



MUSIC SYNTHESIZER

MONTAGE 6

MONTAGE 7

MONTAGE 8

取扱説明書



JA

安全上のご注意

ご使用前に、必ずこの「安全上のご注意」をよくお読みください。

ここに示した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、お客様やほかの方々への危害や財産への損害を未然に防止するためのものです。必ずお守りください。

お読みになったあとは、使用される方がいつでも見られる所に必ず保管してください。

■ 記号表示について

この製品や取扱説明書に表示されている記号には、次のような意味があります。

	「ご注意ください」という注意喚起を示します。
	～しないでくださいという「禁止」を示します。
	「必ず実行」してくださいという強制を示します。

■ 「警告」と「注意」について

以下、誤った取り扱いをすると生じることが想定される内容を、危害や損害の大きさと切迫の程度を明示するために、「警告」と「注意」に区分して掲載しています。



警告

この表示の欄は、「死亡する可能性または重傷を負う可能性が想定される」内容です。



注意

この表示の欄は、「傷害を負う可能性または物的損害が発生する可能性が想定される」内容です。

警告

電源 / 電源コード



禁止

電源コードをストーブなどの熱器具に近づけたり、無理に曲げたり、傷つけたりしない。また、電源コードに重いものをのせない。

電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。



必ず実行

電源は必ず交流100Vを使用する。

エアコンの電源など交流 200V のものがあります。誤って接続すると、感電や火災のおそれがあります。



必ず実行

電源コード/プラグは、必ず付属のものを使用する。また、付属の電源コードをほかの製品に使用しない。

故障、発熱、火災などの原因になります。



必ず実行

電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりをきれいに拭き取る。

感電やショートのおそれがあります。



必ず実行

アース接続を確実にこなう。

感電のおそれがあります。(アース接続については18ページをご参照ください。)



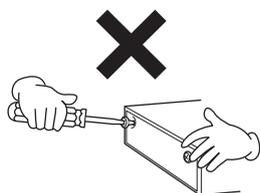
分解禁止



禁止

この製品の内部を開けたり、内部の部品を分解したり改造したりしない。

感電や火災、けが、または故障の原因になります。



水に注意



禁止

本体の上に花瓶や薬品など液体の入ったものを置かない。また、浴室や雨天時の屋外など湿気の多いところで使用しない。

内部に水などの液体が入ると、感電や火災、または故障の原因になります。入った場合は、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いた上で、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。



禁止

ぬれた手で電源プラグを抜き差ししない。

感電のおそれがあります。

火に注意



禁止

本体の上にとろそくなど火気のあるものを置かない。

とろそくなどが倒れたりして、火災の原因になります。

異常に気づいたら



必ず実行

下記のような異常が発生した場合、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜く。

- ・電源コード/プラグがいたんだ場合
- ・製品から異常なおいや煙が出た場合
- ・製品の内部に異物が入った場合
- ・使用中に音が出なくなった場合

そのまま使用を続けると、感電や火災、または故障のおそれがあります。至急、お買い上げの販売店または巻末のヤマハ修理ご相談センターに点検をご依頼ください。

⚠ 注意

電源 / 電源コード



たこ足配線をしない。
音質が劣化したり、コンセント部が異常発熱して火災の原因になることがあります。

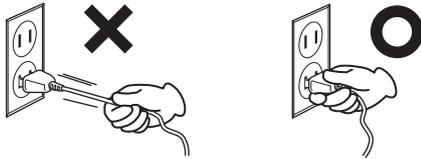
禁止



電源プラグを抜くときは、電源コードを持たずに、必ず電源プラグを持って引き抜く。

必ず実行

電源コードが破損して、感電や火災の原因になることがあります。



長期間使用しないときや落雷のおそれがあるときは、必ずコンセントから電源プラグを抜く。

必ず実行

感電や火災、故障の原因になることがあります。

設置



不安定な場所に置かない。
本体が転倒して故障したり、お客様やほかの方々がかげがをしたりする原因になります。

禁止



この製品を持ち運びする場合は、必ず2人以上で行なう。

必ず実行

この製品を1人で無理に持ち上げると、腰を痛めたり、この製品が落下して破損したり、お客様やほかの方々がかげがをしたりする原因になります。



本体を移動するときは、必ず電源コードなどの接続ケーブルをすべて外した上で行なう。

必ず実行

コードをいためたり、お客様やほかの方々転倒したりするおそれがあります。



この製品を電源コンセントの近くに設置する。

必ず実行

電源プラグに容易に手が届く位置に設置し、異常を感じた場合にはすぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。また、電源スイッチを切った状態でも微電流が流れています。この製品を長時間使用しないときは、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。

接続



必ず実行

すべての機器の電源を切った上で、ほかの機器と接続する。また、電源を入れたり切ったりする前に、機器のボリュームを最小にする。

感電、聴力障害または機器の損傷の原因になります。



必ず実行

演奏を始める前に機器のボリュームを最小にし、演奏しながら徐々にボリュームを上げて、適切な音量にする。

聴力障害または機器の損傷の原因になります。

取り扱い



禁止

パネルや鍵盤のすき間から金属や紙片などの異物を入れない。

感電、ショート、火災、故障や動作不良の原因になることがあります。



禁止

本体の上ののったり重いものをのせたりしない。また、ボタンやスイッチ、入出力端子などに無理な力を加えない。

本体が破損したり、お客様やほかの方々がかげがをしたりする原因になります。



禁止

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しない。

聴覚障害の原因になります。



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

使用後は、必ず電源を切りましょう。

[STANDBY/ON] (スタンバイ/オン)スイッチを切った状態(画面表示が消えている)でも微電流が流れています。[STANDBY/ON] (スタンバイ/オン)スイッチが切れているときの消費電力は、最小限の値で設計されています。この製品を長時間使用しないときは必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。

ご使用上の注意

製品の故障、損傷や誤動作、データの損失を防ぐため、以下の内容をお守りください。

■ 製品の取り扱い/お手入れに関する注意

- テレビやラジオ、ステレオ、携帯電話など他の電気製品の近くで使用しないでください。楽器本体またはテレビやラジオなどに雑音が生じる原因になります。iPad、iPhone、iPod touchのアプリケーションと一緒に使用する場合は、通信によるノイズを避けるためiPad、iPhone、iPod touchの機内モードをオンにしてお使いいただくことをおすすめします。
- 直射日光のあたる場所(日中の車内など)やストーブの近くなど極端に温度が高くなる場所、逆に温度が極端に低い場所、また、ほこりや振動の多いところで使用しないでください。本体のパネルが変形したり、内部の部品が故障したり、動作が不安定になったりする原因になります。
- 本体上にビニール製品やプラスチック製品、ゴム製品などを置かないでください。本体のパネルや鍵盤が変色/変質する原因になります。
- 手入れするときは、乾いた柔らかい布、または水を固くしぼった柔らかい布をご使用ください。ベンジンやシンナー、アルコール、洗剤、化学ぞうきんなどを使用すると、変色/変質する原因になりますので、使用しないでください。

■ データの保存に関する注意

● 編集したパフォーマンスデータ

本体にセーブせずに電源を切ると消えてしまいます。オートパワーオフ機能(19ページ)により電源が切れた場合も同様です。

● MIDI設定、システム設定

画面を切り替えたときにデータが保存されます。画面を切り替えずに電源を切ったり、オートパワーオフにより電源が切れるとデータが消えてしまうので、ご注意ください。

保存しておきたいデータは、本体またはUSBフラッシュメモリーに保存してください(57ページ)。

ただし、本体に保存したデータは故障や誤操作などのために失われることがあります。

大切なデータは、USBフラッシュメモリーに保存してください(57ページ)。USBフラッシュメモリーの取り扱いについては、58ページをご覧ください。

お知らせ

● データの著作権に関するお願い

- ヤマハ(株)および第三者から販売もしくは提供されている音楽/サウンドデータは、私的使用のための複製など著作権法上問題にならない場合を除いて、権利者に無断で複製または転用することを禁じられています。ご使用時には、著作権の専門家にご相談されるなどのご配慮をお願いします。
- この製品に内蔵または同梱されたコンテンツは、ヤマハ(株)が著作権を有する、またはヤマハ(株)が第三者から使用許諾を受けている著作物です。製品に内蔵または同梱されたコンテンツそのものを取り出し、もしくは酷似した形態で記録/録音して配布することについては、著作権法等に基づき、許されていません。

※上記コンテンツとは、コンピュータープログラム、伴奏スタイルデータ、MIDI データ、WAVEデータ、音声記録データ、楽譜や楽譜データなどを含まれます。

※上記コンテンツを使用して音楽制作や演奏を行ない、それらを録音や配布することについては、ヤマハ(株)の許諾は必要ありません。

● 製品に搭載されている機能/データに関するお知らせ

- この製品には、XGフォーマット以外の音楽/サウンドデータを扱う機能があります。その際、元のデータをこの楽器に最適化して動作させるため、オリジナルデータ(音楽/サウンドデータ)制作者の意図どおりには再生されない場合があります。ご了承のうえ、ご使用ください。

● 取扱説明書の記載内容に関するお知らせ

- この取扱説明書に掲載されているイラストや画面は、すべて操作説明のためのものです。したがって、実際の仕様と異なる場合があります。
- []は、パネル上にあるボタン類や端子、LCD画面上のボタンを示します。
- Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
- Apple、iTunes、Mac、Macintosh、iPhone、iPad、iPod touchは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標です。
- IOSは、米国およびその他の国におけるCisco社の商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。
- MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- その他、本書に記載されている会社名および商品名等は、各社の登録商標または商標です。

ヤマハ製品では、機能や操作性向上のために、予告なくファームウェアをアップデートすることがあります。製品の機能を十分に生かしてお楽しみいただくため、最新バージョンにアップデートすることをおすすめします。最新のファームウェアは、下記ウェブサイトからダウンロードすることができます。

<http://download.yamaha.com/jp/>

この製品は、高調波電流規格 JIS C 61000-3-2 に適合しています。

機種名(品番)、製造番号(シリアルナンバー)、電源条件などの情報は、製品のリアパネルにある銘板または銘板付近に表示されています。製品を紛失した場合などでもご自身のものを特定していただけるよう、機種名と製造番号については以下の欄にご記入のうえ、大切に保管していただくことをお勧めします。

機種名

製造番号

(rear_ja_02)



開発チームからのメッセージ

このたびはヤマハミュージックシンセサイザー MONTAGE6/7/8 をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。MONTAGE6/7/8 は、2001年の初代リリースから4世代続くMOTIFシリーズを15年ぶりにモデルチェンジした、ヤマハフラッグシップシンセサイザーです。高品位サウンド、今までにない新しい音表現、高いプレイビリティ、そして洗練された造形デザインを結集させ、今後「長く愛される楽器」を目指して開発しました。

1 高品位かつ新しい音楽表現を実現するサウンド

MOTIFシリーズで世界中のお客様から支持を得たB&B(ブレッド&バター)サウンドを、さらにブラッシュアップしました。多くのお客様からご要望をいただいていたFM音源のほか、新規エフェクトを多数搭載しています。さらに、これらの音をリアルタイムかつ多彩にコントロールできる新開発のモーションコントロール音源システムを搭載することにより、伝統と革新のサウンドの両立を目指しました。

また、従来モデルからオーディオ出力部のアナログ回路をさらに見直すことにより、中高音域がよりクリアに再現されるよう改良いたしました。

高品位かつ幅広い音楽表現を持つサウンドが、お客様のさまざまな音楽シーンで役立つことを願っています。

2 プレイビリティを高めるコントローラーとユーザーインターフェース

キーボードとしての演奏とシンセサイザーならではの音色コントロールを両立する新しいコントローラーのほか、ライブ演奏に大きな効果を発揮するライブセット、シーンや音色切り替え時の音切れをなくすSSS(シームレス サウンド スイッチング)などの新機能を備えました。

その中でもスーパーノブは1つのノブで音楽的な多次元変化を作り出すまったく新しいインターフェースです。その音変化が、内部照明色の変化と、8つのノブのLEDの光の動きで表現されることで、楽器と奏者が対話するように奏者のエモーションが高まることを目指しました。

また、心地よい操作感や視認性を高めたプロユースに対応したコントローラー、パネルスイッチを新規採用しました。

安心して演奏に専念できる、「また演奏したくなる楽器」を目指して開発しました。

MONTAGE6/7/8を通じて、皆様の音楽活動がよりよいものになることを心よりお祈りしています。

ヤマハMONTAGE6/7/8 開発チーム一同

取扱説明書について



取扱説明書(本書)

