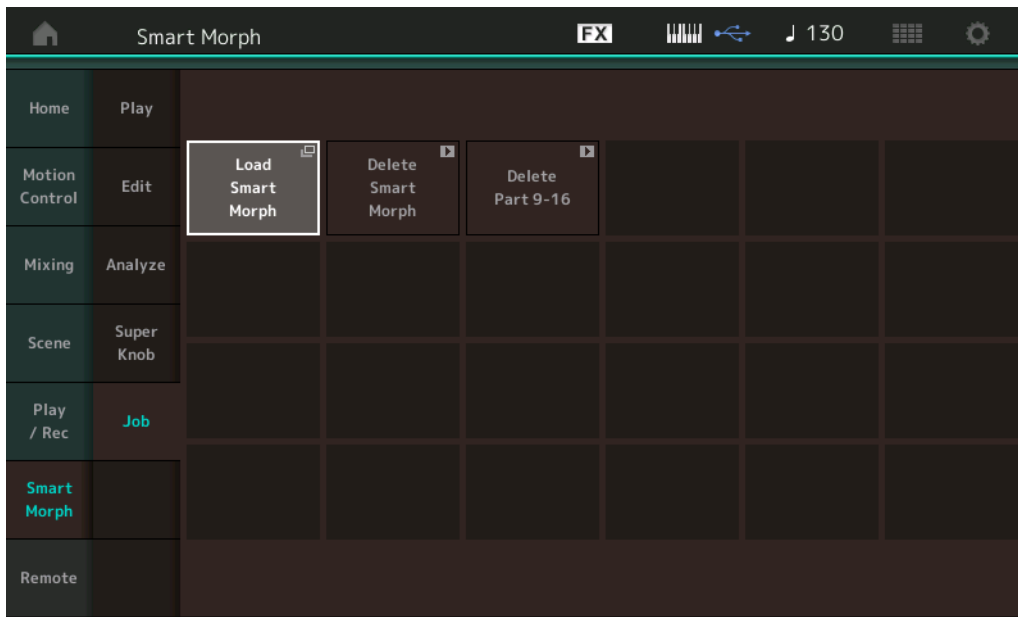
Start

Bestimmt die Position auf der Map, die dem Minimalwert des Super Knobs entspricht. Tippen Sie, während der Cursor auf Start steht, auf die Map, um die Startposition einzustellen.

End

Bestimmt die Position auf der Map, die dem Maximalwert des Super Knobs entspricht. Tippen Sie, während der Cursor auf End steht, auf die Map, um die Endposition einzustellen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



Load Smart Morph

Öffnet das Load-Display (Laden). Wählen Sie im Load-Display eine andere Performance aus, um die in jener Performance enthaltenen Smart-Morph-Daten in die aktuelle Performance zu laden.

Delete Smart Morph

Löscht die in der aktuellen Performance enthaltenen Smart-Morph-Daten.

Delete Part 9 – 16

Setzt Part 9 bis Part 16 gemeinsam auf unbenutzten Status.

Wenn die Parts 9–16 auf unbenutzten Status gestellt sind, ist SSS aktiviert.

Smart Morph verwendet die Parts 9–16 zum Erstellen einer Map. Das Löschen von Parts 9–16 wirkt sich jedoch nicht auf den Klang von Part 1 aus, so dass es nicht mehr erforderlich ist, die Map (Zuordnung) erneut zu bearbeiten.

Zusätzliche Pattern-Funktionen

Play/Rec

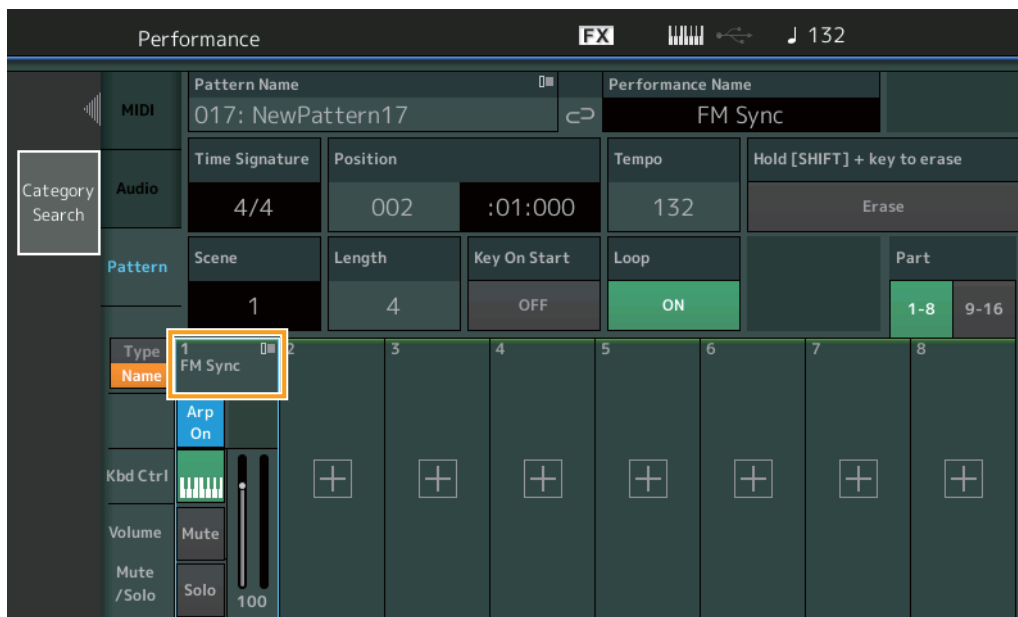
Pattern

■ Aufnahme, Wiedergabe

Sie können jetzt während der Aufnahme von Patterns im Display „Part Category Search“ einen Sound auswählen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●]-Taste (Aufnahme) → [▶]-Taste (Wiedergabe) → Auf den Part-Namen tippen → [Category Search] (Kategoriesuche) im angezeigten Menü auswählen

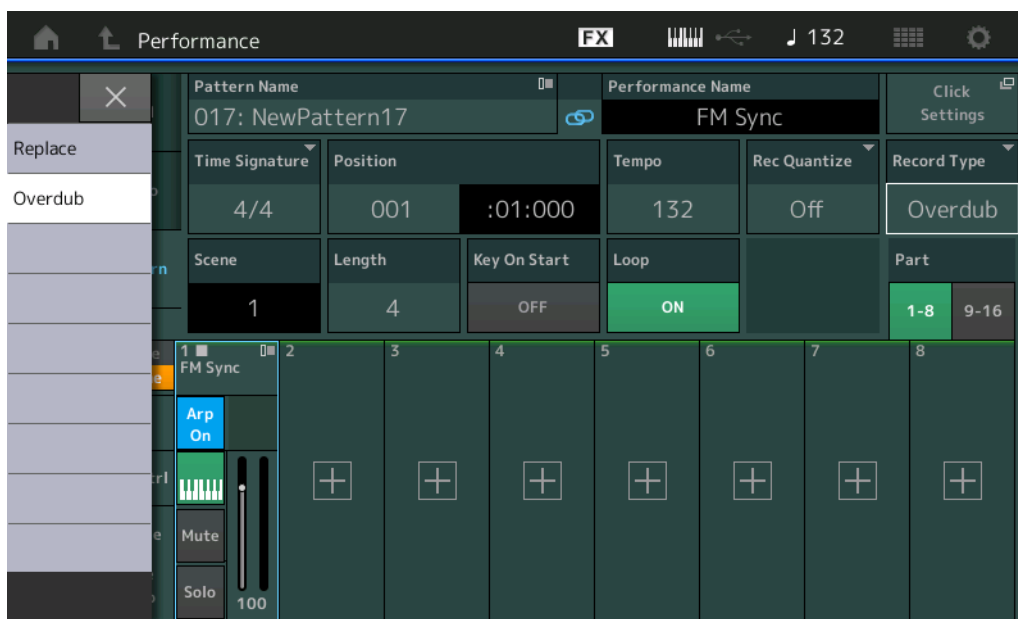


■ Overdubbing (Überlagern)

Sie können jetzt eine Overdub-Aufnahme in Echtzeit ausführen, so dass Ihre Controller-Aktionen aufgezeichnet werden, während die vorhandenen Controller-Ereignisse gelöscht werden. Dadurch wird das Overdubbing mit dem Controller erleichtert.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (das angegebene Pattern wurde bereits aufgenommen) → [●](Aufnahme)-Taste → [Record Type] antippen → [Overdub] aus dem angezeigten Menü auswählen → [▶]-Taste (Wiedergabe)



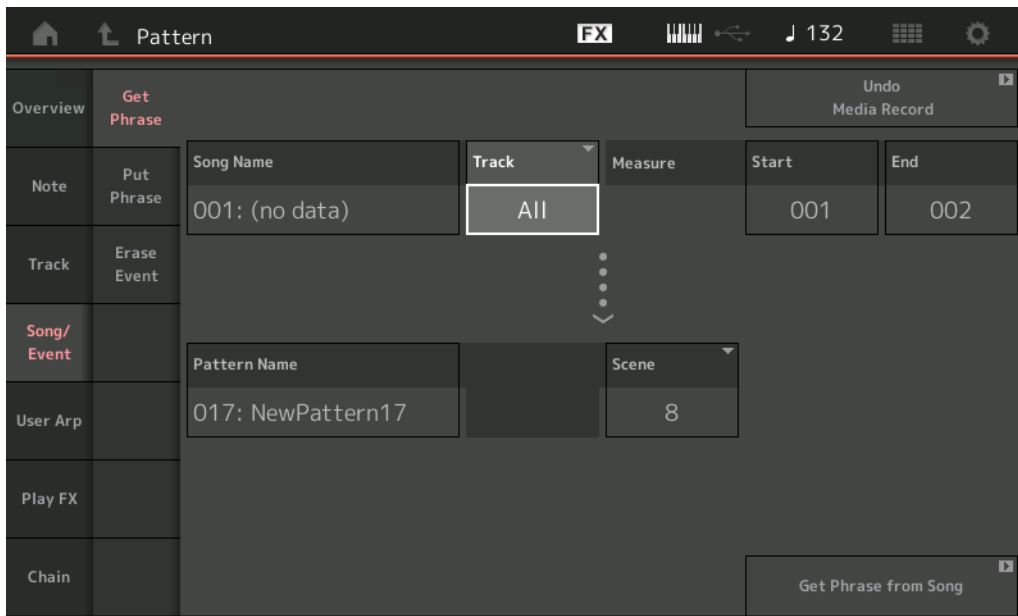
HINWEIS Sie können jetzt denselben Vorgang ausführen, um auch MIDI-Songs per Overdub zu überspielen.

Song/Event

Get Phrase

Im Display „Get Phrase“ können Sie jetzt bei den Quell- und Ziel-Tracks „All“ angeben.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



Track *1 Quelle

Bestimmt die Spur, die geholt (kopiert) werden soll.

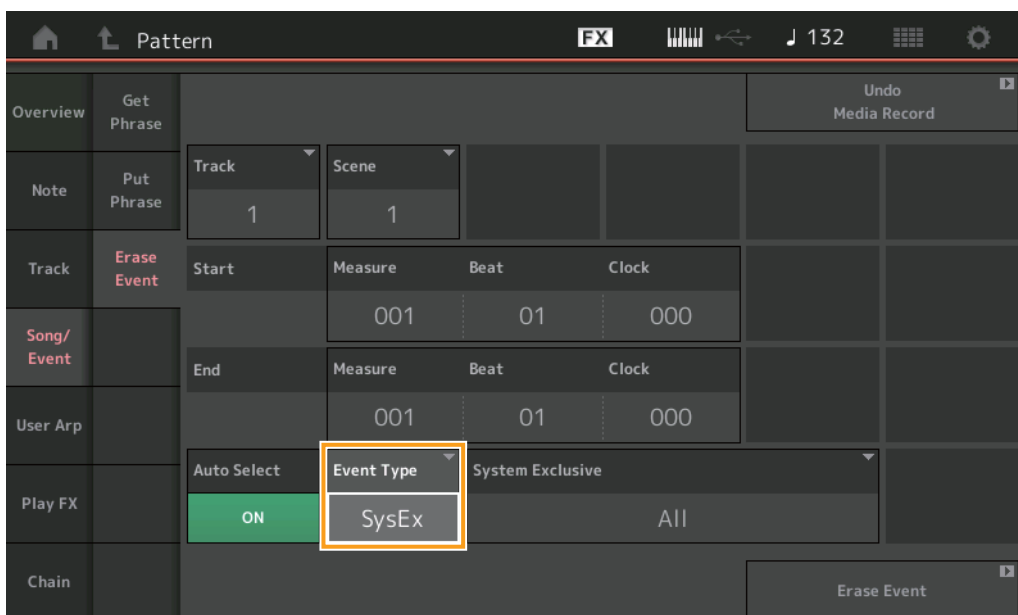
Track *2 Ziel

Bestimmt die Zielspur.

Erase Event

Sie können jetzt MIDI-Events in einem Pattern je nach Event-Typ löschen und den musikalischen Zeitabschnitt (Takt, Schlag und Clock) angeben.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track

Bestimmt die Nummer der zu löschenden Spur (Track).

Scene

Bestimmt die Nummer der zu löschenden Szene (Scene).

Start Measure

Bestimmt den ersten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 001 – 257

Start Beat

Bestimmt den ersten Taktschlag, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Taktmaß

Start Clock

Bestimmt den ersten Clock-Impuls, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Taktmaß

End Measure

Bestimmt den letzten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 001 – 257

End Beat

Bestimmt den letzten Taktschlag, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Taktmaß

End Clock

Bestimmt den letzten Clock-Impuls, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Taktmaß

Auto Select

Wenn eingeschaltet, können Sie mit diesem Parameter die Art des zu löschenden Events mit Bedienelementen wie z. B. Pitch-Bend-Rad oder Drehregler festlegen.

Einstellungen: Off, On

Event Type

Legt den zu löschenden Event-Typ fest.

Einstellungen: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All

CC Number (Control-Change- bzw. Controller-Nummer)

Wird angezeigt, wenn der Event-Typ auf CC gestellt ist. Legt die Controller-Nummer fest, die gelöscht werden soll.

Wertebereich: All, 1 – 127

System Exclusive

Wird angezeigt, wenn der Event-Typ auf „SysEx“ eingestellt ist. Legt das zu löschende System-Exclusive-Event fest.

Einstellungen: All, Common Cutoff, Common Resonance, Common FEG Depth, Common Portamento, Common Attack Time, Common Decay Time, Common Sustain Level, Common Release Time, Common EQ Low Gain, Common EQ Lo Mid Gain, Common EQ Mid Gain, Common EQ Mid Freq, Common EQ Hi Mid Gain, Common EQ High Gain, Common Pan, Common Var Return, Common Rev Return, Common Swing, Common Unit Multiply, Common Gate Time, Common Velocity, Common MS Amplitude, Common MS Shape, Common MS Smooth, Common MS Random, Common Assign Knob 1, Common Assign Knob 2, Common Assign Knob 3, Common Assign Knob 4, Common Assign Knob 5, Common Assign Knob 6, Common Assign Knob 7, Common Assign Knob 8, Common Super Knob, Part FEG Depth, Part Sustain Level, Part EQ Low Gain, Part EQ Mid Freq, Part EQ Mid Gain, Part EQ Mid Q, Part EQ High Gain, Part Swing, Part Unit Multiply, Part Gate Time, Part Velocity, Part MS Amplitude, Part MS Shape, Part MS Smooth, Part MS Random, Element 1 Level, Element 2 Level, Element 3 Level, Element 4 Level, Element 5 Level, Element 6 Level, Element 7 Level, Element 8 Level, Operator 1 Level, Operator 2 Level, Operator 3 Level, Operator 4 Level, Operator 5 Level, Operator 6 Level, Operator 7 Level, Operator 8 Level, Drum BD Level, Drum SD Level, Drum HH Close Level, Drum HH Pedal Level, Drum HH Open Level, Drum Low Tom Level, Drum High Tom Level, Drum Crash Level

HINWEIS Wenn Common-Parameter und Super Knob angegeben werden, werden System-Exclusive-Daten unabhängig von den Spureinstellungen gelöscht.

Play FX (Abspieleffekte)

Sie können jetzt passende Szenen angeben, wenn Normalize Play FX ausgeführt wird.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Scene

Bestimmt die Szene, auf welche dieser Job angewendet wird.

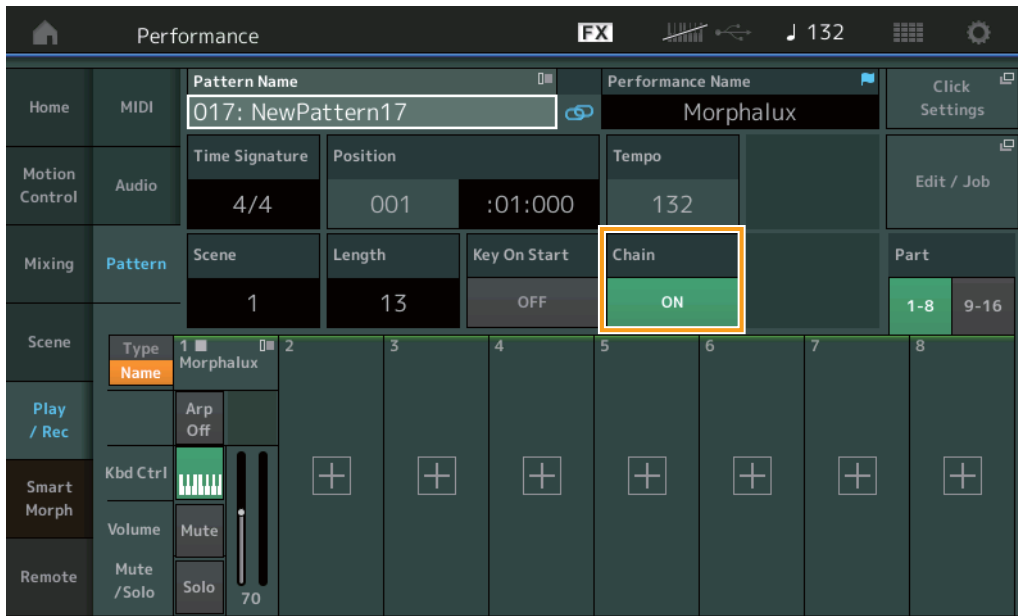
Wertebereich: All, 1 – 8

Verbesserungen des Bedienkonzepts für Patterns

■ Hinzufügen des Pattern-Chain-Schalters

Sie können jetzt die Einstellungen der Chain-Wiedergabe für jedes Pattern im Pattern-Display und im Chain-Display speichern.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



Chain

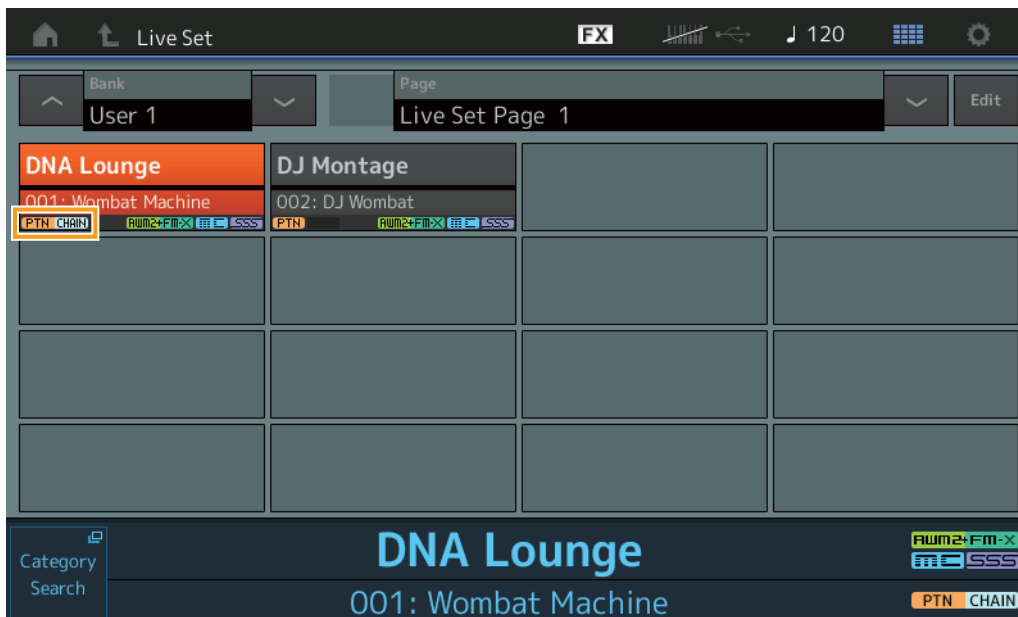
Bestimmt, ob die Chain-Wiedergabe außerhalb des Chain-Displays verwendet werden kann oder nicht.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS Wenn ein Pattern mit aktivierter Chain einem Slot im Live-Set-Display zugewiesen wird, ändert sich das PTN-Symbol zu PTN CHAIN.

PTN: Wird für Slots mit einem Pattern angezeigt.

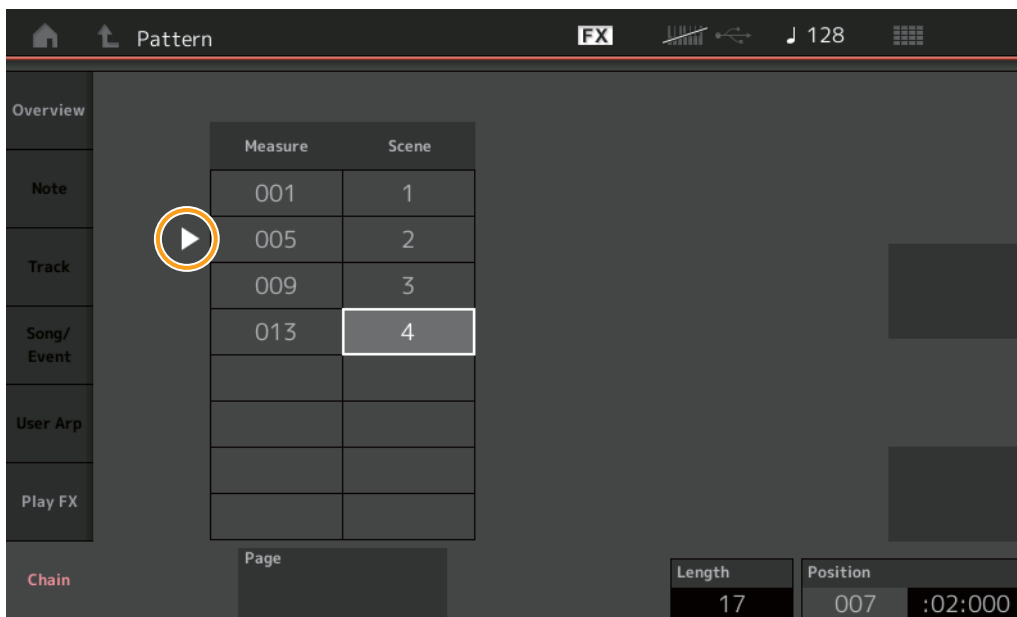
PTN CHAIN: Wird für Slots mit einem Pattern angezeigt, bei dem Chain eingeschaltet ist.



■ Symboldarstellung der Chain-Wiedergabeposition

Bei der Wiedergabe im Chain-Display wird nun ein Symbol neben der Szene angezeigt.

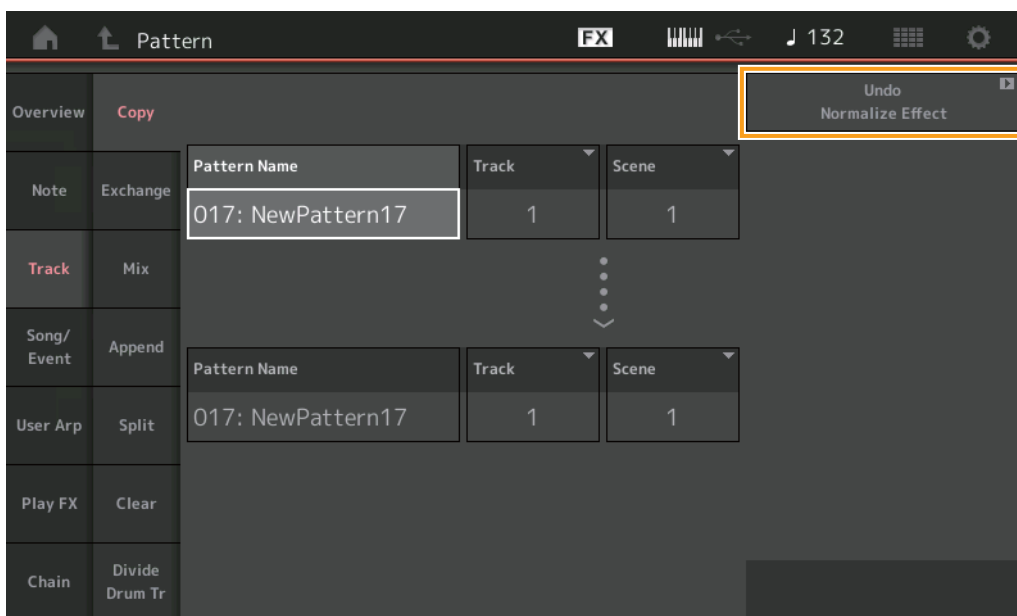
Bedienung [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



■ Hinzufügen von Undo/Redo

Sie können jetzt von jedem Display aus Undo/Redo für Jobs verwenden.

Bedienung [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] or [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → jeweilige Displays



* Diese Funktion ist von mehreren Displays aus verfügbar. Hier wird das Copy-Display als Beispiel verwendet.

Undo

Macht die zuletzt vorgenommene Änderung rückgängig und stellt den vorherigen Zustand wieder her. Dies steht nur zur Verfügung, wenn bereits eine Sequenz existiert und Sie eine Funktion auf die Sequenzdaten angewendet haben.

Redo

Stellt die durch „Undo“ rückgängig gemachten Änderungen wieder her. Redo ist nur verfügbar, nachdem Sie Undo verwendet haben.

Importieren von MODX-Dateien

Sie können jetzt MODX-Dateien der Dateitypen „.X8U“ und „.X8L“ laden.

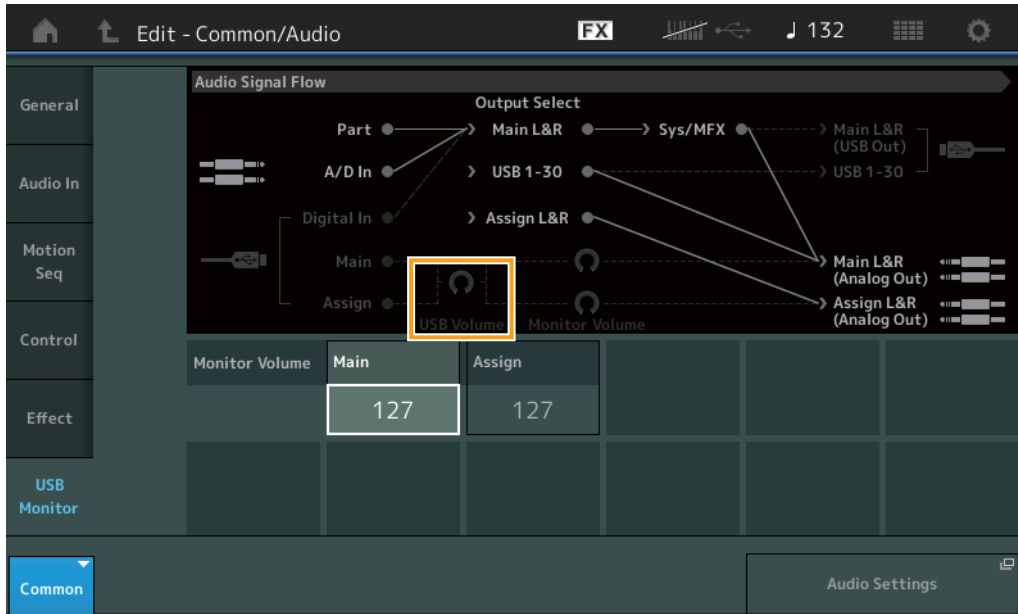
HINWEIS Sie können keine „.X8A“-Sicherungsdateien des MODX laden.

Verbesserte Steuerbarkeit

■ Kurzbefehle für den Signalweg

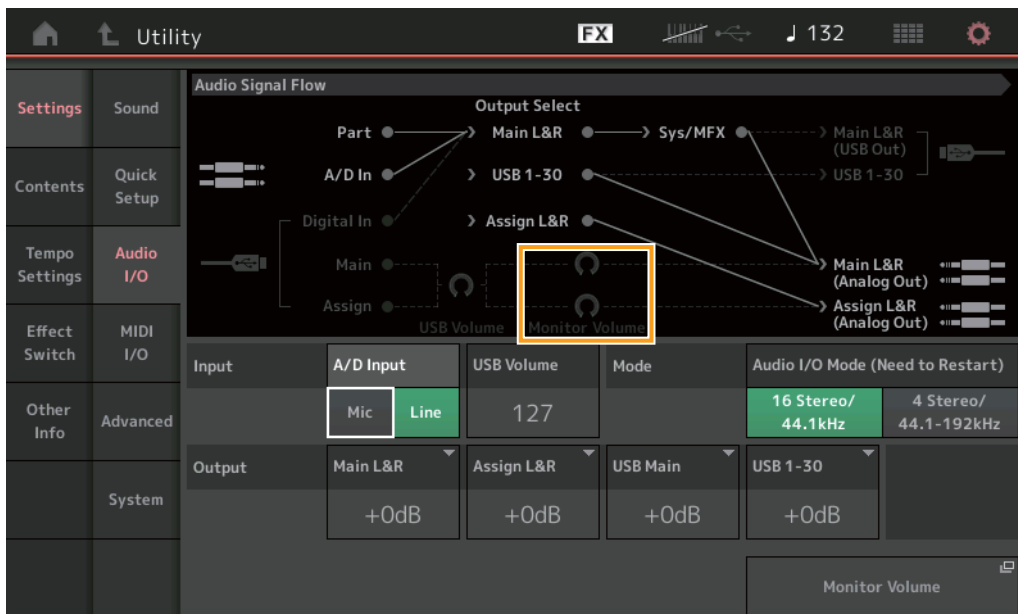
Sie können jetzt das Audio-I/O-Display aufrufen, indem Sie im Audiosignalweg in den USB-Volumen-Bereich tippen. Der Cursor springt automatisch auf die USB-Lautstärke im Audio-I/O-Display.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → [COMMON] → [USB Monitor]



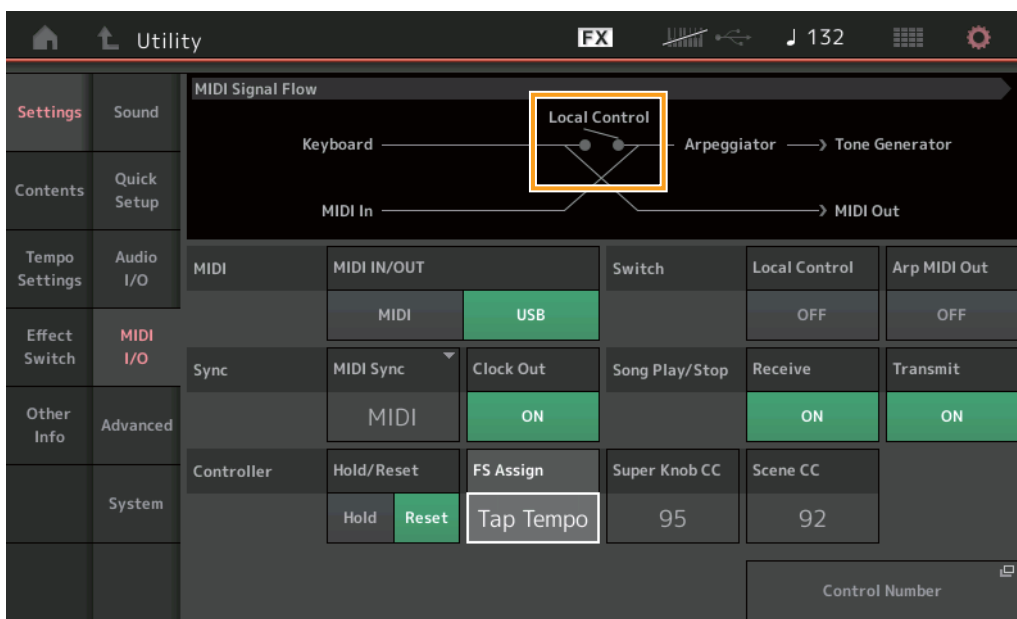
Sie können jetzt das USB-Monitor-Display aufrufen, indem Sie im Audiosignalweg in den Monitor-Volume-Bereich tippen. Der Cursor springt automatisch im USB-Monitor-Display auf Main.

Bedienung [Utility] → [Settings] → [Audio I/O]



Sie können jetzt die Local-Control-Funktion ein- und ausschalten, indem Sie im MIDI-Signalweg in die Nähe des Local-Control-Schalters tippen.

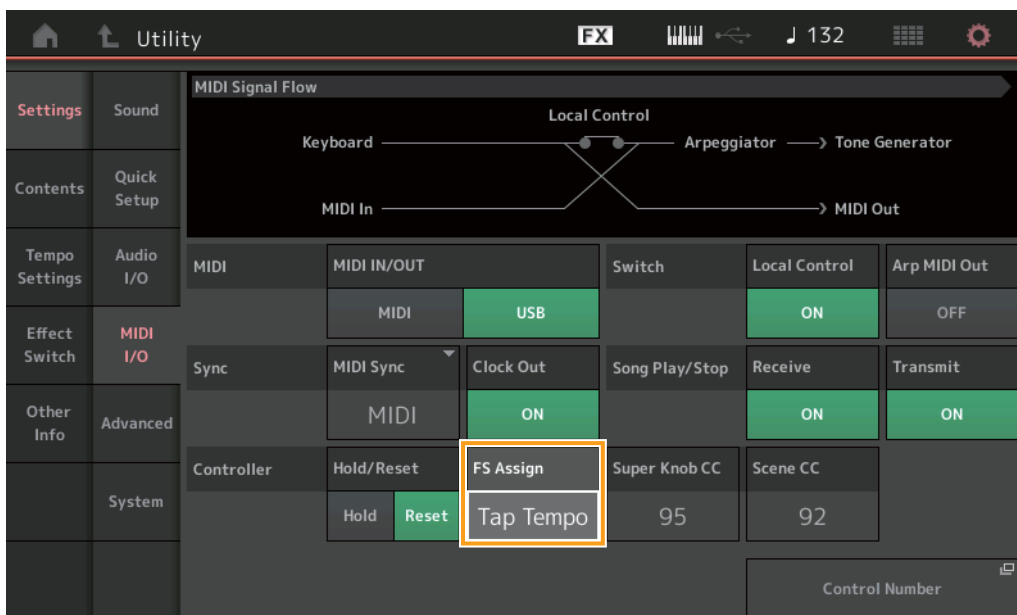
Bedienung [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



■ Verwenden des Fußschalters für die Temposteuerung

In der Einstellung „Footswitch Assign Control Number“ wurde der Eintrag „Tap Tempo“ hinzugefügt, so dass Sie das Tempo bequem mit dem Fußschalter einstellen können.

Bedienung [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



FS Assign (Controller-Nummer des Fußschalters)

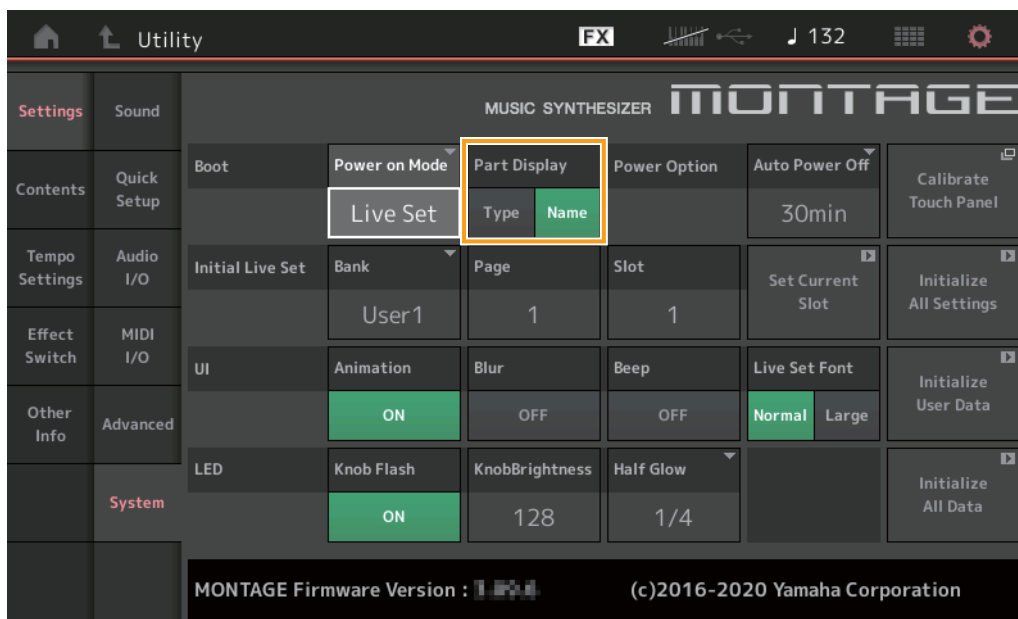
Dies legt die Controller-Nummer fest, die von einem Fußschalter erzeugt wird, der an der FOOT SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossen ist. Auch dann, wenn das Instrument von externen MIDI-Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Controller-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, geht der MONTAGE davon aus, dass die Meldung mit dem Fußschalter erzeugt wurde.

Einstellungen: Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset, Tap Tempo

■ Einstellung für die Part-Name-Anzeige nach dem Start

Sie können jetzt den Anzeigestatus der Schalter Type und Name einstellen, die nach dem Start des MONTAGE angezeigt werden.

Bedienung [Utility] → [Settings] → [System]



Part Display

Legt fest, was beim Starten des MONTAGE automatisch im Part-Display angezeigt wird: Kategorie- und Part-Typen (Type) oder Part-Namen (Name).

Einstellungen: Type, Name

■ Änderungen der Spezifikationen für Note Limit (Notengrenzen) beim Laden einer WAVE- oder AIFF-Datei mit Tastenzuweisung

Die technischen Daten wurden so geändert, dass der anfängliche Wert für den Noten Grenzwert C-2 bis G8 ist, wenn eine WAVE- oder AIFF-Datei geladen wird, während „Drum Part Key“ oder „AWM2 Part Element“ auf Key eingestellt ist.

■ MONTAGE Connect unterstützt Patterns

MONTAGE Connect kann jetzt Patterns verarbeiten. Näheres finden Sie im Benutzerhandbuch von MONTAGE Connect.

Sonstiges

■ Verbesserte Pitch-Bend-Auflösung

Die Pitch-Bend-Auflösung wurde verbessert, so dass Sie jetzt die Tonhöhe noch genauer steuern können.

Neue Funktionen des MONTAGE Version 3.00

Yamaha hat die Firmware des MONTAGE aktualisiert und die folgenden neuen Funktionen hinzugefügt. Diese Anleitung enthält Ergänzungen und Änderungen gegenüber dem Referenzhandbuch Ihres Instruments.

- Neue Effekttypen wurden hinzugefügt.
- Es wurden neue Performances hinzugefügt.
- Es wurde eine Pattern-Sequencer-Funktion hinzugefügt.
- Es wurde eine Rhythm-Pattern-Funktion hinzugefügt.
- Sie können jetzt Songs, Patterns und Audiodateien im Live-Set-Display abspielen.
- Zu den in der Scene-Funktion aufgenommenen Daten wurde der Super Knob Link hinzugefügt.
- Zu den in der Scene-Funktion aufgenommenen Daten wurde Keyboard Control hinzugefügt.
- Der Wertebereich des Parameters LFO Speed wurde erweitert.
- Sie können jetzt MIDI-Geräte über die USB TO DEVICE-Buchse anschließen.
- Es wurden Global-Micro-Tuning-Einstellungen hinzugefügt.
- Es wurde eine Audition-Loop-Einstellung hinzugefügt.
- Es wurden Verbesserungen an der Benutzerschnittstelle vorgenommen.
- Die Notenkapazität (Gesamtspeicher in Store) wurde von 130.000 auf 520.000 (für Songs) und 520.000 (für Patterns) erhöht.

Zusätzliche neue Effekttypen

Der Misc-Kategorie wurden die folgenden neuen Effekttypen hinzugefügt.

Effekttyp	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
VCM Mini Filter	Macht den Sound „fetter“ und straffer. Dieser Effekt emuliert die Eigenschaften analoger Synthesizer der 70er Jahre.	Cutoff	Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters.
		Resonance	Bestimmt die Resonanz des Filters.
		Type	Bestimmt die Art des Filters.
		Texture	Fügt der klanglichen Textur des Sound-Effekts verschiedene Änderungen hinzu.
		Input Level	Stellt den Eingangspegel des Signals ein.
		Dry/Wet	Bestimmt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.
		Output Level	Stellt den Signalpegel vom Effekblock-Ausgang ein.

Effekttyp	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
VCM Mini Booster	Erzeugt eine einzigartige klangliche Textur. Dieser Effekt emuliert die Eigenschaften analoger Synthesizer der 70er Jahre.	EQ Frequency	Stellt die Frequenz des EQs ein.
		Resonance	Stellt die Resonanz des EQs ein.
		EQ Gain	Stellt die Pegelverstärkung des EQs ein.
		Type	Bestimmt die Art des Booster-Effekts.
		Texture	Fügt der klanglichen Textur des Sound-Effekts verschiedene Änderungen hinzu.
		Input Level	Stellt den Eingangspegel des Signals ein.
		Output Level	Stellt den Signalpegel vom Effekblock-Ausgang ein.

Effekttyp	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
Wave Folder	Erzeugt verschiedene klangliche Änderungen im Zeitverlauf, indem der Obertonanteil variiert und gesteuert wird.	Fold	Bestimmt die Stärke des Verzerrungseffekts.
		Fold Type	Bestimmt die klangliche Textur der Verzerrung.
		LFO Depth	Bestimmt die Stärke der Modulation.
		LFO Speed	Bestimmt die Frequenz der Modulation.
		LFO Shape	Ändert die Wellenform für die Modulation.
		Input Level	Stellt den Eingangspegel des Signals ein.
		Dry/Wet	Bestimmt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.
		Output Level	Stellt den Signalpegel vom Effekblock-Ausgang ein.
		SEQ Depth	Bestimmt die Intensität des im Effekt integrierten Sequenzers.
		SEQ Clock	Bestimmt die Geschwindigkeit des im Effekt integrierten Sequenzers.
		SEQ Pattern	Wählt das Pattern des im Effekt integrierten Sequenzers.
		SEQ Variation	Ändert die Bewegung (Motion) des im Effekt integrierten Sequenzers.
		SEQ Ph Reset	Wählt den Reset-Modus für das Pattern des im Effekt integrierten Sequenzers.

Zusätzliche neue Performances

Der MONTAGE bietet 52 neue Performances.

Informationen über die hinzugefügten Performances finden Sie in der Datenliste.