MONTAGEの基本機能について説明しています。MONTAGEの使い方全般を知りたい場合にご活用ください。さらに詳しい情報や操作方法は、リファレンスマニュアルをご参照ください。



PDFマニュアル

● リファレンスマニュアル

MONTAGEの内部構造、他機器との接続方法例について、詳細に説明しています。冊子の取扱説明書には掲載されていない、より詳細な情報を知りたい場合は、このマニュアルをご活用ください。

また、画面表示や本体の現在の状態を確認したい場合や、現在表示されている画面上のパラメーターの説明を読みたい場合は、リファレンスマニュアル冒頭の「機能ツリー図」をご活用ください。

● シンセサイザーパラメーターマニュアル

シンセサイザーでよく用いられるパラメーターやエフェクトタイプ/パラメーター、MIDIメッセージなどについて説明しています。まずは取扱説明書およびリファレンスマニュアルをお読みいただき、パラメーターやエフェクトなどについてさらに詳しく知りたい場合にこのマニュアルをご活用ください。

● データリスト

パフォーマンス、ウェーブフォーム、エフェクトタイプ、アルペジオタイプなどの本体内蔵コンテンツのリストや、MIDIインプリメンテーションチャートなどの資料を掲載しています。

PDFマニュアルの活用方法

リファレンスマニュアル、シンセサイザーパラメーターマニュアル、データリストは、電子ファイル(PDF形式)になっています。これらのPDFマニュアルは、ヤマハ ダウンロードのウェブサイトからご覧いただけます。インターネットに接続して以下のウェブサイトを開き、「モデル名から検索」テキストボックスにモデル名「MONTAGE」と入力して「検索」をクリックします。

ヤマハ ダウンロード

<http://download.yamaha.com/jp/>

これらの電子ファイルは、コンピューターを使ってご覧いただくことができます。コンピューターでご覧いただくソフトウェアとして「Adobe® Reader®」を使うと、用語をすばやく検索したり、必要な部分のみ印刷したり、リンクをクリックして該当する項目を開いたりすることができます。特に用語検索とリンク機能は、電子ファイルならではの便利な機能です。ぜひご活用ください。

最新のAdobe Readerは下記のURLよりダウンロードできます。

<http://www.adobe.com/jp/products/reader/>

付属品について

- 電源コード
- 2P-3P変換器
- 取扱説明書(本書)
- CUBASE AI DOWNLOAD INFORMATION (CUBASE AIダウンロードについて)
- 保証書

特長

■ 多様な音楽ジャンルをカバーする、徹底強化されたハイクオリティな音色

定評のあるAWM2音源は、MOTIF XF6/7/8の7倍以上となる5GB (16ビットリニア換算時)の波形を搭載しました。新しい大容量波形を使用したピアノ音色はもちろん、すべてのカテゴリーにおいて音色のクオリティを強化しています。約1.7GBのユーザーフラッシュメモリーが標準搭載になり、さまざまな音色ライブラリーを本体に取り込めます。もちろん取り込んだデータは電源をオフにしても消えることはないため、内蔵音色と同様に活用できます。

また、新たにFM-X音源を搭載しました。定番FMサウンドから新世代FMサウンドまで、FM-X音源ならではの幅広い音変化を生かしたサウンドを使って、AWM2音源だけではカバーしきれない音表現が可能です。AWM2音源とFM-X音源を組み合わせることで、音作りの可能性は無限に広がります。

■ 多彩なエフェクトシステム

Beat Repeat、Vinyl Break、Bit Crusher、Analog Delayなど、新たなエフェクトを多数搭載しました。全パート(1~16パートおよびA/D)に装備されたVCM (Virtual Circuitry Modeling)エフェクトやボコーダーなどを含むさまざまなタイプを設定できるインサクションエフェクト、インサクションエフェクトの前後に装備された、3バンドと2バンドのデジタルEQ (イコライザー)、マルチバンドコンプなどが設定できるマスターエフェクト、さらに5バンドのデジタルEQであるマスターEQなど、多彩なエフェクトシステムを搭載しています。

■ 新しい音表現を可能にするモーションコントロール機能

モーションコントロール機能は、モーション(リズムカルな音変化と多次元音変化)を生み、その変化をリアルタイムにコントロールする、まったく新しい音表現を実現した機能です。モーションコントロール機能は、演奏者のパッションに呼応するようにサウンドをドラスティックに変化させ、ビートに合わせて表情豊かに演出します。さらに光の効果で高次元なサウンドを創出します。

モーションコントロール機能として、以下の3つを用意しています。

- 1) スーパーノブ: 多次元音変化を生み出すコントローラー。音やビートの変化を、光の変化と動きで表現する
- 2) モーションシーケンサー: モーションをシーケンシャル(連続的)に動作させる
- 3) エンベロープフォロワー: モーションをオーディオ入力のテンポに同期させる

■ 新しい音楽シーンを彩る豊富なアルペジオタイプとモーションシーケンス

新しい音楽シーンを彩るべく、10,000を超える豊富なアルペジオタイプを搭載しました。時間変化により音に躍動感をあたえるモーションシーケンスと豊富なアルペジオタイプを組み合わせることで、より高い表現力を持つフレーズ演奏が可能です。アルペジオタイプとモーションシーケンス、さらにパートボリュームなどの他のパラメーターとを組み合わせ、シーンとして8つのボタンに保存することができます。まさに曲の展開に合わせた「シーン」を瞬時に呼び出せるようになりました。

■ ライブパフォーマンスをアシストする機能

ライブパフォーマンスで使用する音色を簡単に登録、呼び出しができるライブセット機能を搭載しました。曲の進行順に必要な音色を登録しておくことで、音色選択に迷うことなく快適にライブパフォーマンスを行なえます。また、音色切り替え時の音切れをなくすSSS (シームレス サウンド スイッチング)機能を搭載しました。発音中のエフェクトを完全に保持したまま、次の音色にスムーズに切り替えます。

■ より使いやすくなったユーザーインターフェース

モードレスによるシンプルな構成を実現するとともに、あつかいやすいタッチパネルを導入しました。演奏者は、直感的に使えるタッチパネルと操作が確実でショートカット設定にも適したスイッチを志向にあわせて使い分けることにより、ストレスのない高効率なオペレーションが行なえます。また面発光スイッチは状態によって光り方が3種類に変化します。現在有効なスイッチが一目でわかるので、操作に迷わず演奏に集中できます。

■ 高度な演奏表現を可能にする高品位鍵盤

MONTAGE6は61鍵、MONTAGE7は76鍵の高品位なFSX鍵盤、MONTAGE8は88鍵のBH (バランスドハンマー)鍵盤を採用しています。また、アコースティックピアノのように、弾き方の強弱でパフォーマンスの音量や音色をコントロールできるイニシャルタッチと、鍵盤を弾いたあとさらに押し込むことによって音色を変化させるアフタータッチの、2種類のタッチレスポンス機能がついており、ダイナミックな表現力を得られます。

■ 快適なシステム接続性

最大6ch In/32ch OutのUSBオーディオインターフェースを搭載し、MONTAGEの高品位サウンドを簡単かつ確実にMac/PCに録音できます。サンプリング周波数は最大で192kHzに対応し、現代の多彩なレコーディング環境でも快適に動作します。また、iOSデバイスとの接続も対応しています。

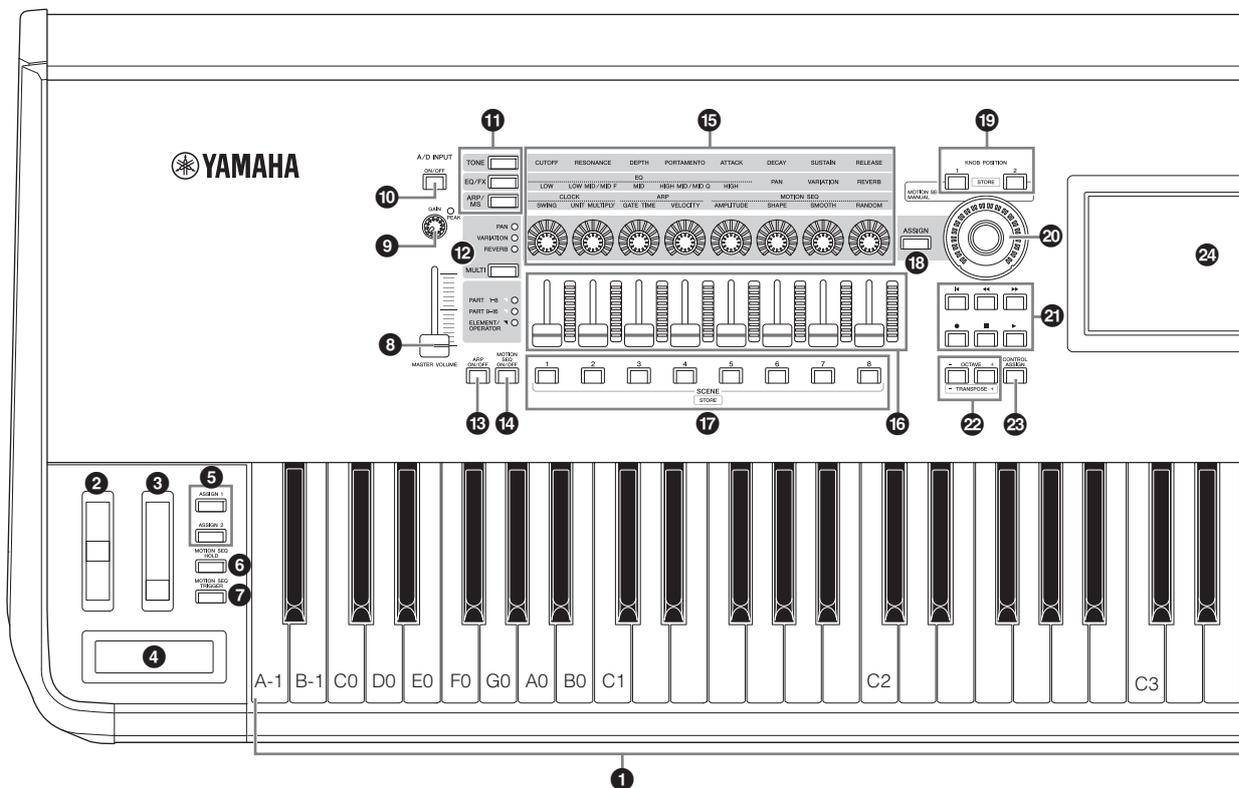
目次

安全上のご注意	2
ご使用上の注意	5
開発チームからのメッセージ	6
取扱説明書について	7
付属品について	7
特長	8
各部の名称と機能	10
フロントパネル	10
リアパネル	15
ご使用前の準備	18
電源の準備	18
スピーカーやヘッドフォンの準備	18
電源を入れる/切る	18
オートパワーオフ機能	19
マスターボリュームを調節する	19
工場出荷時の状態に戻す(イニシャライズ オールデータ)	19
基本操作と画面表示	20
クイックガイド — 音色(パフォーマンス)を選ぶ ..	22
ライブセットからパフォーマンスを選ぶ	23
パフォーマンスを切り替える	23
楽器の種類でパフォーマンスを選ぶ (カテゴリーサーチを使う)	24
オーディションフレーズを聞く	25
クイックガイド — 演奏する	26
パフォーマンスプレイの表示画面	26
パートのオン/オフを切り替える	27
アルペジオを使う	28
モーションシーケンサーを使う	29
コントローラーを使って音色を変化させる	30
ノブを使って音色を変化させる	31
スーパーノブを使って音色を変化させる	32
ミキシングをする	32
シーン機能を使う	33
クイックガイド — オリジナルのライブセットを作る	34
パフォーマンスをライブセットに登録する	34
ライブセットに登録したパフォーマンスを並べ替える	34
クイックガイド — 編集(エディット)する	36
パフォーマンスをエディットする	36
パートをエディットする	37
パートのエフェクトをエディットする	38
パフォーマンスのパート構成例	39
パートを組み合わせてパフォーマンスを作る	40
録音/再生する	43
用語を理解しましょう	43
MIDI録音する	43
ソングを再生する	45
オーディオ録音する	45
オーディオファイルの再生	46