Neue Pattern-Sequencer-Funktion

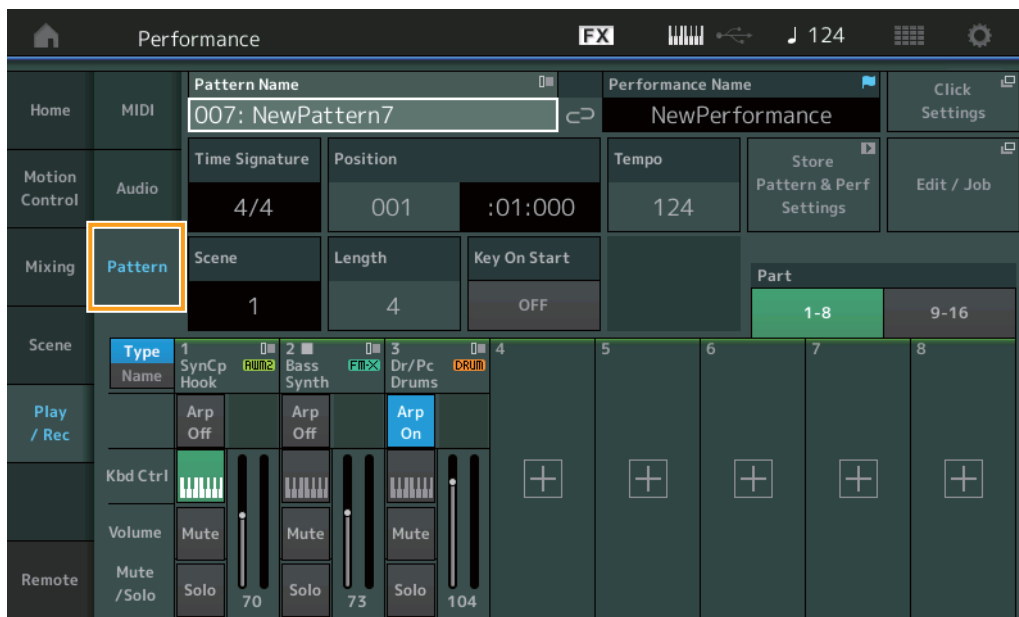
Mit dieser neuen Funktion können Sie für jede Scene Pattern-Sequenzen aufzeichnen.

Play/Rec

Pattern

■ Wiedergabe/Warten auf Wiedergabe

Bedienung [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



Pattern Name

Zeigt den Namen des aktuell ausgewählten Patterns an. Durch Antippen des Parameters wird das Menü zum Laden, Umbenennen und Erstellen eines neuen Patterns aufgerufen.

Link-Symbol

Zeigt an, dass die in den Pattern-Daten enthaltenen Pattern- und Performance-Daten übereinstimmen.

Wenn die in den Pattern-Daten enthaltenen Pattern- und Performance-Daten nicht übereinstimmen, wird das Symbol einer unterbrochenen Verbindung angezeigt.

Performance Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Performance an.

HINWEIS Wenn Sie die Parameter der Performance ändern, erscheint rechts des Performance-Namens ein blaues Flaggen-Symbol.

Time Signature

Zeigt das Taktmaß des Patterns an.

Position

Bestimmt die Startposition für Aufnahme/Wiedergabe. Die Markierung zeigt während der Wiedergabe auch die aktuelle Position an.

Die Zahl im linken Feld ist die Taktnummer, im rechten Feld werden die Nummer des Taktschlags und die Anzahl der Clock-Impulse angezeigt.

Tempo

Bestimmt das Tempo der Pattern-Wiedergabe.

Wertebereich: 5 – 300

Click Settings

Öffnet das Tempo-Settings-Display.

Scene

Zeigt die Nummer der ausgewählten Szene an.

Length

Bestimmt die Gesamt-Sequenzlänge in der ausgewählten Szene.

Wertebereich: 1 – 256

Key On Start

Bestimmt, ob die Aufnahme oder Wiedergabe des Patterns beim Anschlagen der Tastatur beginnt oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Store Pattern & Perf Settings

Speichert die bearbeiteten Pattern-Daten und den Link zur ausgewählten Performance.

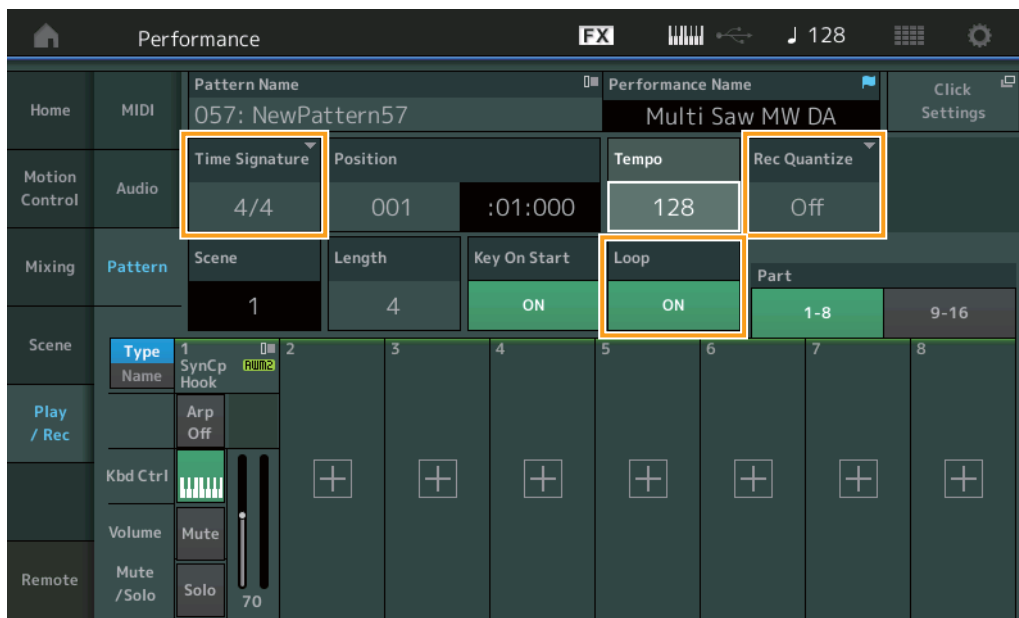
HINWEIS Nachdem Sie die Performance-Parameter bearbeitet haben, müssen Sie deren Daten speichern.

Edit/Job

Öffnet das Display mit der Pattern-Bearbeitung und den zugehörigen „Jobs“.

■ Warten auf erneute Aufnahme

Bedienung [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●]-Taste (Aufnahme)



Time Signature

Stellt das Taktmaß der Szene ein.

Einstellungen: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Rec Quantize

Quantisierung nennt man den Vorgang des Angleichens des Timings von Noten-Events – dabei werden die Noten näher an den nächstliegenden exakten Schlag verschoben. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie z. B. das Timing einer in Echtzeit aufgenommenen Phrase verbessern. Mit der Quantize-Funktion wird das Timing der Noten automatisch angeglichen, während Sie aufnehmen.

Einstellungen: Off (Aus), 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

Loop

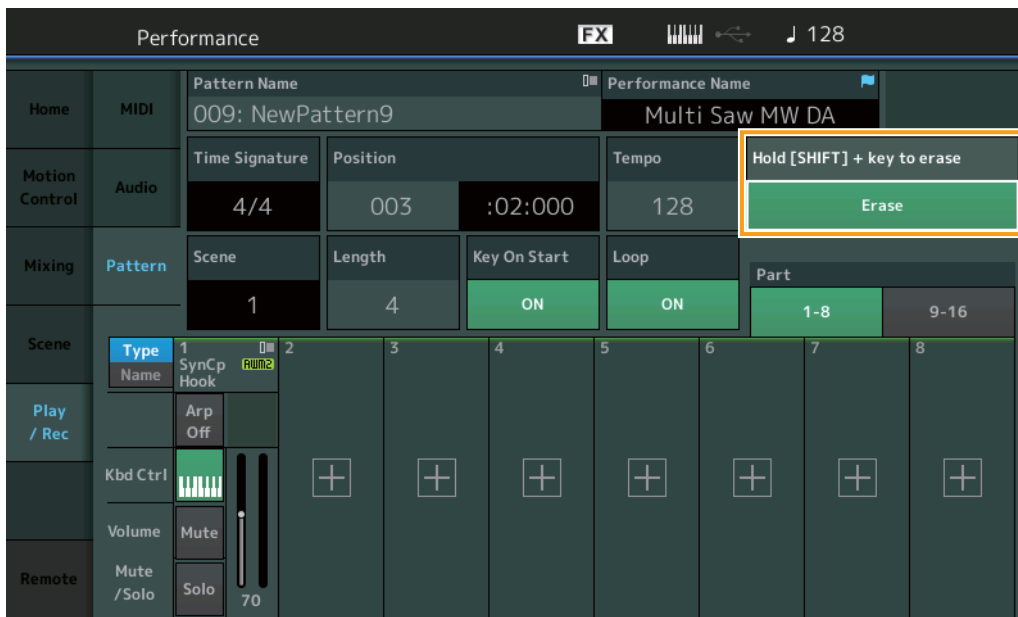
Wenn Loop eingeschaltet ist („On“), stoppt die Aufnahme nicht am Ende des Patterns, sondern wird wiederholt ab Pattern-Anfang abgespielt (Wiedergabeschleife).

Einstellungen: Off, On

HINWEIS Um den Aufnahmemodus vorübergehend auszuschalten und in den Rehearsal-Modus zu schalten, drücken Sie einfach die Taste [●] (Aufnahme) während der Echtzeitaufnahme. Das Lämpchen der Taste [●] (Aufnahme) blinkt, und die Wiedergabe wird ohne Aufnahmefunktion fortgesetzt. Mit diesem praktischen Übungsmodus können Sie problemlos die Aufnahme vorübergehend deaktivieren, um einen Part zu üben oder verschiedene Ideen auszuprobieren (und dabei die anderen Spuren mitzuhören), ohne tatsächlich aufzunehmen. Um wieder zum Aufnahmemodus zurückzukehren, drücken Sie erneut die Aufnahmetaste [●]. Die Aufnahmeanzeige [●] leuchtet dann kontinuierlich.

■ Aufnahmen

Bedienung [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●]-Taste (Aufnahme) → [▶]-Taste (Wiedergabe)

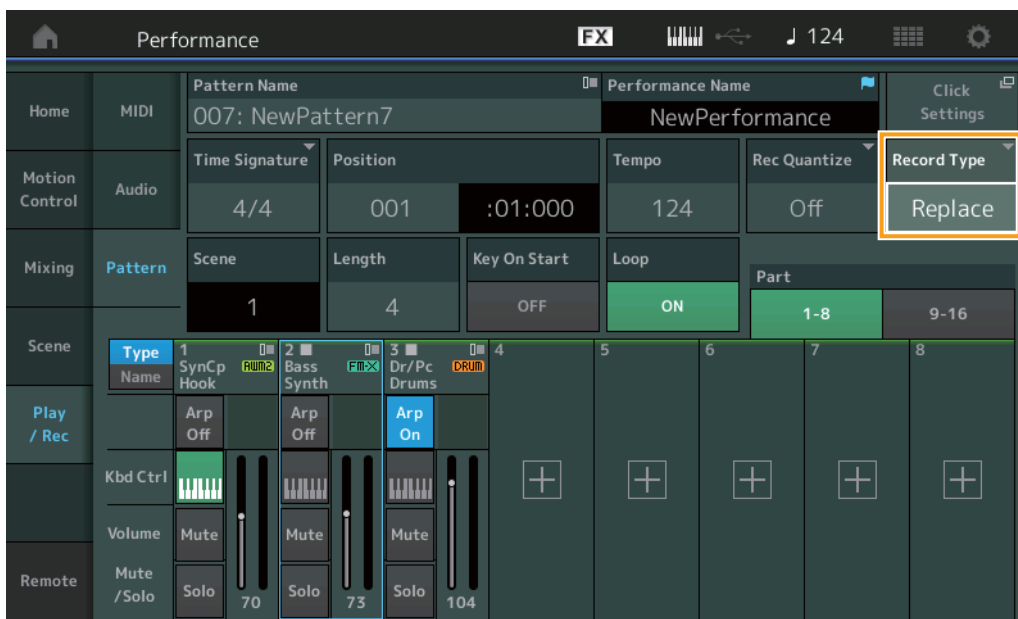


Hold [SHIFT] + key to erase

Sie können bestimmte Noten-Events löschen, indem Sie die [SHIFT]-Taste drücken und die Tasten der Noten anschlagen, die Sie löschen möchten.

■ Neuaufnahme

Bedienung [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (das angegebene Pattern wurde bereits aufgenommen) → [●]-Taste (Aufnahme) → [▶]-Taste (Wiedergabe)



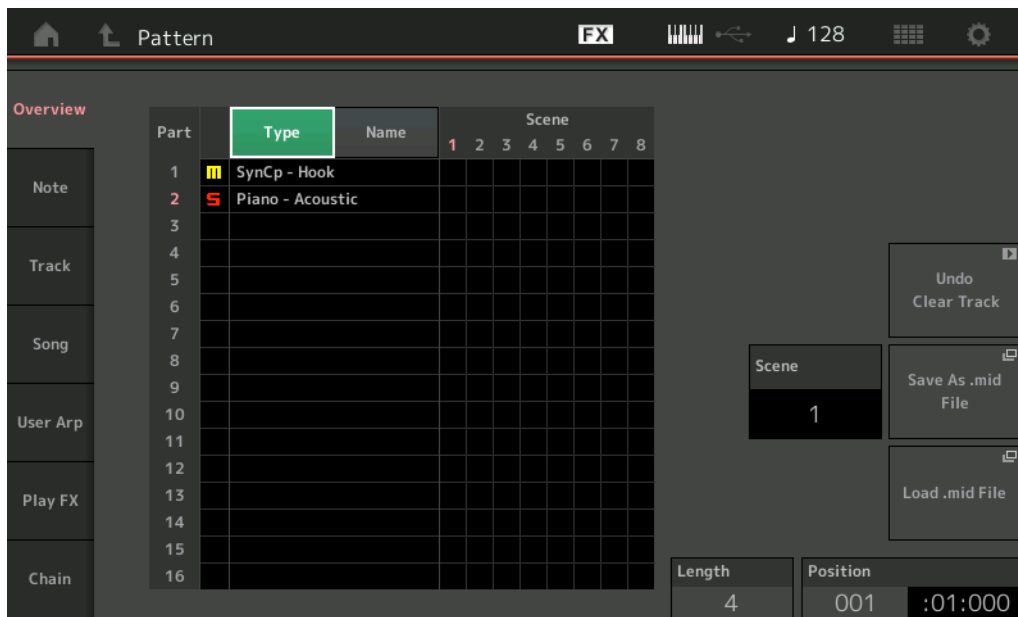
Record Type

Bestimmt, ob ein Pattern bei der Aufnahme ersetzt oder überschrieben wird.

Einstellungen: Replace, Overdub

Overview

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type

Durch Antippen dieser Taste ändert sich der angezeigte Text des Parts zu Main Category und Sub Category. Diese Schaltfläche ist mit der entsprechenden Schaltfläche im Play/Rec-Display synchronisiert. Wenn Sie eine Schaltfläche umschalten, schaltet auch die andere um.

Name

Durch Antippen dieser Taste ändert sich der angezeigte Text des Parts in den Part-Namen. Diese Schaltfläche ist mit der entsprechenden Schaltfläche im Play/Rec-Display synchronisiert. Wenn Sie eine Schaltfläche umschalten, schaltet auch die andere um.

Scene

Zeigt die Nummer der ausgewählten Szene an.

Undo

Bricht die zuletzt vorgenommenen Änderungen ab und stellt den vorherigen Zustand wieder her. Dieser Job steht nur zur Verfügung, wenn bereits eine aufgezeichnete Sequenz existiert und Sie einen Job auf die Sequenzdaten angewendet haben.

Redo

Stellt die durch „Undo“ rückgängig gemachten Änderungen wieder her. Redo ist nur verfügbar, nachdem Sie Undo verwendet haben.

Save As .mid File

Öffnet das Store/Save-Display. Sie können die Sequenz der ausgewählten Szene als MIDI-Datei speichern.

Load .mid File

Öffnet das Load-Display zum Laden von MIDI-Dateien. Sie können das zu ladende Pattern und die Szene auswählen, nachdem Sie eine MIDI-Datei ausgewählt haben.

Length

Zeigt die Gesamt-Sequenzlänge in der ausgewählten Szene an.

Position

Zeigt die aktuelle Position während der Scene-Wiedergabe an, und Sie können die Wiedergabe-Startposition einstellen.

Wertebereich: 001 – 256

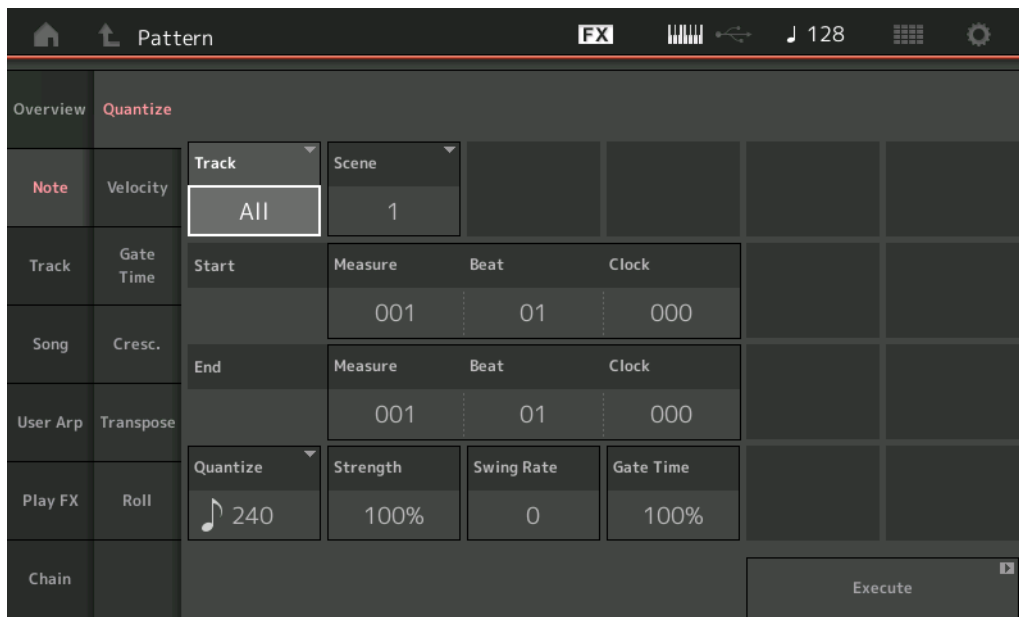
Note

Quantize

Quantisierung nennt man den Vorgang des Angleichens des Timings von Noten-Events – dabei werden die Noten näher an den nächstliegenden exakten Schlag verschoben.

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie z. B. das Timing einer in Echtzeit aufgenommenen Phrase verbessern.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



Track

Bestimmt die Spur, auf welche dieser Job angewendet wird.

Scene

Bestimmt die Scene, auf welche dieser Job angewendet wird.

Start Measure

Bestimmt den ersten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 001 – 257

Start Beat

Bestimmt den ersten Taktschlag, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Taktmaß

Start Clock

Bestimmt den ersten Clock-Impuls, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Taktmaß

End Measure

Bestimmt den letzten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 001 – 257

End Beat

Bestimmt den letzten Taktschlag, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Taktmaß

End Clock

Bestimmt den letzten Clock-Impuls, auf den der Job angewendet wird.

Einstellungen: Abhängig vom ausgewählten Taktmaß

Quantize (Auflösung)

Legt fest, an welchen Taktschlägen die Noten in der ausgewählten Spur ausgerichtet werden.

Einstellungen: 32stel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Vierteltriolen, Viertelnote, 16tel-Note + 16tel-Triolen, Achtelnote + Achteltriolen

Strength

Stellt den Grad oder die „magnetische Stärke“ ein, mit der die Quantisierung angewendet wird. Eine Einstellung von 100 % bewirkt ein exaktes Timing. Bei einer Einstellung von 0 % erfolgt keine Quantisierung.

Wertebereich: 0% – 100%

Swing Rate

Dies verzögert Noten auf geradzahigen Schlägen (Backbeats), um ein Swing-Feeling zu erzeugen. Wenn z. B. ein 4/4-Takt und als Quantize-Wert Viertelnoten verwendet werden, erfolgt für den zweiten und den vierten Schlag des Takts eine Verzögerung.

Einstellungen: Abhängig vom angegebenen Quantize-Wert

Wenn als Quantize-Wert Viertel, Achtel, 16tel-Note oder 32tel-Note verwendet werden: 0 – die Hälfte des Triolenrasters

Wenn als Quantize-Wert Vierteltriolen, Achteltriolen, 16tel-Triolen verwendet werden: 0 – die Hälfte des Triolenrasters

Wenn als Quantize-Wert Achtel + Achteltriolen, 16tel-Note + 16tel-Triolen verwendet werden: 0 – die Hälfte des Triolenrasters

Gate Time

Bestimmt die Gate Time (die klingende Länge einer Note) der geradzahigen unbetonten Noten, um das Swing-Feeling zu verstärken.

Wertebereich: 0% – 200%

Execute

Führt den Job für die MIDI-Sequenzdaten aus.

Velocity

Durch diesen Job werden die Velocity-Werte eines bestimmten Notenbereichs geändert. Dadurch können Sie die Anschlagstärke dieser Noten selektiv erhöhen bzw. verringern.

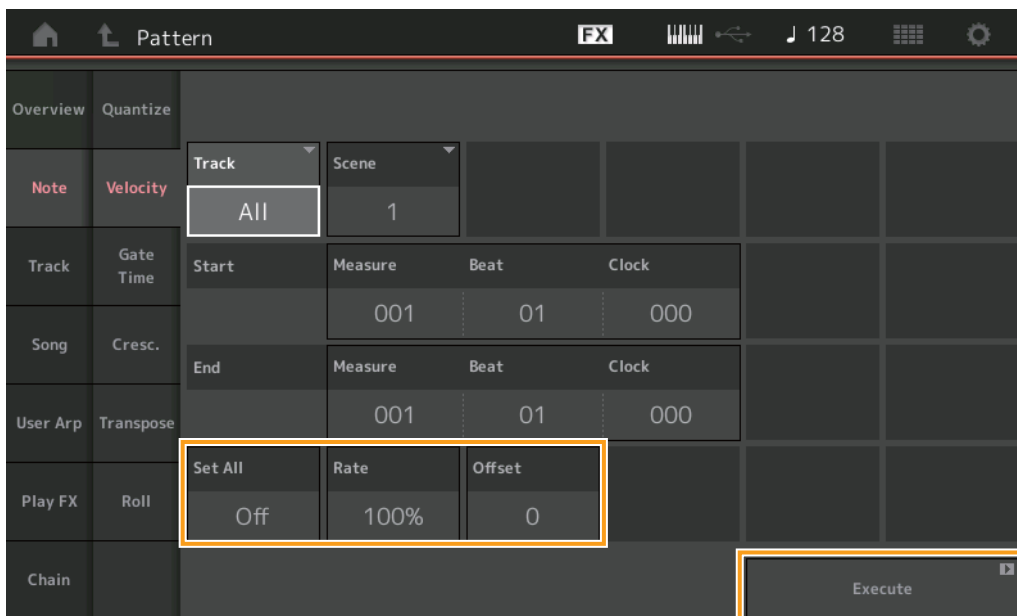
HINWEIS Die Änderung der Velocity wird wie folgt berechnet:

Geänderte Velocity = (Ursprüngliche Velocity x Rate) + Offset

Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt. Bei einem Ergebnis von über 127 wird der Wert auf 127 gesetzt.

Bedienung

[▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All

Stellt die Velocity aller Zielnoten auf denselben festen Wert ein. Wenn „Off“ eingestellt ist, hat der Parameter „Set All“ keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „Off“ eingestellt ist, stehen die folgenden Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und lassen sich nicht einstellen.

Wertebereich: Off, 001–127

Rate

Legt den Prozentsatz fest, um den die ursprüngliche Velocity der Zielnoten verändert wird. Im Wertebereich unterhalb 100 % wird die Velocity proportional verringert, oberhalb 100 % wird sie erhöht. Wenn der Set-All-Parameter auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt ist, lässt sich dieser Parameter nicht einstellen.

Wertebereich: 0% – 200%

Offset

Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Velocity-Werten. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Der Wertebereich unterhalb 0 % verringert die Velocity, der Wertebereich oberhalb 0 % erhöht sie. Wenn der Set-All-Parameter auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt ist, lässt sich dieser Parameter nicht einstellen.

Wertebereich: -127 – +127

Execute

Führt den Job für die MIDI-Sequenzdaten aus.

Gate Time

Dieser Job verändert die Gate-Zeiten (klingende Notenlängen) eines bestimmten Notenbereichs.

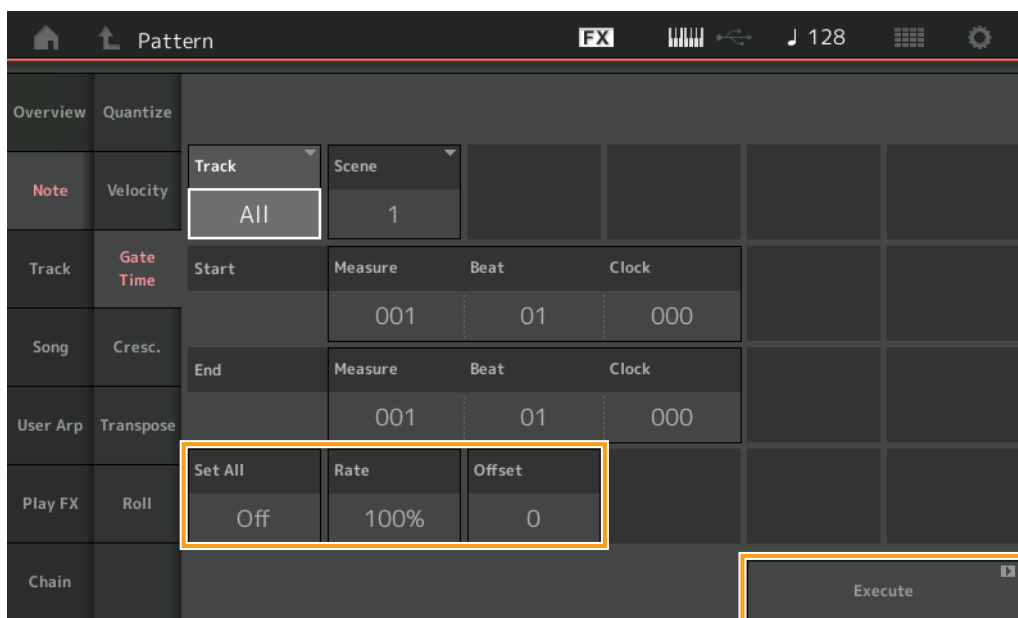
HINWEIS Änderungen der Gate Time werden wie folgt berechnet:

Geänderte Gate Time = (Ursprüngliche Gate Time x Rate) + Offset

Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt.

Bedienung

[▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



Set All

Stellt die GateTime aller Zielnoten auf denselben festen Wert ein. Wenn „Off“ eingestellt ist, hat der Parameter „Set All“ keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „Off“ eingestellt ist, stehen die folgenden Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und lassen sich nicht einstellen.

Wertebereich: Off (0), 001–9999

Rate

Legt den Prozentsatz fest, um den die Gate-Time der Zielnoten geändert wird. Im Wertebereich unterhalb 100 % werden die Noten proportional verkürzt, oberhalb 100 % werden sie verlängert. Wenn der Set-All-Parameter auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt ist, lässt sich dieser Parameter nicht einstellen.

Wertebereich: 0% – 200%

Offset

Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Gate-Time-Werten. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Im Wertebereich unterhalb 0 wird die Gate Time proportional verkürzt, oberhalb 0 wird sie verlängert. Wenn der Set-All-Parameter auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt ist, lässt sich dieser Parameter nicht einstellen.

Wertebereich: -9999 – +9999

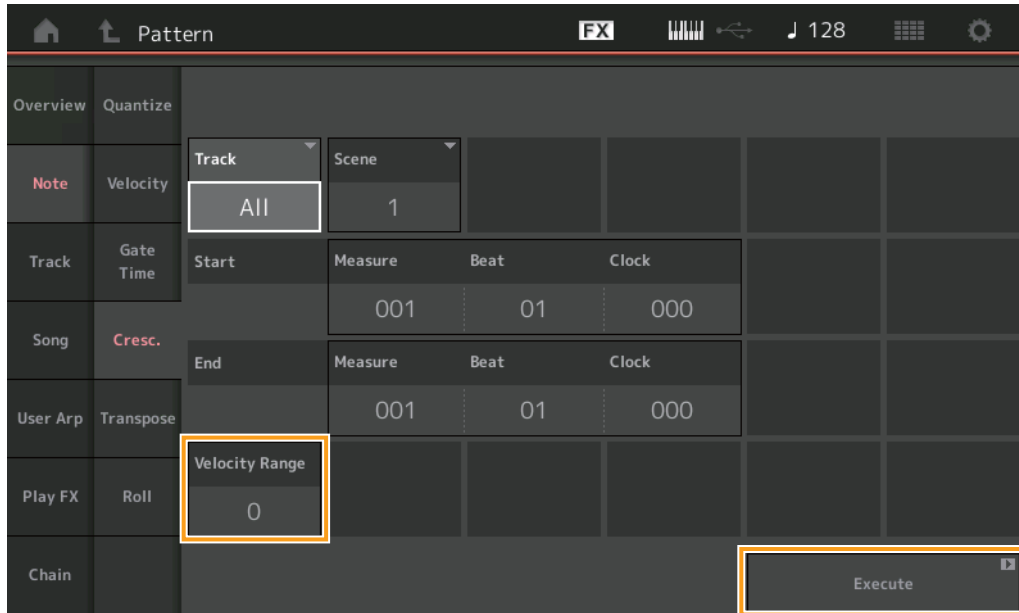
Execute

Führt den Job für die MIDI-Sequenzdaten aus.

Cresc. (Crescendo)

Mit diesem Job können Sie ein Crescendo oder ein Decrescendo über einen bestimmten Notenbereich erstellen. (Ein Crescendo ist eine allmähliche Erhöhung der Lautstärke, ein Decrescendo ist eine allmähliche Verringerung der Lautstärke.)

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



Velocity Range

Legt die Intensität des Crescendos bzw. des Decrescendos fest. Beginnend mit der ersten Note des angegebenen Bereichs werden die Velocity-Werte der Noten allmählich erhöht bzw. verringert. Die Velocity der letzten Note im Bereich errechnet sich aus der ursprünglichen Velocity plus dem Velocity-Range-Wert. Falls die sich ergebende Velocity außerhalb des Bereichs 1–127 liegt, wird der Wert auf 1 bzw. 127 gesetzt. Im Wertebereich oberhalb von 0 wird ein Crescendo erzeugt, im Wertebereich unterhalb 0 wird ein Decrescendo erzeugt. In der Einstellung 0 wird kein Effekt erzeugt.

Wertebereich: -127 – +127

Execute

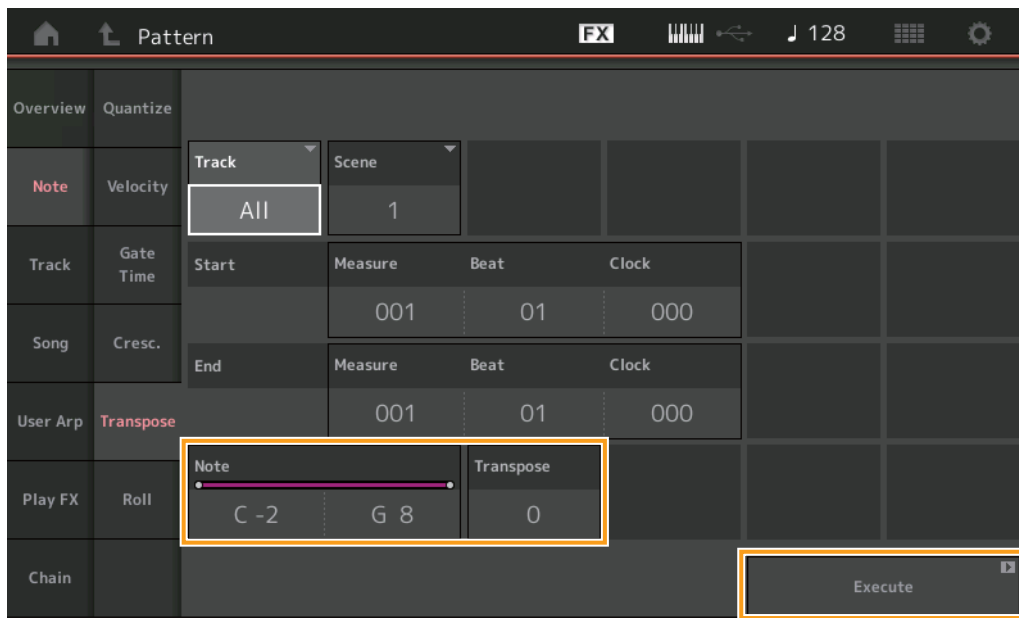
Führt den Job für die MIDI-Sequenzdaten aus.

Transpose

Mit diesem Job können Sie die Tonlage oder Tonhöhe der Noten im angegebenen Bereich ändern.

HINWEIS Wenn Sie diesen Job ausführen und Noten im Ergebnis außerhalb des zulässigen Bereichs von C-2 bis G8 lägen, werden diese Noten automatisch in die höchstmögliche (oder die tiefstmögliche) Oktave verschoben.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



Note

Bestimmt den Tonhöhenbereich der Noten, auf die der Job angewendet werden soll. Sie können die Note auf der Tastatur auswählen, indem Sie die [Keyboard]-Schaltfläche antippen.

Wertebereich: C -2 – G8

Transpose

Transponiert die Noten im angegebenen Bereich (in Halbtonschritten). Eine Einstellung von +12 transponiert um eine Oktave höher, eine Einstellung von -12 um eine Oktave tiefer. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung.

Wertebereich: -127 – +127

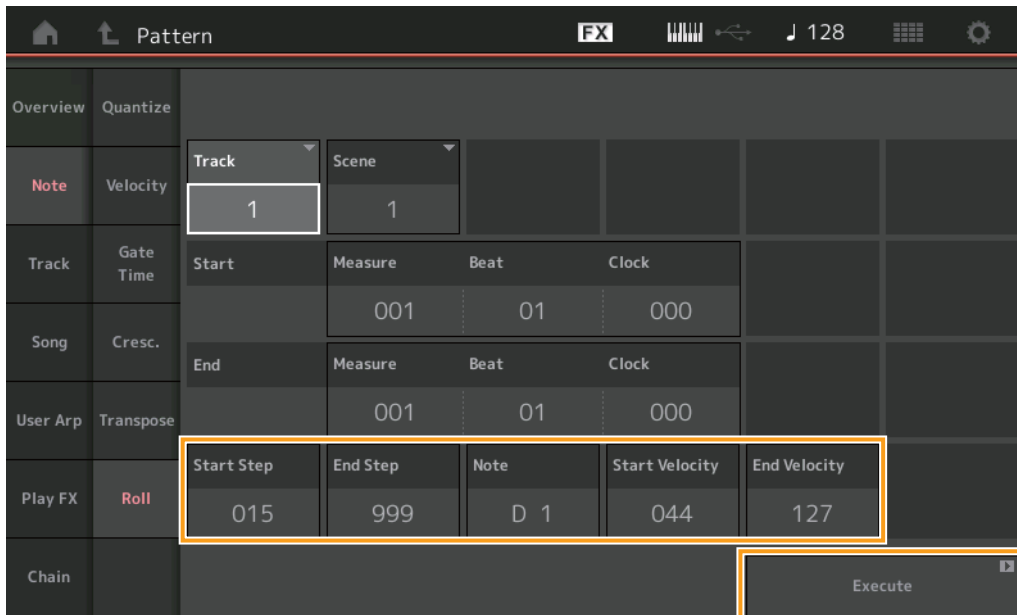
Execute

Führt den Job für die MIDI-Sequenzdaten aus.

Roll

Mit diesem Job wird eine Reihe von Noten (wie z. B. ein Trommelwirbel) über den angegebenen Bereich erzeugt.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step

Legt die Schrittweite (d. h. die Anzahl der Clock-Impulse) zwischen den einzelnen Noten des Wirbels fest. Sie können unterteilte Wirbel erzeugen, indem Sie zwischen Start Step und End Step niedrige Werte einstellen. Dies entspricht dem ersten Clock-Wert des angegebenen Bereichs.

Wertebereich: 015 – 999

End Step

Legt die Schrittweite (d. h. die Anzahl der Clock-Impulse) zwischen den einzelnen Noten des Wirbels fest. Sie können unterteilte Wirbel erzeugen, indem Sie zwischen Start Step und End Step niedrige Werte einstellen. Dies entspricht dem letzten Clock-Wert des angegebenen Bereichs.

Wertebereich: 015 – 999

Note

Bestimmt die Tonhöhen der Noten, auf die der Job angewendet werden soll. Sie können die Note auf der Tastatur auswählen, indem Sie die [Keyboard]-Schaltfläche antippen.

Wertebereich: C -2 – G8

Start Velocity

Bestimmt die Velocity der Noten im Wirbel. Dies ist der erste Velocity-Wert des angegebenen Bereichs.

Wertebereich: 001 – 127

End Velocity

Bestimmt die Velocity der Noten im Wirbel. Dies ist der letzte Velocity-Wert des angegebenen Bereichs.

Einstellungen: 001 – 127

HINWEIS Durch Festlegung von Start Velocity und End Velocity können Sie Wirbel erzeugen, die allmählich lauter oder leiser werden (Crescendo/Decrescendo).

Execute

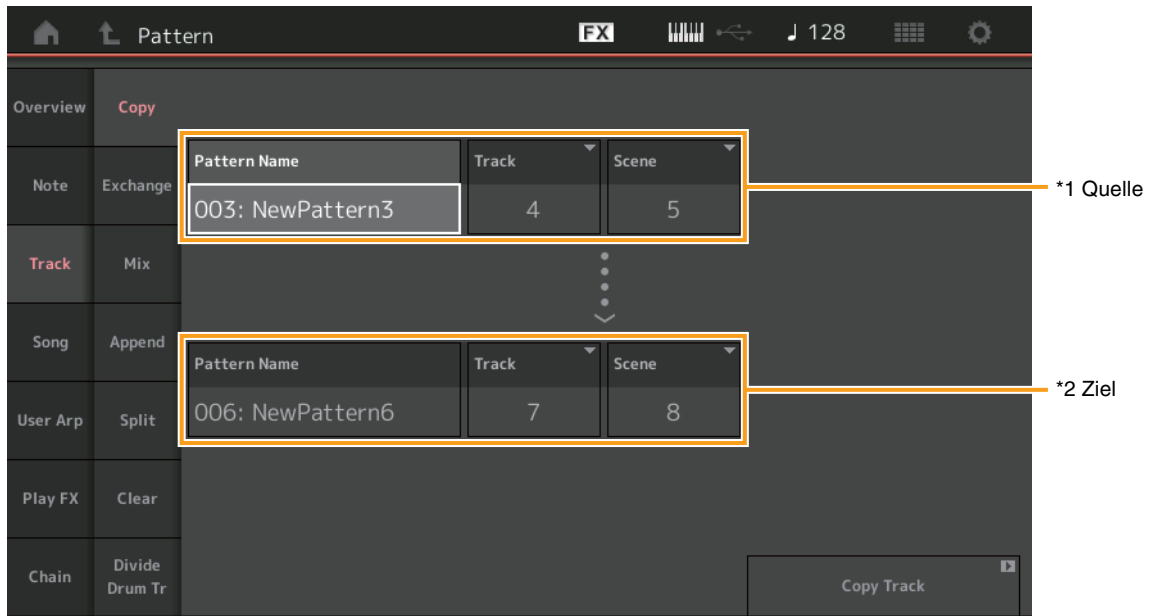
Führt den Job für die MIDI-Sequenzdaten aus.

Track

Copy

Mit diesem Job werden sämtliche Daten der angegebenen Quellspur in die angegebene Zielspur kopiert.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



Pattern Name *1 Quelle

Legt das Quell-Pattern fest.

Track *1 Quelle

Bestimmt die Quellspur (Track).

Scene *1 Quelle

Bestimmt die Quell-Szene.

Pattern Name *2 Ziel

Bestimmt das Ziel-Pattern.

Track *2 Ziel

Bestimmt die Zielspur (Track).

Scene *2 Ziel

Bestimmt die Ziel-Szene.

Copy Track

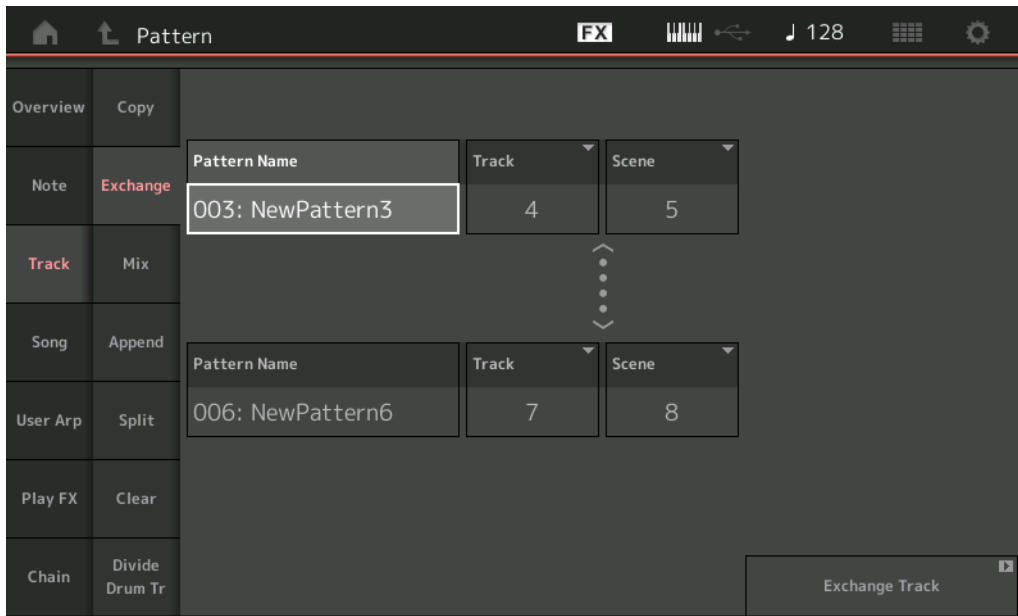
Führt den Kopiervorgang aus.

HINWEIS Wenn Sie Copy Track ausführen, während Track auf „All“ und Scene auf „All“ eingestellt ist, werden Chain-Daten (Seite 48) automatisch kopiert.

Exchange

Mit diesem Job können Sie alle Daten einer angegebenen Spur mit denen einer anderen angegebenen Spur vertauschen.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



Pattern Name

Bestimmt eines der Patterns für den Tauschvorgang.

Track

Bestimmt die Spur, mit der getauscht werden soll.

Scene

Bestimmt die Scene, in der der Tausch stattfinden soll.

Pattern Name

Bestimmt das jeweils andere Pattern für den Tauschvorgang.

Track

Bestimmt die Spur, mit der getauscht werden soll.

Scene

Bestimmt die Scene, in der der Tausch stattfinden soll.

Exchange Track

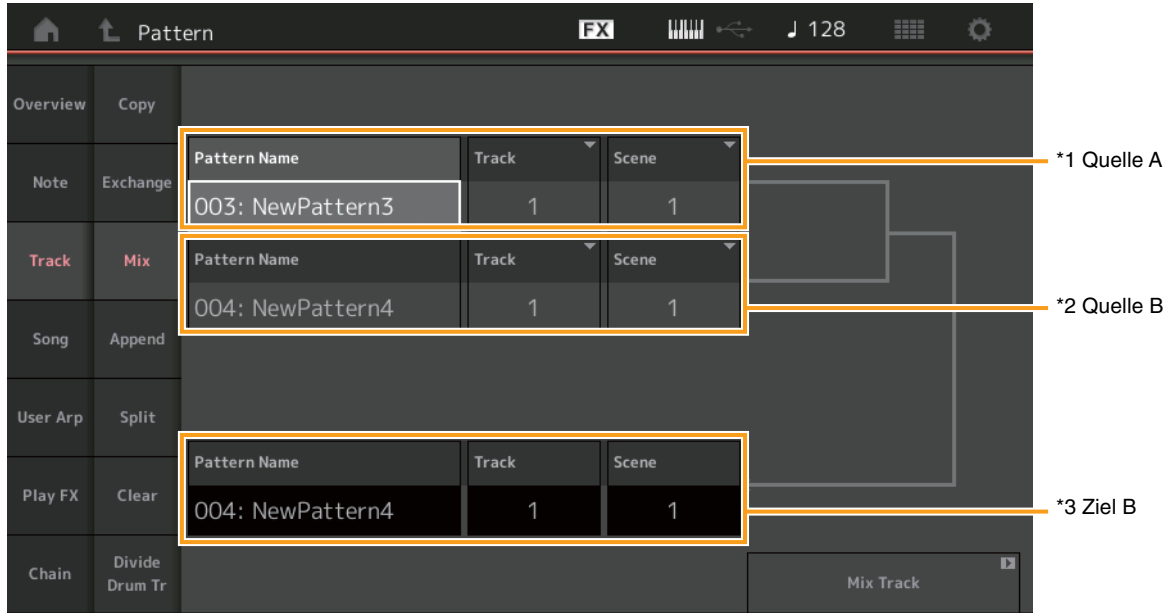
Führt den Tausch-Job aus.

HINWEIS Wenn Sie Exchange Track ausführen, während Track auf „All“ und Scene auf „All“ eingestellt ist, werden Chain-Daten ([Seite 48](#)) automatisch kopiert.

Mix

Dieser Job mischt sämtliche Daten zweier angegebener Spuren (Tracks „A“ und „B“) und speichert das Ergebnis in Spur B.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



Pattern Name *1 Quelle A

Legt die Quelle für Pattern A fest.

Track *1 Quelle A

Bestimmt die Spur, deren Daten gemischt werden sollen.

Scene *1 Quelle A

Bestimmt die Scene, deren Daten gemischt werden sollen.

Pattern Name *2 Quelle B

Legt die Quelle für Pattern B fest.

Track *2 Quelle B

Bestimmt die Spur, deren Daten gemischt werden sollen.

Scene *2 Quelle B

Bestimmt die Scene, deren Daten gemischt werden sollen.

Pattern Name *3 Ziel B

Zeigt das Ziel-Pattern an.

Track *3 Ziel B

Zeigt die Ziel-Spur an.

Scene *3 Ziel B

Zeigt die Ziel-Scene an.

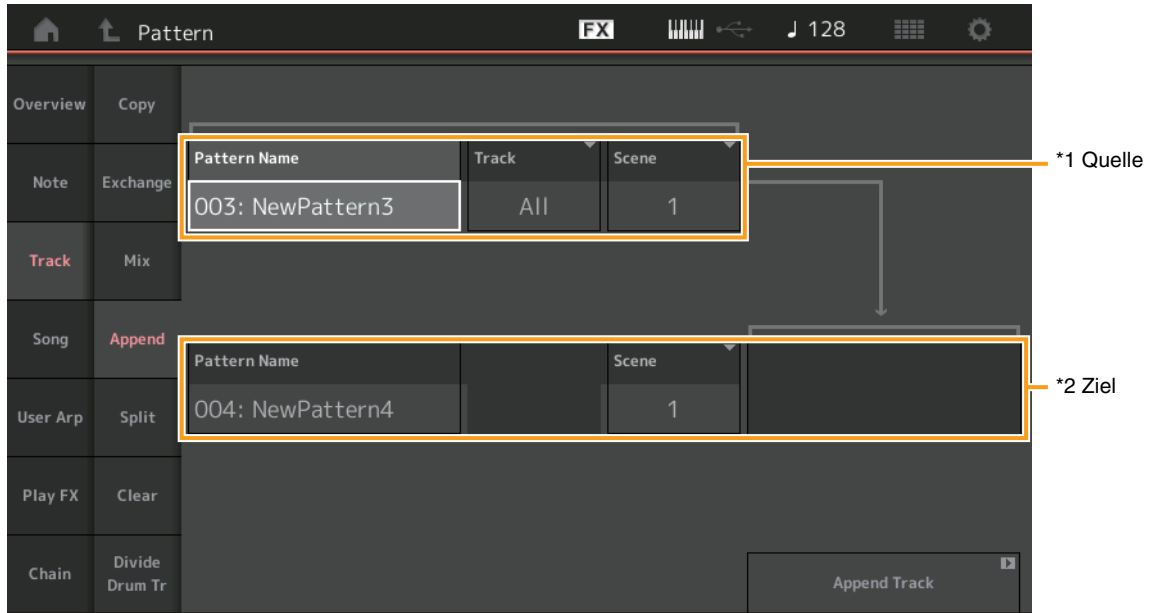
Mix Track

Führt den Misch-Job aus.

Append

Mit diesem Job werden sämtliche Daten der angegebenen Quellspur an das Ende der angegebenen Zielspur kopiert und angehängt.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



Pattern Name *1 Quelle

Legt das Quell-Pattern fest.

Track *1 Quelle

Bestimmt die Quellspur.

Scene *1 Quelle

Bestimmt die Quell-Szene.

Pattern Name *2 Ziel

Bestimmt das Ziel-Pattern.

Track *2 Ziel

Bestimmt die Zielspur.

Scene *2 Ziel

Bestimmt die Ziel-Szene.

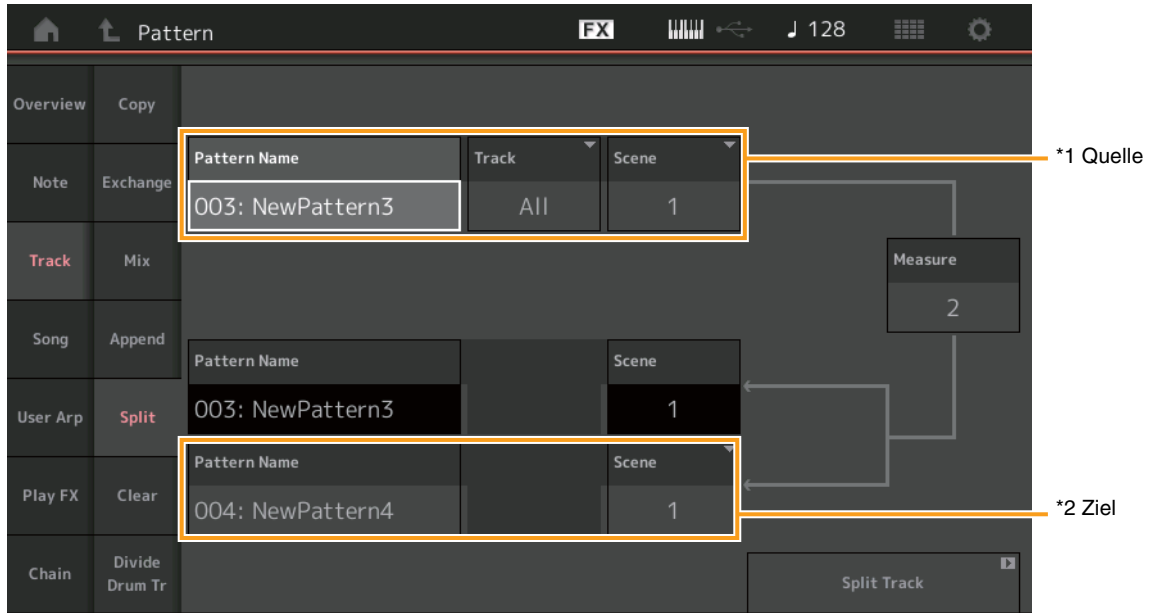
Append Track

Führt den Anhängen-Job aus.

Split

Dieser Job verschiebt die zweite Hälfte der Daten, geteilt bei einem bestimmten Takt, von einer angegebenen Quell-Spur auf die angegebene Zielspur.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



Pattern Name *1 Quelle

Legt das Quell-Pattern fest.

Track *1 Quelle

Bestimmt die Quellspur.

Scene *1 Quelle

Bestimmt die Quell-Szene.

Measure *1 Quelle

Legt den Takt fest, bei dem die Daten geteilt werden sollen.

Pattern Name

Zeigt das Ziel-Pattern an.

Track

Zeigt die Ziel-Spur an.

Scene

Zeigt die Ziel-Szene an.

Pattern Name *2 Ziel

Bestimmt das Ziel-Pattern.

Track *2 Ziel

Bestimmt die Zielspur.

Scene *2 Ziel

Bestimmt die Ziel-Szene.

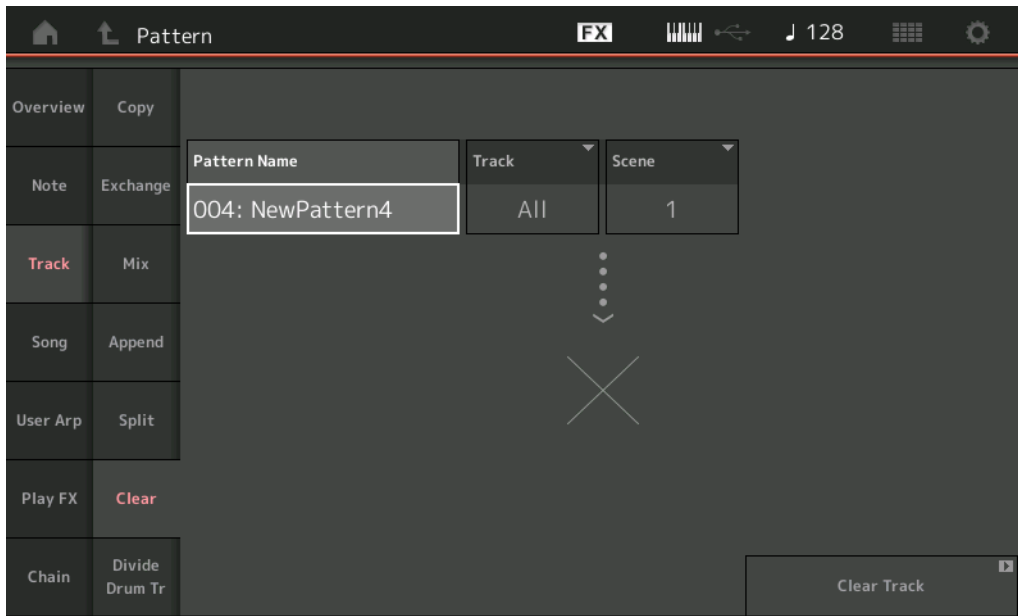
Split Track

Führt den Teilen-Job aus.

Clear

Dieser Job löscht alle Daten der ausgewählten Spur.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



Pattern Name

Bestimmt das zu löschende Pattern.

Track

Bestimmt die zu löschende Spur.

Scene

Bestimmt die zu löschende Scene.

Clear Track

Führt den Löschen-Job aus.

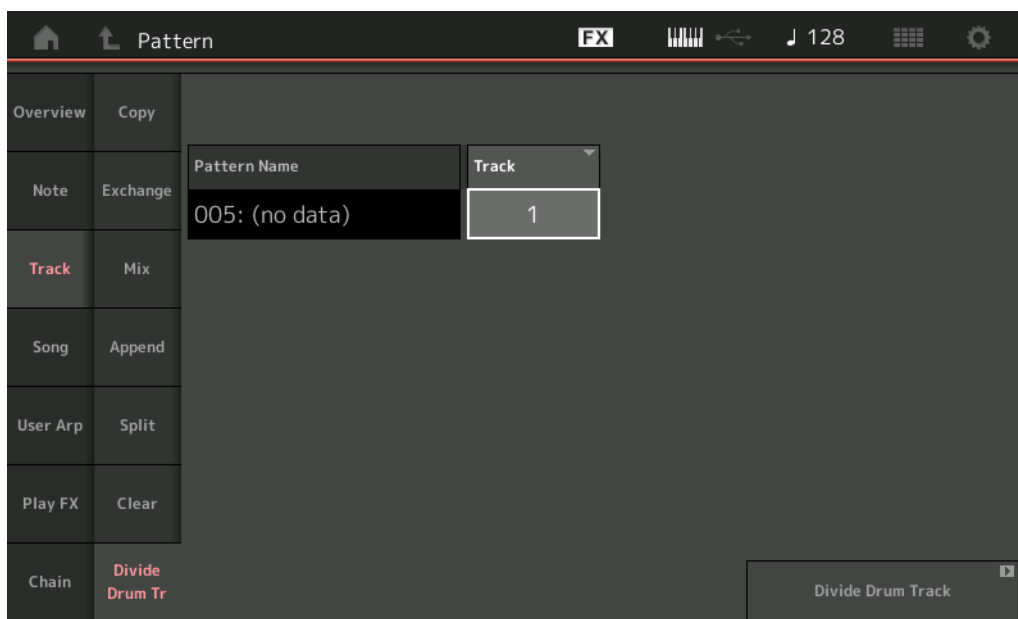
HINWEIS Wenn Sie Clear Track ausführen, während Track auf „All“ und Scene auf „All“ eingestellt ist, werden auch die Chain-Daten ([Seite 48](#)) gelöscht.

Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

Mit diesem Job können Sie Schlagzeugnoten-Daten von einer bestimmten Spur isolieren. Dieser Job separiert die Schlagzeugnoten-Events der angegebenen Spur und platziert die Noten getrennt nach Schlaginstrumenten auf verschiedenen Spuren (9 bis 16).

HINWEIS Die zuvor auf den Spuren 9–16 und den Parts 9–16 vorhandenen Daten werden ersetzt, wenn Sie Divide Drum Tr ausführen. Diesen Bearbeitungsvorgang können Sie nicht rückgängig machen.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



Pattern Name

Bestimmt das Pattern mit der zu separierenden Schlagzeugspur.

Track

Bestimmt die Spur, deren Schlagzeug-Notendaten separiert werden sollen.

Divide Drum Track

Führt den Separierungs-Job aus.

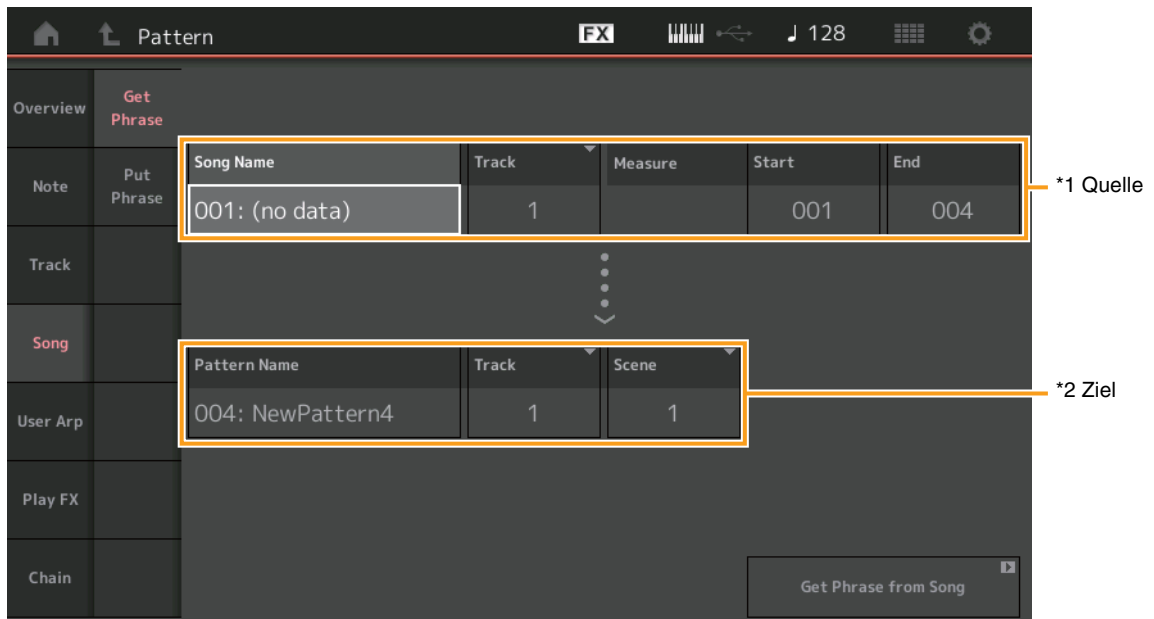
Song

Get Phrase

Mit diesem Job werden die angegebenen Daten des Quell-Songs auf die angegebene Zielspur kopiert.

HINWEIS Die Daten, die auf der angegebenen Zielspur vorhanden sind, werden durch die Ausführung von „Get Phrase“ ersetzt.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



Song Name

Bestimmt den Quell-Song.

Track *1 Quelle

Bestimmt die Quellspur.

Start Measure

Bestimmt den ersten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 001 – 998

End Measure

Bestimmt den letzten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 002 – 999

Pattern Name

Bestimmt das Ziel-Pattern.

Track *2 Ziel

Bestimmt die Zielspur.

Scene

Bestimmt die Ziel-Scene.

Get Phrase From Song (Phrase aus Song abrufen)

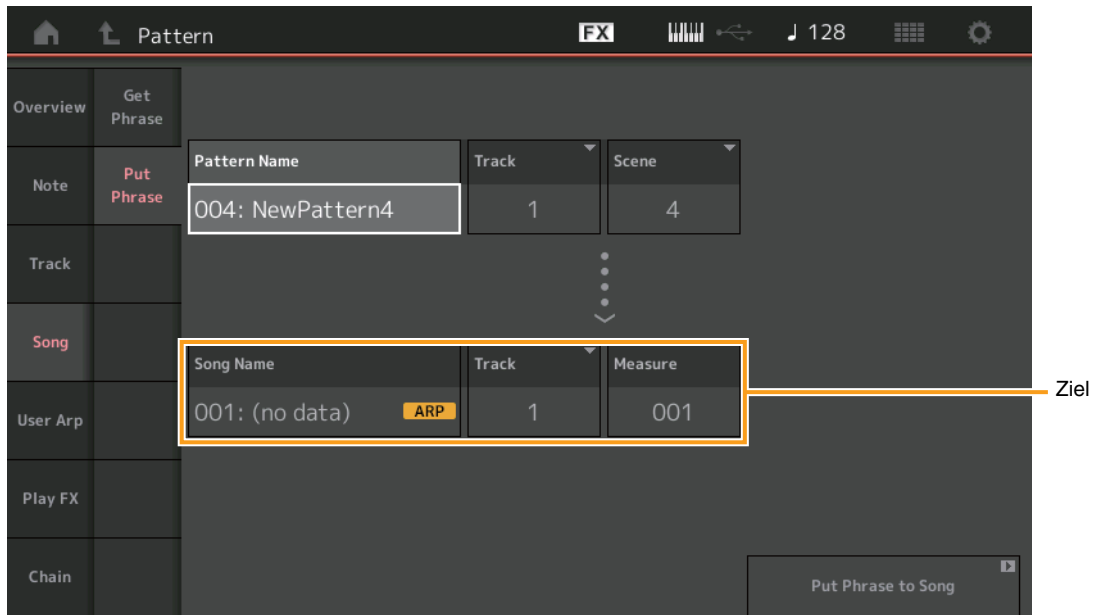
Führt den Kopiervorgang aus.

Put Phrase

Mit diesem Job werden sämtliche Daten eines angegebenen Quell-Patterns in einen angegebenen Takt im Ziel-Song kopiert.

HINWEIS Die Daten des angegebenen Quell-Patterns werden mit „Put Phrase“ zu den bestehenden Daten des angegebenen Ziel-Songs gemischt.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



Pattern Name

Legt das Quell-Pattern fest.

Track

Bestimmt die Quellspur.

Scene

Bestimmt die Quell-Szene.

Song Name

Bestimmt das Ziel-Pattern.

Track ^{*Ziel}

Bestimmt die Zielspur.

Measure

Bestimmt den Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 001 – 999

Put Phrase To Song (Phrase in Song einfügen)

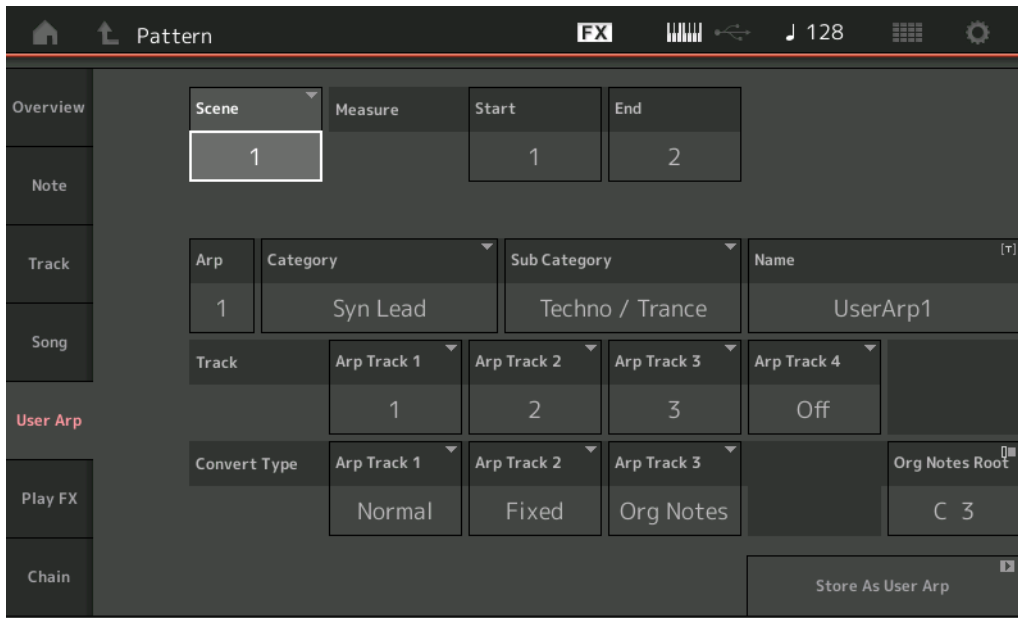
Führt den Kopiervorgang aus.

User Arp (User Arpeggio)

Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen.

HINWEIS Die Daten, die auf der angegebenen Zielspur vorhanden sind, werden durch die Ausführung von „User Arp“ ersetzt.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene

Bestimmt die Quell-Szene.

Wertebereich: 1 – 8

Start Measure

Bestimmt den ersten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 1 – 256

End Measure

Bestimmt den letzten Takt, auf den der Job angewendet wird.

Wertebereich: 2 – 257

Arp No (Arpeggio-Nummer)

Zeigt die Nummer des Arpeggio-Typs an.

Category

Zeigt die Hauptkategorie an, welcher der ausgewählte Arpeggio-Typ zugewiesen wird.

Einstellungen: Beachten Sie die Kategorienliste der Arpeggio-Typen im Referenzhandbuch.

Sub Category

Zeigt die Unterkategorie an, welcher der ausgewählte Arpeggio-Typ zugewiesen wird.

Einstellungen: Beachten Sie die Unterkategorienliste der Arpeggio-Typen im Referenzhandbuch.

Name

Bestimmt den Namen des Arpeggio-Typs.

Track

Bestimmt die Nummer der Quellspur für jede Arpeggio-Spur.

Convert Type

Bestimmt, wie die MIDI-Sequenzdaten je nach den nachstehenden Konvertierungsarten auf dreierlei Weise zu Arpeggio-Daten konvertiert werden. Dieser Parameter lässt sich für jede Spur einstellen.

Einstellungen: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: Das Arpeggio wird nur mit der gespielten Note und ihren Oktavierungen wiedergegeben.

Fixed: Durch das Spielen einer oder mehrerer Noten werden dieselben MIDI-Sequenzdaten ausgelöst.

Org Notes (Originalnoten): Im Grunde identisch mit „Fixed“, nur dass die Arpeggio-Wiedergabenoten je nach gespieltem Akkord variieren.

Store As User Arp

Führt den Speicher-Job aus.

Play FX (Play Effect)

Dieser Job fügt den MIDI-Sequenzdaten eines Patterns Effekte für die Wiedergabe hinzu. Sie können den Umfang und die Intensität jedes Parameters auf der angegebenen Spur festlegen.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1

Bedient die Parameter Qntz Value, Qntz Str, Swing vel, Swing Gate und Swing Rate.

Qntz Value (Quantisierungswert)

Bestimmt, an welchen Beats die Notendaten der Sequenz ausgerichtet werden.

Einstellungen: Off (Aus), 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriole), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

Qntz Str (Quantisierungsstärke)

Stellt den Grad oder die „magnetische Stärke“ ein, mit der die Quantisierung angewendet wird. Eine Einstellung von 100 % bewirkt ein exaktes Timing. Bei einer Einstellung von 0 % erfolgt keine Quantisierung.

Wertebereich: 0% – 100%

Swing Vel (Swing Velocity)

Stellt die Velocity der entsprechenden Noten ein, um das rhythmische Swing-Feeling zu akzentuieren.

Wertebereich: 0% – 200%

Swing Gate

Stellt die klingende Notenlänge der entsprechenden Noten ein, um das rhythmische Swing-Feeling zu akzentuieren.

Wertebereich: 0% – 200%

Swing Rate

Dies verzögert Noten auf geradzahligen Schlägen (Backbeats), um ein Swing-Feeling zu erzeugen.

Einstellungen: Abhängig vom angegebenen Qntz-Wert

Wenn als Quantize-Wert Viertel, Achtel, 16tel-Note oder 32tel-Note verwendet werden: 0 – die Hälfte des Rasters

Wenn als Quantize-Wert Vierteltriolen, Achteltriolen, 16tel-Triolen verwendet werden: 0 – die Hälfte des Rasters



Play FX2

Betätigt die Parameter Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate und Velocity Offset.

Note Shift

Erhöht oder verringert die Tonhöhe aller Noten auf der ausgewählten Spur in Halbtönen.

Wertebereich: -99 – +99

Clock Shift

Verschiebt das Timing aller Noten auf der ausgewählten Spur nach hinten oder vorne in Clock-Impulsen.

Wertebereich: -120 – +120

Gate Time

Erhöht die klingende Länge aller Noten auf der ausgewählten Spur.

Wertebereich: 0% – 200%

Velocity Rate

Ändert die Velocity der Noten um den angegebenen Prozentsatz.

Wertebereich: 0% – 200%

Velocity Offset

Erhöht oder verringert die Velocity der Noten um den angegebenen Offset-Wert.

Wertebereich: -99 – +99

Part

Bestimmt den zu normalisierenden Ziel-Part.

Wertebereich: All, 1–16

Normalize Play FX

Wendet die in Play FX eingestellten Effekte auf die MIDI-Daten an.

Length

Zeigt die Gesamt-Sequenzlänge in der ausgewählten Scene an.

Position

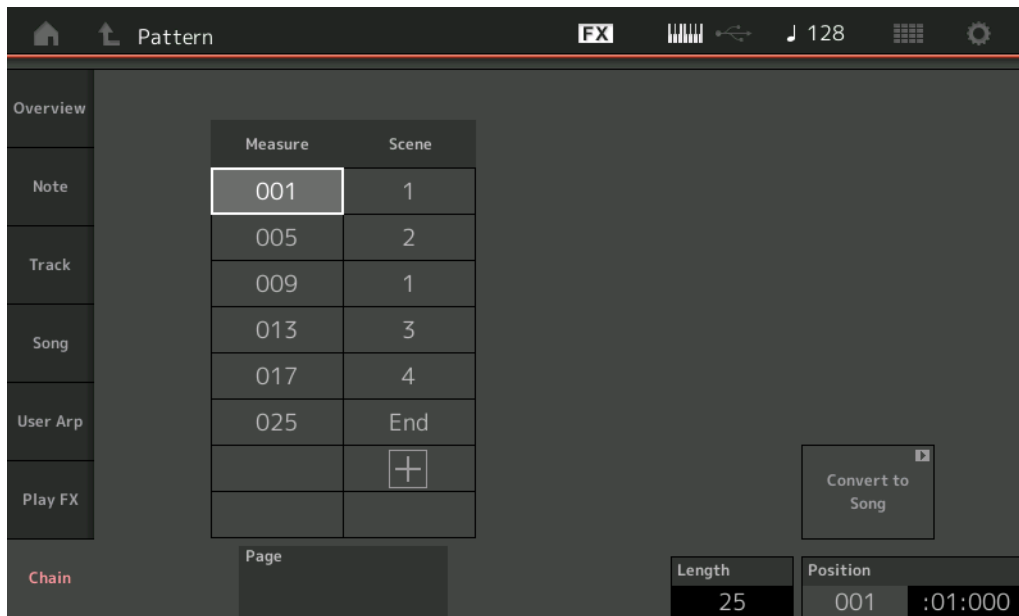
Zeigt die aktuelle Position während der Scene-Wiedergabe an, und Sie können die Wiedergabe-Startposition einstellen.

Wertebereich: 001 – 256

Chain

Dieser Job verkettet Scenes und gibt diese Ketten wieder.

Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



Measure

Legt die Taktposition fest, an der die Szene wiedergegeben wird.

Wertebereich: 001 – 999

Scene

Legt die Scene fest, die von der angegebenen Taktposition aus wiedergegeben wird.

Wertebereich: 1–8, End

Page

Wird durch die Aufwärts-/Abwärts-Schaltfläche angezeigt, wenn es mehr als 8 Reihen mit Takten/Scenes gibt. Durch Antippen dieser Taste wird die nächste/vorherige Seite aufgerufen.

Convert to Song

Speichert die Chain als Song.

Length

Zeigt die Länge der gesamten Sequenz an.

Position

Zeigt die aktuelle Position während der Chain-Wiedergabe an, und Sie können die Wiedergabe-Startposition einstellen.

Wertebereich: 001 – 999

Neue Rhythm-Pattern-Funktion

Die Rhythmus-Pattern-Funktion bietet eine einfache Methode, der aktuellen Performance einen Rhythmus-Part hinzuzufügen. Indem Sie Rhythmus-Patterns und den Envelope Follower miteinander kombinieren, können Sie die Patterns noch weiter verändern.

In den folgenden Schritten erklären wir beispielhaft, wie Sie das Rhythmus-Pattern „8Z Trance Basics 1“ der Performance „Supertrance“ hinzufügen können und dann den Sound mit dem Envelope Follower zu verändern.

Einen Rhythmus-Part hinzufügen (einfache Methode)

- 1 Wählen Sie die gewünschte Performance für das Hinzufügen des Rhythmus-Parts aus.
Wählen Sie „Supertrance“ aus.
- 2 Drücken Sie die [SHIFT]-Taste + die [CONTROL ASSIGN]-Taste.
Das Rhythm-Pattern-Display wird angezeigt.
Wenn bereits alle Parts (Part 1 bis 8) in Verwendung sind, erscheint die Meldung „Part Full“, und das Rhythmus-Pattern kann nicht hinzugefügt werden.

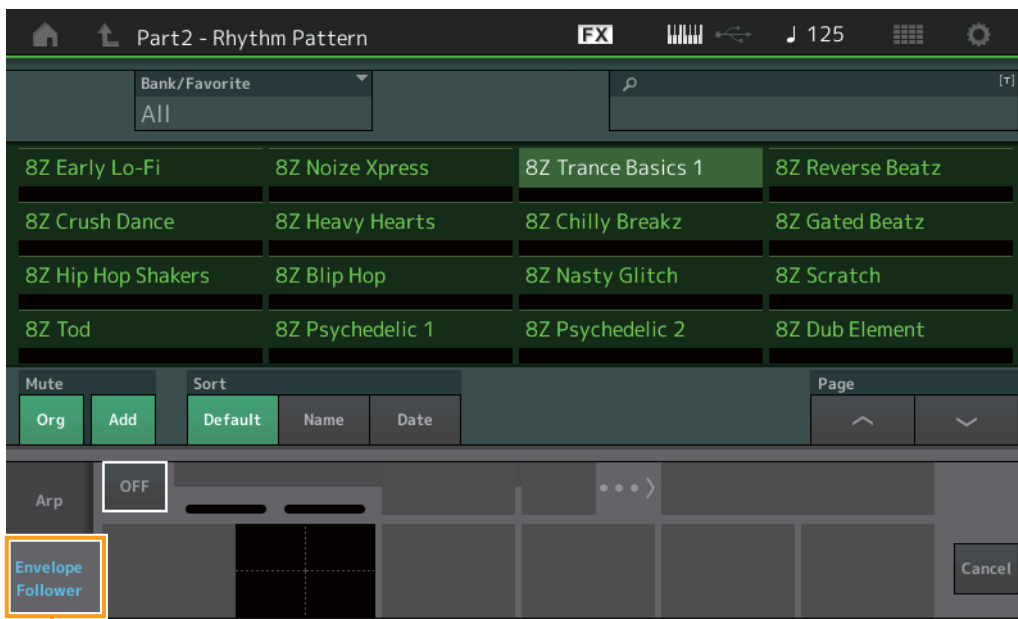


- 3 Tippen Sie auf der Rhythm-Pattern-Liste auf das Rhythm-Pattern-Kit, das Sie verwenden möchten.
Tippen Sie hier auf „8Z Trance Basics 1“.
Es wird ein Rhythmus-Part hinzugefügt.
- 4 Spielen Sie auf der Tastatur; die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns startet.
- 5 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE (HOME)] oder [EXIT], um das Rhythmus-Pattern einzustellen.
Das Rhythm-Pattern-Display wird geschlossen.
HINWEIS Sie können auch auf das HOME-Symbol tippen, um die Auswahl zu bestätigen.
- 6 Um das Rhythm Pattern anzuhalten, drücken Sie eine der Tasten [ARP ON/OFF] oder [■] (Stopp).
HINWEIS Sie können den Rhythmus auch anhalten, indem Sie die Schaltfläche [Arp Hold On] auf dem Display berühren.

Einstellen des Envelope Followers

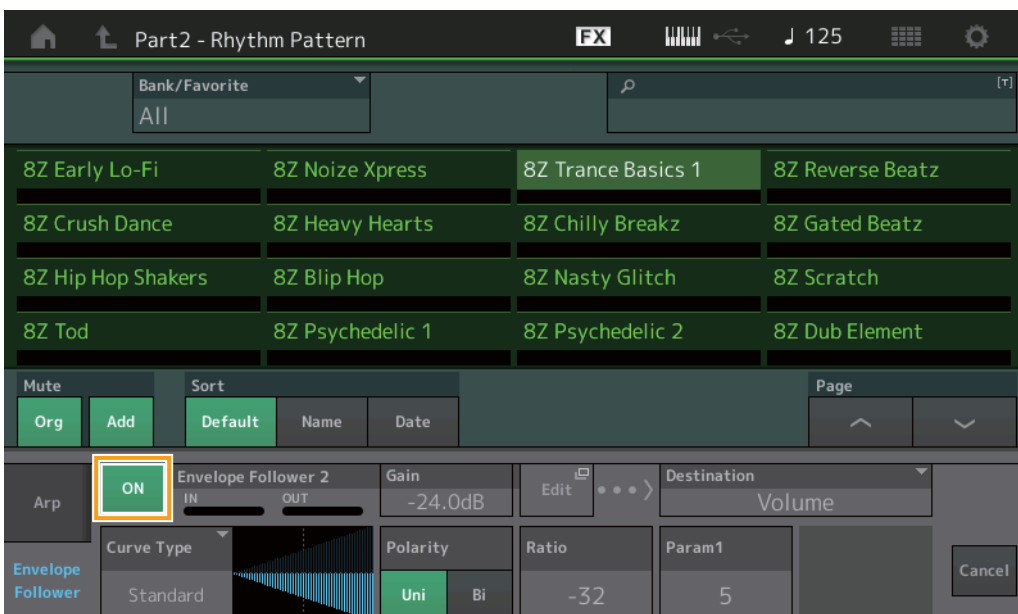
Der Envelope Follower („Hüllkurvenfolger“) ist eine Funktion, welche die Lautstärkehüllkurve einer Wavform aus den Eingangssignalen gewinnt. Diese Kurve können Sie dann als Controller nutzen und sie auf andere Klänge anwenden. Wenn Sie beispielsweise einem Part ein Rhythmus-Pattern zuweisen und den Envelope Follower des Parts als „Source“ einstellen, wird der Klang der anderen Parts entsprechend geändert. Dies ist für das automatische „Ducking“ besonders nützlich, wobei Sie die Lautstärken anderer Instrumente immer dann absenken möchten, wenn ein bestimmter Sound abgespielt wird.

- 1 Tippen Sie auf die Registerkarte [Envelope Follower] unten im Rhythm-Pattern-Display.
Das Envelope-Follower-Display erscheint.



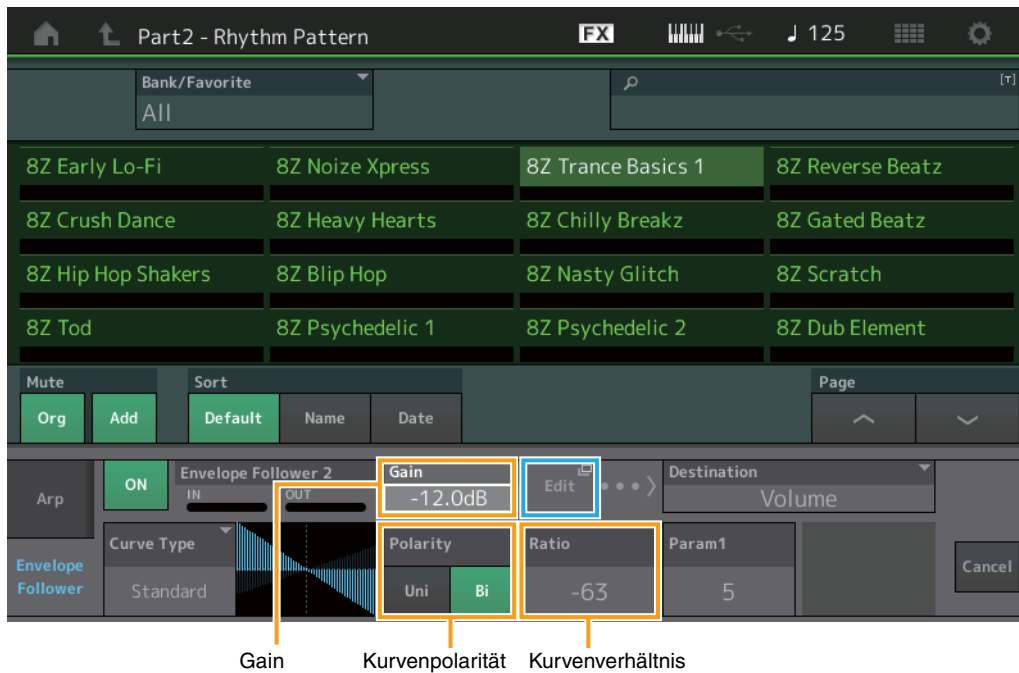
Envelope-Follower-Registerkarte

- 2 Schalten Sie den Envelope Follower ein („ON“).
Hier können Sie auf der Tastatur spielen, um den Sound mit eingeschaltetem Envelope Follower zu hören.



3 Ändern Sie die Einstellungen wie gewünscht.

Hier in diesem Beispiel stellen Sie die Kurvenpolarität (Polarity) auf „Bi“, das Kurvenverhältnis (Ratio) auf „-63“ und die Verstärkung (Gain) auf „-12dB“.



Zum Einstellen weiterer Parameter tippen Sie auf die Schaltfläche [EDIT] auf dem Bildschirm und öffnen Sie das Envelope-Follower-Display.

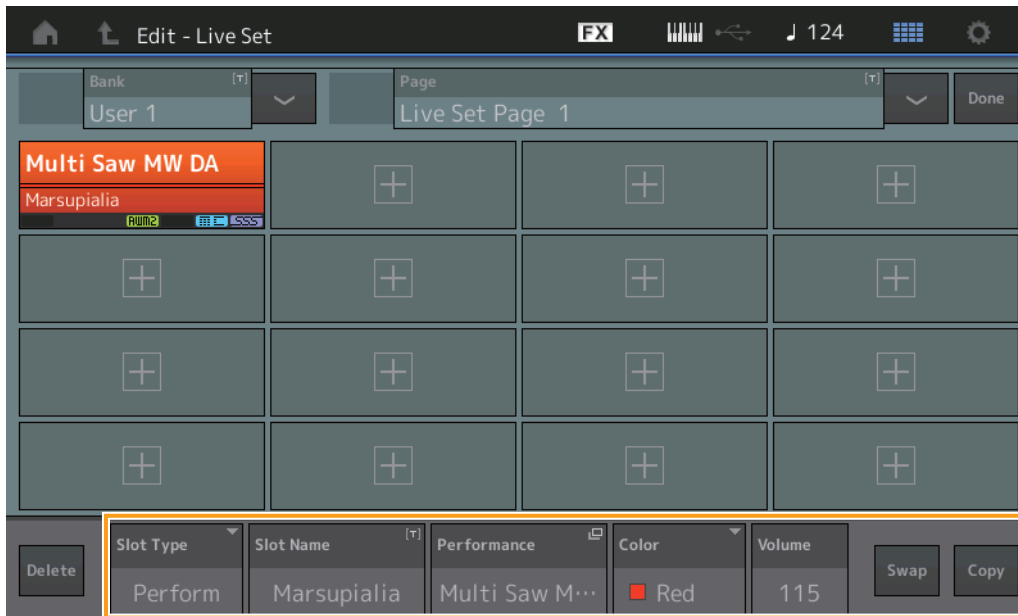
Wenn Sie das Kit oder den Arpeggio-Typ des Rhythmus-Pattern ändern möchten, drücken Sie die [SHIFT]-Taste + die [CONTROL ASSIGN]-Taste, um zum Rhythm-Pattern-Display zurückzukehren. Die Envelope-Follower-Einstellungen werden beibehalten, auch nachdem ein anderes Kit oder ein anderer Arpeggio-Typ ausgewählt wurden.

Live Set

Mit der Live-Set-Funktion können Sie jetzt Songs, Patterns und Audiodateien miteinander kombinieren und im Live-Set-Display wiedergeben.

■ Kombinieren von Songs, Patterns und Audiodateien im Live-Set-Display

Bedienung Drücken Sie die [LIVE SET]-Taste, oder tippen Sie auf das LIVE-SET-Symbol → Wählen Sie die User-Bank → [EDIT]



Slot Type

Zeigt die Art des gewählten Slots an.