マスターキーボードとして使う	47
マスターキーボード(ゾーン)機能の設定をする	47
マイクやオーディオ機器を活用する	48
A/D INPUT [L/MONO]/[R]端子からの入力信号を鳴らし ながら演奏する	48
本体のさまざまな設定をする	49
電源を入れたときの状態を設定する	49
ボタンの半点灯状態を設定する	49
さまざまな機能のオン/オフを設定する	49
マスターチューンを変更する	50
ペロシティーカーブを変更する	51
外部MIDI機器と接続して使う	52
外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMONTAGEを コントロールする場合	52
MONTAGEで外部MIDIキーボードやシンセサイザーを コントロールする場合	52
コンピューターと接続して使う	53
コンピューターとの接続準備	53
コンピューターを活用した音楽制作	55
本体の設定をセーブ/ロードする	57
本体の設定をUSBフラッシュメモリーにセーブする	57
USBフラッシュメモリーにセーブした本体の設定を ロードする	57
[USB TO DEVICE]端子ご使用上の注意	58
シフト機能一覧	59
メッセージリスト	60
困ったときは	62
仕様	67
索引	68

各部の名称と機能

フロントパネル



① 鍵盤

MONTAGE6は61鍵、MONTAGE7は76鍵、MONTAGE8は88鍵で構成されています。アコースティックピアノのように、弾き方の強弱でパフォーマンスの音量や音色をコントロールできるイニシャルタッチと、鍵盤を弾いたあとさらに押し込むことによって音色を変化させるアフタータッチの、2種類のタッチレスポンス機能がついており、ダイナミックな表現力を得られます。アフタータッチは、パートごとにさまざまな機能を割り当てられます。

② ピッチベンドホイール

ピッチベンド効果のアップ/ダウンをコントロールします。その他、さまざまな機能を割り当てて使用できます。

③ モジュレーションホイール

モジュレーション効果をコントロールします。その他、さまざまな機能を割り当てて使用できます。

④ リボンコントローラー

表面を指で左右方向にこすることで、特定のパラメーターを連続的に変化させます。設定により、さまざまな機能を割り当てられます。

⑤ [ASSIGN 1]、[ASSIGN 2] (アサインブルスイッチ1、2)ボタン

より多彩な表現を実現するために、リアルタイムにエレメント/オペレーターを変化させるボタンとして機能します。また、さまざまな機能を割り当てて使用できます。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが消灯します。

⑥ [MOTION SEQ HOLD] (モーションシーケンサーホールド)ボタン

モーションシーケンサー再生時にこのボタンを押すとオンになり、モーションシーケンスの出力値が持続します。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが消灯します。

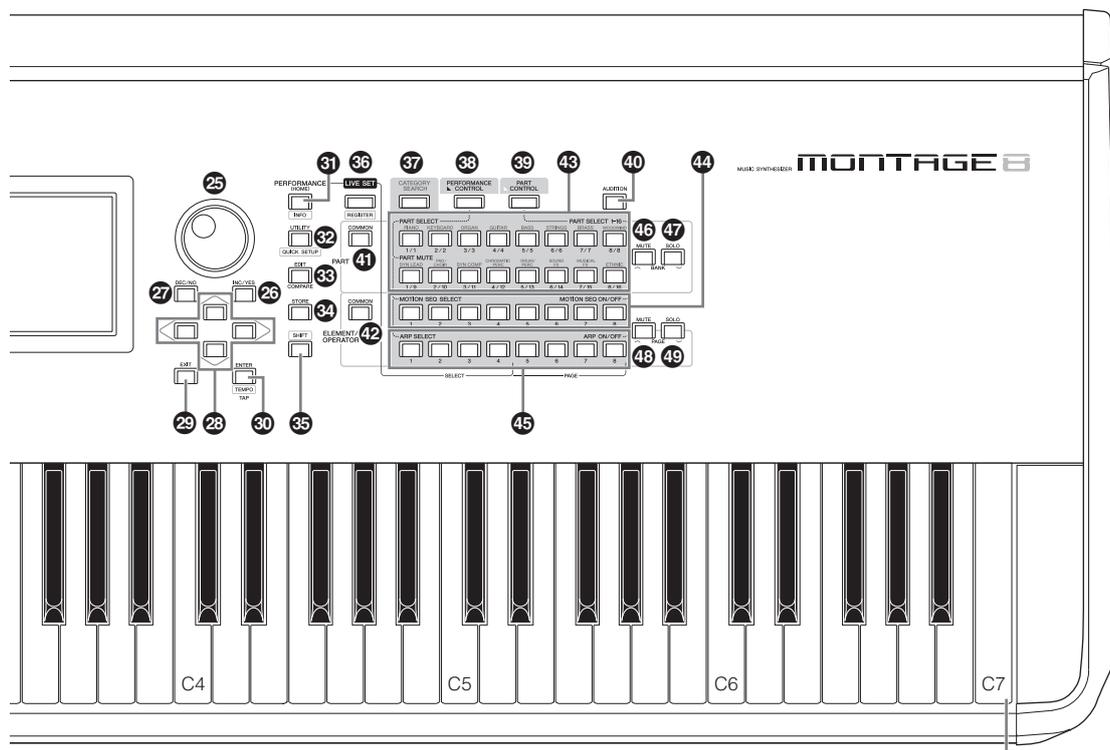
⑦ [MOTION SEQ TRIGGER] (モーションシーケンサートリガー)ボタン

このボタンを押すとモーションシーケンスが再生され、ボタンが点灯します。

⑧ [MASTER VOLUME] (マスターボリューム)スライダー (19ページ)

マスターボリュームを調節します。スライダーを上へスライドさせるほど、OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]、[R]端子や [PHONES]端子からの出力が大きくなります。

イラストは代表してMONTAGE8を掲載しています。



9 A/D INPUT [GAIN] (A/Dインプットゲイン)ノブ (48ページ)

A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子からの入力信号のゲインを調節します。右に回すほど、ゲインが大きくなります。ピークレベルを検出し、クリッピングの直前に達するとPEAK LEDが赤く点灯します。入力する音が最も大きな音のときにPEAK LEDが一瞬点灯するように、ノブを調整してください。

NOTE

A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子に接続する機器の出力レベルに応じて、[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → [A/D Input]の設定を変える必要があります。マイクなどの出力レベルの低い機器を接続した場合は「Mic」(マイク)に、オーディオ機器や電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合は「Line」(ライン)に設定します。

10 A/D INPUT [ON/OFF] (A/Dインプットオン/オフ)ボタン(48ページ)

A/D INPUT [L/MONO]、[R]端子からの入力を有効にするか無効にするかを切り替えます。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが消灯します。

11 ノブファンクション[TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS]ボタン

ノブ1~8に割り当てる機能を切り替えます。ボタンが点灯している段の機能が割り当てられます。

割り当てられた機能は、PART [COMMON]ボタンがオンのときは全パート共通に働き、ナンバー A [1]~[16]ボタンがオンのときは選択したパートに対して働きます。

選択されているボタンは点灯、選択されていないボタンは消灯します。

12 [MULTI] (マルチパートコントロール)ボタン

ノブ1~8に割り当てる機能を切り替えます。ボタンを押すたびにPAN → VARIATION → REVERBの順に切り替わり、ランプが点灯している段の機能がノブに割り当てられます。ノブ1~8が、現在選択されているパートを含む8つのパート(1~8/9~16)に当たります。

13 [ARP ON/OFF] (アルペジオ オン/オフ)ボタン

アルペジオを再生させるかどうか、このボタンをオン/オフすることにより設定できます。各パートでアルペジオスイッチがオフに設定されている場合、このボタンをオンにしても、そのパートでアルペジオは再生されません。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが消灯します。

14 [MOTION SEQ ON/OFF] (モーションシーケンサー オン/オフ)ボタン

モーションシーケンサーを有効にするかどうか、このボタンをオン/オフすることにより設定できます。各パートおよび各レーンでモーションシーケンサースイッチがオフに設定されている場合、このボタンをオンにしても、そのパートでモーションシーケンスは再生されません。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが消灯します。

15 ノブ1~8

8つのノブを回すことで、演奏中のパートの音色やアルペジオ再生、モーションシーケンサーに関する設定など、さまざまなパラメーターを調節できます。左上にあるノブファンクション[TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS]ボタン、またはマルチパートコントロール[MULTI]ボタン、アサイン[ASSIGN]ボタンを押すことにより、ノブの機能を切り替えます。

16 コントロールスライダー 1~8

16個のパート(1~8/9~16)のボリュームやノーマルパート(AWM2)を構成する8つのエレメントもしくはノーマルパート(FM-X)のオペレーター、ドラムパートのキーのボリュームを、それぞれ調整します。

	PART [COMMON] ボタン オン	ナンバー A [1]~[8]ボタン オン	ナンバー A [9]~[16]ボタン オン
[PERFORMANCE CONTROL]	パート1~8 ボリューム	各パートのエレメント/キー/オペレーター 1~8ボリューム	
[PART CONTROL]	パート1~8ボリューム		パート9~16 ボリューム

NOTE

- スライダーがすべて0になっている場合(すべて下がりきっている場合)、本体の音が鳴らない可能性があります。鍵盤を弾いても音が鳴らない場合、ソングを再生させても音が鳴らない場合などは、スライダーの位置を上げてみてください。
- [MASTER VOLUME]スライダーでは、本体から出力されるオーディオ音声のボリュームを調節します。それに対して、8つのコントロールスライダーではパートのエレメント/キー/オペレーターやパフォーマンスの各パートのボリュームを、パラメーターの設定値として変更することになります。したがって変更された値は、パフォーマンスデータとして保存(ストア)できます。

17 SCENE (シーン) [1]~[8]ボタン

8つのボタンそれぞれにパートのパラメーター値やミュート、ミキシングの設定の一部などを、シーンとして記録できます。シーン機能に対応したパラメーターを編集し、[SHIFT]ボタンを押したままSCENE [1]~[8]ボタンを押すと、それぞれのボタンにその情報を記録することができます。ボタンを押すことにより、選択したボタンに記録された情報が復元されます。選択されているボタンは点灯、情報が記録されたボタンは半点灯、情報が何も記録されていないボタンは消灯します。

18 [ASSIGN] (アサイン)ボタン

ノブに割り当てる機能をAssign 1~8に切り替えます。PART [COMMON]ボタンとナンバー A [1]~[16]ボタンを使って、全パート共通に働く場合と任意のパートだけに働く場合とを切り替えられます。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが消灯します。

19 KNOB POSITION (ノブポジション) [1], [2] ボタン

Assign 1~8の値をそれぞれのボタンに記録し、ワンタッチで切り替えられます。

20 スーパーノブ

8つのノブに割り当てられたパラメーター (Assign 1~8)の値を同時にコントロールできます。

NOTE

フットコントローラー (FC7)をご利用することで、足元からスーパーノブをコントロールすることができます。32ページをご参照ください。

21 シーケンサートランスポートボタン

ソングシーケンスデータの再生/録音をコントロールします。

[◀] (トップ) ボタン

ソングの先頭小節まで戻します。

[◀◀] (リwind) ボタン

ソングの再生位置を1小節ずつ戻します。

[▶▶] (フォワード) ボタン

ソングの再生位置を1小節ずつ進めます。

[●] (レコード) ボタン

ソングをレコーディングするページに切り替えます(レコーディング画面)。レコーディング画面でこのボタンを押してレコードセットアップ画面に切り替えると、ボタンが点滅します。[▶](プレイ)ボタンを押して、録音が始まるとボタンが点灯します。

[■] (ストップ) ボタン

ソングの再生やレコーディングを止めます。

また、鍵盤から指を離しても再生され続けるアルペジオ(アルペジオ ホールド スイッチがオン状態)を止めることもできます。

[▶] (プレイ) ボタン

ソングを再生したり、ソングのレコーディングを開始したりします。再生やレコーディングを開始すると、ボタンがテンポに合わせて点滅します。

22 OCTAVE (オクターブ)[-]/[+]ボタン

これらのボタンを押すたびに、鍵盤を1オクターブずつダウン/アップさせることができます。

また、[SHIFT]ボタンを押したままこれらのボタンを押すと、トランスポーズ[-]/[+]ボタンとして機能します。ボタンを押すたびに、鍵盤を1半音ずつダウン/アップさせることができます。2つのボタンを同時に押すと標準の音の高さ(0)に戻ります。