Einstellungen: Perform (Performance), Song, Audio, Pattern

HINWEIS Die Audition-Funktion steht nur zur Verfügung, wenn bei Slot Type „Perform“ ausgewählt wurde.

Slot Name

Zeigt den Namen des gewählten Slots an. Wenn Sie Slot Name antippen (wenn verfügbar und angezeigt), wird das Input-Character-Display aufgerufen. Wenn der Slot Type auf „Song“, „Audio“ oder „Pattern“ gestellt ist, zeigt dies den Song-Namen, den Audio-Namen oder den Pattern-Namen an, und durch Antippen wird das Load-Display aufgerufen.

HINWEIS Sie können den Slot-Namen nur ändern, wenn bei Slot Type „Perform“ ausgewählt ist.

Performance

Zeigt den Namen der im gewählten Slot ausgeählten Performance an. Antippen der Performance ruft das Category-Search-Display auf.

Color

Legt die Farbe des ausgewählten Slots fest.

Einstellungen: Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

Volume

Bestimmt die Lautstärke im ausgewählten Slot.

Swap

Wenn Sie Swap antippen, während ein Slot ausgewählt ist, und dann einen anderen Slot antippen, werden die Inhalte der Slots miteinander vertauscht.

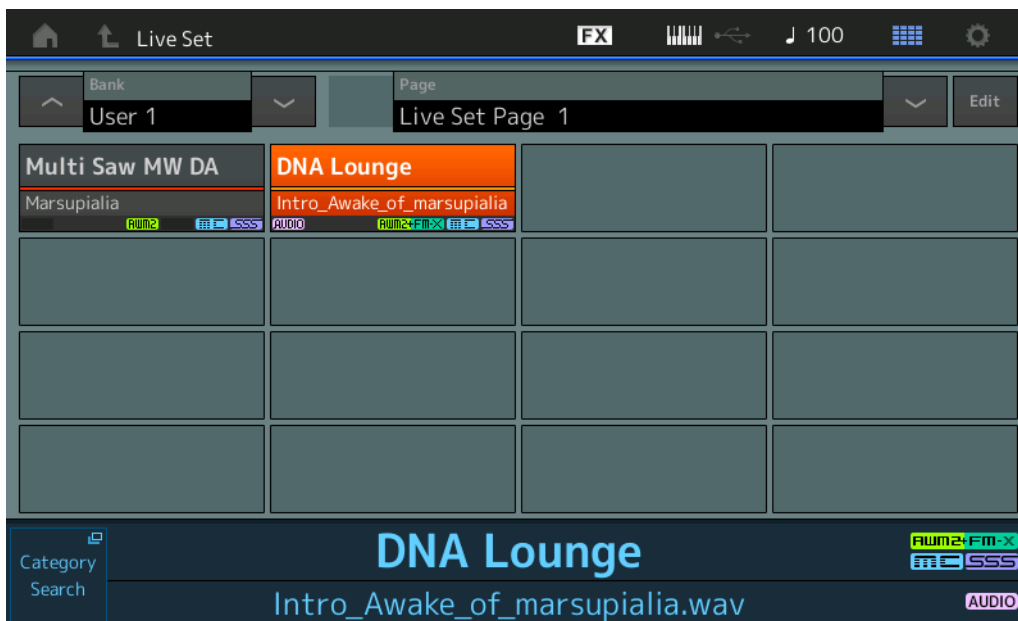
Copy

Wenn Sie Copy antippen, während der Quell-Slot ausgewählt ist, und dann den Ziel-Slot antippen, wird der Slot-Inhalt kopiert.

■ Wiedergabe von Songs, Patterns und Audiodateien im Live-Set-Display

Bedienung

Drücken Sie die [LIVE SET]-Taste, oder tippen Sie auf das LIVE-SET-Symbol → Wählen Sie die User-Bank → [▶]-Taste (Wiedergabe)



HINWEIS Wenn ein Song oder Pattern wiedergegeben wird, können Sie die Performance oder den Slot nicht ändern. Es erscheint eine Fehlermeldung, wenn Sie versuchen, sie zu ändern.

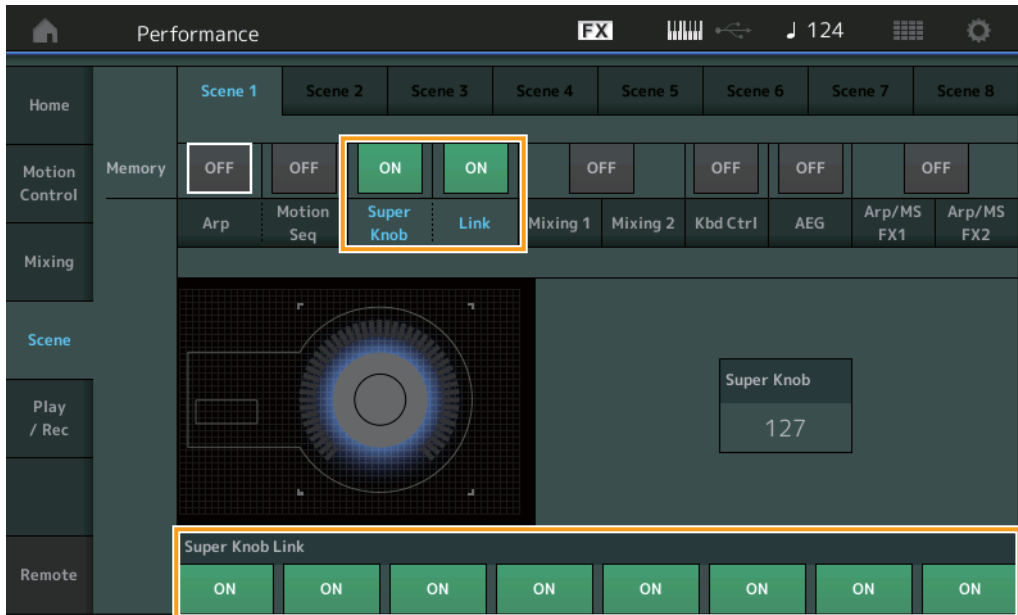
HINWEIS Während der Wiedergabe eines Songs, Patterns oder einer Audiodatei können Sie mit der Taste [▶] (Wiedergabe) die entsprechende Wiedergabeanzeige für die Performance öffnen.

Scene

Zu den in der Scene-Funktion aufgenommenen Daten wurden „Super Knob Link“ und „Keyboard Control“ hinzugefügt.

Scene

Bedienung [PERFORMANCE] → [Scene]



Super Knob (Schalter zum Speichern der Super-Knob-Einstellungen)

Bestimmt, ob die Super-Knob-Einstellungen in einer Szene gespeichert werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Link (Schalter zum Speichern der Link-Einstellungen)

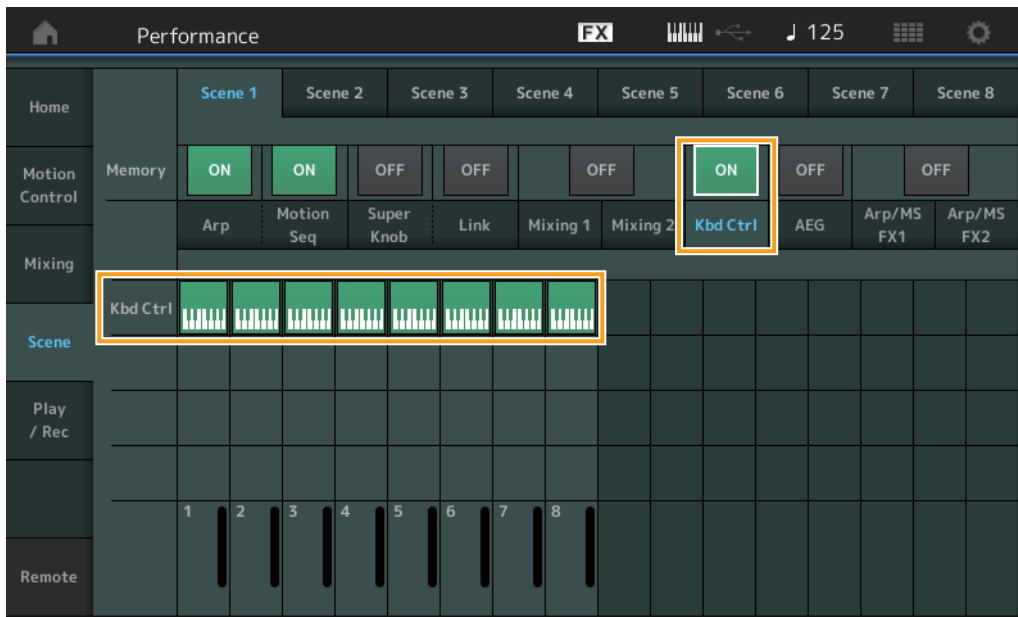
Bestimmt, ob die Super-Knob-Link-Einstellungen in einer Szene gespeichert werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Super Knob Link

Legt fest, ob die Assignable Knobs (die zuweisbaren Drehregler) 1–8 der ausgewählten Szene durch Super-Knob-Einstellvorgänge beeinflusst werden oder nicht. Assignable Knobs, die ausgeschaltet sind, werden nicht von Super-Knob-Bedienvorgängen beeinflusst.

Einstellungen: Off, On



Kbd Ctrl (Schalter zum Speichern der Keyboard-Control-Einstellungen)

Bestimmt, ob Keyboard-Control-Einstellungen in einer Szene gespeichert werden oder nicht.

Einstellungen: Off, On

Kbd Ctrl (Keyboard Control)

Bestimmt den Keyboard-Control-Schalter für jeden Part der ausgewählten Szene. Auf „Off“ eingestellte Parts werden nicht durch das Spielen auf der Tastatur beeinflusst.

Einstellungen: Off (grau), On (grün)

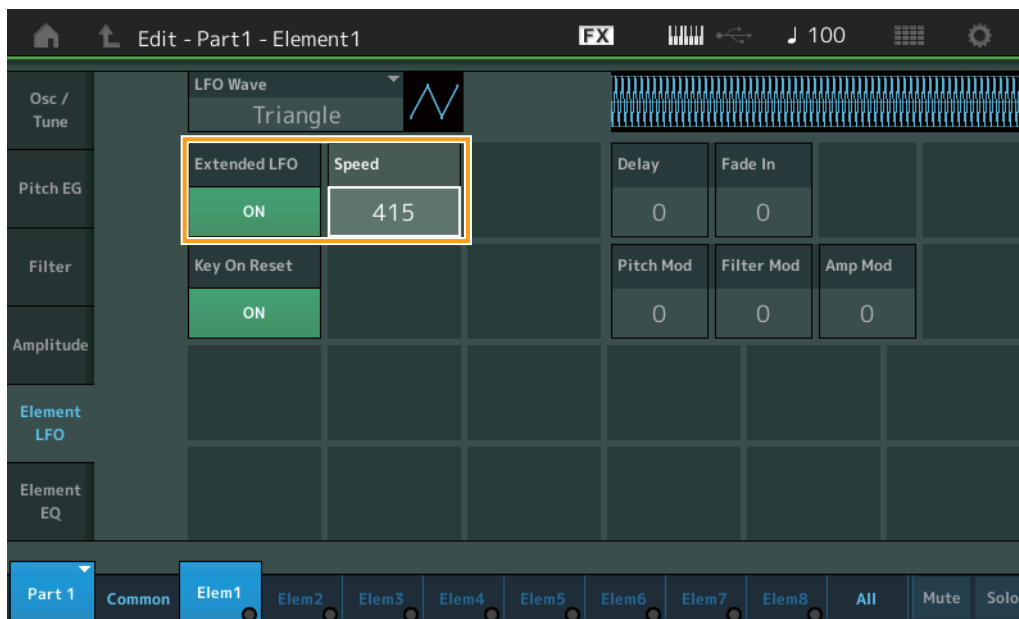
Edit

Der Wertebereich des Parameters „Part LFO Speed“ wurde erweitert.

■ Normal Part (AWM2)

Element LFO

Bedienung [EDIT] → Wählen Sie den Part aus [Common] → Wählen Sie das Element aus → [Element LFO]



Speed

Stellt die Geschwindigkeit der LFO-Variation ein. Der Wertebereich wurde von 0–63 auf 0–415 erhöht.

Wertebereich: 0 – 415

Extended LFO

Hiermit können Sie zwischen dem alten Wertebereich (Off: 0–63) und dem neuen Wertebereich (On: 0 – 415) auswählen. Wenn Sie die Kompatibilität mit den im alten Wertebereich vorgenommenen Einstellungen aufrecht erhalten möchten, stellen Sie hier „Off“ ein.

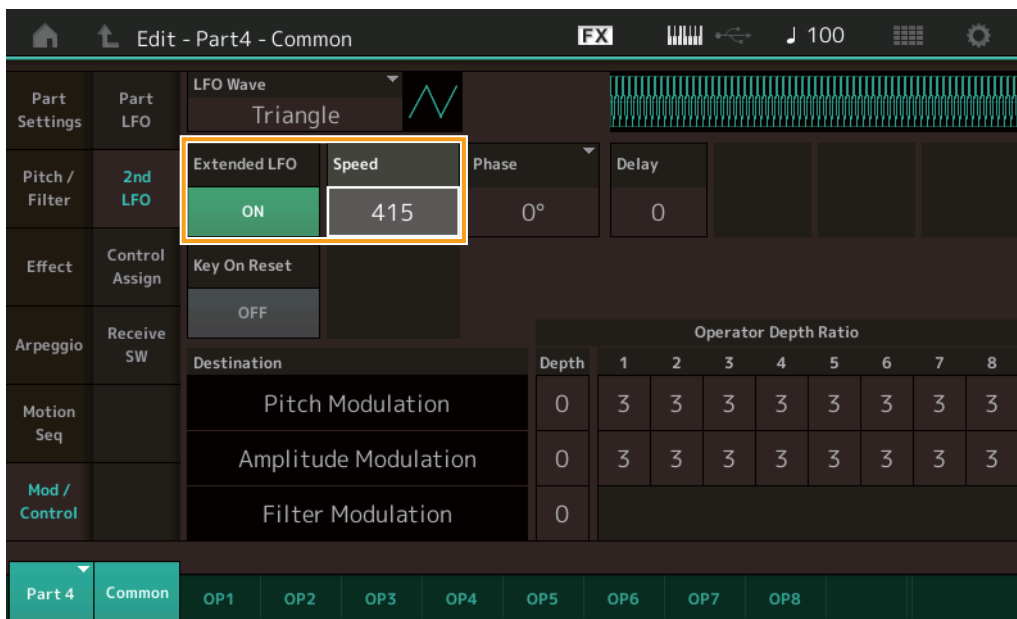
Einstellungen: Off, On

■ Normal Part (FM-X)

Mod/Control (Modulation/Controller)

2nd LFO

Bedienung [EDIT] → Wählen Sie den Part aus [Common] → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Speed (2nd LFO Speed)

Stellt die Geschwindigkeit der LFO-Variation ein. Der Wertebereich wurde von 0–99 auf 0–415 erhöht.

Wertebereich: 0 – 415

Extended LFO

Hiermit können Sie zwischen dem alten Wertebereich (Off: 0–99) und dem neuen Wertebereich (On: 0 – 415). Wenn Sie die Kompatibilität mit den im alten Wertebereich vorgenommenen Einstellungen aufrecht erhalten möchten, stellen Sie hier „Off“ ein.

Einstellungen: Off, On

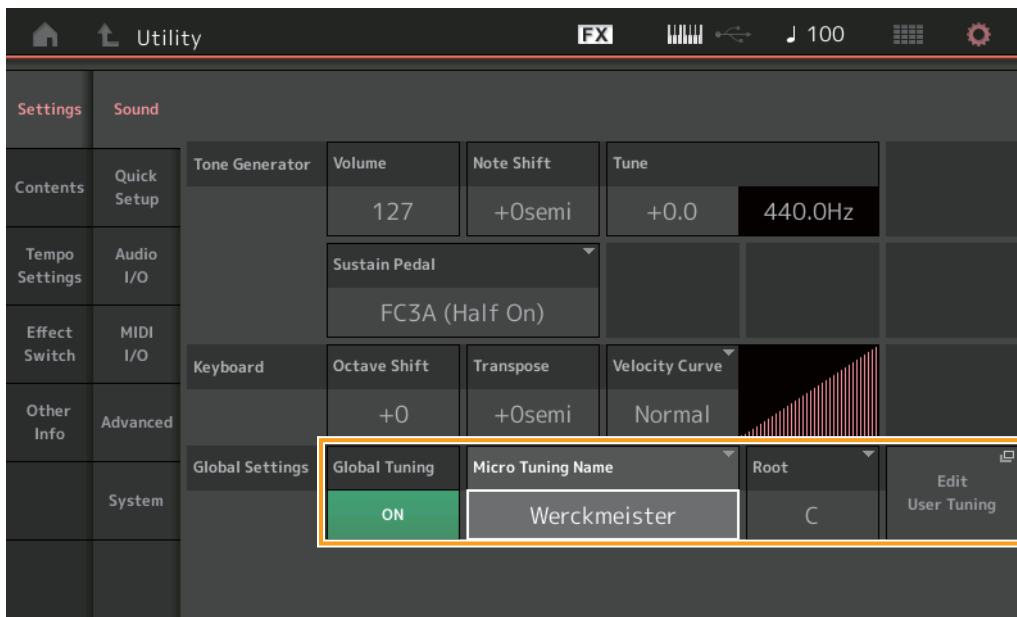
Utility (Dienstprogramme)

Settings (Einstellungen)

Sound

Es wurden Global-Micro-Tuning-Einstellungen hinzugefügt.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Global Tuning

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, hat „Micro Tuning“ in den Global Settings Vorrang vor den Micro-Tuning-Einstellungen der Performance für jeden Part. Diese Funktion wird auf alle Parts mit Ausnahme des Drum-Parts angewendet.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS Die Global-Tuning-Einstellung kehrt bei jedem Neustart des Instruments automatisch auf Off zurück.

Micro Tuning Name

Zeigt den Namen des ausgewählten Micro Tunings (der selbst definierten Tonskala) an. Durch Antippen dieser Taste wird die Menü-Seite zum Auswählen von Preset oder User aufgerufen.

Einstellungen: Preset → Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 Shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3
User → User1 – 8

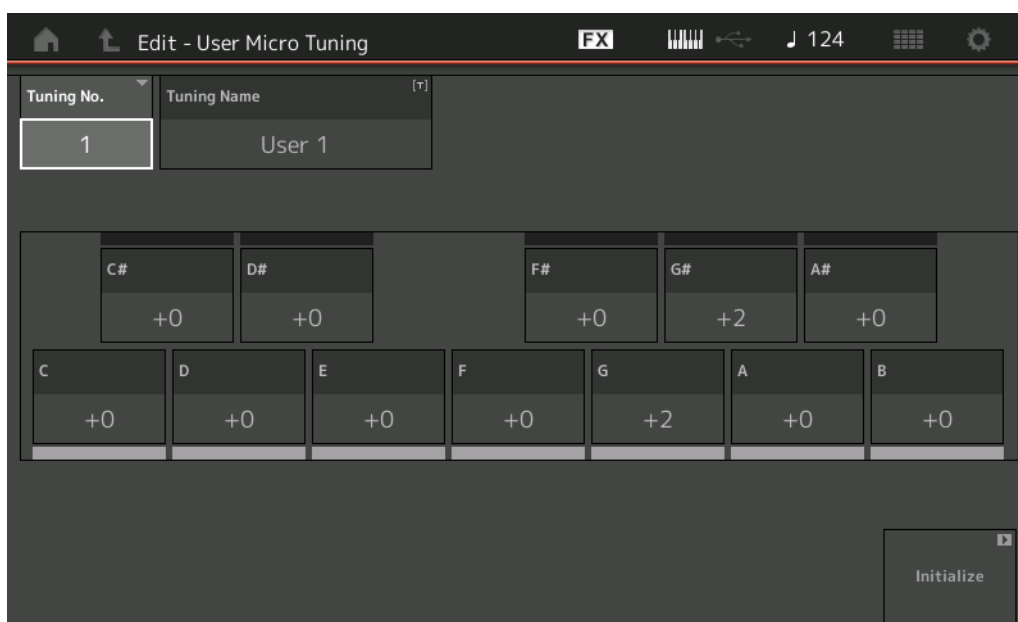
Micro Tuning Root

Bestimmt den Skalen-Grundton für die Micro-Tuning-Funktion. Je nach dem Micro-Tuning-Namen ist diese Einstellung möglicherweise nicht notwendig und wird daher nicht angezeigt.

Wertebereich: C–B (B entspricht dem deutschen „H“)

Edit User Tuning

Ruft das Display mit den Einstellungen des User-Micro-Tunings auf.



Tuning No.

Zeigt die Nummer des ausgewählten User Micro Tunings (der selbst definierten Tonskala) an.

Wertebereich: 1 – 8

Tuning Name

Bestimmt den Namen des ausgewählten User Micro Tunings. Durch Antippen des Parameters wird das Zeicheneingabe-Display aufgerufen.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B (entspricht dem deutschen H)

Stellt die Tonhöhe jeder Note in Schritten von 1 Cent ein und legt so das gewünschte Micro Tuning fest.

Wertebereich: -99 – +99

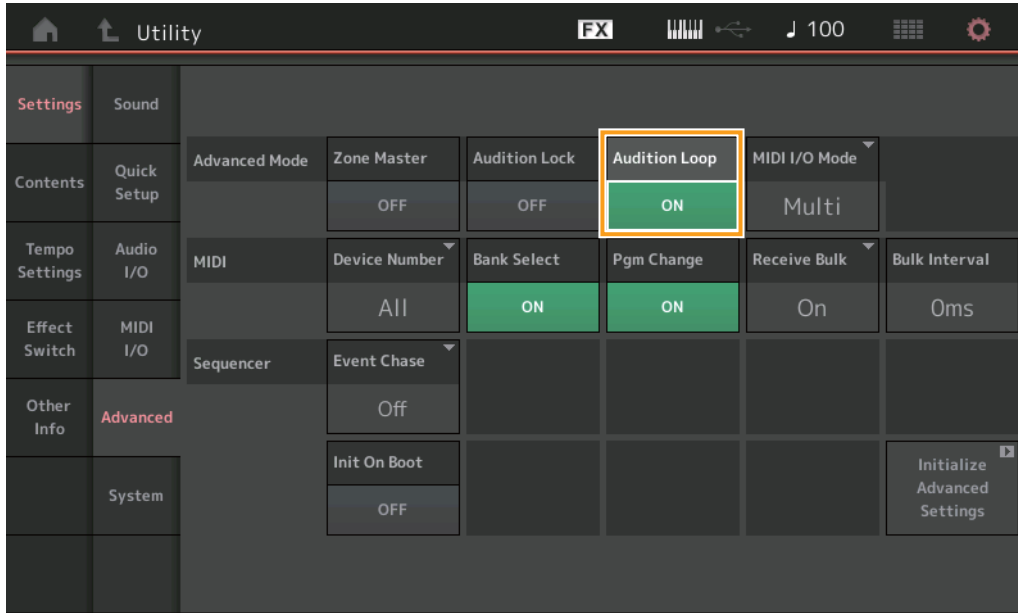
Initialize

Initialisiert die ausgewählte User-Tonskala.

Advanced

Sie können die Audition Loop stoppen.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



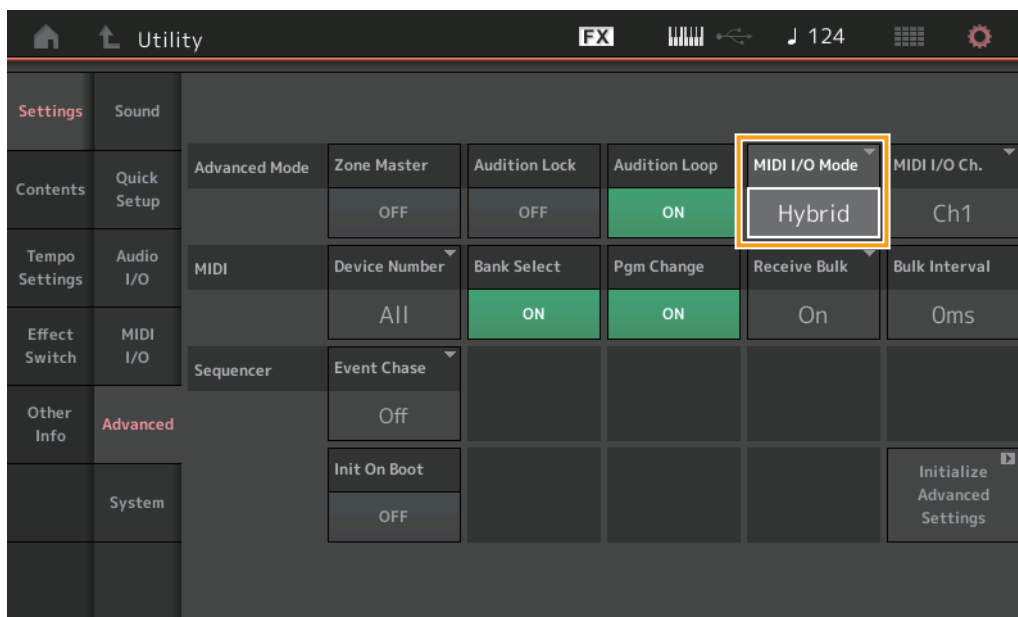
Audition Loop

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist und die Audition-Phrase bis zum Ende wiedergegeben wird, wird die Audition-Phrase automatisch vom Anfang der Audition-Phrase an wiedergegeben. Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, stoppt die Wiedergabe der Audition-Phrase, sobald das Ende erreicht ist. Während der Wiedergabe der Audition-Phrase können Sie zwischen On und Off umschalten.

Einstellungen: Off, On

■ Den Settings im MIDI-I/O-Modus wurde „Hybrid“ hinzugefügt.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



■ Wenn MIDI I/O Mode auf „Hybrid“ eingestellt ist:

Empfangen von MIDI-Daten

- MIDI-Daten, die über den im Parameter „MIDI I/O Channel“ eingestellten Kanal empfangen werden, werden von Parts mit eingeschaltetem Keyboard-Control-Schalter (ON) empfangen.
- MIDI-Daten, die über einen anderen als den im Parameter „MIDI I/O Channel“ eingestellten Kanal empfangen werden, oder bei Parts mit ausgeschaltetem Keyboard-Control-Schalter (Off), werden auf dem entsprechenden Part empfangen.

Senden von MIDI-Daten

- Wenn Common/Audio ausgewählt ist und ein Part mit eingeschaltetem Keyboard-Control-Schalter ausgewählt ist, werden MIDI-Daten von dem Kanal gesendet, der im Parameter MIDI I/O Channel eingestellt ist.
- Wenn ein Part mit ausgeschaltetem Keyboard-Control-Schalter ausgewählt ist (Off), werden MIDI-Daten von dem Kanal gesendet, der dem Part entspricht.

Empfang von MIDI-Daten mit USB TO DEVICE

Mit dieser Funktion kann dieses Instrument nun MIDI-Daten von einem externen MIDI-Keyboard/-Controller empfangen, der am Port [USB TO DEVICE] angeschlossen ist.

Unterstützte MIDI-Geräte: MIDI-Geräte, die der Klasse USB-MIDI entsprechen, und andere von Yamaha getestete Geräte

* Für eine Liste der von Yamaha getesteten Geräte beachten Sie den nachstehenden Link

<https://www.yamaha.com/2/montage>

HINWEIS Der maximale leistungsbezogene Nennwert des [USB TO DEVICE] beträgt 5 V/500 mA. Schließen Sie keine USB-Geräte an, die den Nennwert überschreiten, da hierdurch Geräteschäden am Instrument entstehen können.

HINWEIS Diese Funktion unterstützt nicht die Übertragung von MIDI-Daten an ein angeschlossenes Gerät über die [USB TO DEVICE]-Buchse dieses Instruments.

■ Wenn MIDI I/O Mode auf „Multi“ eingestellt ist

- Kanal-Events, die über Kanäle empfangen werden, die Parts zugeordnet sind, deren Keyboard-Control-Schalter eingeschaltet ist (On), werden von allen diesen Parts parallel empfangen. Nach dem Empfang werden bei Parts, deren Keyboard-Control-Schalter eingeschaltet ist (On), alle Notendaten des entsprechenden Kanals übertragen, wenn dieses Instrument MIDI-Daten sendet.
- Kanal-Events, die über den Kanal empfangen werden, der einem Part entspricht, dessen Keyboard-Control-Schalter ausgeschaltet ist, beeinflussen den entsprechenden Part. Nach dem Empfang werden, wenn dieses Instrument MIDI-Daten sendet, dieselben Kanäle verwendet, die auch für den Empfang verwendet wurden.

■ Wenn MIDI I/O Mode auf „Single“ oder „Hybrid“ gestellt ist

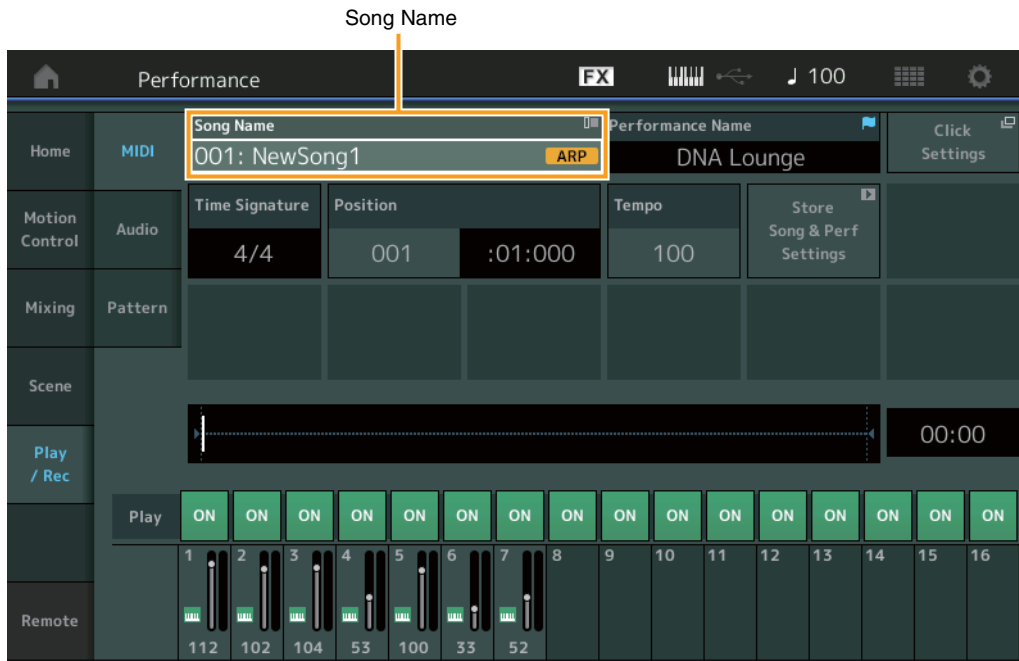
- Kanal-Events, die über Kanäle empfangen werden, die Parts zugeordnet sind, deren Keyboard-Control-Schalter eingeschaltet ist (On), werden von allen diesen Parts parallel empfangen. Wenn dieses Instrument jedoch Controller-Meldungen empfängt, die als gemeinsame (Common) Parameter gelten, und der MIDI-I/O-Modus auf „Single“ gestellt ist, sendet dieses Instrument keine Controller-Meldungen an den Part und behandelt Sie stattdessen als gemeinsame Parameter. Nach dem Empfang erfolgt die Übertragung von Controller-Meldungen entsprechend der Einstellung bei MIDI I/O Channel.
- Kanal-Events, die über den Kanal eines Parts mit ausgeschaltetem Keyboard-Control-Schalter empfangen werden, werden von den entsprechenden Parts empfangen. Die empfangenen MIDI-Daten werden nicht erneut gesendet, wenn MIDI I/O Mode auf „Single“ eingestellt ist.

Verbesserungen am Bedienkonzept

■ Auswählen von Songs mit den [INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten

Sie können jetzt mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] Songs auswählen, wenn sich der Cursor im MIDI-Display auf Song Name befindet. Die Song-Nummer wird nun vor dem Song-Namen angezeigt.

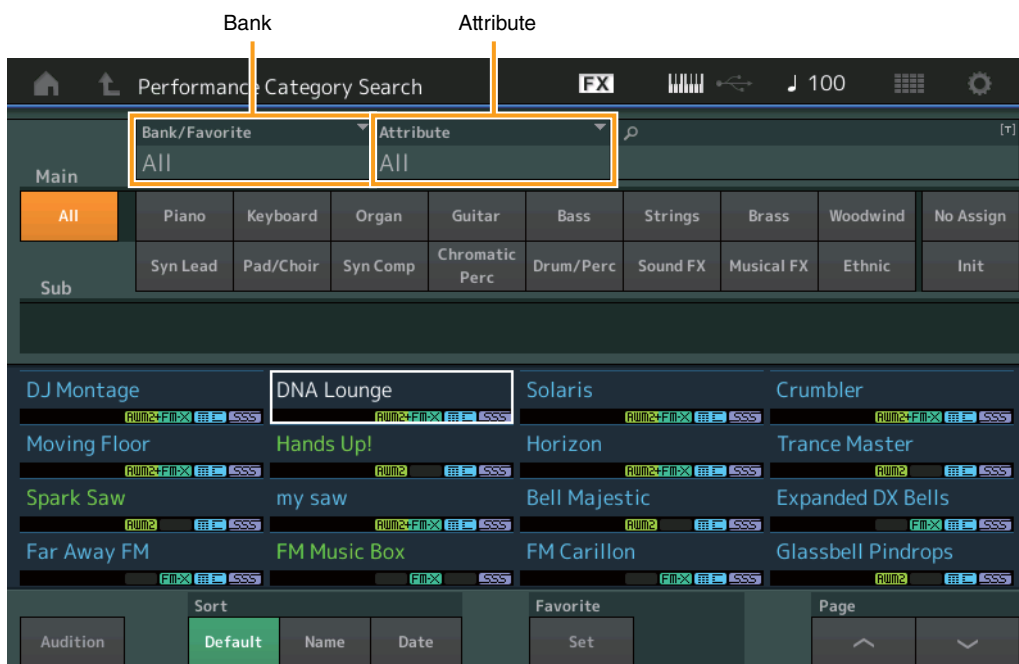
Bedienung [▶]-Taste (Wiedergabe) oder → [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



■ Speichern der in der Performance-Kategoriesuche ausgewählten Bank und des Attributs

Dieses Instrument kann die letzte Einstellung von Bank und Attribute im Performance-Category-Search-Display speichern, auch nachdem Sie auf ein anderes Display umgeschaltet haben.

Bedienung [PERFORMANCE] → [CATEGORY] oder tippen Sie auf [Performance Name] → Wählt [Category Search] aus dem Menü

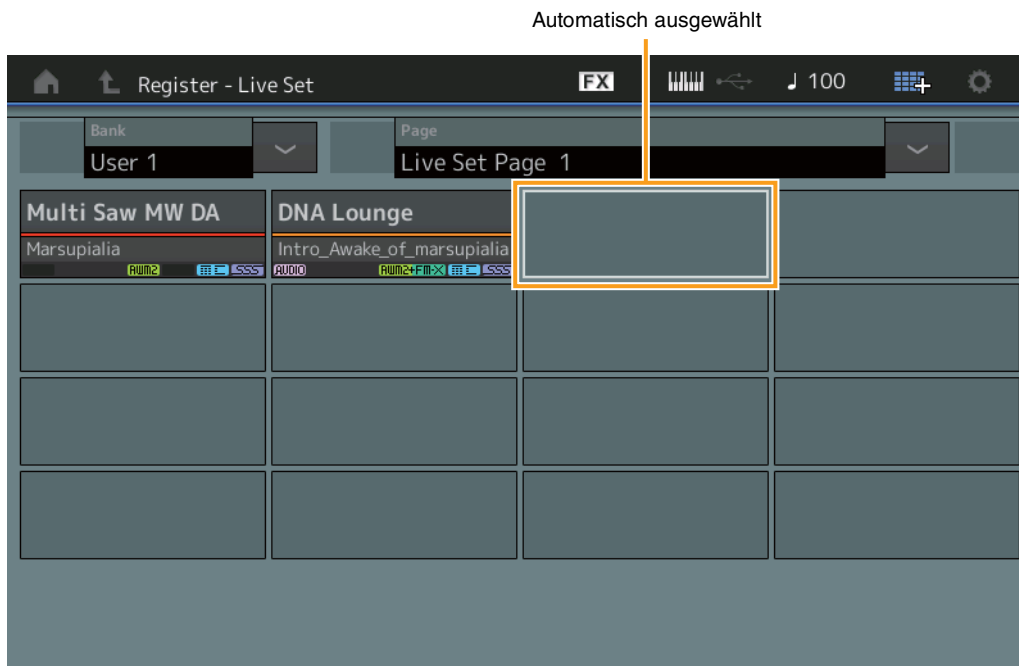


■ Öffnen Sie das Home-Display mit der [EXIT]-Taste

Sie können nun einfach mit der [EXIT]-Taste zum Home-Display zurückkehren, wenn ein Performance-Display (mit Ausnahme des Home-Displays) geöffnet ist.

■ Einfache Methode zur Auswahl eines Ziel-Slots im Register-Display

Bedienung [SHIFT] + [LIVE SET] (außer bei ausgewähltem Live-Set-Display)



Wenn bei Bank „Preset“ oder „Library“ ausgewählt ist

Der leere Slot im Raster mit der niedrigsten Nummer wird automatisch aus der User-Bank 1 ausgewählt. Wenn in der User-Bank keine leere Bank vorhanden ist, wird beim Öffnen des User-Bank-1-Displays kein Slot ausgewählt.

Wenn in Bank „User“ ausgewählt ist

Es wird automatisch der leere Slot im Raster mit der niedrigsten Nummer ausgewählt, nachdem die aktuelle Seite aufgerufen wurde. Wenn die User-Bank nicht leer ist, wird der leere Slot mit der niedrigsten Nummer auf der Seite mit der niedrigsten verfügbaren Nummer ausgewählt. Wenn die User-Bank keine leere Bank besitzt, wird kein Slot ausgewählt.

Sequencer Block (Sequencer-Block)

Die Notenkapazität (Gesamtspeicher in Store) wurde von 130.000 auf 520.000 (für Songs) und 520.000 (für Patterns) erhöht.

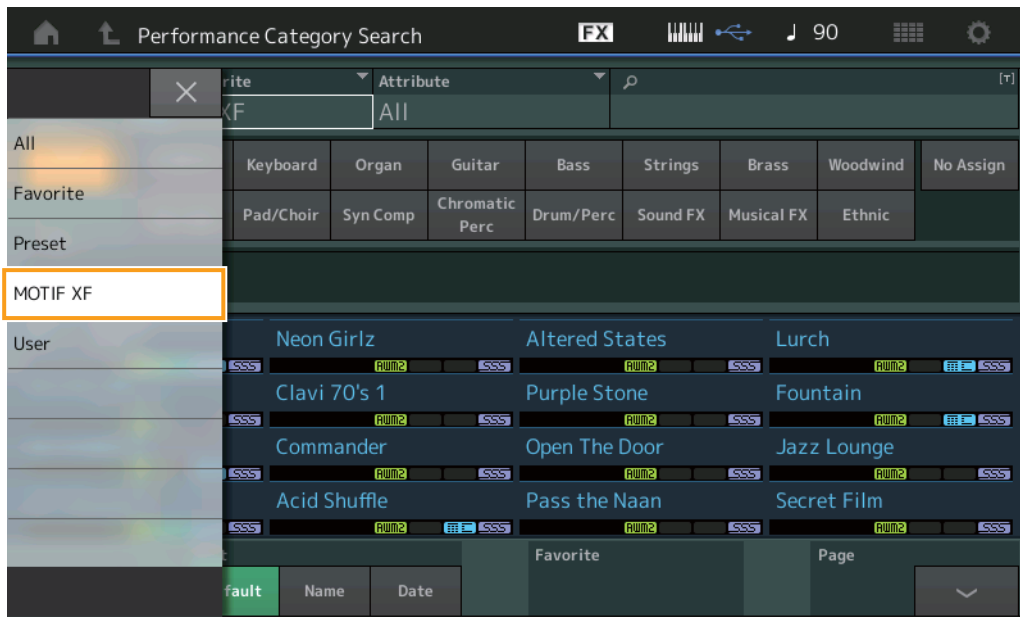
Neue Funktionen der Version 2.50 des MONTAGE

Yamaha hat die Firmware des MONTAGE aktualisiert und die folgenden neuen Funktionen hinzugefügt. Diese Anleitung beschreibt die Ergänzungen und Änderungen gegenüber dem Referenzhandbuch, das Ihrem Instrument beilieg.

- Es wurden neue Performances hinzugefügt.
- Es wurde eine DAW-Fernsteuerungsfunktion hinzugefügt.
- Es wurde eine neue Funktion hinzugefügt, mit der Sie die Aufnahme von Arpeggioidaten bei der Aufnahme von MIDI-Songs einzeln aktivieren/deaktivieren können.
- Im Edit Waveform-Display können Sie jetzt eine Center Note (mittlere Note) einstellen.
- Beim Laden von WAV- oder AIFF-Dateien als Wellenformen können Sie jetzt eine Taste für die Zuweisung einstellen.
- Sie können jetzt den Assignable Knob (zuweisbaren Regler) für die Common Parts (gemeinsame Parts) auswählen, indem Sie in dem Dialog, der erscheint, wenn Sie den Part-Parameter auswählen und die [CONTROL ASSIGN]-Schaltfläche gewählt haben, die [PART COMMON]-Schaltfläche antippen.
- Um unabsichtliche Bedienvorgänge während Ihres Spiels zu vermeiden, wurde eine Bedienfeldsperre (Panel Lock) hinzugefügt.

Zusätzliche neue Performances

Der MONTAGE bietet 512 neue Performances in der MOTIF XF Bank.
Die hinzugefügten Performances finden Sie in der Data List (Datenliste).



DAW-Fernsteuerungsfunktion

Sie können jetzt die DAW-Software auf Ihrem Computer vom MONTAGE aus steuern.

Die DAW-Fernsteuerungsfunktion kann nur genutzt werden, wenn der Computer über ein USB-Kabel mit dem Instrument verbunden ist. MIDI-Kabel können hierfür nicht verwendet werden.

Einrichten der DAW-Fernsteuerungsfunktion

Einstellungen am MONTAGE

Beachten Sie die Bedienungsanleitung zur Verwendung zusammen mit einem Computer.

[Remote] → Rufen Sie das Display zum Einstellen der DAW-Fernsteuerungsfunktion unter [Settings] → auf. Stellen Sie den DAW-Typ gemäß der von Ihnen verwendeten DAW-Software ein.

Einrichten der DAW-Software

Dieser Abschnitt beschreibt die spezifischen Bedienvorgänge für die einzelnen DAW-Typen.

HINWEIS Sobald die Verbindung zwischen dem Computer und dem MONTAGE verloren ist, erkennt die DAW-Software den MONTAGE auch nach erneutem Anschluss bei eingeschaltetem Gerät eventuell nicht mehr. Falls dies passiert, schließen Sie den Computer und den MONTAGE erneut an, und starten Sie die DAW-Software neu.

WICHTIG

Je nach der Version Ihrer DAW-Software kann sich der tatsächliche Einstellvorgang von den folgenden Anweisungen unterscheiden, oder die Einrichtung schlägt fehl. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung der DAW-Software.

■ Cubase

- 1 [Device]/[Studio] → [Device Settings...]/[Studio Setup...] zum Aufrufen des Dialogfensters.
- 2 [MIDI] → Auswählen von [MIDI Port Setup] → Markierung des [In All MIDI Inputs]-Feldes für MONTAGE-2 oder MONTAGE Port 2 entfernen.
- 3 Drücken Sie die [+] -Taste oben links im Dialogfenster und wählen Sie dann [Mackie Control] aus der Liste aus.
- 4 [Remote Devices] → Auswählen von [Mackie Control].
- 5 Stellen Sie [MIDI Input] und [MIDI Output] auf MONTAGE-2 oder MONTAGE Port2 ein.
- 6 (Optional) Weisen Sie die gewünschten Funktionen [F1]–[F8] unter [User Commands] zu.

■ Logic Pro

- 1 [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced] → Markierung [Show Advanced Tools].
- 2 [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Setup...], um das Dialogfenster aufzurufen.
- 3 [New] → [Install...] zum Auswählen von [Mackie Control] unter [Mackie Designs].
- 4 Stellen Sie den [Output Port] und den [Input Port] von [Mackie Control] auf MONTAGE Port2.
- 5 (Optional) [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Controller Assignments...] zum Einstellen von [Zone] bis [Control Surface: Mackie Control] und weisen Sie Funktionen für [Control] [F1]–[F8] zu.

■ Ableton Live

- 1 [Live] → [Preferences...] zum Öffnen des Dialogfensters.
- 2 Wählen Sie die Registerkarte [Link/MIDI] aus.
- 3 Wählen Sie [MackieControl] bei [Control Surface] aus.
- 4 Stellen Sie [Input] und [Output] auf MONTAGE-2 oder MONTAGE Port2 ein.
- 5 (Optional) Weisen Sie [F1]–[F8] die gewünschten Funktionen zu, indem Sie die Funktion der MIDI-Noten F#2 bis C#3 unter [Edit MIDI Map] im [Options]-Menü einstellen.

■ Pro Tools

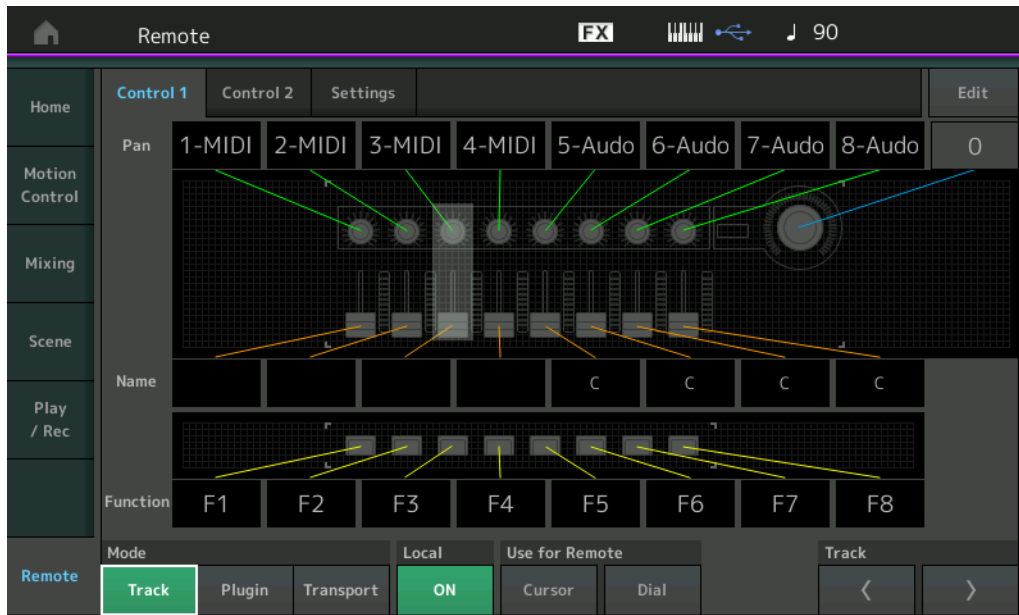
- 1 [Setup] → [Peripherals...] zum Öffnen des Dialogs.
- 2 Wählen Sie die Registerkarte [MIDI Controllers] aus.
- 3 Stellen Sie den Typ auf [HUI], und stellen Sie bei [Receive From] und [Send To] MONTAGE-2 oder MONTAGE Port2 unter [Predefined] ein.

DAW-Software vom MONTAGE aus steuern

Im Remote-Display wird die DAW-Fernbedienungsfunktion angewendet und die Bedienvorgänge werden eingestellt/verändert.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [Remote]
 oder
 [PERFORMANCE] → [SHIFT] + Nummerntaste A [7]



Mode (Modus)

Wählen Sie aus den drei Modes das Verhalten der DAW-Fernsteuerungsfunktion aus.

Einstellungen: Track, Plugin, Transport

Track: In diesem Modus werden mehrere Spuren der DAW-Software gleichzeitig bedient.

Assignable Knob (zuweisbarer Regler)	Track Pan wird am Port 2 ausgegeben.
Schieberegler	Track Volume wird am Port 2 ausgegeben.
Schaltfläche SCENE	Zugewiesene Funktionen für F1–F8 werden von Port 2 ausgegeben.
Weitere Bedienelemente	CC (Continuous Controllers), die im Remote-Modus zugewiesen wurden, werden ausgegeben.
Nummerntasten A [1]–[8]	Track Select (Spurenauswahl) wird am Port 2 ausgegeben.
Nummerntasten A [9]–[16]	Mute (Stummschaltung) wird am Port 2 ausgegeben.
Nummerntasten B [1]–[8]	Solo wird am Port 2 ausgegeben.
Nummerntasten C [1]–[8]	Rec Enable (Aufnahmebereitschaft) wird am Port 2 ausgegeben.
PART [MUTE]/[SOLO]	Track Group Select (Gruppen zu je acht Spuren) wird am Port 2 ausgegeben.
ELEMENT/OPERATOR [MUTE]/[SOLO]	Track Group Select (einzelne Spuren) wird am Port 2 ausgegeben.

Plugin: Modus für die detaillierte Steuerung eines bestimmten Plug-Ins in der DAW-Software.

Drehregler, Schieberegler, SCENE - Taste, Weitere Bedienelemente	Ausgabe der CC (Continuous Controllers), die im Fernbedienungsmodus zugewiesen wurden.
Rechtes Feld	Entspricht dem Track-Modus.

Transport: Modus zum Spielen auf dem MONTAGE zur Wiedergabe von der DAW-Software, und Aufnahme Ihres Tastaturspiels in der MONTAGE DAW-Software. Mit den Bedienelementen des Transports können Sie Funktionen wie Wiedergabe und Stopp von der DAW-Software aus steuern. Andere Bedienvorgänge als die Transport-Tasten am Bedienfeld werden wie gewohnt bedient.

Local

Bestimmt, ob Local Control ein- oder ausgeschaltet werden soll. Dies lässt sich auch in der MIDI-I/O-Anzeige im Utility-Modus einstellen.

Use for Remote (Verwenden für Fernbedienung)

Bestimmt, ob das Dial (Datenrad) und die Cursor (Cursortasten) am Bedienfeld des MONTAGE zur Steuerung der DAW-Software verwendet werden oder nicht.

On: Verwenden für DAW-Bedienung.

Off: Verwenden für Bedienung im MONTAGE-Display.

Track

Die Bedienung entspricht der für PART [MUTE]/[SOLO].

Edit

Bestimmt die Controller-Nummer der CC-Ausgabe von Port 1, sowie die Funktionsweise der Controller.

Play/Rec (Wiedergabe/Aufnahme)

Play/Rec (Wiedergabe/Aufnahme)

MIDI

Wenn Sie Songs aufnehmen, können Sie auswählen, ob nur das Tastaturspiel oder auch die Ausgabe des Arpeggiators aufgezeichnet werden soll.

Bedienung

[▶]-Taste (Play; Wiedergabe)
oder
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Arp Rec

Wenn dies eingeschaltet ist, kann die Arpeggio-Ausgabe aufgenommen werden. Wenn ausgeschaltet, wird nur das Spiel auf der Tastatur aufgezeichnet. Diese Einstellung kann nur vorgenommen werden, wenn Sie einen neuen Song aufzeichnen. Die Einstellung kann nach der Aufnahme nicht geändert werden. Außerdem gilt, dass bei Aufnahme zusätzlicher Parts in vorher aufgezeichneten Songs, bei denen hier „Off“ gewählt war, die Aufnahmeart (Record Type) nur auf Replace eingestellt werden kann.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS Songs, die aufgezeichnet wurden, während hier „Off“ eingestellt war, können mit einem anderen als dem aufgezeichneten Arpeggio wiedergegeben werden, indem in der Performance ein anderes Arpeggio eingestellt wird.

Part Edit (Part-Bearbeitung) (Edit)

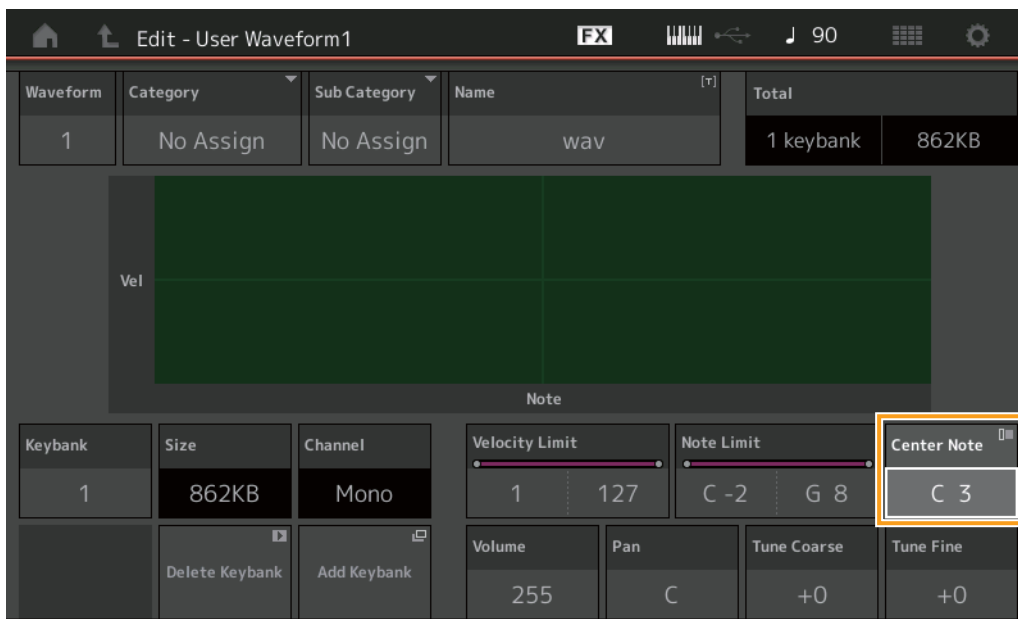
Element Edit (Elementbearbeitung) (Element)

Osc/Tune (Oszillator/Stimmung)

Edit Waveform (Waveform-Bearbeitung)

Es wurde die Einstellung „Center Note“ (mittlere Note) hinzugefügt.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → Select Element oder Key → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



Center Note

Bestimmt die Taste (MIDI-Note), bei der die Tonhöhe den ursprünglichen Waveform-Daten entspricht.

Einstellungen: C-2 bis G8

Utility

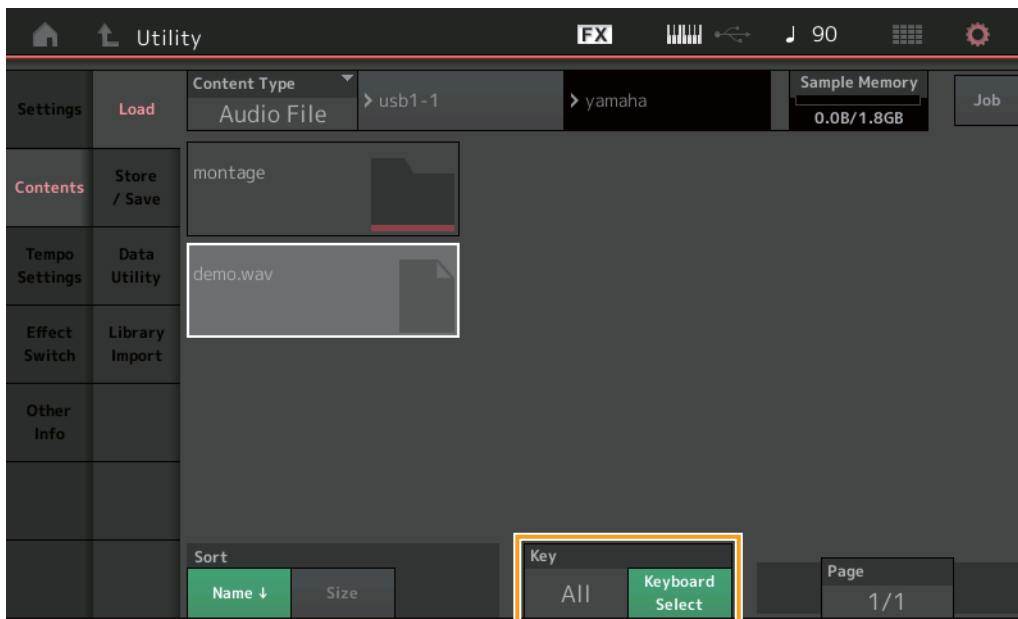
Contents (Inhalt)

Load (Laden)

Beim Laden von WAV- und AIFF-Dateien als Wellenformen wurde eine Funktion zur Angabe einer Taste hinzugefügt.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl (nur Normal Parts) → Element-Auswahl → [Osc/Tune] → [New Waveform] oder
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl (nur Normal Parts) → Element-Auswahl → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



Key (Taste)

Wählen Sie die Taste aus, der die geladene WAV- bzw. AIFF-Datei zugewiesen wird.

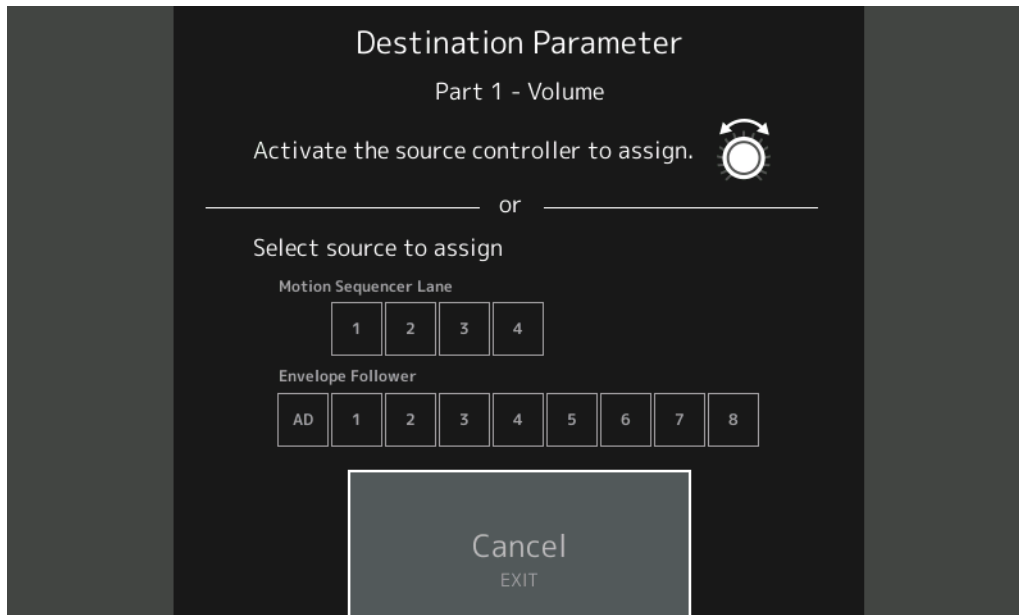
Einstellungen: Keyboard Select (C-2 – G8), All

Control Assign-Dialog (Controller-Zuweisung)

In dem Dialog, der erscheint, wenn Sie den Part-Parameter auswählen und die [CONTROL ASSIGN]-Schaltfläche drücken, können Sie jetzt den Assignable Knob für Common Parts auswählen, indem Sie den Assignable Knob betätigen, während Sie die [PART COMMON]-Schaltfläche gedrückt halten.

Bedienung

Positionieren Sie den Cursor auf dem Controller-Zuweisungs-Parameter des Parts → Drücken Sie die [CONTROL ASSIGN]-Taste.



Halten Sie die [PART COMMON]-Taste gedrückt und betätigen Sie den Drehregler, den Sie zur Bedienung des Zielparameters verwenden möchten.

HINWEIS Eine Fehlermeldung erscheint, wenn Sie den Super Knob drehen und es keine Assignable Knobs oder Controller-Zuweisungen mehr gibt, die zugewiesen werden könnten.

Panel-Lock-Funktion (Bedienungssperre)

Um unabsichtliche Bedienvorgänge während Ihres Spiels zu vermeiden, wurde eine Bedienfeldsperre (Panel Lock) hinzugefügt.

Bedienung [SHIFT] + [ELEMENT COMMON] im Home-Display oder im Live-Set-Display.



Um das Bedienfeld zu entsperren, drücken Sie [SHIFT] + [ELEMENT COMMON] erneut. Wenn die Panel-Lock-Funktion eingeschaltet ist, sind außer der Tastatur, der Pedale, dem Master-Volume-Regler, dem Super Knob, dem Pitch-Bend-Rad, dem Modulationsrad, dem Gleitband und der Entsperr-Funktion keine anderen Funktionen verfügbar. Diese Sperre gilt auch für Touchscreen-Bedienvorgänge.

Neue Funktionen des MONTAGE Version 2.00

Yamaha hat die Firmware des MONTAGE aktualisiert und die folgenden neuen Funktionen hinzugefügt. Diese Anleitung enthält Ergänzungen und Änderungen gegenüber dem Referenzhandbuch Ihres Instruments.

- Neue Performances wurden hinzugefügt.
- Sie können jetzt eigene User-Audition-Phrasen erstellen.
- In einigen Displays wurden neue Funktionen hinzugefügt, die die Super-Knob-Einstellungen vereinfachen.
- Die Aktualisierung von Displays während der Bearbeitung wurde verbessert.
- Sie können den Live Set-Slot jetzt als Startdisplay einstellen.
- Sie können nun den Live Set Font auf die Category Names im Category Search-Display anwenden.
- Sie können nun MOXF-Dateien laden.
- Sie können nun Spieldaten für MOTIF XS, MOTIF XF und MOXF laden.
- Sie können nun einstellen, dass das aktuelle Tempo beibehalten wird, nachdem Sie auf eine andere Performance umgeschaltet haben.
- Sie können nun einstellen, dass die aktuelle Lautstärke des A/D-Parts beibehalten wird, nachdem Sie auf eine andere Performance umgeschaltet haben.
- Im Envelope-Follower-Display wurden Kurzbefehle zum Öffnen des Control-Assign-Displays hinzugefügt.
- Sie können nun in dem Dialogfenster, das erscheint, wenn die [CONTROL ASSIGN]-Taste gedrückt wird, den Super Knob, die Motion Sequencer Lane oder den Envelope Follower als Quelle auswählen.
- Es wurde eine neue Funktion hinzugefügt, welche die verbundenen Linien im Overview-Display betont, um den aktuell bedienten Controller und dessen Ziel anzuzeigen.
- Die Anzahl der Songs, die auf der Registerkarte MIDI des Play/Rec-Displays aufgenommen werden können, wurde von 64 auf 128 erhöht.

Zusätzliche neue Performances

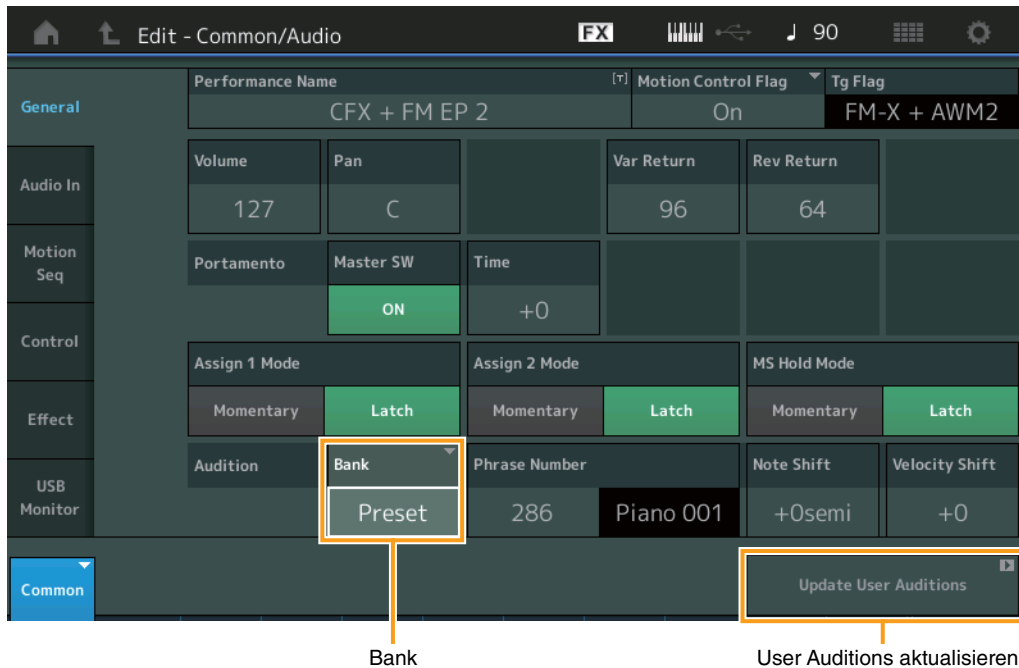
Der MONTAGE bietet 99 neue Performances.
Eine Liste der zusätzlichen Performances finden Sie in der Daten-Liste.

Common/Audio Edit (Common/Audio)

General

Sie können jetzt eigene User-Audition-Phrasen erstellen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [General]



Bank

Bestimmt die Bank, die für das Anhören (Auditioning) verwendet wird.

Einstellungen: Namen für Preset, User, Libraries (wenn Library-Dateien geladen wurden)

Update User Auditions

Konvertiert alle Songs, die mit dem MONTAGE aufgenommen wurden, auf die User Auditions. Wenn bereits User Auditions vorhanden sind, werden alle User Auditions überschrieben.

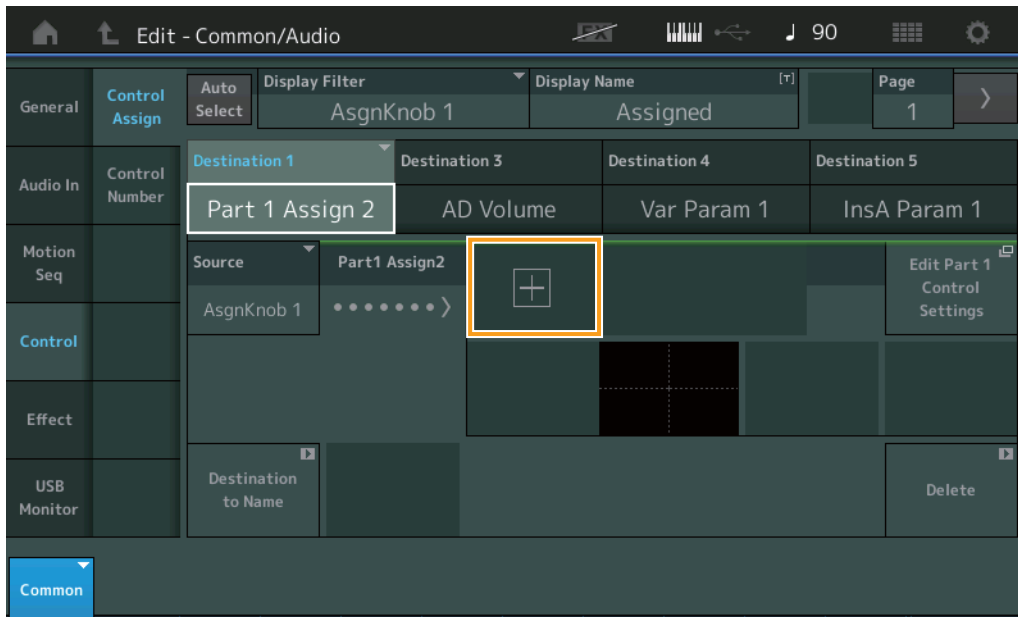
Control

Control Assign

Wenn die zuweisbaren Regler auf Source und Destination eingestellt sind, das Steuerziel jedoch noch nicht ausgewählt wurde, kann in diesem Display einer neuer Parameter als Steuerziel hinzugefügt werden.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]
oder
Tippen Sie auf [Edit Super Knob] im Super-Knob-Display.



Wenn Sie [+] antippen, wird ein neuer Part-Parameter für das Ziel hinzugefügt.

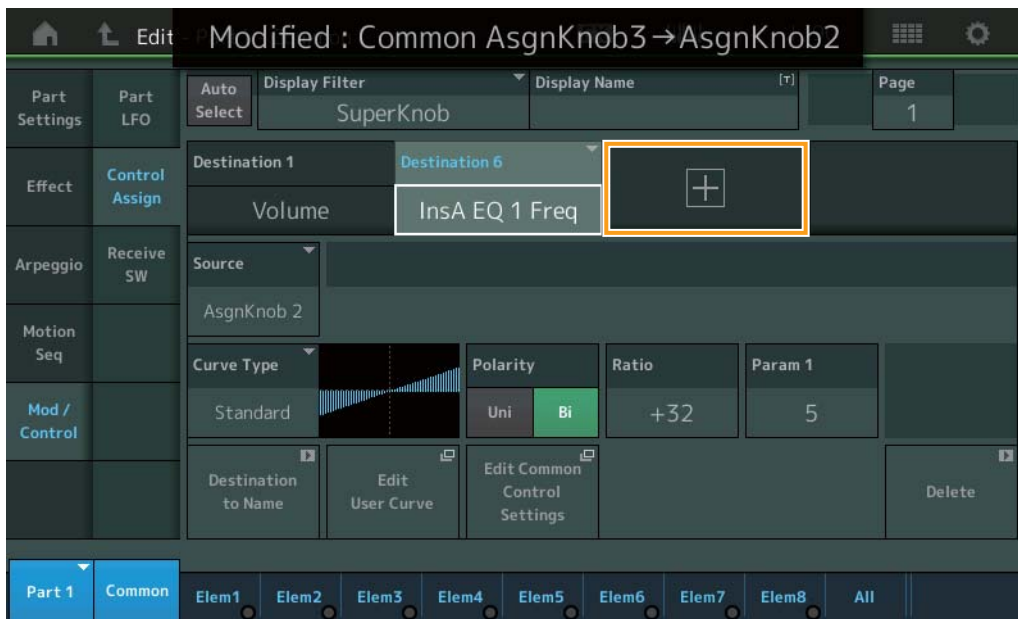
Part-Bearbeitung (Edit)

Mod/Control (Modulation/Controller)

Control Assign

Wenn Display Filter auf „Super Knob“ eingestellt ist, kann ein neuer Parameter hinzugefügt werden, indem Sie [+] antippen. Der neue Parameter kann sofort mit dem Super Knob bearbeitet werden.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Wenn Display Filter auf „Super Knob“ eingestellt ist, wird durch Antippen von [+] eine Meldung im oberen Bereich des Displays angezeigt, und die Control Assign für Common/Audio Edit wird automatisch hinzugefügt.

HINWEIS Wenn keine Assignable Knobs mehr verfügbar sind, erscheint die [+] -Taste nicht im Display.

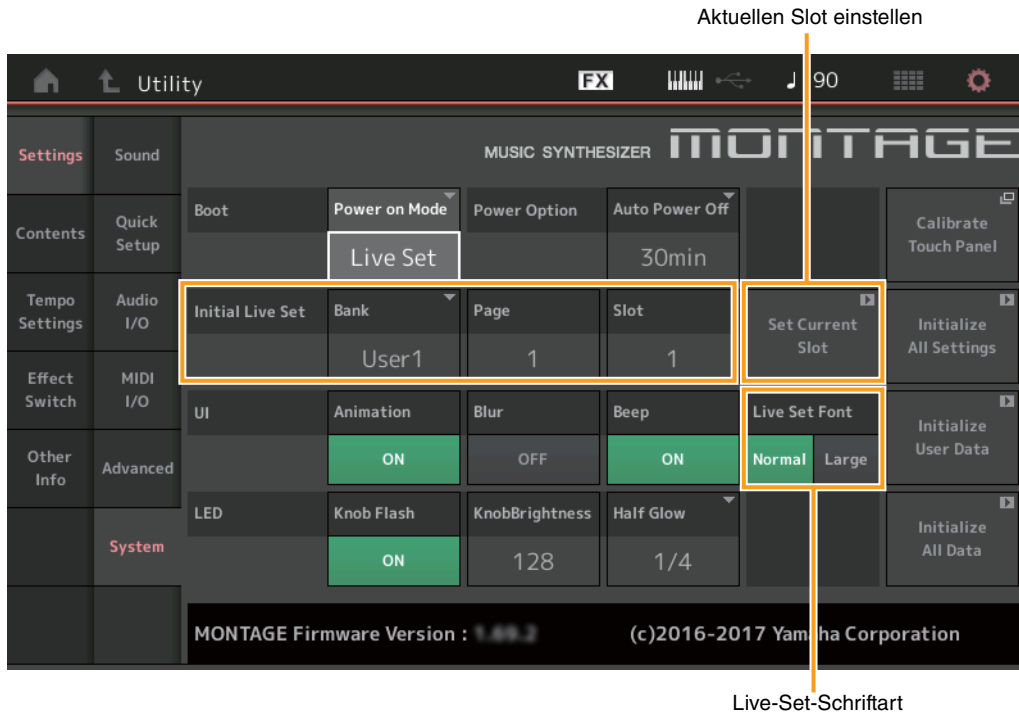
Utility

Settings

System

Es wurde die Möglichkeit hinzugefügt, den Live Set-Slot als Startdisplay auszuwählen zu können. Außerdem kann nun die Schriftgröße im Live Set Font auf die Kategorienamen im Category-Search-Display angewendet werden.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [System]



Initial Live Set

Bank

Seite

Slot

Legt den Live Set-Slot als Startdisplay fest, wenn der Power On Mode auf „Live Set“ eingestellt ist.

HINWEIS Sie können den Live Set-Slot auch als Startdisplay einstellen, indem Sie zunächst eine Performance im Live Set-Display auswählen und dann die Taste „Set Current Slot“ in diesem Display antippen.

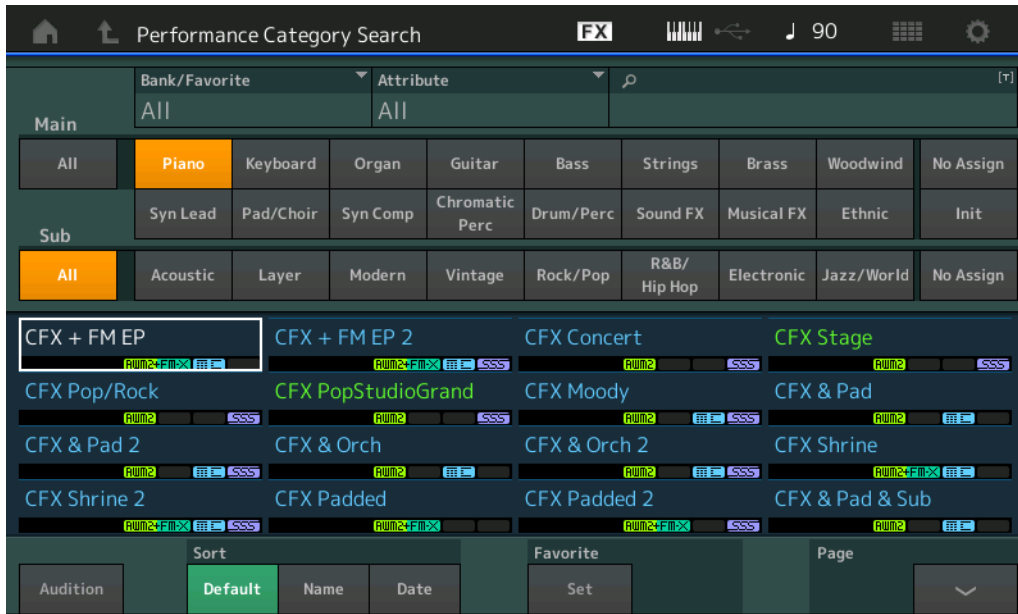
Live Set Font (Live-Set-Schriftgröße)

Legt die Schriftgröße der Namen der Inhalte und der Kategorien im Live Set-Display und im Category Search-Display fest.

Einstellungen: Normal, Large

■ Category Search-Display

- Normal



- Large

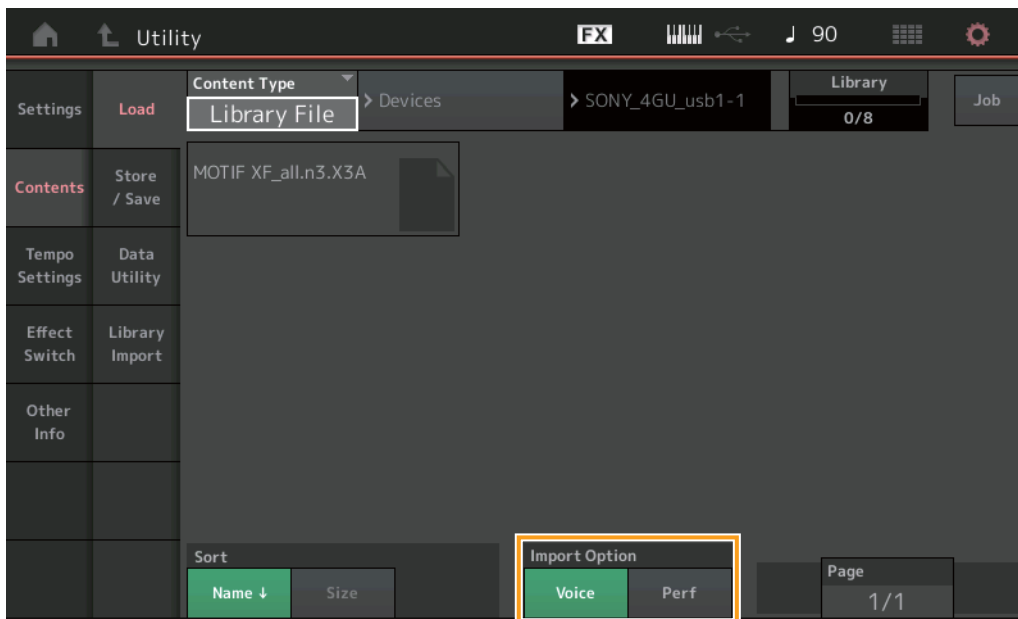


Contents (Inhalt)

Load

Es wurde Kompatibilität zu MOXF-Dateien hergestellt. Die Kompatibilität erstreckt sich auch auf Performance-Daten für MOTIF XS, MOTIF XF und MOXF.

Bedienung [UTILITY] → [Contents] → [Load]



„Import“-Option

Wählt die Voice-Daten oder die Performance-Daten aus, die geladen werden sollen. Die Import Option erscheint, wenn sich „All“-Dateien für MOTIF XS, MOTIF XF oder MOXF im Ordner befinden.

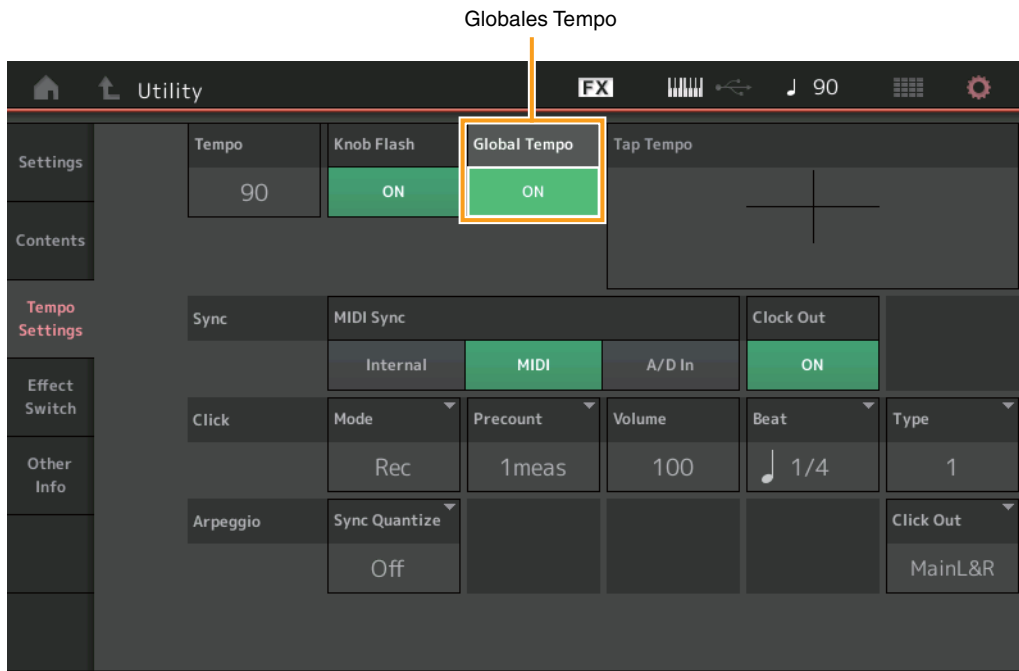
Einstellungen: Voice, Perf

Tempo Settings

Es wurde eine Einstellung hinzugefügt, mit der Sie festlegen können, dass das aktuelle Tempo beibehalten wird, nachdem Sie auf eine andere Performance umgeschaltet haben.

Bedienung

[UTILITY] → [Tempo Settings] oder [SHIFT] + [ENTER]
oder
TEMPO SETTINGS-Symbol



Global Tempo

Wenn hier OFF eingestellt ist, ändert sich das Tempo entsprechend der Performance. In der Einstellung ON, wird das aktuelle Tempo auch nach Umschalten auf eine andere Performance beibehalten.

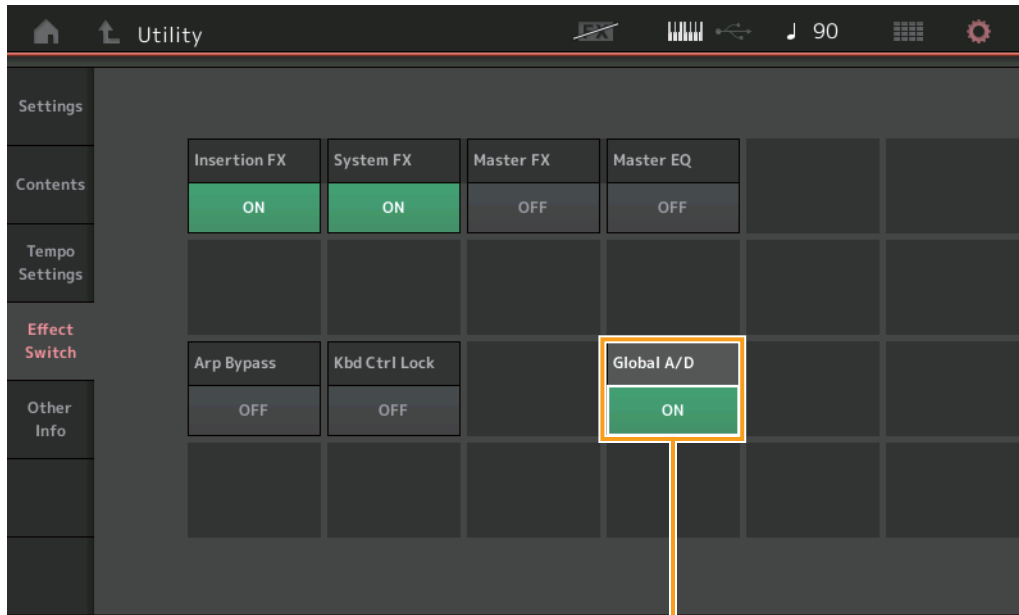
Einstellungen: Off, On

Effect Switch

Es wurde eine Einstellung hinzugefügt, mit der Sie festlegen können, dass die aktuelle Lautstärke des A/D-Parts beibehalten wird, nachdem Sie auf eine andere Performance umgeschaltet haben.

Bedienung

[UTILITY] → [Effect Switch]
oder
Effect symbol



Globale A/D-Parameter

Global A/D

In der Einstellung ON bleiben beim Umschalten auf eine andere Performance weder die A/D-Part-Lautstärke noch andere entsprechende Parametereinstellungen erhalten. In der Einstellung OFF ändert sich die A/D-Part-Lautstärke und andere entsprechende Parameter entsprechend der Lautstärkeinstellung in der Performance.