変更しているオクターブによって、ボタンの点灯状態が変わります。

23 [CONTROL ASSIGN] (コントロールアサイン) ボタン

コントローラーに割り当て可能なパラメーターを画面内で選択しているときに、このボタンを押して、コントローラーを操作すると、そのコントローラーの設定画面が開きます。

24 タッチパネルLCD (液晶ディスプレイ)

さまざまな情報を表示します。画面をタッチすることで表示内容を操作できます。

25 データダイヤル

画面中のカーソルがある位置の値を、変更するときに使います。右に回す(時計回り)と値が増加し、左に回す(反時計回り)と値が減少します。設定レンジの広いパラメーターは、ダイヤルを速く回すほど、変化量が大きくなります。

26 [INC/YES] (インク/イエス) ボタン

画面中のカーソルがある位置の値を、1つつ増やす(INC = increment)ことができます。また、ストアやジョブを実行する場合の確認(YES)に使用します。

設定レンジの大きいパラメーター値を変更する場合、[SHIFT] ボタンを押したまま[INC/YES]ボタンを押すことで、値を10ずつ増加させることができます。

27 [DEC/NO] (デック/ノー)ボタン

画面中のカーソルがある位置の値を、1つずつ減らす(DEC = decrement)ことができます。また、ストアやジョブを中止する場合の確認(NO)に使用します。

設定レンジの大きいパラメーター値を変更する場合、[SHIFT] ボタンを押したまま[DEC/NO]ボタンを押すことで、値を10ずつ減らすことができます。

28 カーソルボタン

画面中のカーソルを上下左右に移動させる場合に使用します。

29 [EXIT] (エグジット)ボタン

MONTAGEの画面に表示される機能は階層構造になっています。設定中に1つ上の階層画面に戻るときに、このボタンを使います。

30 [ENTER] (エンター)ボタン

選択した項目の画面を呼び出すときに、このボタンを使います。また、各ジョブやストア操作の実行と確認(YES)にも使用します。

[SHIFT]ボタンを押したままこのボタンを押すと、テンポセッティング画面を開きます。

31 [PERFORMANCE] (パフォーマンス)ボタン

パフォーマンスプレイ画面に戻るときに、このボタンを使います。パフォーマンス画面のときはボタンが点灯し、ユーティリティ画面ではボタンが半点灯します。

[SHIFT]ボタンを押したままこのボタンを押すと、オーバービュー画面を開きます。

32 [UTILITY] (ユーティリティ)ボタン

システム全体の設定を行なうユーティリティ画面を表示します。ユーティリティ画面のときはボタンが点灯し、それ以外の画面ではボタンが半点灯します。

[SHIFT]ボタンを押したままこのボタンを押すと、クイックセットアップ画面を開きます。

33 [EDIT] (エディット)ボタン

パフォーマンス(22ページ)、ライブセット(34ページ)を編集する画面を表示します。また、パフォーマンスのパラメーター編集集中に、このボタンを押すことで、編集前と編集後の音を聞き比べることもできます(コンペア機能)。エディット画面のときはボタンが点灯し、コンペア機能中は点滅します。

34 [STORE] (ストア)ボタン

ストア画面を表示します。ストア画面のときはボタンが点灯し、それ以外の画面ではボタンが半点灯します。

35 [SHIFT] (シフト)ボタン

他のボタンと組み合わせることで、いろいろな動きをします。実行できる機能については、「シフト機能一覧」(59ページ)をご参照ください。

36 [LIVE SET] (ライブセット)ボタン

自分の好きなパフォーマンスだけをまとめて登録できる「ライブセット」を呼び出すボタンです。

また、[SHIFT]ボタンを押したままこのボタンを押すと、現在選択されているパフォーマンスをライブセットに登録する画面を開きます。よく使うパフォーマンスをライブセットに登録しておけば、ライブ時などにすばやくパフォーマンスを切り替えることができます。

ライブセット画面のときはボタンが点灯し、それ以外の画面では、ライブセット機能が有効な場合は半点灯、無効な場合は消灯します。

37 [CATEGORY SEARCH] (カテゴリーサーチ)ボタン

カテゴリーサーチ機能(24ページ)を呼び出すときに押すボタンです。

パフォーマンスプレイ画面で、このボタンを押すとパフォーマンスカテゴリーサーチ画面を開き、全体のパフォーマンスを選択できます。

パートにカーソルがある場合は、[SHIFT]ボタンを押したままこのボタンを押すことで、パートカテゴリーサーチ画面を開き、現在選択されているパートの音色を選択できます。

カテゴリーサーチ画面のときはボタンが点灯し、それ以外の画面では、カテゴリーサーチ機能が有効な場合は半点灯、無効な場合は消灯します。

38 [PERFORMANCE CONTROL] (パフォーマンスコントロール)ボタン

ナンバー A [1]~[16]ボタン、ナンバー B [1]~[8]ボタン、ナンバー C [1]~[8]ボタン、PART [MUTE]、PART [SOLO] ボタンと組み合わせてパフォーマンスをコントロールします。このボタンをオンにすると、以下のように機能します。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが半点灯します。

ナンバーボタン	PART [MUTE] ボタン オン	PART [SOLO] ボタン オン
ナンバー A [1]~[8] ボタン(上段)	パート選択(1~8)	パートソロ(1~8)
ナンバー A [9]~[16] ボタン(下段)	パートミュート (1~8)	パートソロ(1~8)
ナンバー B [1]~[8] ボタン	モーションシーケンスタイプ切替(1~8)	
ナンバー C [1]~[8] ボタン	アルペジオタイプ切替(1~8)	

39 [PART CONTROL] (パートコントロール)ボタン

ナンバー A [1]~[16]ボタン、ナンバー B [1]~[8]ボタン、ナンバー C [1]~[8]ボタン、PART [MUTE]、PART [SOLO] ボタンと組み合わせてパートをコントロールします。このボタンをオンにすると、以下のように機能します。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが半点灯します。

ナンバーボタン	PART [MUTE]、PART [SOLO] ともにオフ	PART [MUTE] ボタン オン	PART [SOLO] ボタン オン
ナンバー A [1]~[8]ボタン (上段)	パート選択 (1~8)	パートミュート (1~8)	パート選択 (1~8)
ナンバー A [9]~[16]ボタン (下段)	パート選択 (9~16)	パートミュート (9~16)	パートソロ (9~16)
ナンバー B [1]~[8]ボタン	各パートのモーションシーケンサー オン/オフ (1~8/9~16)		
ナンバー C [1]~[8]ボタン	各パートのアルペジオ オン/オフ(1~8/9~16)		

40 [AUDITION] (オーディション)ボタン

パフォーマンスプレイやライブセット、カテゴリーサーチ画面でこのボタンを押すと、選択中のパフォーマンスの音色によるフレーズ(オーディションフレーズ)を再生/停止します。オンのときはボタンが点灯、カテゴリーサーチ画面など、オーディション機能が有効な場合にボタンが半点灯します。

41 PART [COMMON] (パートコモン)ボタン

このボタンをオンにすることにより、全パート共通の設定をする状態にします。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが半点灯します。

42 ELEMENT/OPERATOR [COMMON] (エレメント/オペレーター コモン)ボタン

このボタンをオンにすることにより、全エレメント/キー /オペレーター共通の設定をする状態にします。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが半点灯します。

43 ナンバー A [1]~[16]ボタン

パフォーマンスプレイ画面やエディット画面でパートを選択するときに使用します。

カテゴリーサーチ画面では、メインカテゴリー選択ボタンとして機能します。

ライブセット画面では、[1]~[4]ボタンが1行目のパフォーマンス、[9]~[12]ボタンが2行目のパフォーマンスの選択ボタンとして機能します。また、[5]~[8]ボタンがライブセットページ1~4、[13]~[16]がライブセットページ5~8の選択ボタンとして機能します。

それぞれの画面で選択されているボタンは点灯、選択可能なボタンは半点灯、選択不可のボタンは消灯します。(ライブセット画面でのページ選択の場合は、消灯していますが選択可能です。)

44 ナンバー B [1]~[8]ボタン

パフォーマンスプレイ画面でモーションシーケンサータイプの選択、各パートのモーションシーケンサー オン/オフの切替で使用します。

エディット画面ではエレメント/キー /オペレーターを選択するときに使用します。

カテゴリーサーチ画面では、サブカテゴリー選択ボタンとして機能します。

ライブセット画面では、[1]~[4]ボタンが3行目のパフォーマンスの選択ボタン、[5]~[8]ボタンがライブセットページ9~12の選択ボタンとして機能します。

それぞれの画面で選択されているボタンは点灯、選択可能なボタンは半点灯、選択不可のボタンは消灯します。(ライブセット画面でのページ選択の場合は、消灯していますが選択可能です。)

45 ナンバー C [1]~[8]ボタン

パフォーマンスプレイ画面でアルペジオタイプの選択、各パートのアルペジオ オン/オフの切替で使用します。

エディット画面では各エレメント/キー /オペレーターのミュート オン/オフで使用します。

カテゴリーサーチ画面では、パフォーマンス選択ボタンとして機能します。

ライブセット画面では、[1]~[4]ボタンが4行目のパフォーマンスの選択ボタン、[5]~[8]ボタンがライブセットページ13~16の選択ボタンとして機能します。

それぞれの画面で選択されているボタンは点灯、選択可能なボタンは半点灯、選択不可のボタンは消灯します。(ライブセット画面でのページ選択の場合は、消灯していますが選択可能です。)

46 PART [MUTE] (パートミュート)ボタン

このボタンをオンにすることにより、ナンバー A [1]~[16]ボタンがミュート オン/オフ設定ボタンとして機能します。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが半点灯します。ライブセット画面ではライブセットバンクの切り替えボタンとして機能します。

47 PART [SOLO] (パートソロ)ボタン

このボタンをオンにすることにより、ナンバー A [1]~[16]ボタンがソロ オン/オフ設定ボタンとして機能します。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが半点灯します。ライブセット画面ではライブセットバンクの切り替えボタンとして機能します。

48 ELEMENT/OPERATOR [MUTE] (エレメント/オペレーター ミュート)ボタン

このボタンをオンにすると、ナンバー B [1]~[8]ボタンがエレメント/キー /オペレーター 1~8の選択、ナンバー C [1]~[8]ボタンがエレメント/キー /オペレーター 1~8のミュート オン/オフボタンとして機能します。ミュートオンのときはボタンが半点灯、ミュートオフのときはボタンが点灯、パートエディット以外ではボタンが消灯します。

ライブセット画面ではライブセットページの切り替えボタンとして機能します。

49 ELEMENT/OPERATOR [SOLO] (エレメント/オペレーター ソロ)ボタン

このボタンをオンにすると、ナンバー B [1]~[8]ボタンおよびナンバー C [1]~[8]ボタンがエレメント1~8のソロ オン/オフボタンとして機能します。オンのときはボタンが点灯、オフのときはボタンが半点灯、パートエディット以外ではボタンが消灯します。

ライブセット画面ではライブセットページの切り替えボタンとして機能します。

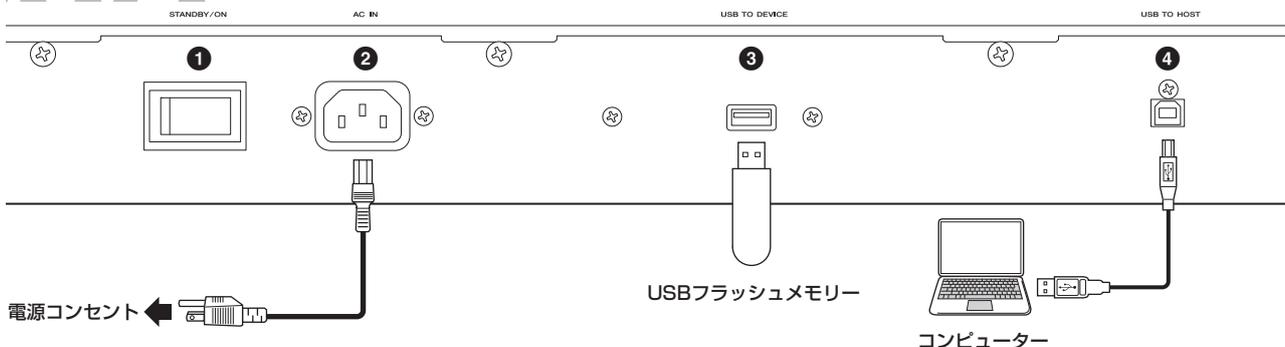
ナンバーボタン	ELEMENT /OPERATOR [MUTE]ボタン オン	ELEMENT/ OPERATOR [SOLO]ボタン オン
ナンバー B [1]~[8] ボタン	エレメント選択 (1~8)	エレメントソロ (1~8)
ナンバー C [1]~[8] ボタン	エレメントミュート (1~8)	エレメントソロ (1~8)