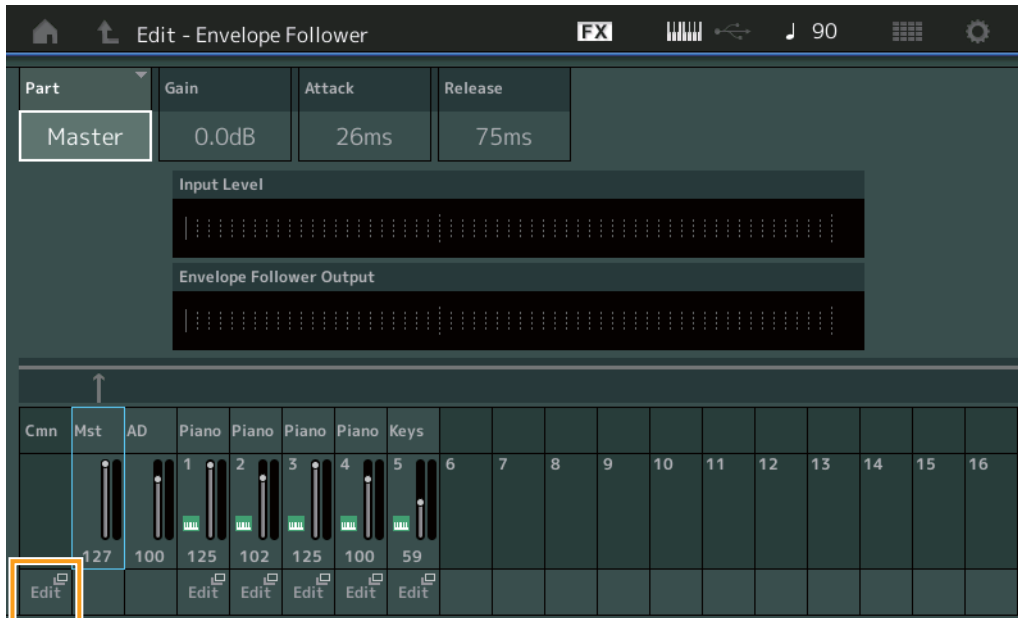
Einstellungen: Off, On

Envelope Follower

Im Envelope Follower-Display wurden Kurzbefehle zum Öffnen des Control Assign-Displays hinzugefügt.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → Envelope Follower



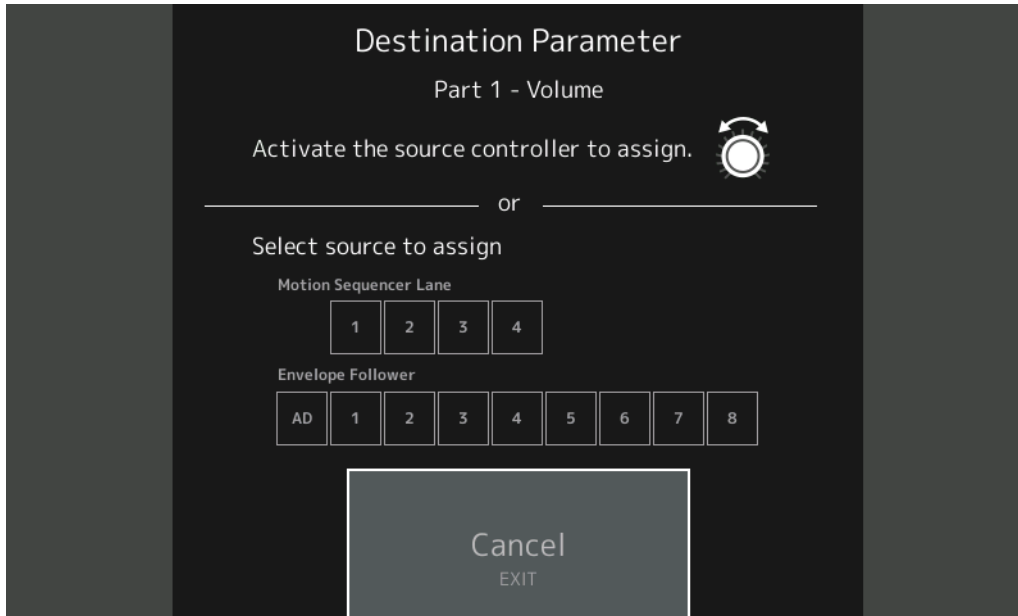
Edit

Ruft das Control Assign-Display für den Ziel-Part auf.

Dialog für die Control Assign (Controller-Zuweisung)

Sie können nun in dem Dialogfenster, das erscheint, wenn die [CONTROL ASSIGN]-Taste gedrückt wird, den Super Knob, die Motion Sequencer Lane oder den Envelope Follower als Quelle auswählen.

Bedienung Drücken Sie die [CONTROL ASSIGN]-Taste, wenn sich der Cursor auf dem Parameter befindet, der als Steuerziel gelten soll.



Betätigen Sie den Controller, den Sie als Zielparameter einstellen möchten, oder tippen Sie auf eine der Nummern unterhalb „Motion Sequencer Lane“ oder „Envelope Follower“.

HINWEIS Eine Fehlermeldung erscheint, wenn Sie den Super Knob drehen und es keine Regler mehr gibt, die zugewiesen werden könnten.

Neue Funktionen des MONTAGE Version 1.60

Yamaha hat die Firmware des MONTAGE aktualisiert und die folgenden neuen Funktionen hinzugefügt. Diese Anleitung enthält Ergänzungen und Änderungen gegenüber dem Referenzhandbuch Ihres Instruments.

- Neue Effektypen wurden hinzugefügt.
- Neue Performances wurden hinzugefügt.
- In einigen Displays wurden neue Funktionen hinzugefügt, die die Super-Knob-Einstellungen vereinfachen.

Zusätzliche neue Effekttypen

Der MONTAGE bietet die folgenden neuen Effekttypen.

Effect Type (Effekttyp)	Description	Parameter	Description
Spiralizer P, Spiralizer F	Einzigartiger Filter, der einen Phaser (beim Spiralizer P)/ Flanger (beim Spiralizer F) verwendet mit praktisch unbegrenztem Tonhöhen-Änderungsbereich.	Spiral Speed	Bestimmt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung.
		Offset	Bestimmt die Anfangstonhöhe in Halbtönen.
		Feedback	Bestimmt den Pegel des Signals vom Effekt-Block, der zu dessen Eingang zurückgeführt wird.
		Step Mode	Legt fest, ob die Tonhöhe sich kontinuierlich oder schrittweise ändert.
		Semitones	Legt den Bereich der Tonhöhenänderung fest, wenn „Step Mode“ auf „Semitone“ eingestellt ist.
		Scale Type	Legt den Bereich der Tonhöhenänderung fest, wenn „Step Mode“ auf „Scale“ eingestellt ist.
		Spiral Sync	Legt die grundsätzliche Zeitdauer fest, über die sich die Tonhöhe schrittweise ändert.
		Ofs Transition	Bestimmt die Zeit, die vergehen soll, nachdem sich der Versatzwert geändert hat.
		Step Transition	Legt für die schrittweise Tonhöhenänderung fest, wie lange es dauern soll, bis die Tonhöhe die nächste Tonhöhe erreicht hat.
		Dry/Wet	Bestimmt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.
		Spiral	Schaltet den LFO ein/aus.

Effekttyp	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Spiralizer mit temposynchronisiertem LFO.	Spiral Speed	Bestimmt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung.
		Offset	Bestimmt die Anfangstonhöhe in Halbtönen.
		Feedback	Bestimmt den Pegel des Signals vom Effekt-Block, der zu dessen Eingang zurückgeführt wird.
		Step Mode	Legt fest, ob die Tonhöhe sich kontinuierlich oder schrittweise ändert.
		Semitones	Legt den Bereich der Tonhöhenänderung fest, wenn „Step Mode“ auf „Semitone“ eingestellt ist.
		Scale Type	Legt den Bereich der Tonhöhenänderung fest, wenn „Step Mode“ auf „Scale“ eingestellt ist.
		Spiral Sync	Legt die grundsätzliche Zeitdauer fest, über die sich die Tonhöhe schrittweise ändert.
		Ofs Transition	Bestimmt die Zeit, die vergehen soll, nachdem sich der Versatzwert geändert hat.
		Step Transition	Legt für die schrittweise Tonhöhenänderung fest, wie lange es dauern soll, bis die Tonhöhe die nächste Tonhöhe erreicht hat.
		Dry/Wet	Bestimmt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.
		Direction	Bestimmt die Richtung der Tonhöhenänderung.
		Spiral	Schaltet den LFO ein/aus.

Zusätzliche neue Performances

Der MONTAGE bietet 8 neue Performances.
Eine Liste der zusätzlichen Performances finden Sie in der Daten-Liste.

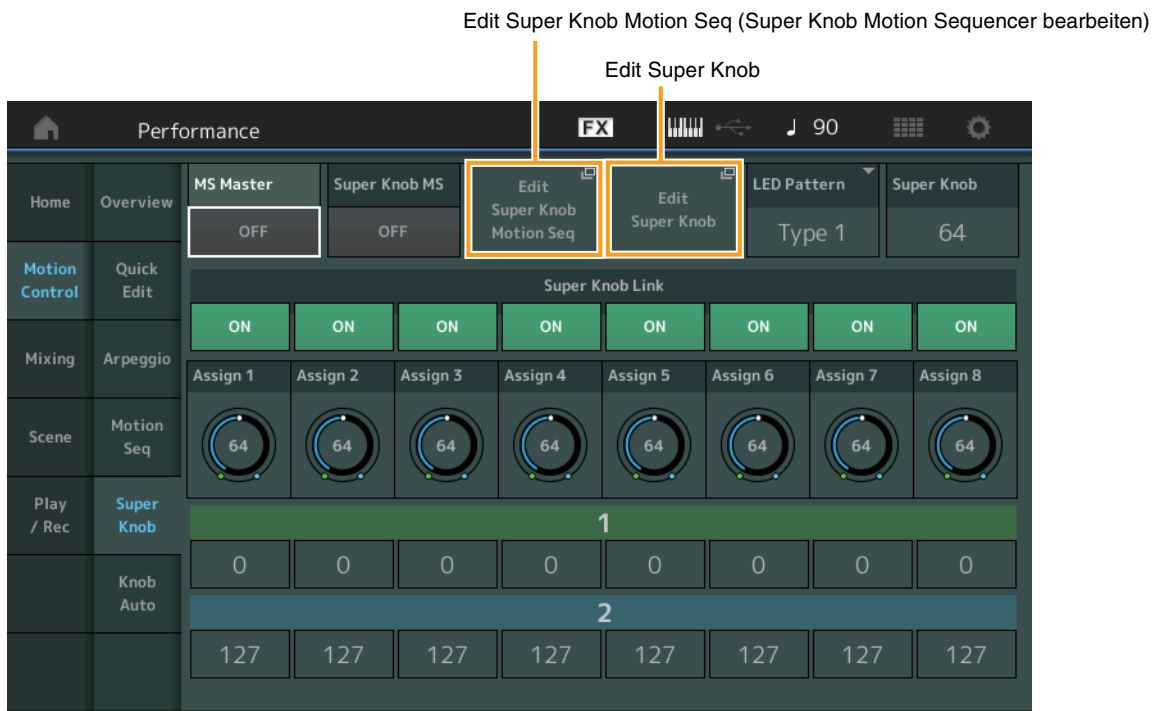
Motion Control

Motion Control

Super Knob

Es wurden neue Kurzbefehle hinzugefügt, die die Super-Knob-Einstellungen vereinfachen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]



Edit Super Knob Motion Seq (Super Knob Motion Sequencer bearbeiten)

Ruft das Knob-Auto-Display auf, in dem Sie den Motion Sequencer bearbeiten können, der auf den Super Knob angewendet wird (Super Knob Motion Sequencer).

Edit Super Knob

Ruft das Control Assign-Display im Common/Audio Edit auf, um die Parameter einzustellen, die mit dem Super Knob geregelt werden können.

Common/Audio Edit (Common/Audio)

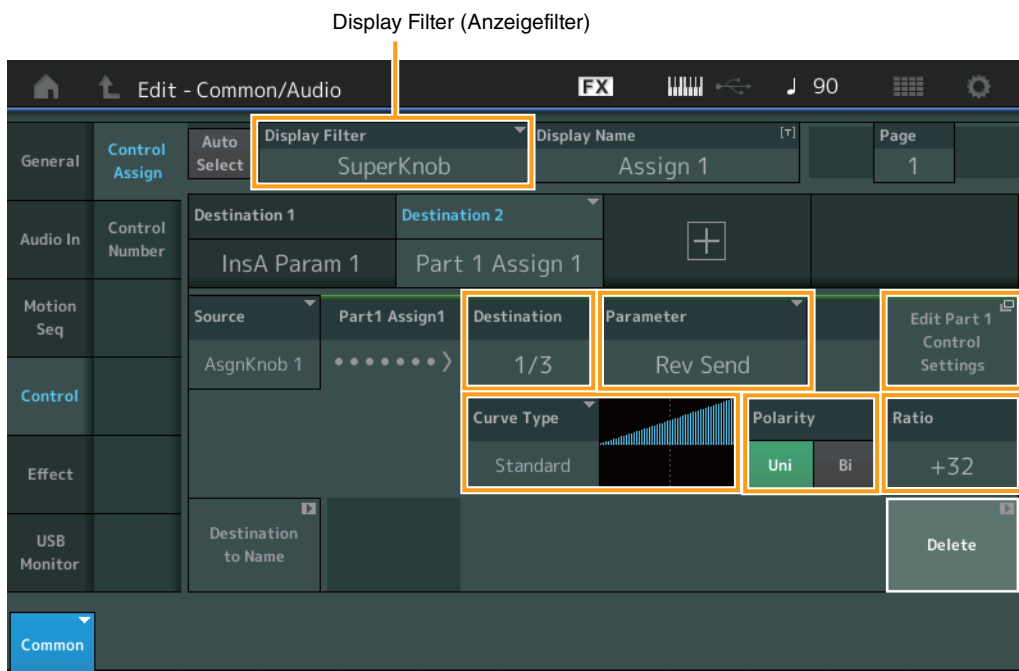
Control (Steuerung)

Control Assign

Sie können den Super Knob auf „Display Filter“ einstellen. Außerdem können Sie in diesem Display die Parameter von Parts prüfen, die durch die Assignable Knobs geregelt werden, die allen Parts gemeinsam sind.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]
oder
Tippen Sie auf [Edit Super Knob] im Super-Knob-Display.



Display Filter (Anzeigefilter)

Legt fest, welcher Controller angezeigt wird. Wenn „Super Knob“ ausgewählt ist, werden alle Assignable-Knob-Einstellungen angezeigt, für die „Super Knob Link“ eingeschaltet sind.

Einstellungen: AsgnKnob 1 – 8, Super Knob, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Die folgenden Parameter werden nur angezeigt, wenn „Destination 1 – 1“ auf „Part 1 – 16 Assign 1 – 8“ eingestellt ist. Außerdem gilt: Wenn „Destination“ nicht auf einen der Assignable Knobs des Parts eingestellt ist, sind nur die Kurzbefehlstasten verfügbar.

Destination

Legt die Controller-Einstellungen für den anzuzeigenden Part fest.

Einstellungen: 1 – 16 (Die Anzahl der „Destinations“ für die Assignable Knobs des Parts, der unter „Destination 1 – 16“ angezeigt wird.)

Parameter

Legt die zu steuernden Parameter des Parts fest.

Einstellungen: Weitere Informationen finden Sie in der „Controller-Liste“ der separaten Datenliste (Data List).

Edit Part Control Settings (Einstellungen für die Part-Steuerung)

Ruft das Control-Assign-Display für den aktuellen Part auf.

Curve Type (Kurventyp)

Bestimmt die Art der Kurve für die Änderung des unter „Destination“ eingestellten Parameters. Die horizontale Achse zeigt den eingestellten Wert des bei „Source“ angegebenen Controllers an, die vertikale Achse zeigt den Wert des bei „Destination“ eingestellten Parameters an.

Einstellungen: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

Für die User Bank: User 1 – 32

Wenn eine Library-Datei gelesen wird: Kurven der Library 1 – 8

Polarity (Polarität der Kurve)

Bestimmt die Kurvenpolarität des bei „Curve Type“ eingestellten Kurventyps.

Einstellungen: Uni, Bi

Uni: Unipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert anhand der Kurvenform nur in eine positive Richtung oder eine negative Richtung.

Bi: Bipolar verändert sich ausgehend von einem Grundparameterwert sowohl in positiver Richtung als auch in negativer Richtung.

Ratio (Kurvenverhältnis)

Bestimmt das Kurvenverhältnis.

Einstellungen: -64 – +63

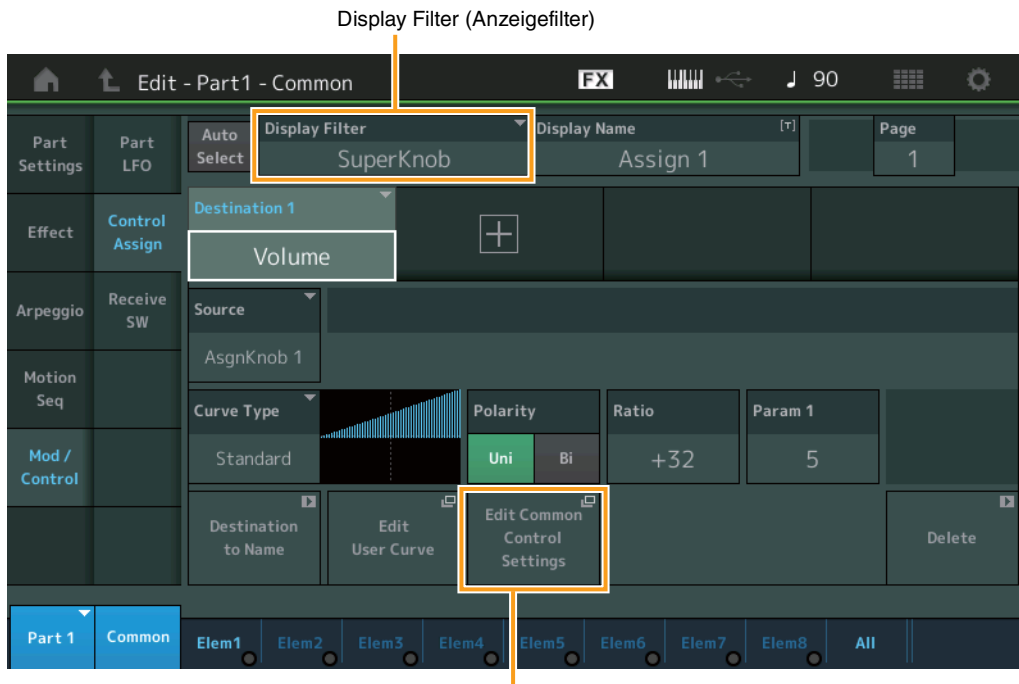
Part Edit (Edit) (Part-Bearbeitung (Edit))

Mod/Control (Modulation/Control)

Control Assign

Sie können den Super Knob auf „Display Filter“ (Darstellungsfilter) einstellen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Einstellungen für die gemeinsame Steuerung (Common; part-übergreifend)

Display Filter (Anzeigefilter)

Legt fest, welcher Controller angezeigt wird. Wenn der „Super Knob“ ausgewählt ist, werden alle Assignable-Knob-Einstellungen angezeigt, die durch den Super Knob beeinflusst werden.

Einstellungen: PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Einstellungen für die gemeinsame Steuerung (Common; part-übergreifend)

Ruft das Control-Assign-Display für Common/Audio Edit auf.

Neue Funktionen des MONTAGE Version 1.50

Yamaha hat die Firmware des MONTAGE aktualisiert und die folgenden neuen Funktionen hinzugefügt. Diese Anleitung enthält Ergänzungen und Änderungen gegenüber dem Referenzhandbuch Ihres Instruments.

- Neue Effekttypen wurden hinzugefügt.
- Neue Performances wurden hinzugefügt.
- Die Favoriten-Funktion wurde hinzugefügt.
- „Mixing“ wurde hinzugefügt für die Einstellung „Parameter with Part“ der Part-Kategoriesuche.
- Im Performance-Play-Display (Home) können Sie jetzt verschiedene Informationen sehen.
- Die Super-Knob-Link-Funktion wurde hinzugefügt.
- Sie können jetzt die Abhörlautstärke des über die Buchse [USB TO HOST] eingespeisten Audiosignals einstellen.
- Sie können jetzt mittels Controller-Meldungen zwischen Szenen umschalten.
- Sie können jetzt im Live-Set-Display und im Category-Search-Display die Schriftgröße von Textteilen ändern.
- Sie können jetzt Backup-Dateien speichern/laden, in denen die gesamten User-Memory-Daten (einschließlich Songs und Libraries) gespeichert sind.
- Alle Edit-Displays wurden verbessert durch die Möglichkeit der Touch-Auswahl von Parts im Display.

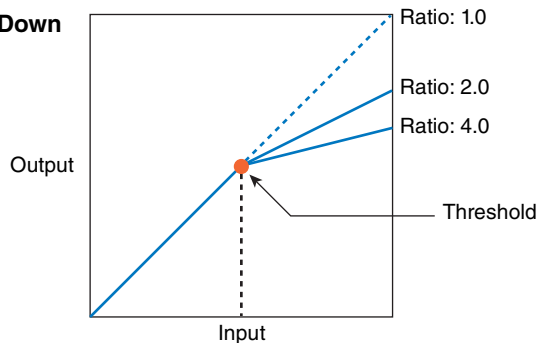
Zusätzliche neue Effekttypen

Der MONTAGE bietet die folgenden neuen Effekttypen.

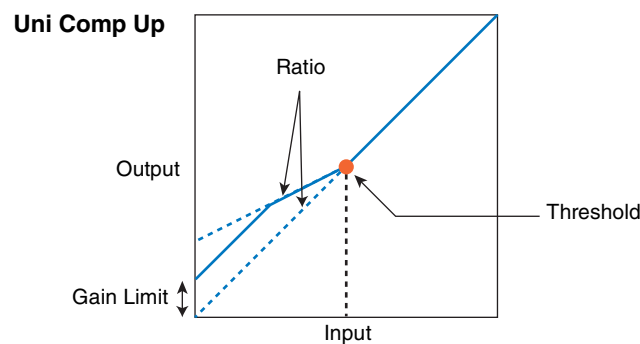
Effekttyp	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
Rotary Speaker 2	Simulation eines Rotorkabinetts einschließlich des Verstärkers.	Speed Control	Schaltet die Drehgeschwindigkeit um.
		Drive	Steuert den Grad der Verzerrung.
		Tone	Stellt den Tone-Pegel ein.
		R/H Balance	Bestimmt das Lautstärkeverhältnis zwischen Horn (Höhenanteil) und Rotor (Tiefenanteil).
		Output Level	Bestimmt den Ausgangspegel des Effekt-Sounds.
		Mic L-R Angle	Bestimmt den L/R-Winkel des Mikrofons.
		Input Level	Bestimmt den Eingangspegel.
		Mod Depth	Bestimmt die Stärke der Modulation.
		Horn Slow/Fast	Legt fest, wie lange es dauert, bis die Drehgeschwindigkeit des Horns (Höhenanteil) von Slow auf Fast wechselt, wenn sie umgeschaltet wird.
		Horn Fast/Slow	Legt fest, wie lange es dauert, bis die Drehgeschwindigkeit des Horns (Höhenanteil) von Fast auf Slow wechselt, wenn sie umgeschaltet wird.
		Rotor Slow	Bestimmt die Frequenz des Rotors (Tiefenanteil), wenn die Drehgeschwindigkeit auf Slow eingestellt ist.
		Horn Slow	Bestimmt die Frequenz des Horns (Höhenanteil), wenn die Drehgeschwindigkeit auf Slow eingestellt ist.
		Rotor Fast	Bestimmt die Frequenz des Rotors (Tiefenanteil), wenn die Drehgeschwindigkeit auf Fast eingestellt ist.
		Horn Fast	Bestimmt die Frequenz des Horns (Höhenanteil), wenn die Drehgeschwindigkeit auf Fast eingestellt ist.
Rtr Slow/Fast	Legt fest, wie lange es dauert, bis die Drehgeschwindigkeit des Rotors (Tiefenanteil) von Slow auf Fast wechselt, wenn sie umgeschaltet wird.		
Rtr Fast/Slow	Legt fest, wie lange es dauert, bis die Drehgeschwindigkeit des Rotors (Tiefenanteil) von Fast auf Slow wechselt, wenn sie umgeschaltet wird.		

Effekttyp	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
Uni Comp Down	Ein Kompressor mit einem Algorithmus für die „downward“ (Abwärtsregelung), um Signalspitzen abzusenken.	Threshold	Bestimmt den Minimalpegel, ab dem der Kompressor wirksam wird.
		Knee	Legt fest, wie sich der Übergangsbereich beim Schwellenwert ändert. Je höher der Wert, desto flacher ist die Übergangskurve.
		Attack	Legt fest, wie lange es dauert, bis der Kompressionseffekt die maximale Kompression erreicht.
		Release	Legt fest, wie lange es dauert, bis der Kompressionseffekt wieder ausgeblendet ist.
		Ratio	Bestimmt das Kompressionsverhältnis des Kompressor-Effekts.
		Side Chain EQ	Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, wird der EQ auf den entsprechenden Eingangspegelbereich der Sidechain angewendet.
		SC EQ Q	Bestimmt die Bandbreite des Sidechain-EQs.
		SC EQ Freq	Legt die Arbeitsfrequenz des Sidechain-EQs fest.
		SC EQ Gain	Legt den Pegelgewinn des Sidechain-EQs fest.
		Dry/Wet	Bestimmt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.
		Output Level	Bestimmt den Ausgangspegel des Effekt-Sounds.
		Make Up Gain	Bestimmt die Aufholverstärkung des Kompressoreffekts.
		Post-comp HPF	Bestimmt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters nach dem Kompressor.
		Clipper	Legt fest, in welchem Maß der Clipper angewendet wird, um die Verstärkung zwangsweise zu verringern.
		Clipper Source	Legt das Signal fest, auf welches der Clipper-Effekt angewendet wird, um die Verstärkung zwangsweise zu verringern.
Side Chain Lvl	Bestimmt den Eingangspegel für die Sidechain.		

Uni Comp Down



Effekttyp	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
Uni Comp Up	Ein Kompressor mit einem Algorithmus für die „upward“ (Aufwärtsregelung), um leise Signale anzuheben.	Threshold	Bestimmt den Maximalpegel, ab dem der Kompressor wirksam wird.
		Knee	Legt fest, wie sich der Übergangsbereich beim Schwellenwert ändert. Je höher der Wert, desto flacher ist die Übergangskurve.
		Attack	Legt fest, wie lange es dauert, bis der Kompressionseffekt die maximale Kompression erreicht.
		Release	Legt fest, wie lange es dauert, bis der Kompressionseffekt wieder ausgeblendet ist.
		Ratio	Bestimmt das Kompressionsverhältnis des Kompressor-Effekts.
		Side Chain EQ	Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, wird der EQ auf den entsprechenden Eingangsbereich der Sidechain angewendet.
		SC EQ Q	Bestimmt die Bandbreite des Sidechain-EQs.
		SC EQ Freq	Legt die Arbeitsfrequenz des Sidechain-EQs fest.
		SC EQ Gain	Legt den Pegelgewinn des Sidechain-EQs fest.
		Dry/Wet	Bestimmt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.
		Output Level	Bestimmt den Ausgangspegel des Effekt-Sounds.
		Make Up Gain	Bestimmt die Aufholverstärkung des Kompressoreffekts.
		Post-comp HPF	Bestimmt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters nach dem Kompressor.
		Clipper	Legt fest, in welchem Maß der Clipper angewendet wird, um die Verstärkung zwangsweise zu verringern.
		Clipper Source	Legt das Signal fest, auf welches der Clipper-Effekt angewendet wird, um die Verstärkung zwangsweise zu verringern.
		Gain Limit	Legt die maximale Pegelverstärkung fest.
Side Chain Lvl	Bestimmt den Eingangsbereich für die Sidechain.		



Effekttyp	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
Parallel Comp	Ein Kompressor, der eine parallele Verarbeitung des komprimierten und des Direktsignals erlaubt.	Type	Legt den Kompressortyp fest.
		Compression	Hier wird die Stärke des Kompressionseffekts eingestellt.
		Texture	Bestimmt die Textur des Kompressoreffekts.
		Output Level	Bestimmt den Ausgangspegel des Effekt-Sounds.
		Input Level	Bestimmt den Eingangsbereich.

Effekttyp	Beschreibung	Parameter	Beschreibung
Presence	Ein Effekt, der die verborgene Präsenz im Eingangssignal hervorbringt.	Presence	Hier wird die Stärke eingestellt, mit der der Effekt angewendet wird.
		Texture	Bestimmt die Textur des Effekt-Sounds.
		Output Level	Bestimmt den Ausgangspegel des Effekt-Sounds.

Zusätzliche neue Performances

Der MONTAGE bietet 52 neue Performances.
Eine Liste der zusätzlichen Performances finden Sie in der Daten-Liste.

Category Search

■ Performance Category Search, Arpeggio Category Search, Waveform Category Search

Es wurde eine Favoriten-Funktion hinzugefügt, mit der Sie schnellen Zugang zu Ihren meistverwendeten Sounds und Arpeggien erhalten. Dieser Abschnitt beschreibt die Favoriten-Funktion beispielhaft für die Performance-Kategoriesuche.

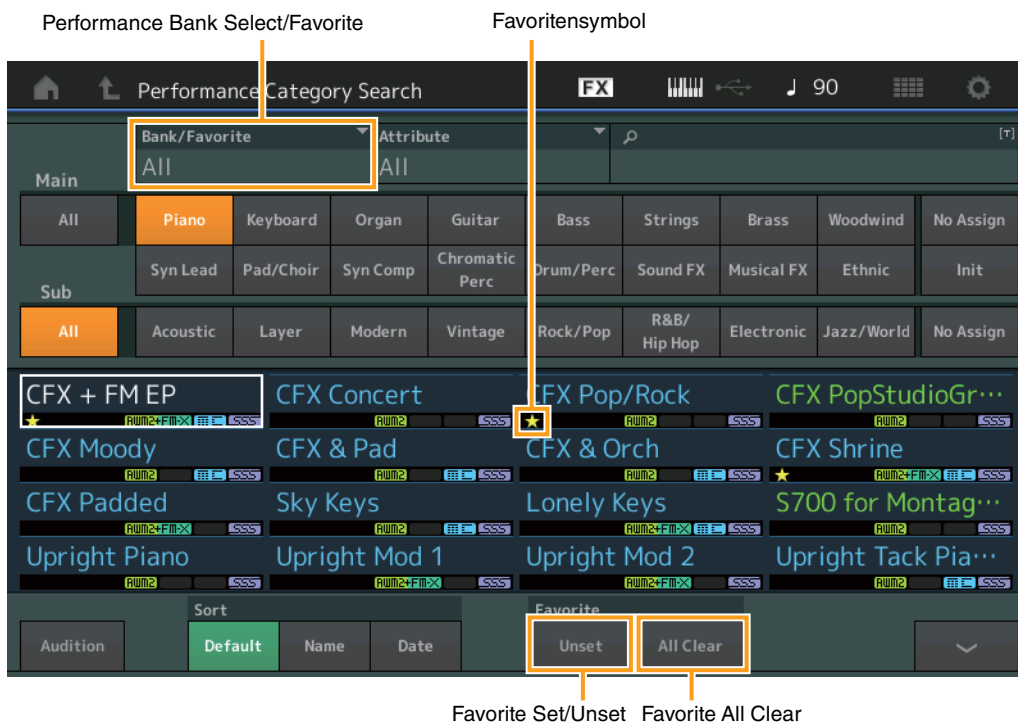
HINWEIS Sie können die Liste der Performances im Part Category Search und im Performance Merge nach Favoriten filtern, aber Sie können das Favoritensymbol nicht in den Such-Displays ein-/ausschalten.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (Performance-Kategoriesuche)

oder

Tippen Sie im angezeigten Menü auf den Performance-Namen → Wählen Sie [Search] im erscheinenden Menü



Favorite Set/Unset

Setzt (Set) oder löscht (Unset) das Favoritensymbol für die aktuell ausgewählte Performance. Dies ist nur dann verfügbar, wenn der Cursor sich in der Performance-Liste befindet.

HINWEIS Sie können das Favoritensymbol auch in dem Menü auswählen, das erscheint, wenn Sie den Performance-Namen im Performance-Play-Display (Home) antippen.

Favorite All Clear

Löscht alle Favoritensymbole der Performances. Dies ist nur verfügbar, wenn mindestens eine Performance ein Favoritensymbol aufweist.

Bank/Favorite (Performance Bank Select/Favorite)

Filtert die Performance-Liste nach Banks oder Favoriten. Wenn Favorite ausgewählt wird, werden nur Performances mit Favoritensymbol aufgeführt.

Einstellungen: All, Favorite, Preset, User, Library Name (wenn die Library-Datei gelesen wird)

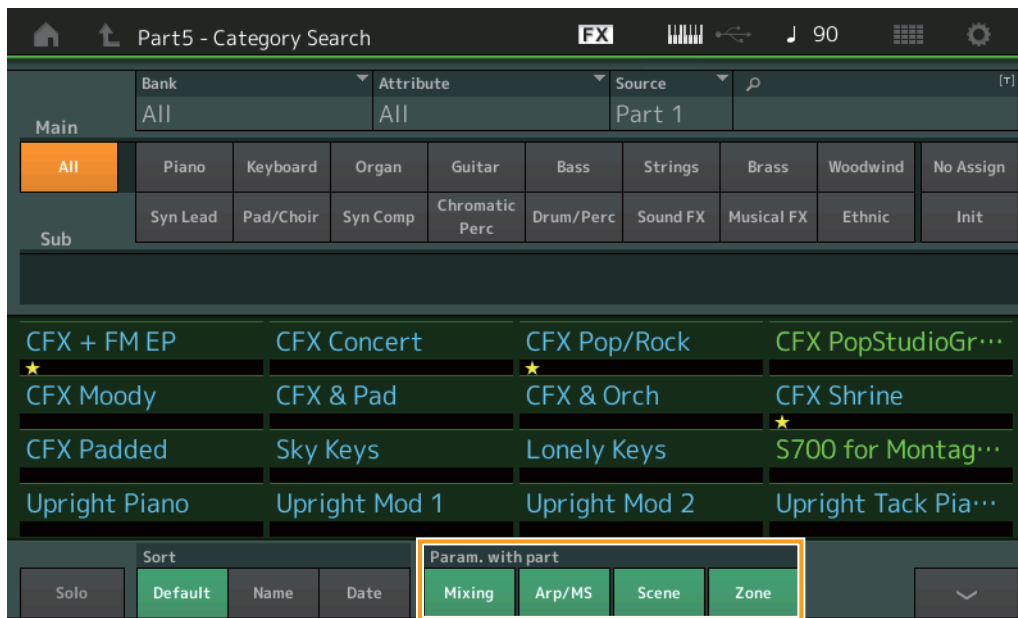
HINWEIS Wenn das Category-Search-Display ausgewählt ist, können die Bänke durch mehrfaches Drücken der [CATEGORY]-Taste zwischen All, Favorite, Preset, User und Library umgeschaltet werden (wenn die Library-Datei gelesen wird). Wenn Sie die [CATEGORY]-Taste gedrückt halten, gehen Sie zurück zu All.

■ Part Category Search

Wenn „Mixing“ in der Einstellung „Parameter with Part“ (Param. with Part) ausgeschaltet ist, können Sie die Sounds kontinuierlich verändern, indem Sie die aktuellen Part-Einstellungswerte wie Volume, Pan und Note Shift einstellen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → (Wenn ein Part ausgewählt ist, dem Sounds zugewiesen sind) Wählen Sie den Part-Namen aus → [SHIFT]+[CATEGORY] (Part Category Search)
oder
(Wenn ein Part ausgewählt ist, dem Sounds zugewiesen sind) Tippen Sie auf den Part-Namen → Wählen Sie [Search] im erscheinenden Menü



Parameter with Part

Param. with Part (Parameter mit Part)

Bestimmt, ob für die nächste Performance die Parameterwerte gelesen und verwendet werden sollen oder nicht. Wenn der Parametersatz ausgeschaltet ist, werden die aktuell eingestellten Werte auch dann weiter verwendet, wenn eine andere Performance ausgewählt wird.

Einstellungen: Off, On

Performance Play (Home)

Sie können jetzt verschiedene Informationen sehen, indem Sie „View“ einschalten.

Home

Bedienung

Drücken Sie die [PERFORMANCE]-Taste
oder
Tippen Sie auf das [HOME]-Symbol



View

Dieser Parameter bestimmt, ob die Detailinformationen für jeden Part angezeigt werden (On) oder nicht (Off). Die angezeigten Informationen hängen von der Cursorposition oder den Einstellungen der Control-Funktion ab.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS Wenn sich der Cursor auf dem Performance-Namen im Performance-Play-Display (Home) befindet, können Sie die angezeigten Informationen auch durch Drücken der [PERFORMANCE]-Taste umschalten.

Dieser Abschnitt beschreibt die Situation, wenn „View“ eingeschaltet ist.

■ Elementdarstellung

Dies erscheint nur, wenn der aktuell ausgewählte Part der Normal Part (AWM2) ist, und wenn die Taste [PERFORMANCE CONTROL] gedrückt oder die Funktion „Element/Operator Control“ eingeschaltet ist.



Element SW (Element-Schalter)

Legt fest, ob das jeweilige Element aktiv ist oder nicht.

Einstellungen: Off, On

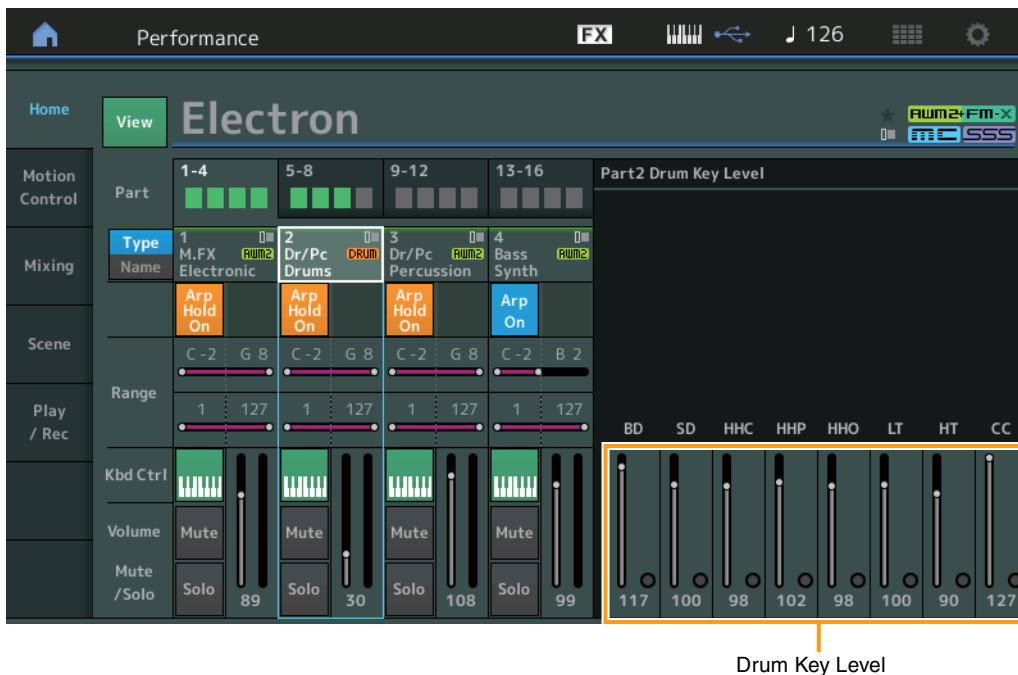
Element Level

Bestimmt den Ausgangspegel des Elements.

Einstellungen: 0 – 127

■ Drum-Key-Darstellung

Dies erscheint nur, wenn der aktuell ausgewählte Part der Drum Part ist, und wenn die Taste [PERFORMANCE CONTROL] gedrückt oder die Funktion „Element/Operator Control“ eingeschaltet ist.



Drum Key Level

Bestimmt den Ausgangspegel des Drum-Keys.

Einstellungen: 0 – 127

■ Algorithmusdarstellung

Dies erscheint nur, wenn der aktuell ausgewählte Part der Normal Part (FM-X) ist, und wenn die Taste [PERFORMANCE CONTROL] gedrückt oder die Funktion „Element/Operator Control“ eingeschaltet ist.



Algorithm (Algorithmus-Nummer)

Schaltet zwischen Algorithmen um.

Einstellungen: Siehe PDF-Dokument „Datenliste“.

HINWEIS Durch Antippen der Algorithmusdarstellung wird das Algorithm-Search-Display aufgerufen.

Feedback (Feedback Level)

Wellenformen lassen sich ändern, indem ein Teil des von einem Operator erzeugten Signals zurück an den Eingang dieses Operators geführt wird. Hier können Sie den Feedback-Anteil einstellen.

Einstellungen: 0 – 7

Operator Level

Bestimmt den Ausgangspegel des Operators.

Einstellungen: 0 – 99

■ Part – Notendarstellung

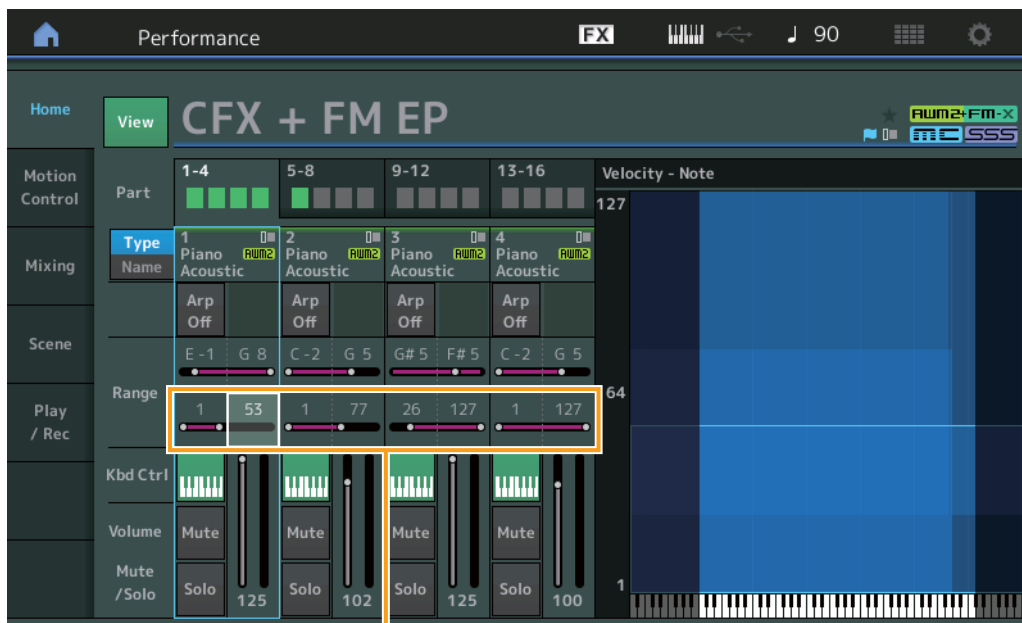
Dies erscheint nur, wenn die Taste [PART CONTROL] eingeschaltet ist oder wenn sich der Cursor auf dem Note-Limit-Parameter befindet. Das ist hilfreich, um die Layer/Split-Einstellungen der Parts ein- oder auszuschalten.



Note Limit

■ Velocity – Notendarstellung

Dies erscheint nur, wenn der Cursor sich im auf einem Velocity Limit der Parts befindet. Das ist hilfreich, um den Velocity-Split der Parts einzustellen.



Velocity Limit

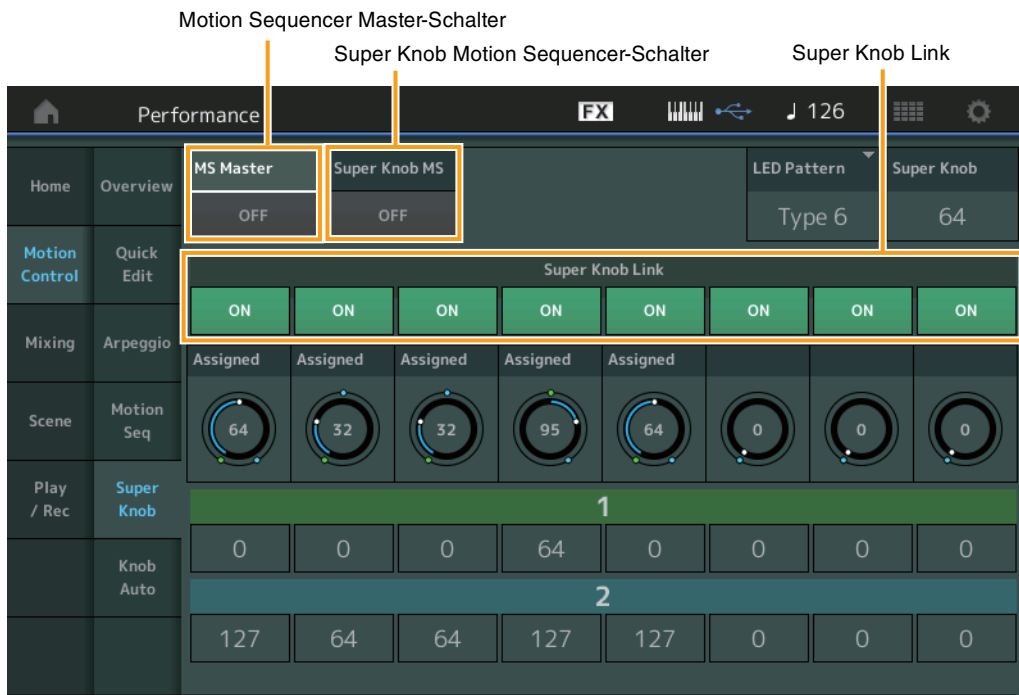
Motion Control

Motion Control

Super Knob

Mit dem Super Knob können Sie jetzt einzelne Link-Einstellungen für Assignable Knobs vornehmen, denen Funktionen zugewiesen sind, die für alle Parts gemeinsam gelten.

Bedienung [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]



MS Master (Master-Schalter für den Motion Sequencer)

Schaltet den Motion Sequencer für die gesamte Performance ein/aus. Diese Einstellung wird auf die [MOTION SEQ ON/OFF]-Taste am Bedienfeld angewendet.

Einstellungen: Off, On

Super Knob MS (Master-Schalter für den Super Knob Motion Sequencer)

Schaltet den auf den Super Knob angewendeten Motion Sequencer ein und aus.

Einstellungen: Off, On

Super Knob Link

Schaltet die Kopplung zwischen dem Assignable Knob und dem Super Knob ein/aus. Wenn dies ausgeschaltet ist, ändert sich der dem entsprechenden Regler zugewiesene Funktionswert auch dann nicht, wenn der Super Knob betätigt wird.

Einstellungen: Off, On

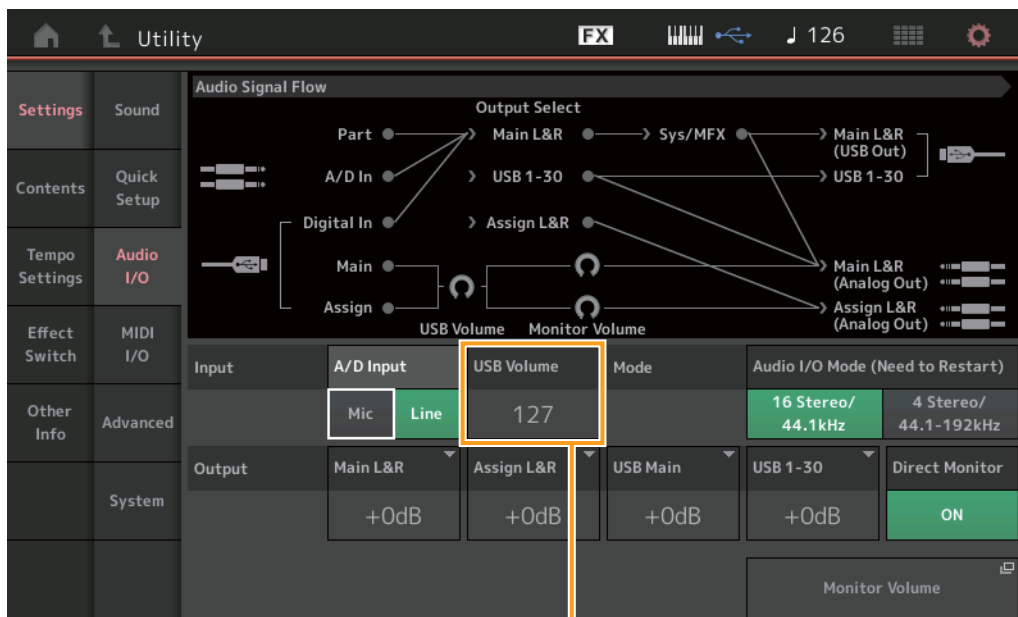
Utility

Einstellungen

Audio I/O

Sie können jetzt die Abhörlautstärke des über die Buchse [USB TO HOST] eingespeisten Audiosignals einstellen.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]



USB Input Volume

USB Volume (USB Input Volume)

Bestimmt den Lautstärkepegel des über die Buchse [USB TO HOST] eingespeisten Audiosignals. Diese Einstellung wird auf die Ausgangsverstärkung der Buchsen OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] und ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R] angewendet.

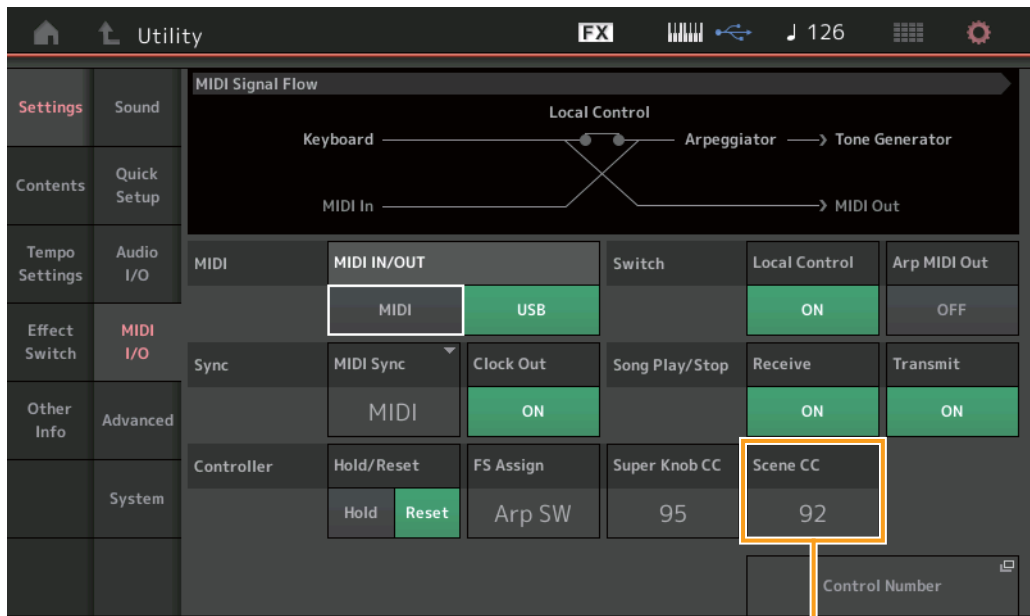
Einstellungen: 0 – 127

HINWEIS USB Input Volume wird als Teil der allgemeinen Systemeinstellungen gespeichert, nicht in den Performance-Daten.

MIDI I/O

Sie können jetzt mittels Controller-Meldungen zwischen Szenen umschalten.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



Scene Control Change-Number

Scene CC (Scene Controller-Nummer)

Legt die Controller-Nummer fest, die durch Umschalten von Szenen erzeugt werden soll. Auch dann, wenn das Instrument von anderen externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Controller-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob eine Szene umgeschaltet wurde.

Einstellungen: Off, 1–95

HINWEIS Szene 1 – 8 wird je nach Control-Change-Wert ausgewählt.

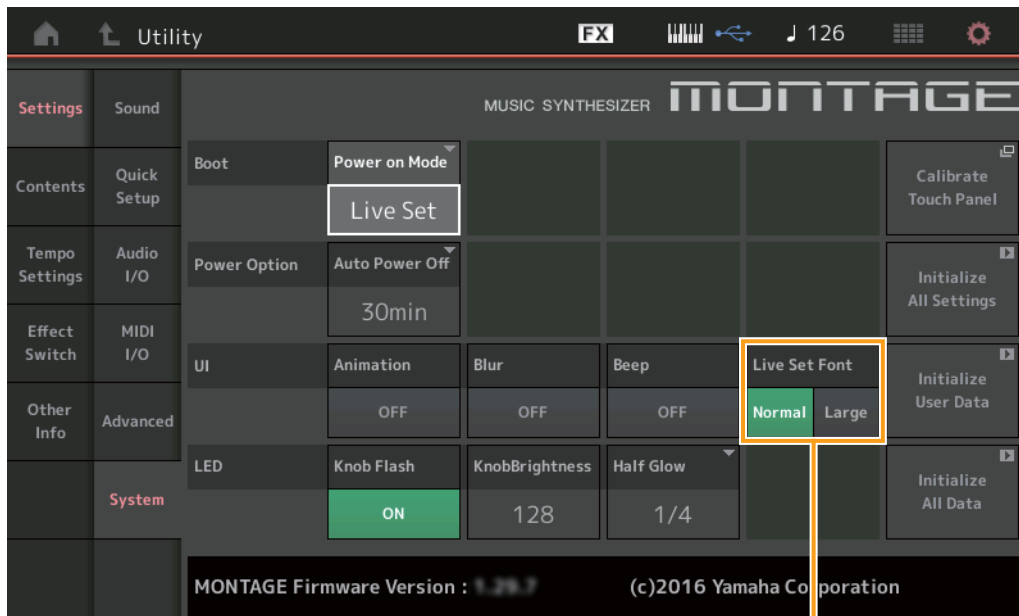
0 – 15: Scene 1, 16 – 31: Scene 2, 32 – 47: Scene 3, 48 – 63: Scene 4, 64 – 79: Scene 5, 80 – 95: Scene 6, 96 – 111: Scene 7, 112 – 127: Scene 8

HINWEIS Wenn dieselbe Controller-Nummer sowohl für den Super-Knob-Controller als auch für den Scene Controller eingestellt ist, erscheint ein Ausrufezeichen (!) vor dem Wert. In diesem Fall haben Änderungen mittels Scene Control Vorrang, Änderungen am Super Knob werden ignoriert.

System

Sie können jetzt im Live-Set-Display und im Category-Search-Display die Schriftgröße von Textteilen ändern.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [System]



Live Set Font Size

Live Set Font (Live Set Font Size)

Legt die Schriftgröße von Textteilen im Live-Set-Display und im Category-Search-Display fest.

Einstellungen: Normal, Large

■ Live-Set-Display

- Normal

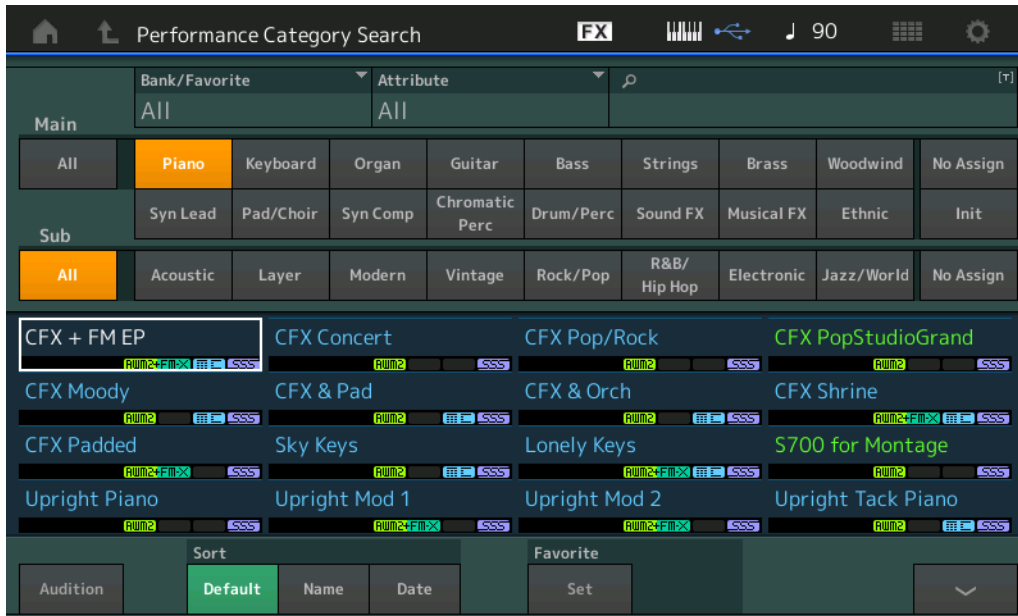


- Large

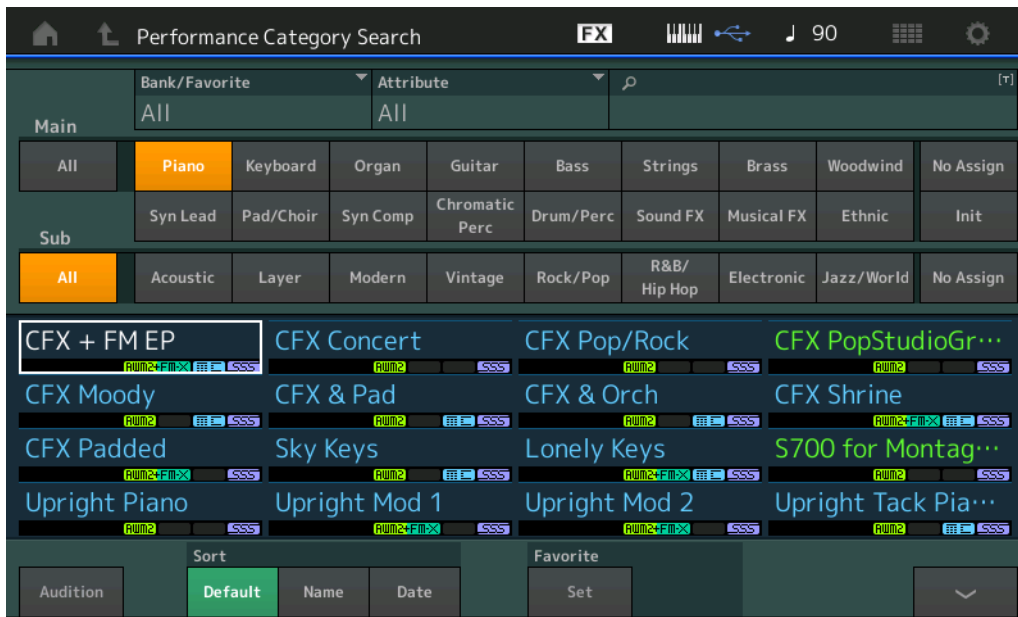


■ Category-Search-Display

- Normal



- Large

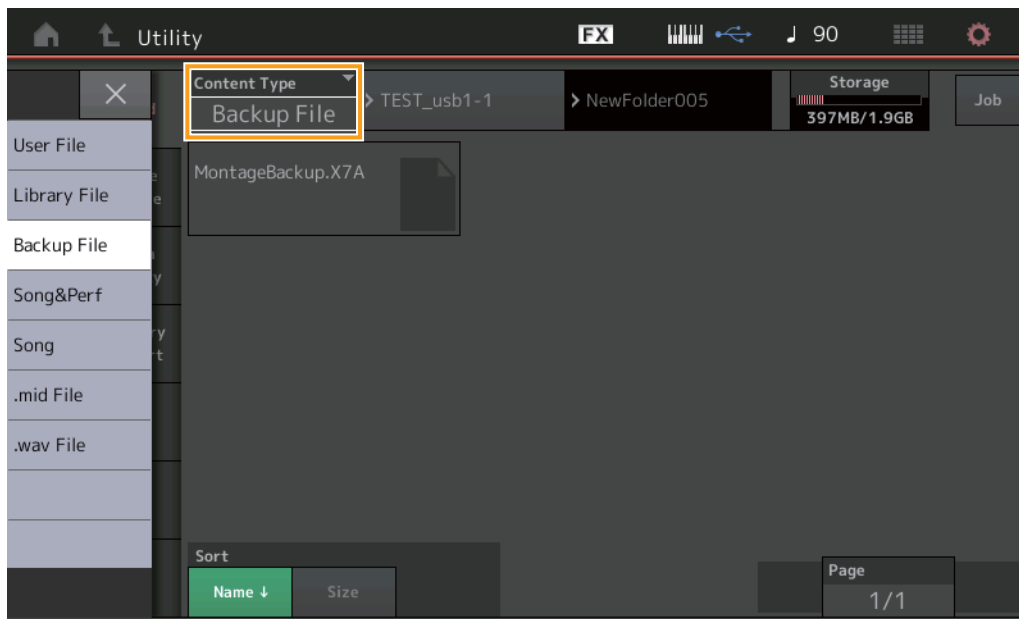


Contents

Sie können jetzt Backup-Dateien speichern/laden, in denen die gesamten User-Memory-Daten (einschließlich Songs und Libraries) gespeichert sind.

Load

Bedienung [UTILITY] → [Contents] → [Load]

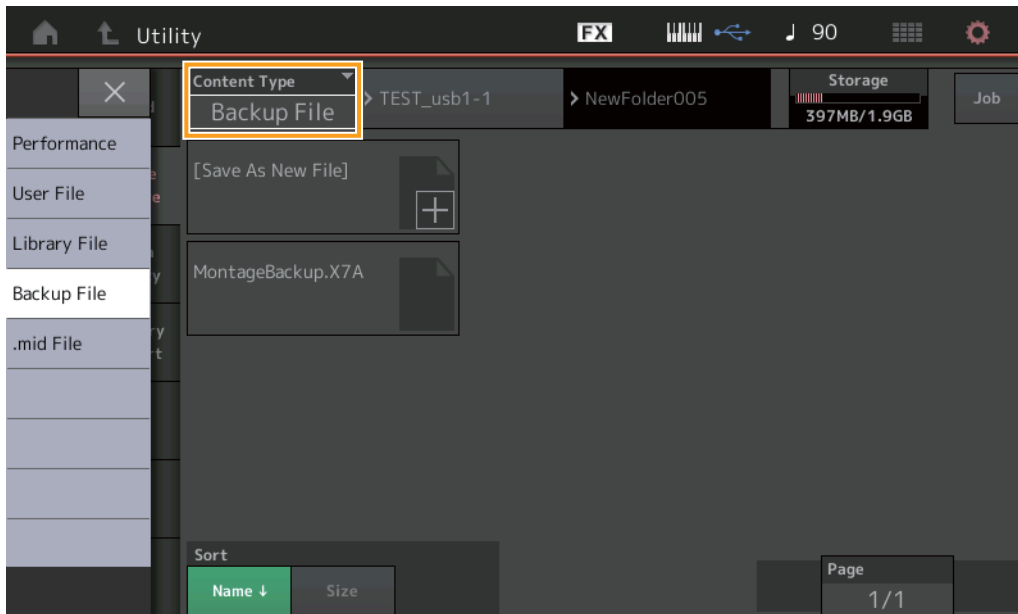


Art des Inhalts

Dateityp	Gerätetyp	Dateinamenerweiterung	Beschreibung
Backup-Datei	Datei	.X7A	Daten, die im USB-Flash-Speicher als Backup-Datei gespeichert wurden, lassen sich auch in den User-Speicher laden. Eine Backup-Datei enthält alle User-Daten, Library-Daten und Song-Daten.

Store/Save

Bedienung [UTILITY] → [Contents] → [Store/Save]

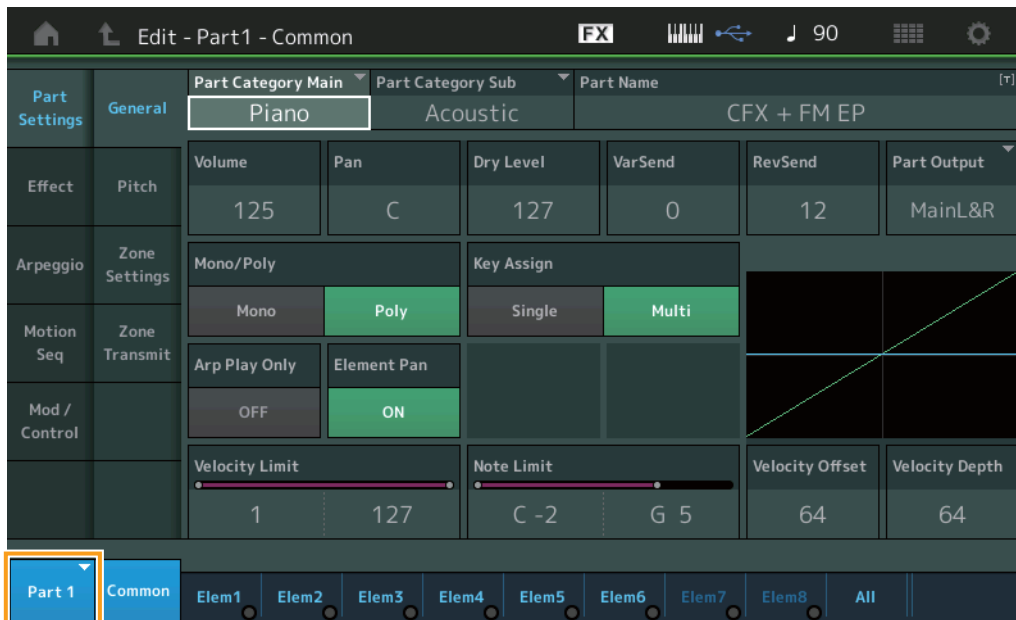


Art des Inhalts

Dateityp	Gerätetyp	Dateinamen- erweiterung	Beschreibung
Backup-Datei	Datei	.X7A	Daten, die im User-Speicher gespeichert sind, können auf einem USB-Flash-Speichergerät gesichert werden. Eine Backup-Datei enthält alle User-Daten, Library-Daten und Song-Daten.

Edit

Alle folgenden Edit-Displays wurden verbessert – Sie können nun den gewünschten Part auswählen, indem Sie im Display auf dessen Namen tippen: Normal-Part-Edit-Display (AWM2), Drum-Part-Edit-Display, Normal-Part-Edit-Display (FM-X) und Common/Audio-Edit-Display. Es folgt ein Beispiel für das Normal-Part-Edit-Display (AWM2).



Part

Zeigt den ausgewählten Part an. Wenn Sie dies antippen, erscheint eine Einblendliste zum Umschalten des bearbeiteten Parts.

Einstellungen: Common, Part 1–16

Neue Funktionen des MONTAGE Version 1.20

Yamaha hat die Firmware des MONTAGE aktualisiert und die folgenden neuen Funktionen hinzugefügt. Diese Anleitung enthält Ergänzungen und Änderungen gegenüber dem Referenzhandbuch Ihres Instruments.

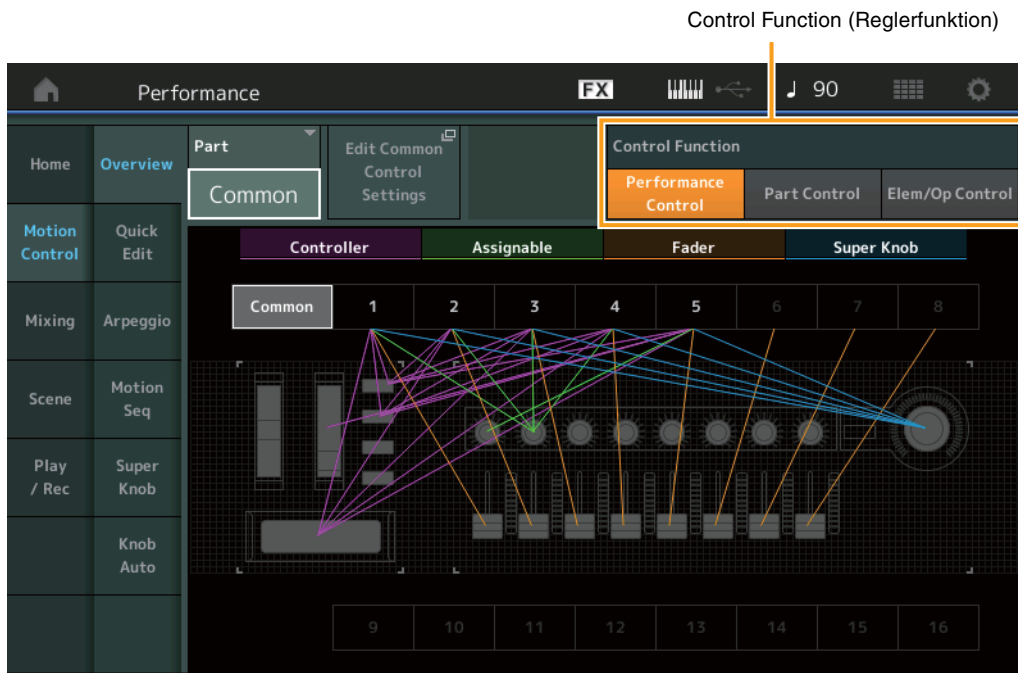
- „Element/Operator Control“ wurde als „Control Function“ hinzugefügt.
- Sie können jetzt Control-Function-Einstellungen als Teil der Performance-Daten speichern.
- Es wurde eine Song-Loop-Wiedergabefunktion hinzugefügt.
- Es wurde eine User-Arpeggio-Funktion hinzugefügt.
- Sie können jetzt die ursprünglichen Parts und die mittels Performance Merge neu hinzugefügten Parts unabhängig stummschalten.
- Es wurden Einstellungen für die Monitorlautstärke bei USB-Verbindung hinzugefügt.
- Sie können den Super Knob jetzt auch per MIDI-Controller steuern.
- Sie können jetzt Arpeggiotypen kopieren oder vertauschen.
- Sie können jetzt Motion Sequences kopieren oder vertauschen.
- Die Funktionen „Arp Bypass“ und „Kbd Ctrl Lock“ wurden als Effektschalter unter „Effect Switch“ hinzugefügt.

Motion Control

Motion Control

Overview

Bedienung [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] oder [SHIFT] + [PERFORMANCE]



Control Function (Reglerfunktion)

Schaltet um zwischen Performance-Steuerung, Part-Steuerung und Element-/Operator-Steuerung.

Einstellungen: Performance Control, Part Control, Elem/Op Control

HINWEIS Sie können jetzt Control-Function-Einstellungen als Performance-Daten speichern.

HINWEIS Die Element-/Operator-Steuerung lässt sich auch auswählen, indem Sie die Taste [SHIFT] gedrückt halten und dann die [PART CONTROL]-Tasten verwenden.

■ Wenn Sie „Element/Operator Control“ ausgewählt haben

Die Nummerntasten A [1]–[16], B [1]–[8] und C [1]–[8] funktionieren genau wie bei der Auswahl von „Part Control“.

Nummerntasten	PART-Taste [MUTE] und PART-Taste [SOLO] sind ausgeschaltet	PART-Taste [MUTE] eingeschaltet	PART-Taste [SOLO] eingeschaltet
Nummerntasten A [1]–[8] (obere Zeile)	Part-Auswahl (1–8)	Part-Stummschaltung (1–8)	Part-Auswahl (1–8)
Nummerntasten A [9]–[16] (untere Zeile)	Part-Auswahl (9–16)	Part-Stummschaltung (9–16)	Part solo (9–16)
Nummerntasten B [1]–[8]	Motion Sequencer für jeden Part Ein/Aus (1–8/9–16)		
Nummerntasten C [1]–[8]	Arpeggio für jeden Part Ein/Aus (1–8/9–16)		

Wenn „Element/Operator Control“ ausgewählt und die PART-Taste [COMMON] eingeschaltet ist, steuern die Control Slider 1–8 die Pegel der Elements/Operators von Part 1.

HINWEIS Element/Operator Control ist nützlich für das Spielen von Performances, die z. B. einzelne Orgel-Parts haben, da die Steuerung der Lautstärke von Elements im Live-Set-Display die Obertöne des Orgelsounds ändert, genau wie bei einer echten Orgel.

Play/Rec (Wiedergabe/Aufnahme)

Play/Rec (Wiedergabe/Aufnahme)

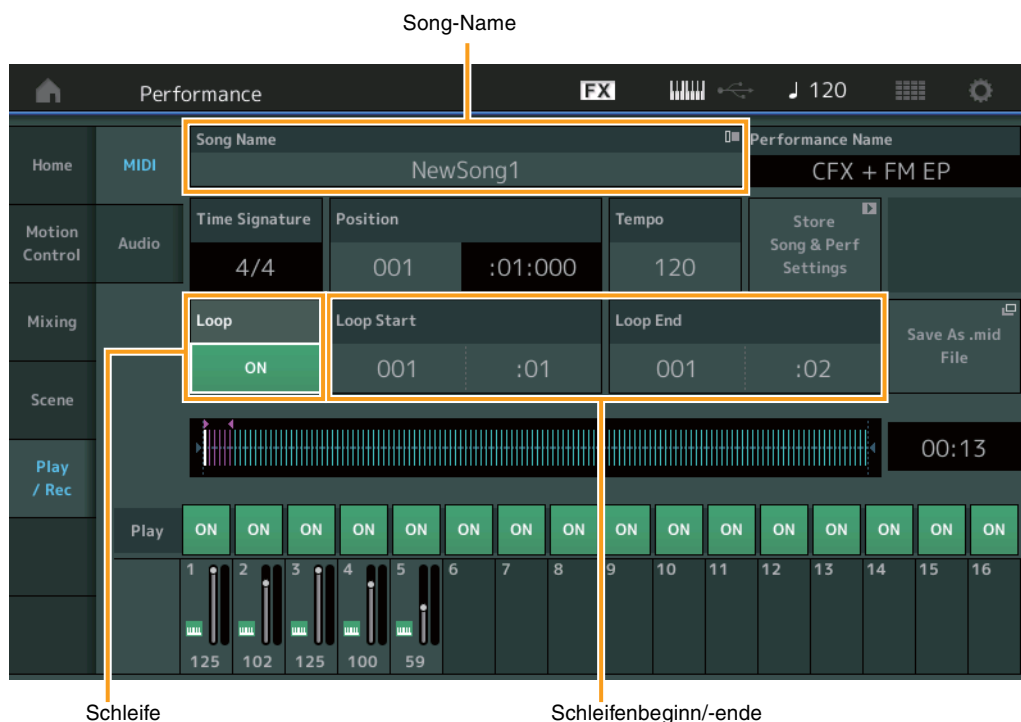
MIDI

Sie können jetzt den Song in einer Wiederholungsschleife wiedergeben.

■ Wiedergabe und Wiedergabe/Pause

Bedienung

[▶]-Taste (Wiedergabe), oder
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Song Name

Zeigt den Namen des gewählten Songs an. Durch Tippen auf den Song-Namen erscheint ein Menü zur Auswahl von Load (Laden), Rename (Umbenennen) und User Arpeggio.

Loop (Schleife)

Legt fest, ob der Song einmal oder fortwährend wiederholt wird. Wenn dies eingeschaltet ist, wird der Song zwischen „Loop Start“ und „Loop End“ abgespielt (siehe unten).

Einstellungen: Off, On

Loop Start/End

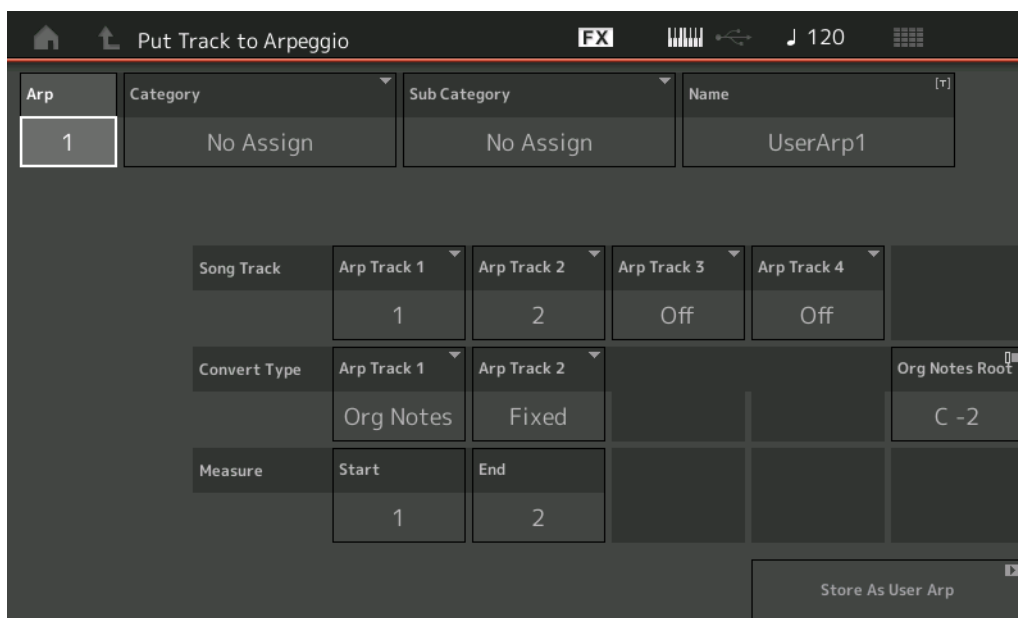
Bestimmt die Startposition und die Endposition der Schleifenwiedergabe. Die Zahl im linken Feld ist die Taktnummer, im rechten Feld wird die Nummer des Schlags angezeigt. Dies steht nicht zur Verfügung, wenn „Loop“ ausgeschaltet ist.

■ Put Track to Arpeggio (Spur in Arpeggio übernehmen)

Diese Funktion kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen. Auf der Arpeggio-Spur können bis zu 16 unverwechselbare Notennummern aufgenommen werden. Falls in den MIDI-Sequenzdaten mehr als 16 verschiedene Notennummern aufgenommen wurden, entfernt der Konvertierungsvorgang die über diese Grenze hinausgehenden Noten. Daher sollten Sie darauf achten, beim Erzeugen von Arpeggien nur bis zu 16 verschiedene Noten aufzunehmen, insbesondere wenn Sie mehrere Spuren verwenden.

Bedienung

[▶] (PLAY)-Taste oder [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → Tippen Sie auf den Song-Namen, um das Menü → [User Arp] aufzurufen



Arp No (Arpeggio-Nummer)

Legt die Nummer des User-Arpeggios fest. Eine der aktuell nicht verwendeten Nummern wird automatisch zugewiesen. Wenn einer bereits verwendete Nummer gewählt wird, werden die früheren Arpeggio-Daten auf dieser Nummer überschrieben.

Einstellungen: 1–256

Category (Arpeggio Category)

Bestimmt die Category-Einstellung (Haupt- und Unterkategorie) der erzeugten Arpeggio-Daten.

Einstellungen: Beachten Sie die Kategorienliste der Arpeggio-Typen im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

Name (Arpeggio-Name)

Legt den Namen des User-Arpeggios fest. Der Arpeggio-Name kann aus bis zu 20 Zeichen bestehen.

Song Track

Bestimmt die Spur des Quell-Songs für jede Arpeggio-Spur.

Convert Type (Konvertierungsmethode)

Bestimmt, wie die MIDI-Sequenzdaten (von Song-Spuren) je nach den nachstehenden Konvertierungsarten auf dreierlei Weise zu Arpeggio-Daten konvertiert werden. Dieser Parameter lässt sich für jede Spur einstellen.

Einstellungen: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: Das Arpeggio wird nur mit der gespielten Note und ihren Oktavierungen wiedergegeben.

Fixed: Durch das Spielen einer oder mehrerer Noten werden dieselben MIDI-Sequenzdaten ausgelöst.

Org Notes (Originalnoten): Im Grunde identisch mit „Fixed“, nur dass die Arpeggio-Wiedergabenoten je nach gespieltem Akkord variieren.

Original Notes Root (Originalgrundton)

Bestimmt den Grundton, wenn der Umwandlungstyp einer Spur auf „Org Notes“ gestellt ist. Nur verfügbar, wenn eine Spur auf „Org Notes“ gestellt ist.

Einstellungen: C-2 bis G8

Measure (Takt)

Gibt den Bereich der Daten an, die in die Arpeggio-Daten kopiert werden sollen.

Einstellungen: 001–999

Store As User Arp (Speichern als User Arpeggio)

Speichert alle Einstellungen im Display als User Arpeggio. Nicht verfügbar, wenn alle Spuren ausgeschaltet sind.

Category Search (Kategoriesuche)

■ Performance Merge (Performances zusammenmischen)

Hiermit können Sie die ursprünglichen und die neu hinzugefügten Parts getrennt voneinander stummschalten.

Bedienung

[PERFORMANCE] → (der ausgewählte und alle weiteren Parts dürfen nicht zugewiesen sein) → [SHIFT] + [CATEGORY] oder tippen Sie auf das „+“-Symbol



Zusätzliche Parts stummschalten

Ursprüngliche Parts stummschalten

Original Part Mute

Schaltet die ursprünglichen Parts stumm.

Einstellungen: Off, On

Additional Part Mute

Schaltet die im Performance-Merge-Display neu hinzugefügten Parts stumm.

Einstellungen: Off, On

Utility

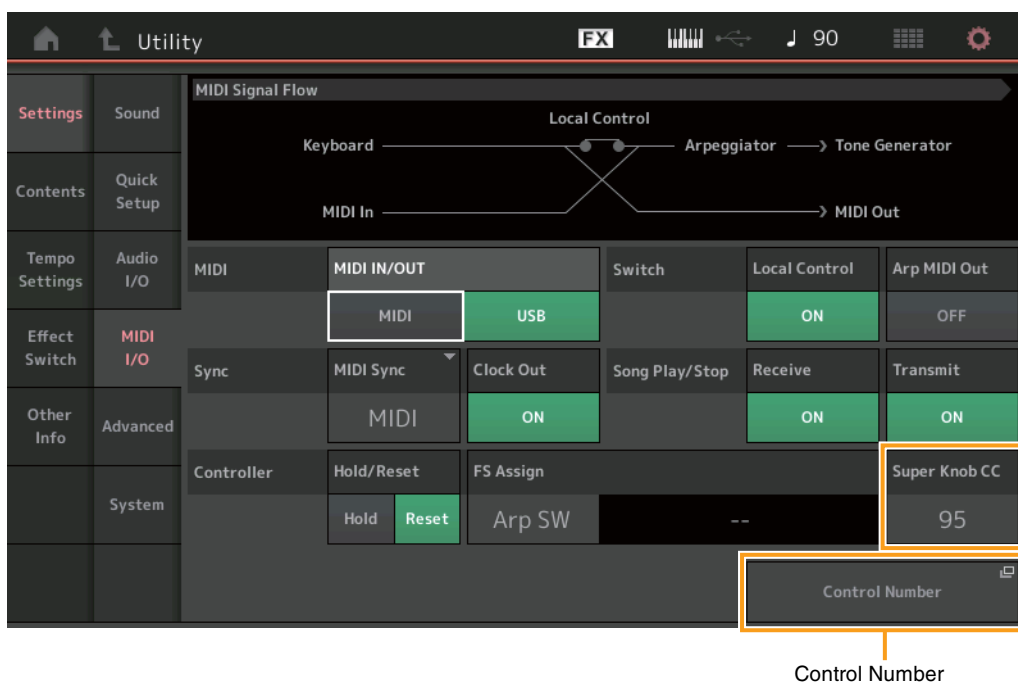
Settings (Einstellungen)

MIDI I/O

Sie können den Super Knob jetzt auch per MIDI-Controller steuern.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]

Super Knob CC (Controller-Nummer für Super Knob)



Super Knob CC (Controller-Nummer für Super Knob)

Legt die Controller-Nummer fest, die bei Betätigung des Super Knob erzeugt werden soll. Auch dann, wenn das Instrument von anderen externen Geräten MIDI-Meldungen mit denselben Controller-Nummern wie den hier eingestellten empfängt, reagiert es auf diese Meldungen so, als ob der Super Knob betätigt wurde. Wenn „MIDI I/O Mode“ auf „Multi“ eingestellt ist, wird Kanal 1 für die Übertragung von MIDI-Daten verwendet. Wenn „MIDI I/O Mode“ auf „Single“ eingestellt ist, wird der bei „MIDI I/O Ch.“ angegebene Kanal für die Übertragung von MIDI-Daten verwendet.

Einstellungen: Off, 1–95

HINWEIS Wenn dieser Parameter ausgeschaltet ist, werden MIDI-Daten mittels SysEx-Meldungen (System Exclusive) übertragen.

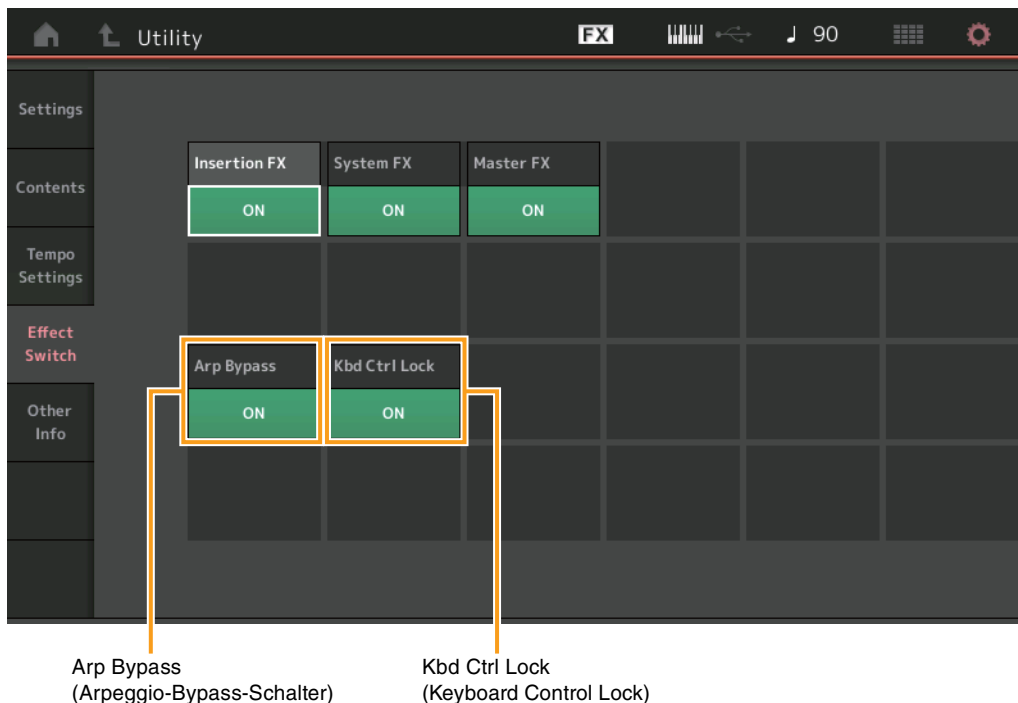
Control Number

Ruft das Control-Number-Display im Common-Edit-/Audio-Edit-Modus auf.

Effect Switch

Die Funktionen „Arp Bypass“ und „Kbd Ctrl Lock“ wurden für „Effect Switch“ hinzugefügt.

Bedienung [UTILITY] → [Effect Switch] oder Berühren des Effect-Symbols



Arp Bypass (Arpeggio-Bypass-Schalter)

Bestimmt, ob Arpeggio Bypass (Arpeggio-Umgehung) aktiv ist oder nicht. Wenn dies eingeschaltet ist, sind alle Arpeggiator-Funktionen deaktiviert.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS Sie können Arpeggio Bypass auch ein- oder ausschalten, indem Sie die Taste [SHIFT] gedrückt halten und dann die Taste [ARP ON/OFF] verwenden. Wenn Arpeggio Bypass eingeschaltet ist, blinkt die Taste [ARP ON/OFF].

HINWEIS Wenn die Einstellung des Part-Arpeggio-Schalters geändert wird, wird Arpeggio Bypass automatisch ausgeschaltet.