リアパネル

■ リアパネル左寄り

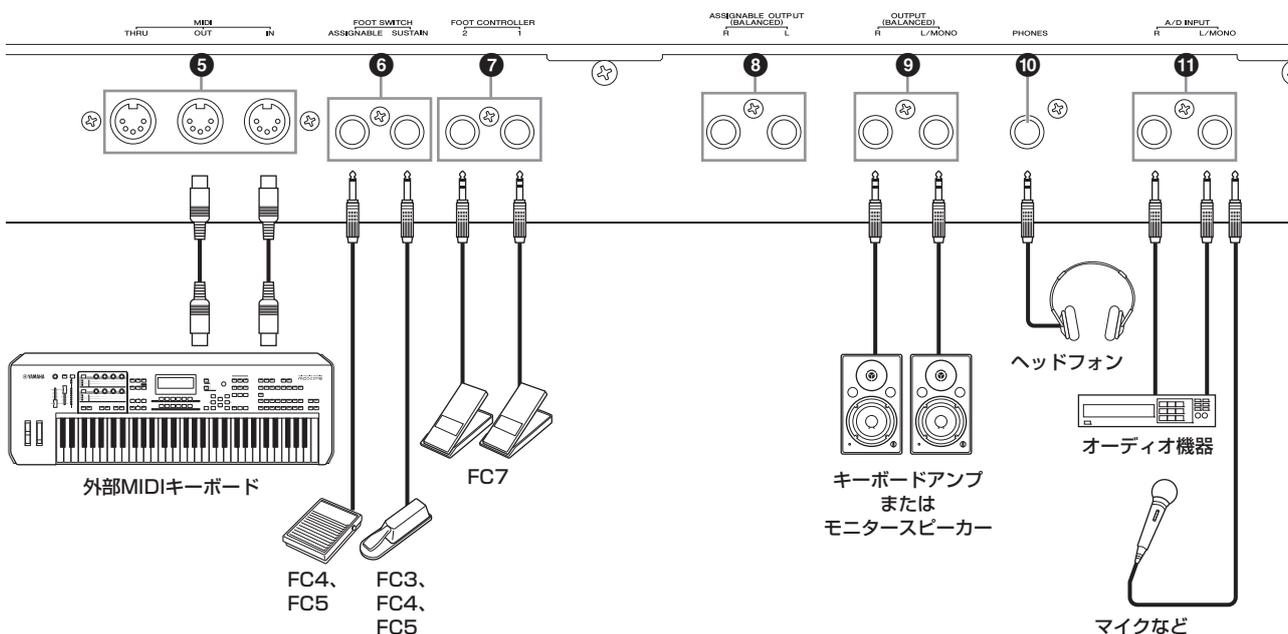
イラストは代表してMONTAGE8を掲載しています。

HA



■ リアパネル右寄り

MONTAGE



端子の極性(ピン配列)

入出力端子	端子の極性	バランス/アンバランス	端子の形状
⑧ ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]、[R]* ⑨ OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]、[R]*	チップ：ホット(+) リング：コールド(-) スリーブ：グラウンド	バランス型	TRSフォーンプラグ リング スリーブ チップ
⑩ [PHONES]	チップ：L リング：R スリーブ：グラウンド	—	スリーブ チップ
⑪ A/D INPUT [L/MONO]、[R]	チップ：シグナル スリーブ：グラウンド	アンバランス型	TSフォーンプラグ スリーブ チップ

*アンバランス型のTSフォーンプラグも使用できます。その場合、アンバランス出力になります。

■ リアパネル左寄り

① [STANDBY/ON] (スタンバイ/オン)スイッチ

電源のスタンバイ/オン スイッチです。

② [AC IN] (ACイン)端子

付属の電源コードを接続する端子です。

③ [USB TO DEVICE]端子

本体とUSBフラッシュメモリーを接続するために使います。これにより、本体で制作したデータをUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)したり、またUSBフラッシュメモリーから本体へデータを読み込むこと(ロード)ができます。フラッシュメモリーと本体とのデータのやりとりは、[UTILITY] → [Contents] → [Store/Save] (または[Load])で行ないます。

NOTE

- 本機では、[USB TO DEVICE]端子に接続して使用できるのは、USBフラッシュメモリーのみです。USB対応のハードディスクドライブやCD-ROMドライブ、またUSBハブなどは使用できません。
- 本機では、USB1.1～3.0の機器がご使用できますが、機器への保存や機器からの読み込みにかかる時間は、データの種類や本機の状態により異なります。

④ [USB TO HOST]端子

本体とコンピューターのUSB端子とを、USBケーブルで接続するために使います。これにより、コンピューターと本体とでMIDIデータ、オーディオデータの送受信ができます。MIDIケーブルでの送受信と違って、USBケーブルではポート信号(54ページ)を扱えます。MONTAGEで扱えるポートについては、54ページをご参照ください。

NOTE

オーディオデータの送信は、サンプリング周波数44.1kHz時、最大32チャンネル(16ステレオチャンネル)、サンプリング周波数44.1～192kHz時、最大8チャンネル(4ステレオチャンネル)です。オーディオデータの受信は、最大6チャンネル(3ステレオチャンネル)です。

■ リアパネル右寄り

⑤ MIDI [IN]、[OUT]、[THRU]端子

MIDI [IN]端子は外部MIDI機器から送信されるMIDIメッセージを受信します。外部MIDI機器からMONTAGEをコントロールしたり、音源部を鳴らしたりすることができます。

また、MIDI [OUT]端子からはMONTAGEの演奏情報やパネルのコントローラーやノブなどの操作情報をMIDIメッセージとして送信します。MONTAGEで他のMIDI音源を鳴らしたり、外部のMIDI機器をコントロールできます。

MIDI [THRU]端子はMIDI [IN]端子で受信したMIDIデータをそのまま出力する端子です。複数のMIDI機器を接続するときに使います。

⑥ FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]、[SUSTAIN] (フットスイッチ アサインナブル、サステイン)端子

別売のフットスイッチFC3、FC4、FC5を接続します。[SUSTAIN] (サステイン)端子に接続したフットスイッチはサステイン専用に使います。[ASSIGNABLE] (アサインナブル)端子に接続したフットスイッチには、サステイン以外にもさまざまな機能を割り当てることができます。

[SUSTAIN]端子にはフットスイッチFC3、FC4、FC5を、[ASSIGNABLE]端子にはフットスイッチFC4、FC5を使用できます。

NOTE

- 本書では、FC3AなどのFC3相当品とFC3をまとめて、「FC3」と記載します。
- 本書では、FC4AなどのFC4相当品とFC4をまとめて、「FC4」と記載します。

⑦ FOOT CONTROLLER [1]、[2] (フットコントローラー 1、2)端子

別売のフットコントローラーFC7を接続します。パートエディットでさまざまな機能を割り当てることで、音色、音量、ピッチなどを足元でコントロールできます(リファレンスマニュアルをご参照ください)。

⑧ ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]、[R] (アサインナブル アウトプット左、右)端子 (TRSバランス出力)

OUTPUT端子とは別に、特定の音やパートを独立して出力できるTRSバランス出力端子です。特定の音やパートだけに、外部エフェクトをかけたい場合などに使います。ただし、アサインナブルアウト端子から出力する音には、システムエフェクト/マスターエフェクト/マスターEQをかけることはできません。独立して出力できる音、またはパートは以下のとおりです。

- ドラムパート各キーに割り当てられた楽器音
- メトロノーム(クリック)
- パフォーマンスの各パート*

*オーディオ入力パート(AUDIO INパート)を含む(詳細はリファレンスマニュアルをご参照ください)

⑨ OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]、[R] (アウトプット左/モノラル、右)端子 (TRSバランス出力)

MONTAGEのオーディオ信号を出力するTRSバランス出力端子です。モノラル出力したい場合は、[L/MONO]端子だけに接続します。

⑩ [PHONES] (ヘッドフォン)端子

ヘッドフォンを接続します。ステレオ標準ジャックです。常にOUTPUT [L/MONO]、[R]と同じ信号が出力されます。

⑪ A/D INPUT [L/MONO]、[R] (A/Dインプット左/モノラル、右)端子

本体へ外部オーディオ信号を入力する端子(標準ジャック)です。マイクや、CDプレーヤーなどのオーディオ機器、シンセサイザーなどの電子楽器を接続し、入力音声をオーディオ入力パートとして鳴らすことができます。

さらにMONTAGEでは、ボコーダーを内蔵音源のエフェクトとして機能させることができます。ボコーダーを使用するときには、この端子にマイクを接続し、マイクから入力する音声などのオーディオ信号によって、ボコーダーのかかり方をコントロールできます。

またエンベロープフォロワー機能やABS (オーディオビートシンク)機能を使う場合にも、この端子を使用します。エンベロープフォロワーとは、入力信号の波形のエンベロープ(振幅包絡)を抽出する機能のことで、音色を変化させるコントローラーとして使います。

NOTE

- ギター、ベースなどを接続の場合は、ピックアップがアクティブタイプのものなら直接接続できますが、パッシブタイプのはエフェクターを介して接続してください。
- ボコーダー、エンベロープフォロワーともにA/D INPUT [L/MONO] [R]端子だけではなく、すべてのパート出力によるコントロールができます。

ABS (オーディオビートシンク)とは、この端子に入力されるオーディオのビートを検出し、それとモーションシーケンサーやアルペジオを同期させる機能です。

接続にはモノラル標準プラグを使います。オーディオ機器などでステレオ入力の場合は[L/MONO]、[R]端子に接続し、マイクなどモノラル入力の場合は[L/MONO]端子に接続します。エンベロープフォロワー機能やABS機能の詳細については、リファレンスマニュアルをご参照ください。

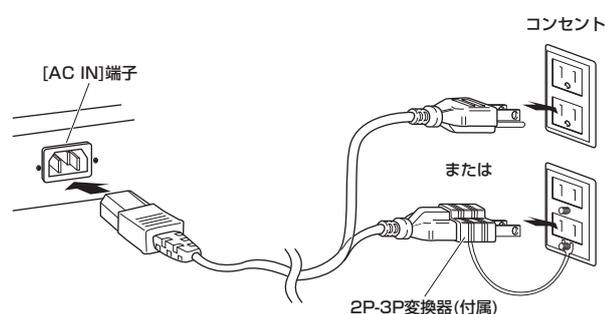
ご使用前の準備

電源の準備

次の順番で、付属の電源コードを接続します。電源コードを接続する前に、本体の[STANDBY/ON](スタンバイ/オン)スイッチがスタンバイの状態になっていることを確認してください。

1 付属の電源コードのプラグを本体リアパネルの[AC IN]端子に接続します。

2 電源コードのもう一端のプラグを電源コンセント(AC100V)に接続します。



NOTE

電源コードを外すときは、逆の手順で行なってください。



警告

- 電源コードは、必ず付属のものをお使いください。他の電源コードを使用すると、発熱や感電の原因になります。
- 本製品に同梱されている電源コードを他の製品に使用しないでください。製品の故障や火災の原因になります。
- 電源は必ずAC100Vを使用してください。

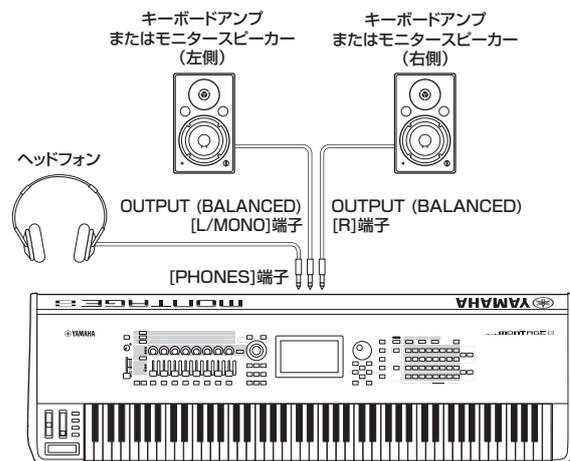


注意

- MONTAGEは、アース接続を行なうことを前提として設計されていません。感電と機器の損傷を防ぐため、付属の電源コードを使って、上図のとおりアース接続を確実に行ってください。なお、接続方法がわからないときは、巻末のヤマハ修理ご相談センターにご相談ください。
- [STANDBY/ON](スタンバイ/オン)スイッチがスタンバイの状態でも微電流が流れています。長時間使用しないときは、必ず電源コードを電源コンセントから抜いてください。

スピーカーやヘッドフォンの準備

音を鳴らすための準備をします。キーボードアンプやモニタースピーカー、ヘッドフォンをご用意いただき、下図のように接続します。接続の際には、接続する機器をよく確認して別途ケーブルをご用意ください。



電源を入れる/切る

電源を入れる前に、MONTAGEとキーボードアンプやモニタースピーカーのボリュームが、0になっていることを確認します。キーボードアンプやモニタースピーカーに接続しているときは、次の順番で電源をオン/オフしてください。

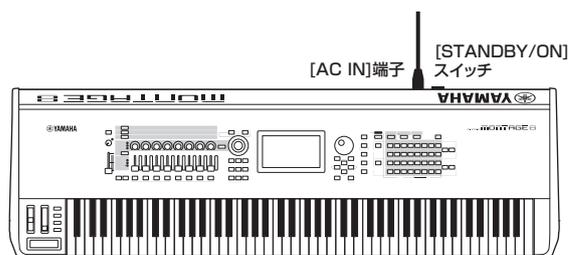
電源を入れるとき

ボリュームを0 → MONTAGEをオン(画面が表示され、ボタンが点灯します) → アンプまたはスピーカーをオン

電源を切るとき

ボリュームを0 → アンプまたはスピーカーをオフ → MONTAGEをスタンバイ(画面が消え、ボタンが消灯します)

MONTAGEの[STANDBY/ON](スタンバイ/オン)スイッチは、鍵盤側から見てリアパネル右寄りの[AC IN]端子の右にあります。



オートパワーオフ機能

オートパワーオフとは、電源の切り忘れによる無駄な電力消費を防ぐため、本体が一定時間操作されないと自動的に電源が切れる機能です。

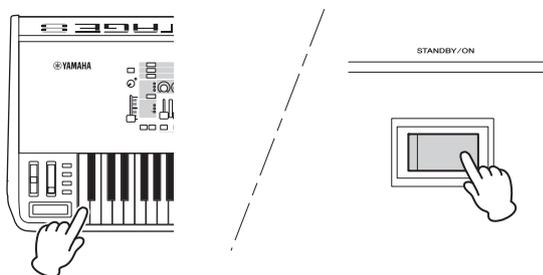
オートパワーオフの設定

電源が自動的に切れるまでの時間が変更できます。

設定手順	[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Auto Power Off]
設定値(分)	off (オートパワーオフ解除)、5、10、15、30、60、120
初期設定(分)	30

オートパワーオフの簡単解除

左端の鍵盤を押したまま電源を入れると、「Auto power off disabled.」と表示され、オートパワーオフ機能が解除されます。この場合、解除の設定は自動的に保存されます。



注記

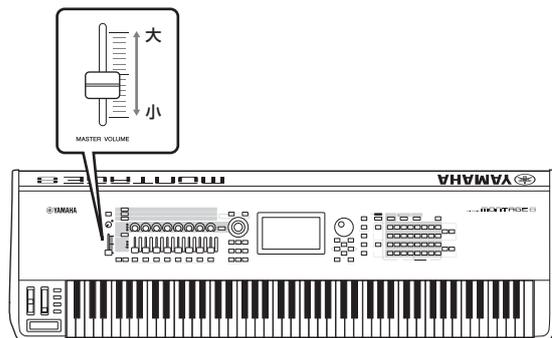
- 電源が切れた状態でも微電流が流れています。完全に電源を切るには、電源プラグをコンセントから抜いてください。
- 本体の状態によっては、一定時間操作せずにオートパワーオフの設定時間が経過しても電源が切れない場合があります。使用後は、手動で本体の電源を切ってください。
- アンプ、スピーカー、コンピューターなどの外部機器を本体に接続した状態で一定時間操作しない場合は、外部機器損傷を防ぐために、取扱説明書の手順に従って外部機器と本体の電源を切ってください。接続した状態で自動的に電源が切れるのを避けたい場合は、オートパワーオフを解除してください。
- オートパワーオフで電源が切れた場合、保存していないデータは消去されます。電源が切れる前に、必ずストア(保存)を実行してください。
- 本体のオートパワーオフ設定が「off」の場合は、外部に保存したシステムデータを本体にロードしても、システムデータの設定にかかわらず本体の設定は「off」のままになります。本体のオートパワーオフの時間が設定されている場合は、本体にロードしたシステムデータの設定に書き換わります。

NOTE

- オートパワーオフの設定時間はおよその目安です。
- オートパワーオフで電源が切れたあと電源を入れなおす場合は、[STANDBY/ON]スイッチをオンにしてください。
- イニシャライズ オールデータを実行すると、オートパワーオフの設定が初期値(30分)に戻るため、ご注意ください。

マスターボリュームを調節する

MONTAGEのボリュームを[MASTER VOLUME]スライダーで最適な位置に調節します。



⚠ 注意

大きな音量で長時間ヘッドフォンを使用しないでください。聴覚障害の原因になります。

工場出荷時の状態に戻す (イニシャライズ オールデータ)

注記

イニシャライズ オールデータを実行すると、現在のユーザーメモリーのパフォーマンス、ソングなどのデータや、ユーティリティー画面でのシステム設定の内容が、すべて工場出荷時の設定に書き換えられてしまいます。大切なデータを失わないようにご注意ください。また、必要な設定内容は、前もってUSBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします(57ページ)。

1 [UTILITY]ボタンを押すか、画面上の[UTILITY]アイコンをタッチして、ユーティリティー画面を表示します。

2 画面左の[Settings]タブをタッチし、次に[System]タブをタッチします。

システム全般を設定する画面が表示されます。

3 画面右下の[Initialize All Data] (イニシャライズ オールデータ)ボタンをタッチします。

実行を確認するダイアログ画面が表示されます。

実行を中止する場合は、画面上の[Cancel No]ボタンをタッチするか、[DEC/NO]ボタンを押します。

4 画面上の[Yes]ボタンをタッチするか、[INC/YES]ボタンを押して、イニシャライズ オールデータを実行します。

基本操作と画面表示

MONTAGEの画面は、タッチパネルです。画面上の設定/選択したい項目に、直接指で触れて操作できます。また、データダイヤルやその他のボタンも画面の操作に使います。

画面(タッチパネル)の見かた

ここでは、MONTAGEを起動したときにはじめに開くライブセット画面と、ホーム画面であるパフォーマンスプレイ画面を用いて、全画面で共通に表示されるナビゲーションバーと画面選択タブについて説明します。

NOTE

電源を入れたときの状態は変更できません。設定のしかたは49ページをご参照ください。

ライブセット(Live Set)画面



① HOME (ホーム)アイコン

パフォーマンスプレイ画面に移動します。

② EXIT (エグジット)アイコン

パネル上の[EXIT]ボタンと同様の機能です。設定中に1つ上の階層画面に戻るときに、このアイコンを使います。

③ INFORMATION (インフォメーション)エリア

選択中の画面名などの情報を表示します。

④ EFFECT (エフェクト)アイコン

エフェクトスイッチ画面を開きます。インサージョンエフェクト/システムエフェクト/マスターエフェクトのいずれかがオフになると、アイコンが消灯します。

⑤ QUICK SETUP (クイックセットアップ)アイコン

ローカルコントロール オン/オフ、MIDI IN/OUT設定を表示します。

ローカルコントロールオンの場合は鍵盤のアイコンが点灯し、ローカルコントロールオフの場合は鍵盤のアイコンが消灯します。

MIDI IN/OUT設定がMIDIの場合は、MIDI端子のアイコンが表示されます。MIDI IN/OUT設定がUSBの場合は、USBアイコンが表示されます。

アイコンをタッチするとクイックセットアップ画面を開きます。

⑥ TEMPO SETTING (テンポセッティング)アイコン

現在選択されているパフォーマンスのテンポを表示します。アイコンをタッチするとテンポセッティング画面を開きます。

⑦ UTILITY (ユーティリティー)アイコン

アイコンをタッチするとユーティリティー画面のうち、直前に開いた画面を開きます。

パフォーマンスプレイ画面



⑧ LIVE SET (ライブセット)アイコン

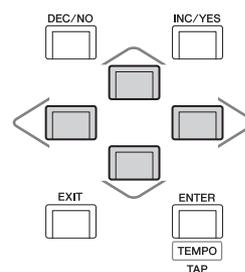
アイコンをタッチするとライブセット画面を開きます。

⑨ 画面選択タブ

それぞれのタブをタッチすると対応した画面が開きます。

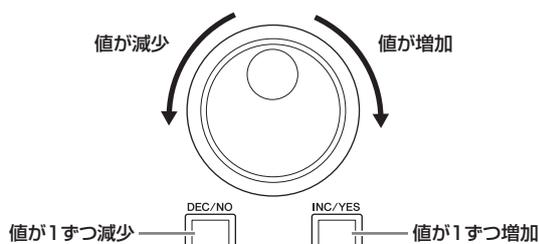
カーソル移動

4つのカーソルボタン(上下左右)を使って、画面上のカーソル(反転表示部分)を上下左右方向に順番に移動させることができます。カーソルが置かれている位置の値を、データダイヤルや[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンで変更します。



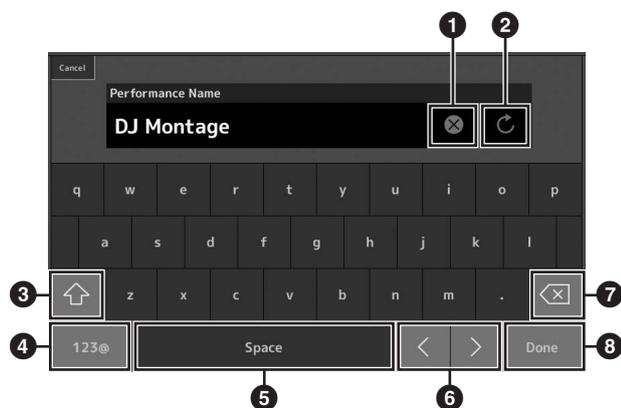
値の変更/設定

データダイアルを右方向(時計回り)に回すと値が増加し、左方向(反時計回り)に回すと値が減少します。
[INC/YES]ボタンを押すたびに値が1ずつ増加し、[DEC/NO]ボタンを押すたびに値が1ずつ減少します。
設定レンジの大きいパラメーター値を変更する場合、[SHIFT]ボタンを押したまま[INC/YES]ボタンを押すことで、値を10ずつ増加させることができます。逆に[SHIFT]ボタンを押したまま[DEC/NO]ボタンを押すことで、値を10ずつ減らすことができます。



文字入力

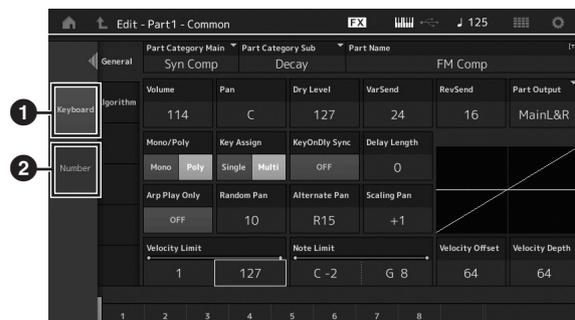
パフォーマンスネームやソングネームなど、文字を入力するパラメーターをタッチ、もしくはカーソルを移動し[ENTER]ボタンを押すと、以下の画面が表示され、文字を入力する状態になります。



- ① すべての文字を削除します。
- ② この画面を表示したときの文字列に戻します。
- ③ 大文字/小文字を切り替えます。
- ④ 記号入力に切り替わります。
- ⑤ カーソル位置にスペースを挿入します。([INC/YES] ボタンを押すことでも同様の操作ができます。)
- ⑥ カーソルを移動します。
- ⑦ 一文字削除します。([DEC/NO] ボタンを押すことでも同様の操作ができます。)
- ⑧ 文字入力を完了し、この画面を閉じます。