HINWEIS In Song-Daten enthaltene Arpeggios, die vom Arpeggiator erzeugt wurden, können Sie in Ihrer DAW-Software bearbeiten. Wenn Sie Arpeggio Bypass einschalten, können Sie verhindern, dass Song-Daten, die in der DAW-Software bearbeitet wurden, erneut vom Arpeggiator verarbeitet werden, wenn sie zum MONTAGE zurückgesendet werden.

Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)

Legt fest, ob Keyboard Control Lock aktiv ist oder nicht. Wenn dies eingeschaltet ist, ist die Tastatursteuerung nur für Part 1 eingeschaltet, alle anderen Parts können nicht per Tastatur gespielt werden.

Wenn dies ausgeschaltet ist, wird die Tastatursteuerung aller Parts wieder in den ursprünglichen Zustand versetzt.

Einstellungen: Off, On

HINWEIS Wenn Sie den MONTAGE in einer DAW-Software als multitimbralen Klangerzeuger mit 16 Parts verwenden, ist die Keyboard-Control-Lock-Funktion nützlich, um MIDI-Spuren nacheinander zu bearbeiten.

Common/Audio Edit (Common/Audio)

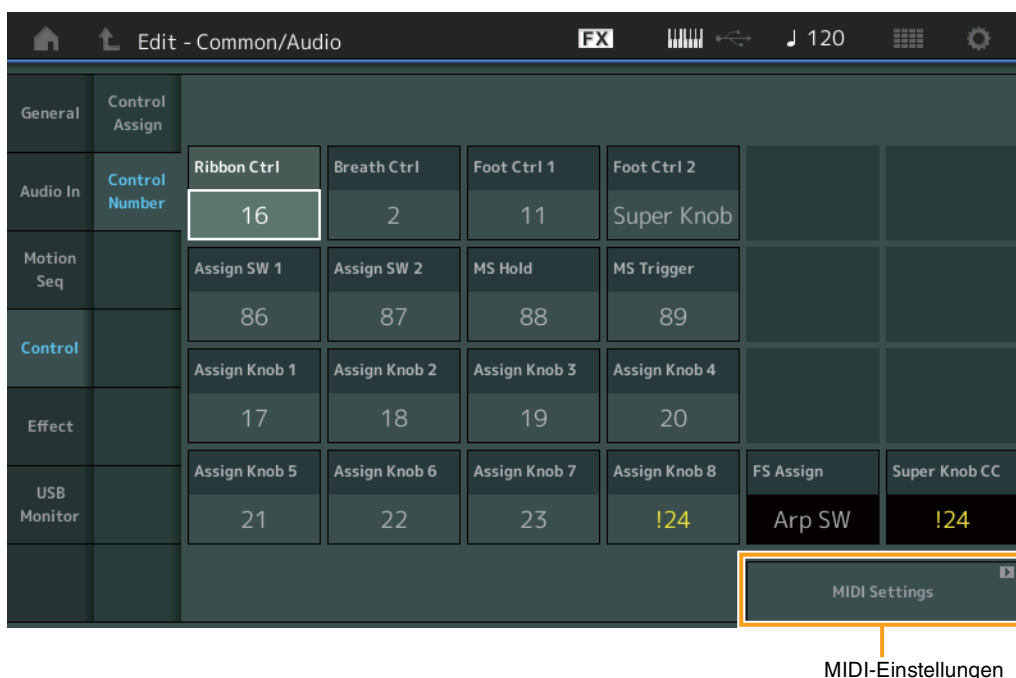
Control (Steuerung)

Control Number

Wenn dieselbe Controller-Nummer dem Super Knob und einem Assignable Knob zugewiesen ist, hat der Super Knob Vorrang und eine Bedienung des Assignable Knob könnte ignoriert werden. In diesem Fall erscheint ein Warnhinweis.

HINWEIS Die in diesem Display eingestellte Controller-Nummer wird zusammen mit den Performance-Daten gespeichert. „FS Assign“ und „Super Knob CC“ werden jedoch in den allgemeinen Systemeinstellungen gespeichert, nicht in den Performance-Daten.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Number]



MIDI-Einstellungen

MIDI Settings

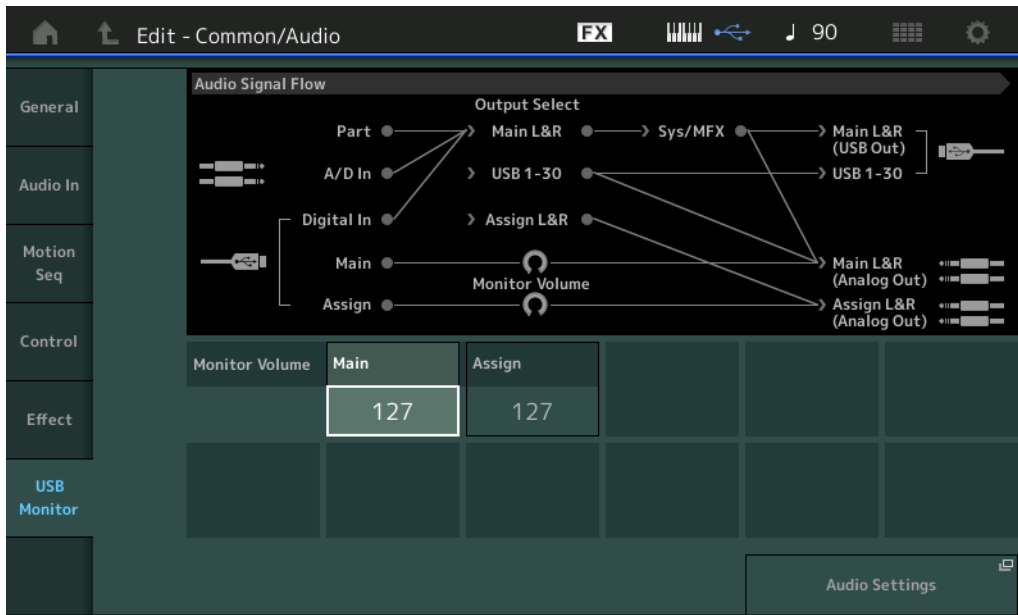
Ruft das MIDI-I/O-Display im Utility-Modus auf.

USB Monitor

Im USB-Monitor-Display können Sie den Audio-Eingangspegel am [USB TO HOST]-Anschluss ablesen.

HINWEIS Die Parameter „USB Main Monitor Volume“ und „USB Assign Monitor Volume“ werden als Performance-Daten gespeichert.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [USB Monitor]



USB Main Monitor Volume

Stellt den Audiosignalpegel ein, der am [USB TO HOST]-Anschluss zugeführt und an den OUTPUT-(BALANCED)-Buchsen [L/MONO]/[R] ausgegeben wird.

Einstellungen: 0–127

USB Assign Monitor Volume

Stellt den Audiosignalpegel ein, der am [USB TO HOST]-Anschluss zugeführt und an den ASSIGNABLE-OUTPUT-(BALANCED)-Buchsen [L/MONO]/[R] ausgegeben wird.

Einstellungen: 0–127

Audio Settings

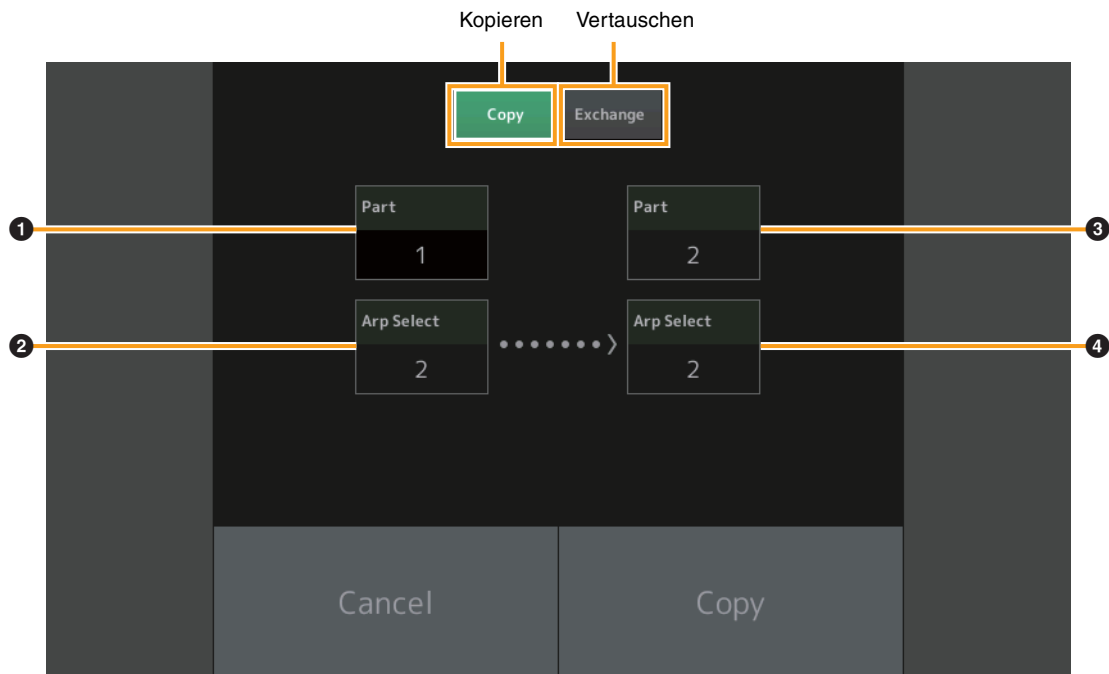
Ruft das Audio-I/O-Display im Utility-Modus auf.

Part Edit (Edit) (Part-Bearbeitung (Edit))

Sie können jetzt Arpeggiotypen kopieren oder vertauschen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl (zu kopierender Part) → [Arpeggio] → [Individual] → [SHIFT] + [EDIT]
oder
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio] → Part-Auswahl (zu kopierender Part) → [SHIFT] + [EDIT]



HINWEIS Sie können bei Arp Select „All“ angeben, wenn Sie zwischen verschiedenen Parts kopieren möchten.

Copy (Kopieren)

Mit dieser Schaltfläche wird die Kopierfunktion für Arpeggiotypen aktiviert.

Exchange (Vertauschen)

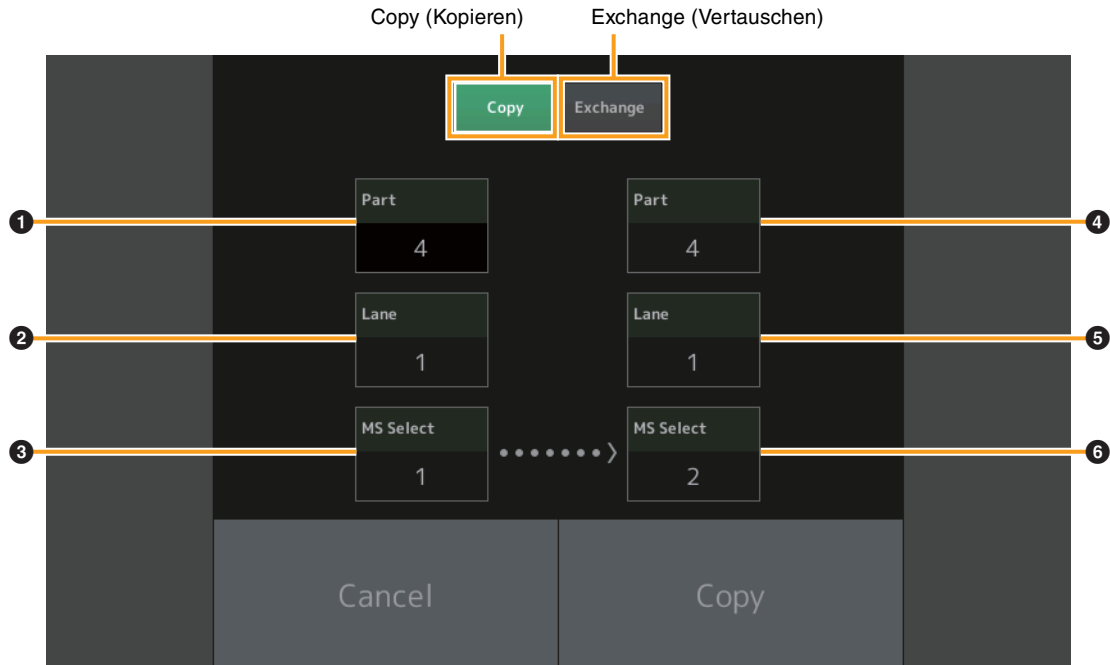
Mit dieser Schaltfläche wird die Tauschfunktion für Arpeggiotypen aktiviert.

- ❶ Zu kopierender (oder zu vertauschender) Part
- ❷ Zu kopierende (oder zu vertauschende) Arpeggio-Auswahl
- ❸ Ziel-Part für Kopier- oder Tauschvorgang
- ❹ Ziel-Arpeggio-Auswahl für Kopier- oder Tauschvorgang

Sie können jetzt Motion Sequences kopieren oder vertauschen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part-Auswahl (zu kopierender Part) → [Motion Seq] → [Lane] → [SHIFT] + [EDIT]
oder
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] → Part-Auswahl (zu kopierender Part) → [SHIFT] + [EDIT]
oder
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto] → [SHIFT] + [EDIT]



HINWEIS Sie können bei „Lane“ und „MS Select“ „All“ angeben, wenn Sie zwischen verschiedenen Parts kopieren möchten.

Copy (Kopieren)

Mit dieser Schaltfläche wird die Kopierfunktion für Motion Sequences aktiviert.

Exchange (Vertauschen)

Mit dieser Schaltfläche wird die Tauschfunktion für Motion Sequences aktiviert.

- ❶ Zu kopierender (oder zu vertauschender) Part
- ❷ Zu kopierende (oder zu vertauschende) Lane
- ❸ Zu kopierende (oder zu vertauschende) Motion Sequence
- ❹ Ziel-Part für Kopier- oder Tauschvorgang
- ❺ Ziel-Lane für Kopier- oder Tauschvorgang
- ❻ Ziel-Motion-Sequence für Kopier- oder Tauschvorgang

Neue Funktionen des MONTAGE Version 1.10

Yamaha hat die Firmware des MONTAGE aktualisiert und die folgenden neuen Funktionen hinzugefügt. Diese Anleitung enthält Ergänzungen und Änderungen gegenüber dem Referenzhandbuch Ihres Instruments.

- Neue Performances wurden hinzugefügt.
- Im Performance-Play-Display (Home) können Sie jetzt die Typen und Kategorien der einzelnen Parts sehen.
- Im Performance-Play-Display (Home) und im Mixing-Display können Sie jetzt die Arpeggio-Hold-Funktion ein- und ausschalten.
- Im Fenster Part Category Search können Sie jetzt alle Parts außer Part 1 als zu kopierenden Part auswählen.
- Es wurde eine Performance-Merge-Funktion zum Zusammenmischen von Performances hinzugefügt.
- Der MIDI-Kanalmodus Single Channel wurde hinzugefügt.
- Im Data-Utility-Display (unter Utility) können jetzt mehrere Inhalte gleichzeitig löschen.
- Sie können jetzt Performances aus dem Library-Speicher in den User-Speicher kopieren.
- Sie können jetzt Elements/Operators/Drum Keys kopieren oder vertauschen.
- Sie können Live Sets jetzt Bank-weise oder seitenweise kopieren oder vertauschen.
- Live-Set-Seiten und Slots lassen sich jetzt per MIDI-Bank-Select- und Program-Change-Nachrichten steuern.

New Performances (Neue Performances)

Es wurden 64 neue Performances hinzugefügt.

Näheres zu den neuen Performances entnehmen Sie der Datenliste (PDF-Dokument).

Performance Play (Home)

Im Performance-Play-Display (Home) können Sie die Typen der Parts sowie den Status der Arpeggio-Hold-Funktion ablesen.

Home



❶ Type/Name-Schalter

Schaltet zwischen den beiden Anzeigen Part Type/Category und Part Name um.

Einstellungen: Type, Name

❷ Part-Types/Part Names

Zeigt Typen und Kategorien von Parts oder ihre Namen an.

Durch Tippen auf diesen Parameter erscheint das Menü für Category Search (Kategoriesuche), Edit (Bearbeitung) und Copy (Kopieren).

Um einen weiteren Part hinzuzufügen, tippen Sie auf das „+“-Symbol.

❸ Schalter „Part Arpeggio On/Off“

Legt fest, ob das Arpeggio des jeweiligen Parts ein- oder ausgeschaltet ist. Wenn die Parameter Arpeggio und Arpeggio Hold auf „on“ gestellt sind, wird „Arp Hold On“ angezeigt.

HINWEIS Im Part-Control-Status können Sie Arpeggio Hold für den Part ein- oder ausschalten, indem Sie die entsprechende Nummerntaste C [1]–[8] bei gehaltener [SHIFT]-Taste drücken.

Einstellungen: Off, On

Category Search

■ Part Category Search

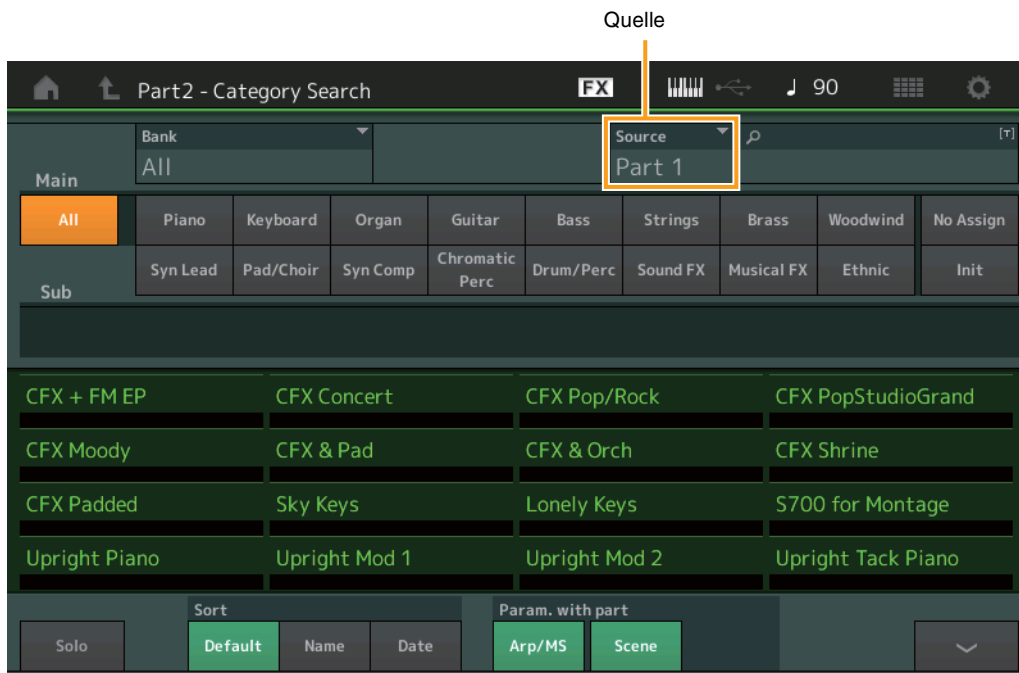
Sie können jetzt beliebige Parts einer Performance auswählen und den Sound des Parts einer anderen Performance zuweisen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → Part-Auswahl → [SHIFT] + [CATEGORY]
(Wenn ein Part ausgewählt ist, dem Sounds zugewiesen sind) Tippen Sie auf den Part-Namen → Wählen Sie [Search] im erscheinenden Menü?
oder
(wenn ein Part ausgewählt ist, dem keine Sounds zugewiesen sind) Tippen Sie auf das „+“-Symbol

<Neue Funktionen in Version 1.10>

Wenn dem ausgewählten und allen nachfolgenden Parts keine Sounds zugewiesen wurden (oder leer sind), öffnet der obige Vorgang das Performance-Merge-Display.



Source (Quelle)

Legt fest, welcher Part der ausgewählten Performance der bearbeiteten Performance zugewiesen wird. Part 1 ist die Standardauswahl, genau wie in der Vorgängerversion.

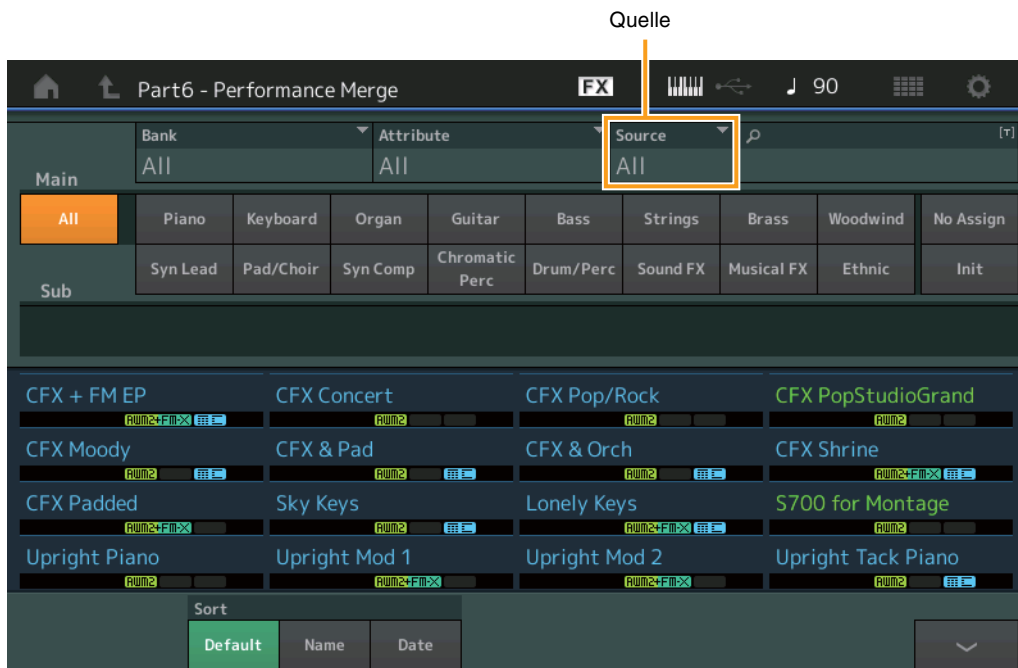
Einstellungen: Part 1-16

■ Performance Merge

Im Performance-Merge-Display können Sie mehrere Parts einer auswählbaren Performance den leeren Parts der aktuell bearbeiteten Performance zuweisen. Sie können z. B. vier Piano-Parts aus einer Performance und zwei Streicher-Parts einer anderen Performance zusammenführen, um einen vollen und nuancenreichen Layer-Sound zu erzeugen.

Bedienung

[PERFORMANCE] → (der ausgewählte und alle weiteren Parts dürfen nicht zugewiesen sein) → [SHIFT] + [CATEGORY] oder tippen Sie auf das „+“-Symbol



Source (Quelle)

Legt fest, welcher Part der ausgewählten Performance der bearbeiteten Performance zugewiesen wird.

Einstellungen: All, Part 1–16

All: Alle nicht leeren Parts der ausgewählten Performance werden den verfügbaren leeren Parts zugewiesen.

Part 1–16: Nur der Sound des angegebenen Parts wird dem ausgewählten Part zugewiesen.

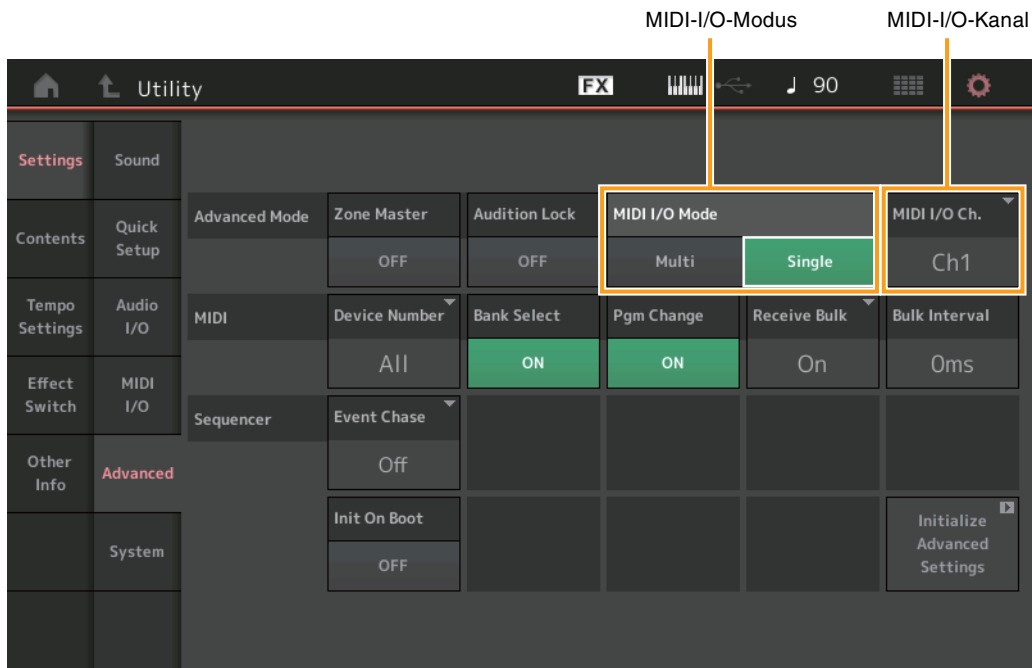
Utility

Settings (Einstellungen)

Advanced

Es ist jetzt eine Datenkommunikation zwischen diesem Instrument und einem externen Gerät ausschließlich auf dem gewählten MIDI-Kanal möglich.

Bedienung [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



MIDI I/O Mode

Legt fest, welcher MIDI-I/O-Modus für die Datenkommunikation zwischen diesem Instrument und einem externen Gerät gewählt wird.

Einstellungen: Multi, Single

Multi: Sendet MIDI-Daten wie Note-On/Off-Meldungen für jeden Part.

Single: Sendet MIDI-Daten nur über den bei „MIDI I/O Ch.“ angegebenen Kanal.

MIDI I/O Ch. (MIDI-I/O-Kanal)

Legt den MIDI-Kanal fest, der für die Datenkommunikation verwendet wird, wenn „MIDI I/O Mode“ auf „Single“ eingestellt ist.

Einstellungen: Ch1–16

HINWEIS Wenn dieser Parameter auf „Single“ eingestellt ist, werden keine Daten an das externe Gerät gesendet. Wenn die Zone-Funktion aktiv ist, hat die Zone-Einstellung der Performance Vorrang über die Einstellung des „MIDI I/O Mode“. Sie können bei „MIDI Signal Flow“ im MIDI-I/O-Display ablesen, welche Einstellung aktiv ist.

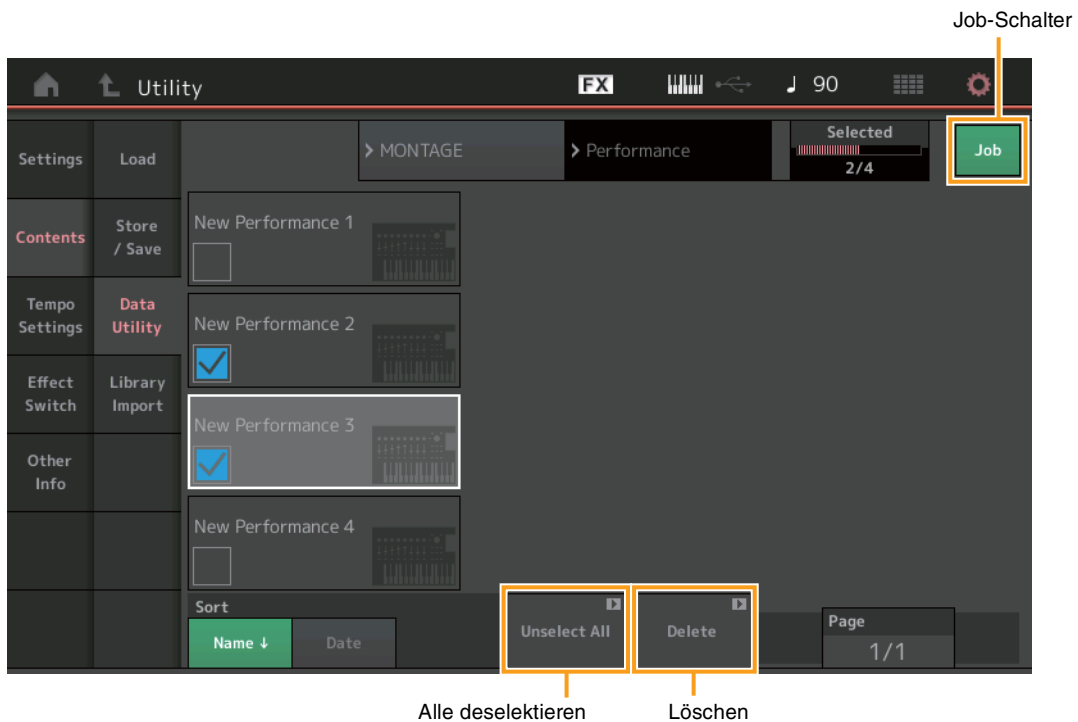
Contents

Data Utility

Sie können jetzt mehrere Inhalte wie Performances gleichzeitig im User-Speicher löschen.

Bedienung [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

■ Wenn der ausgewählte Ordner geöffnet wird



Job (Job-Schalter)

Legt fest, ob die Job-Funktion aktiv ist (On) oder nicht (Off). Wenn diese Funktion aktiv ist, können Sie von diesem Display aus mehrere Inhalte gemeinsam löschen.

Einstellungen: Off, On

Select All (Alle auswählen)

Wählt den gesamten Ordnerinhalt aus. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn kein Inhalt ausgewählt ist.

Unselect All (Alle deselektieren)

Deselektiert den gesamten Ordnerinhalt. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn zumindest ein Inhalt ausgewählt ist.

Delete (Löschen)

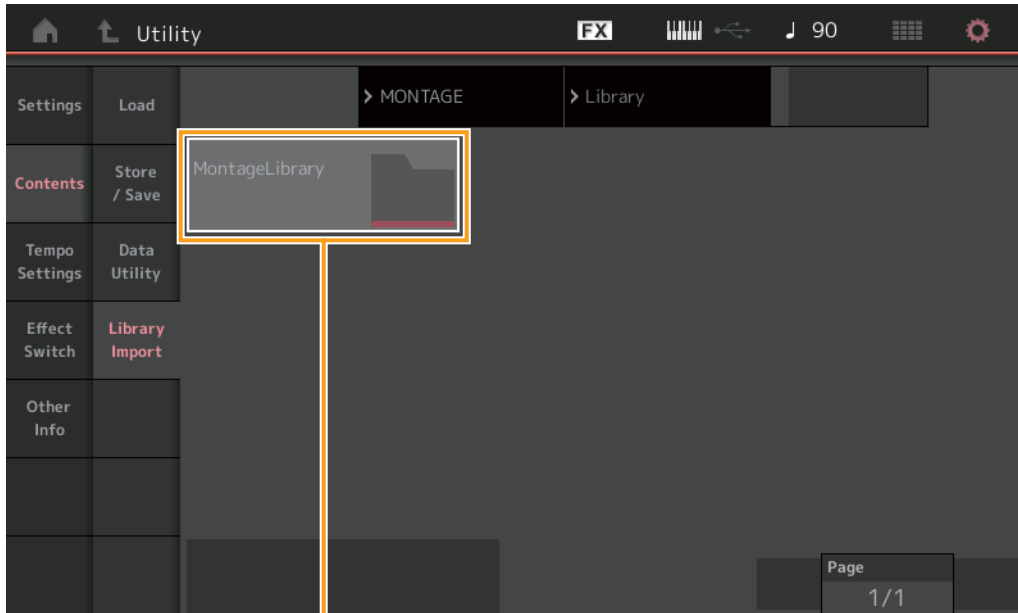
Löscht den/die ausgewählten Inhalt(e). Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn zumindest ein Inhalt ausgewählt ist.

Library Import

Sie können jetzt eine gewünschte Performance aus der Library-Datei auswählen, um sie in den User-Speicher zu laden und auf die User-Bank zu kopieren.

Bedienung [UTILITY] → [Contents] → [Library Import]

■ Liste der Library-Ordner

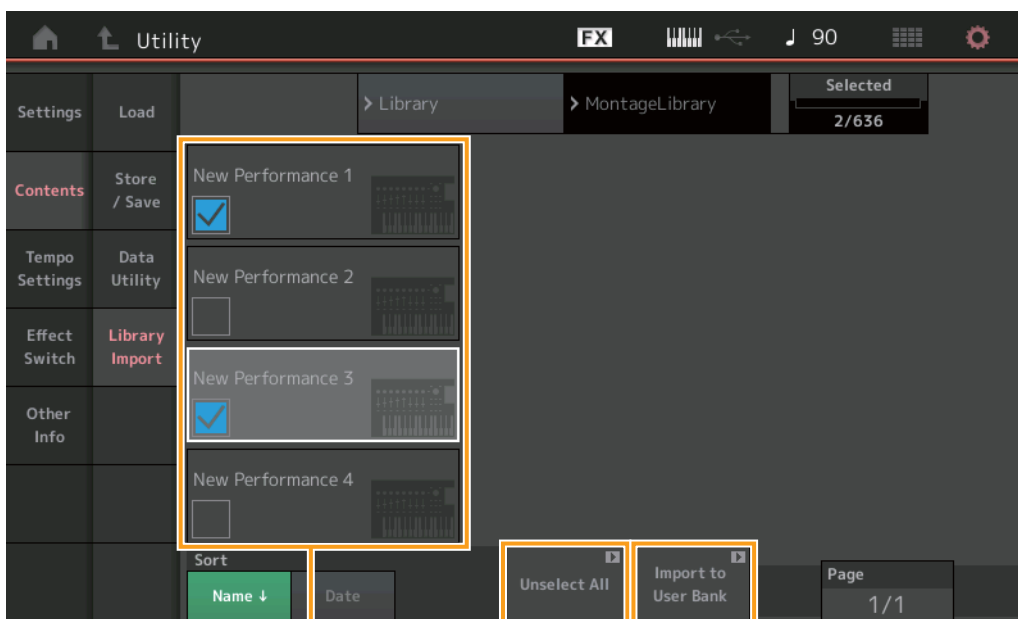


Auswahl des Library-Ordners

Auswahl des Library-Ordners

Zeigt die Libraries als Ordner an. Durch Antippen wird der Ordner geöffnet. Diese Ordner werden nur angezeigt, wenn Library-Dateien im Load-Display geladen wurden.

■ Wenn der ausgewählte Library-Ordner geöffnet wird



Performance-Auswahl

Alle deselektieren

In User-Bank importieren

Performance-Auswahl

Zeigt die Performance der ausgewählten Library an. Durch Antippen des Namens wird die Auswahl umgeschaltet.

Select All (Alle auswählen)

Wählt alle Performance im ausgewählten Library-Ordner aus. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn keine Performance ausgewählt ist.

Unselect All (Alle deselektieren)

Deselektiert alle Performance im Library-Ordner. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn zumindest eine Performance ausgewählt ist.

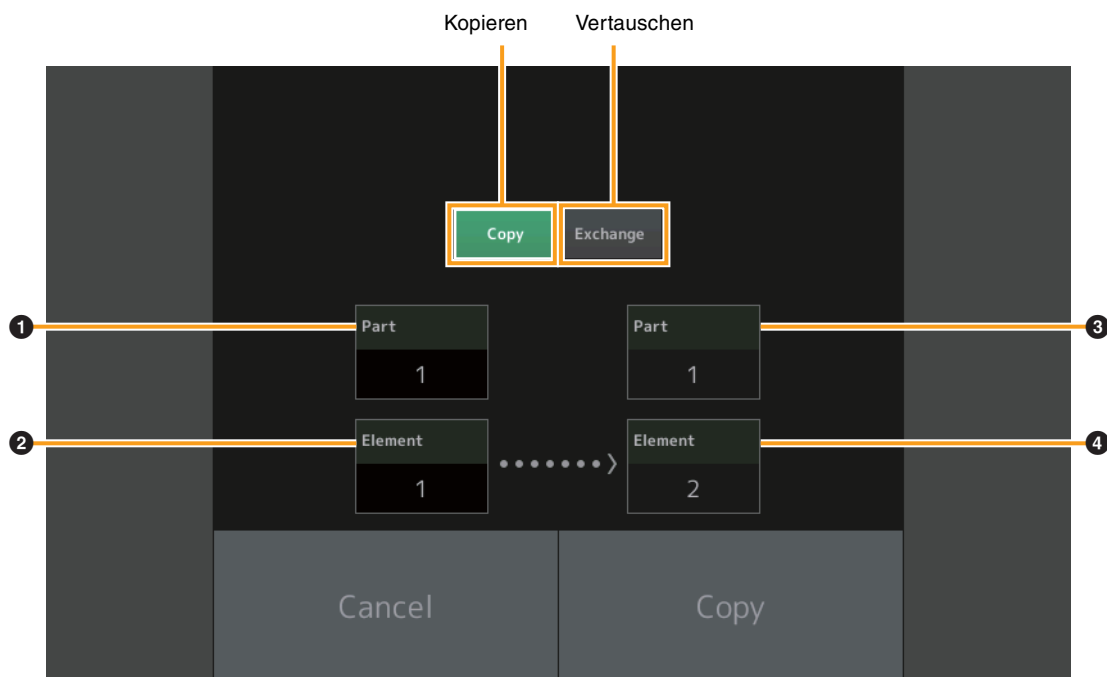
Import to User Bank (In User-Bank importieren)

Kopiert die ausgewählte Performance in die User-Bank. User-Waveforms und User-Arpeggien, die in der ausgewählten Performance verwendet werden, werden ebenfalls in die User-Bank kopiert. Diese Schaltfläche wird nur angezeigt, wenn zumindest eine Performance ausgewählt ist.

Part Edit (Edit) (Part-Bearbeitung (Edit))

Sie können jetzt Elements/Operators/Drum Keys kopieren oder vertauschen.

Bedienung [PERFORMANCE] → [EDIT] → Element/Operator/Drum Key zum Kopieren auswählen → [SHIFT] + [EDIT]



HINWEIS Es ist kein Kopieren oder Vertauschen zwischen Parts verschiedenen Typs möglich (z. B. zwischen Elements und Operators).

Copy

Mit dieser Schaltfläche werden Elements/Operators/Drum Keys kopiert.

Exchange

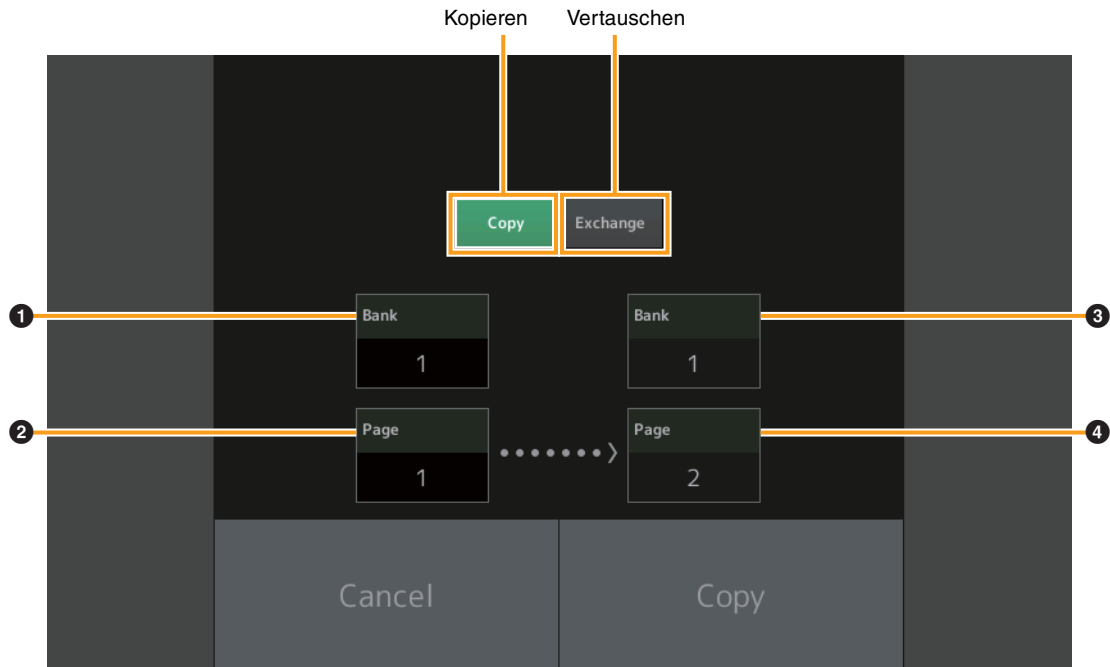
Mit dieser Schaltfläche werden Elements/Operators/Drum Keys vertauscht.

- 1 Zu kopierender (oder zu vertauschender) Part
- 2 Element/Operator/Drum Key zum Kopieren (oder Vertauschen)
- 3 Ziel-Part für Kopier- oder Tauschvorgang
- 4 Ziel-Element/Operator/Drum Key für Kopier- oder Tauschvorgang

Live Set Edit (Live-Set-Bearbeitung)

Sie können jetzt zwischen Live Sets kopieren oder vertauschen; nach „Banks“ oder nach „Pages“.

Bedienung [LIVE SET] → User-Bank-Auswahl → [EDIT] → Zu kopierende Bank/Page → [SHIFT] + [EDIT]



HINWEIS Es ist kein Kopier- oder Tauschvorgang zwischen verschiedenen Banks möglich.

Kopieren

Mit dieser Schaltfläche wird die Kopierfunktion für Banks/Pages aktiviert.

Exchange

Mit dieser Schaltfläche wird die Tauschfunktion für Banks/Pages aktiviert.

- ❶ Zu kopierende (oder zu vertauschende) Bank
- ❷ Zu kopierende (oder zu vertauschende) Seite (Page)
- ❸ Ziel-Bank für Kopier- oder Tauschvorgang
- ❹ Ziel-Page für Kopier- oder Tauschvorgang

Live Set

Sie können jetzt einen gewünschten Live-Set-Slot auswählen, indem die passende Programmwechselfeldung von einem externen Gerät aus gesendet wird. Die Live-Set-Slots und die entsprechenden Bank-Select-MSBs/LSBs sowie Programmwechselnummern sind folgend aufgeführt.

MSB (HEX)		LSB (HEX)		Programm Nr.	Live-Set-Slot
62	3E	00	00	0-15	Page 1, Slot 1-16
		1	01	0-15	Page 2, Slot 1-16
		2	02	0-15	Page 3, Slot 1-16
		3	03	0-15	Page 4, Slot 1-16
		4	04	0-15	Page 5, Slot 1-16
		5	05	0-15	Page 6, Slot 1-16
		6	06	0-15	Page 7, Slot 1-16
		7	07	0-15	Page 8, Slot 1-16
		8	08	0-15	Page 9, Slot 1-16
		9	09	0-15	Page 10, Slot 1-16
		10	0A	0-15	Page 11, Slot 1-16
		11	0B	0-15	Page 12, Slot 1-16
		12	0C	0-15	Page 13, Slot 1-16
		13	0D	0-15	Page 14, Slot 1-16
		14	0E	0-15	Page 15, Slot 1-16
		15	0F	0-15	Page 16, Slot 1-16