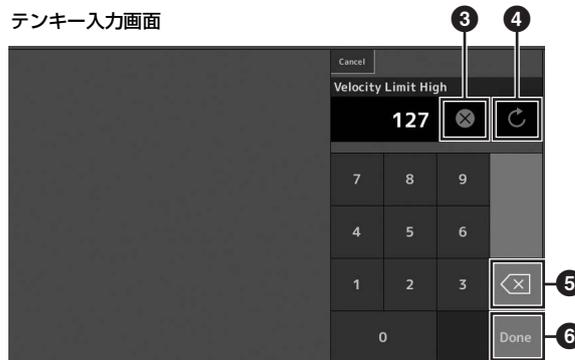
鍵盤入力とテンキー入力

特定のパラメーターでは、鍵盤を押さえて数値を入力する方法(鍵盤入力)や画面にテンキーを表示させて数値を入力する方法(テンキー入力)が使えます。鍵盤入力は値としてノートまたはベロシティを入力するパラメーターで有効となり、テンキー入力は値としてベロシティを入力するパラメーターで有効となります。対象のパラメーターをタッチ、もしくはカーソルを移動し[ENTER]ボタンを押すと、以下のタブが開きます。



- ① 鍵盤入力が有効となります。
鍵盤を押すと、押した鍵盤のノートまたはベロシティが入力されます。
- ② テンキー入力の画面が開きます。
このとき、テンキーによる数値の直接入力のほか、データダイアル、[INC/YES]ボタン、[DEC/NO]ボタンによる数値の増減ができます。

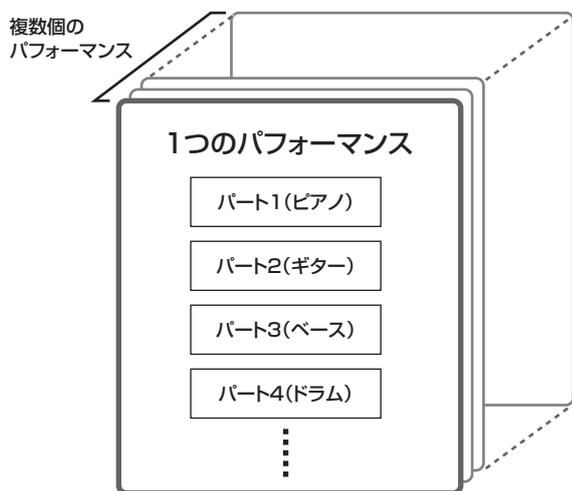
テンキー入力画面



- ③ すべての数字を削除します。
- ④ この画面を表示したときの数値に戻します。
- ⑤ 最下位の数字を削除します。
- ⑥ 数値入力を完了し、この画面を閉じます。

クイックガイド — 音色(パフォーマンス)を選ぶ

MONTAGEは16パートで構成されており、各パートにはMONTAGEのサウンドの基本となる楽器音が割り当てられています。それらの音色セットをパフォーマンスと呼び、MONTAGEではこのパフォーマンスを選ぶことで音色を切り替えます。



パフォーマンスを構成するパートには、以下の3種類があります。

ノーマルパート(AWM2)

ピアノ、オルガン、ギター、シンセサイザーなどさまざまな楽器の音色のパートです。鍵盤の音階に合った音の高さで発音します。

ノーマルパート(FM-X)

FM-X音源による音色のパートです。鍵盤の音階に合った音の高さで発音します。

ドラムパート

リズムパートを演奏する場合に使う音色のパートです。各ノートナンバー(鍵盤)にいろいろな打楽器が割り当てられています。

また、パフォーマンスには大きく分けて以下の2種類があります。

シングルパートパフォーマンス

単独のパートから構成されるパフォーマンスです。単体の楽器の音色を鳴らしたい場合はこちらを選択します。

マルチパートパフォーマンス

複数のパートから構成されるパフォーマンスです。複数の楽器の音色をレイヤー/スプリットさせて鳴らしたい場合はこちらを選択します。

MONTAGEには、パフォーマンスを記憶させるためのバンクが用意されています。バンクの種類には、大きく分けてプリセットバンク、ユーザーバンク、ライブラリーバンク、GMバンクがあります。各バンクは、記憶されているパフォーマンスや役割が下記のように異なります。

プリセットバンク

あらかじめ本体に内蔵されたパフォーマンスが入っています。プリセットバンクには、パフォーマンスを保存できません。

ユーザーバンク

パフォーマンスエディットで作ったパフォーマンスを保存(ストア)しておくバンクです。初期は空の状態となっています。

注記

ユーザーバンクのパフォーマンスは、上書きされると消えてしまいます。エディットしたパフォーマンスを保存する場合は、大事なユーザーパフォーマンスに上書き保存しないようにご注意ください。

ライブラリーバンク

ライブラリーとして本体に追加されたパフォーマンスが入っています。初期は空の状態となっています。

(ライブラリーの追加はライブラリーファイルを読み込むことで行ないます。)

GMバンク

GM音色として規定されたパートが入っています。

GM音色

GMとは、メーカーや機種が異なった音源でも、ほぼ同じ系統の音色で演奏が再現されることを目的に設けられた、音源の音色配列やMIDI機能に関する一定の基準のことです。本体のGMバンクは、GM対応のソングデータがほぼ正常に再生できることを目的にしており、GMに完全に対応しているわけではありません。

各バンクには、パフォーマンスが種類別に記憶されています。

NOTE

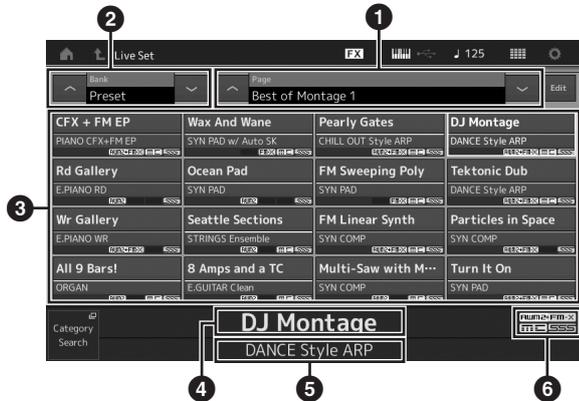
- パフォーマンスについて詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」の「MONTAGEのしくみ」をご覧ください。
- パフォーマンスの一覧は、PDFファイル「データリスト」をご覧ください。

はじめて電源を起動した後に表示されるトップ画面では、プリセットバンクのライブセットが表示されます。ライブセットとは、パフォーマンスを任意の順番に並べたリストのことで、1ページあたり16個のパフォーマンスを並べることができます。あらかじめ用意されているライブセットから、さまざまなパフォーマンスを選んで演奏してみましょう。

ライブセットからパフォーマンスを選ぶ

1 [LIVE SET]ボタンを押します。

ライブセット画面が開きます。



- 1 ページ(画面上的[∧][V]ボタンまたはELEMENT/OPERATOR [MUTE]、[SOLO]ボタンでページ切り替え、ナンバー A [5]~[8]、[13]~[16]ボタン、ナンバー B [5]~[8]ボタン、ナンバー C [5]~[8]ボタンでページ選択)
- 2 プリセットバンク/ユーザーバンク(画面上的[∧][V]ボタンまたはPART [MUTE]、[SOLO]ボタンで切り替え)
- 3 パフォーマンスリスト
- 4 選択中のパフォーマンスネーム
- 5 スロットネーム
- 6 フラグ

フラグの表記と意味

表記	意味
AWM2	AWM2音源のパートのみで構成されるパフォーマンス
FM-X	FM-X音源のパートのみで構成されるパフォーマンス
FM-X+AWM2	FM-X音源のパートとAWM2音源のパートから構成されるパフォーマンス
MC	モーションコントロールをフィーチャーしたパフォーマンス
SSS	Seamless Sound Switching (シームレス サウンド スイッチング)に対応したパフォーマンス

NOTE

Seamless Sound Switching (シームレス サウンド スイッチング)とは、パフォーマンスを別のパフォーマンスに切り替えたときに、音切れすることなく自然につなぐ技術で、MONTAGEに搭載されているプリセットバンクのパフォーマンスは、すべてSSSに対応しています。

SSSは1~8パートから構成されるパフォーマンスには有効ですが、9~16パートを使っているパフォーマンスには無効となります。

2 画面上の好きなパフォーマンスをタッチして選びます。

NOTE

- ・ ナンバー A [1]~[4]、[9]~[12]ボタン、ナンバー B [1]~[4]ボタン、ナンバー C [1]~[4]ボタンを使ってパフォーマンスを選択することもできます。
- ・ ライブセットに登録したパフォーマンスを並べ替える方法は34ページをご参照ください。

3 鍵盤を弾いてみましょう。

パフォーマンスを切り替える

1 [PERFORMANCE]ボタンを押します。

パフォーマンスプレイ画面が表示され、現在選択されているパフォーマンスネームが確認できます。

パフォーマンスネーム



2 パフォーマンスネームにカーソルを合わせ、データダイアルや[INC/YES]、[DEC/NO]ボタンでパフォーマンスを選択します。

NOTE

- ・ [SHIFT]ボタンを押したまま[INC/YES]ボタンを押すと、パフォーマンスナンバーの値が10増加します。
- ・ [SHIFT]ボタンを押したまま[DEC/NO]ボタンを押すと、パフォーマンスナンバーの値が10減少します。

3 鍵盤を弾いてみましょう。

楽器の種類でパフォーマンスを選ぶ (カテゴリーサーチを使う)

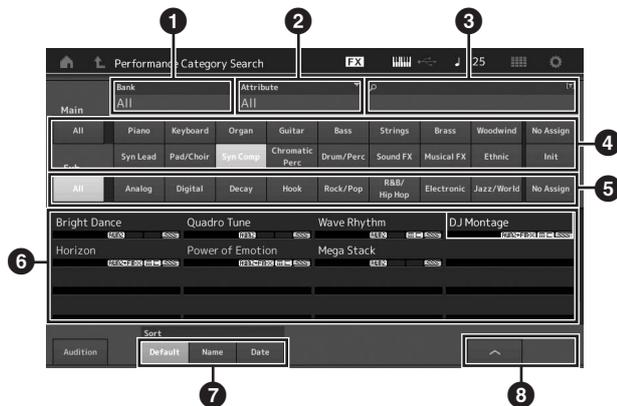
MONTAGEのパフォーマンスは、カテゴリーごとに分類されています。カテゴリーは、パフォーマンスをピアノ、オルガンといった楽器の種類や音のキャラクター別に分けたものです。カテゴリーサーチは、特定のカテゴリーを指定して、その中から使いたいパフォーマンスをすばやく探すことができる便利な機能です。

1 パフォーマンスプレイ画面で[CATEGORY SEARCH]ボタンを押します。

カテゴリーサーチ画面が表示されます。

NOTE

パフォーマンスネームをタッチしたときに表示されるメニューから[Search]を選択して、カテゴリーサーチ画面を開くこともできます。



1 バンク

2 アトリビュート

NOTE

アトリビュートとはパフォーマンスの属性のことで、音源方式やパフォーマンスのパート構成などにより分類されます。

3 キーワード検索

4 メインカテゴリー

5 サブカテゴリー

6 選択したカテゴリーのパフォーマンスリスト

NOTE

現在選択中のパフォーマンスは白色、シングルパートのパフォーマンスは緑色、マルチパートのパフォーマンスは青色で表示されます。

7 ソート順の切り替え

8 パフォーマンスリストのページ切り替え

2 メインカテゴリー (4)をタッチし、選択します。

NOTE

- ・ [Bank](バンク1)をタッチし、表示された候補の一覧からバンクの種類を選択することで、パフォーマンスリストのフィルタリングができます。
- ・ [Attribute](アトリビュート2)をタッチし、表示された候補の一覧からアトリビュートの種類を選択することで、パフォーマンスリストのフィルタリングができます。
- ・ ナンバー A [1]~[16]ボタンを使って選択することもできます。

3 サブカテゴリー (5)をタッチし、選択します。

選択したカテゴリーのパフォーマンスリスト(6)が表示されます。

NOTE

ナンバー B [1]~[8]ボタンを使って選択することもできます。

4 パフォーマンスをタッチし、選択します。

NOTE

ナンバー C [1]~[8]ボタンを使って選択することもできます。

5 HOMEアイコン/EXITアイコンをタッチし、パフォーマンスを確定します。

カテゴリーサーチ画面が閉じます。

NOTE

[ENTER]ボタン、[EXIT]ボタンもしくは[PERFORMANCE]ボタンを使って確定させることもできます。

パフォーマンスのカテゴリー表記と意味

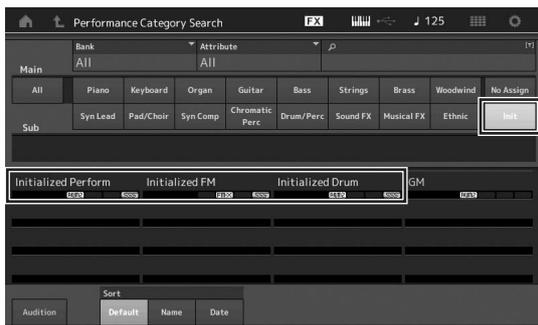
表記	意味
Piano	ピアノ
Keyboard	キーボード(エレクトリックピアノやクラビなど)
Organ	オルガン
Guitar	ギター
Bass	ベース
Strings	ストリングス(バイオリンなどの弦楽器および弦楽器アンサンブル)
Brass	ブラス(トランペットなどの金管楽器)
Woodwind	木管楽器
Syn Lead	シンセリード(メロディーやソロを演奏するのに適したシンセ音)
Pad/Choir	シンセパッド(拡がりや厚みのあるシンセ音)
Syn Comp	シンセコンプ(コンピング奏法を行なうのに適したシンセ音)
Chromatic Perc	クロマティックパーカッション(マリンバやグロッケンなど音階を持った打楽器)
Drum/Perc	ドラム/パーカッション
Sound FX	サウンドエフェクト(効果音)
Musical FX	ミュージカルエフェクト(音階を持った効果音)
Ethnic	エスニック(民族楽器)
No Assign	ノーアサイン(未分類)
Init	イニシャライズ(初期化)

6 鍵盤を弾いてみましょう。

イニシャルイズパフォーマンスを選ぶ

以下の手順でイニシャルイズパフォーマンスを選ぶことができます。

- 1 カテゴリーサーチ画面でメインカテゴリーの [Init] をタッチします。
- 2 パフォーマンスリストにイニシャルイズパフォーマンスのみが表示されます。
[Initialized Perform] はノーマルパート(AWM2)のイニシャルイズパフォーマンス、[Initialized FM] はノーマルパート(FM-X)のイニシャルイズパフォーマンス、[Initialized Drum] はドラムパートのイニシャルイズパフォーマンスです。

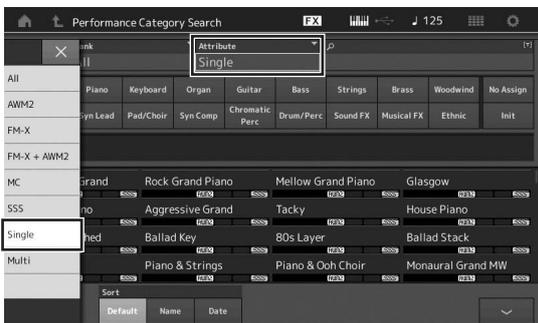


- 3 パフォーマンスを選びます。

シングルパートパフォーマンスをフィルタリングする

アトリビュートを使ってシングルパートパフォーマンスをフィルタリングしてみましょう。

- 1 カテゴリーサーチ画面で [Attribute] (アトリビュート) をタッチします。
- 2 画面左のメニューから [Single] をタッチします。



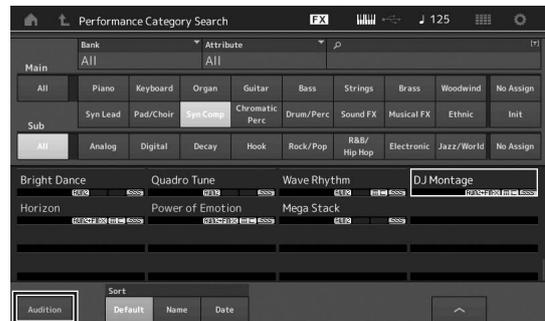
- 3 パフォーマンスリストにシングルパートパフォーマンスのみが表示されます。

オーディションフレーズを聞く

MONTAGEでは、音色を選ぶ際、オーディションフレーズを再生させることで内蔵されているパフォーマンスの音色を簡単に確認できます。

- 1 カテゴリーサーチ画面で、画面上の [Audition] ボタンをタッチします。

現在選択されているパフォーマンスによるオーディションフレーズが再生されます。



オーディションボタン

オーディションフレーズの再生中にパフォーマンスを切り替えると、切り替わったパフォーマンスのオーディションフレーズが再生されます。

- 2 再度 [Audition] ボタンをタッチすると、オーディションフレーズの再生が停止します。

NOTE

- パネル上の [AUDITION] ボタンを押すことでもオーディションフレーズの再生/停止ができます。
- パフォーマンス画面、ライブセット画面でも [AUDITION] ボタンを押すことで、オーディションフレーズの再生/停止ができます。

クイックガイド — 演奏する

MONTAGEでは、最大8個のパートを重ねて迫力や厚みのある音を出すことができます。[PERFORMANCE]ボタンを押して演奏してみましょう。

パフォーマンスプレイの表示画面

この時点で鍵盤を弾くと、現在画面上に表示されているパフォーマンスの音が出ます。

また、パフォーマンスプレイ画面に表示されている各項目は以下のとおりです。画面上のアイコンをそれぞれタッチすることで、操作できます。



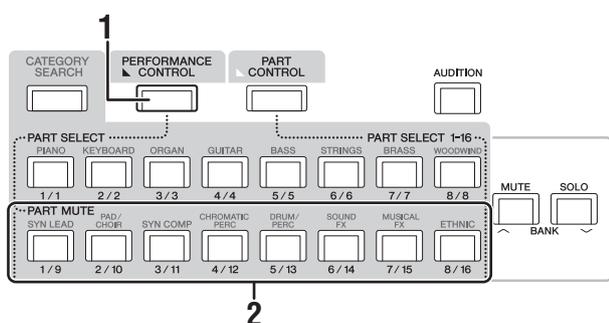
- ① パフォーマンスネーム
- ② フラグ
- ③ ノブの機能
- ④ パートネーム
- ⑤ パートのモーションシーケンサー オン/オフを切り替え
- ⑥ パートのアルペジオ オン/オフを切り替え
- ⑦ パートのノートリミット
- ⑧ パートのキーボードコントロール オン/オフを切り替え
- ⑨ パートのミュート オン/オフを切り替え
- ⑩ パートのソロ オン/オフを切り替え
- ⑪ パート1~8のボリューム
- ⑫ メーター (オーディオ出力レベル)

パートのオン/オフを切り替える

パフォーマンスを構成する8パートの発音を次の操作でオン/オフできます。

パートのオン/オフを切り替える(ミュート機能)

パートをオフにして発音しない状態にすることをミュートと呼びます。



1 [PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押します。

[PERFORMANCE CONTROL]ボタンが点灯し、パートごとのオン/オフを切り替える状態になります。

2 ナンバー A [9]~[16]ボタンを押すと、ボタンが半点灯して1~8のパートがミュートされます。

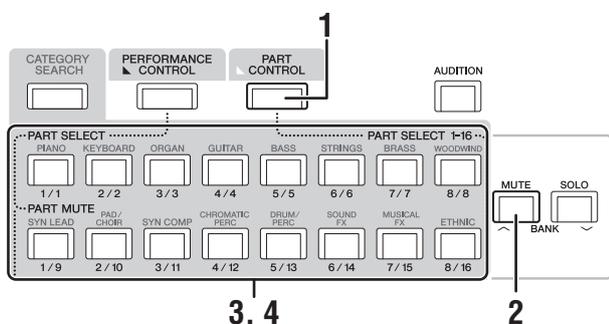
同じボタンをもう一度押すと、ボタンが点灯してミュートが解除されます。複数のボタンを押すと、複数のパートをミュートできます。

[PART CONTROL]ボタンを使ってもパートをミュートすることができます。

1 [PART CONTROL]ボタンを押します。

2 [MUTE]ボタンを押してボタンを点灯させます。

ナンバー A [1]~[16]ボタンのうち、パートに音色がアサインされているボタンが点灯します。



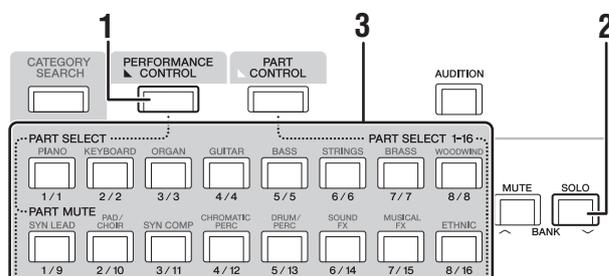
3 ミュートしたいパートと同じ番号のナンバー A [1]~[16]ボタンを押すと、ボタンが点灯から半点灯に変わるとともに、対応するパートがミュートされます。

複数のパートをミュートすることも可能です。

4 半点灯のナンバー A [1]~[16]ボタンを押すと、ボタンが点灯するとともに、対応するパートのミュートが解除されます。

特定のパートだけをオンにする(ソロ機能)

特定のパートだけを発音状態にすることをソロと呼びます。



1 [PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押します。

2 [SOLO]ボタンを押します。

[SOLO]ボタンが点灯し、ソロ機能が有効になります。

3 ナンバー A [1]~[8]/[9]~[16]ボタンを押します。

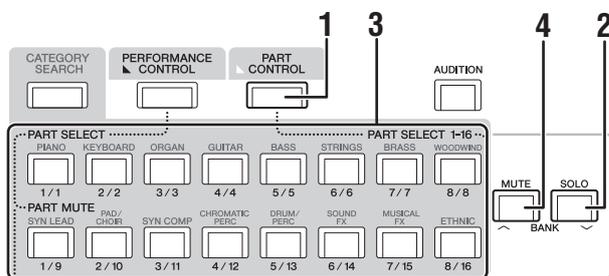
ボタンが点灯し、1~8のパートのうち、選択したパートのみが発音する状態(ソロ)になります。(ナンバー A [1]~[8]ボタンと[9]~[16]ボタンは連動した動きとなります。)

[PART CONTROL]ボタンを使ってもパートのソロ機能を設定することができます。

1 [PART CONTROL]ボタンを押します。

2 [SOLO]ボタンを押してボタンを点灯させます。

ナンバー A [1]~[16]ボタンのうち、パートに音色がアサインされているボタンが半点灯します。



3 ソロにしたいパートと同じ番号のナンバー A [1]~[16]ボタンを押すと、ボタンが半点灯から点灯に切り替わり、対応するパートがソロ状態になります。

ナンバーボタンを押すと、他のパートがソロ状態に切り替わります。

4 [MUTE]ボタンを押して、ソロ状態を解除します。

アルペジオを使う

MONTAGEにはアルペジオ機能が搭載されていて、鍵盤を押さえるだけでリズムパターンやコードバックギンを演奏させることができます。

アルペジオは、ライブパフォーマンスでの表現の幅を広げるツールとしてだけでなく、楽曲制作でも目的の楽器や音楽ジャンルにぴったりあったバックギングフレーズを作成するツールとして機能します。

あらかじめ、音色やフレーズに合わせてパートごとに、最大8つまで、好きなアルペジオタイプを設定しておくことができ、同時に8パートまでのアルペジオ設定を有効にできます。

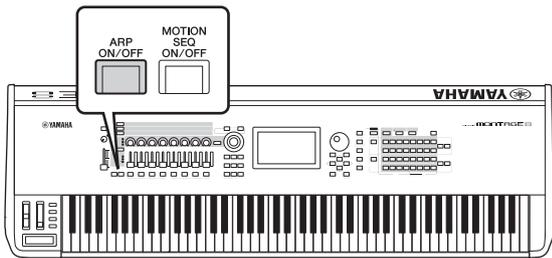
また、アルペジオ再生させるノートリミット(キーの範囲)やベロシティリミット(鍵盤を押す強さの範囲)を設定したり、アルペジオ再生の仕方やプレイエフェクトを設定することもできます。

NOTE

アルペジオ機能のしくみについては、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

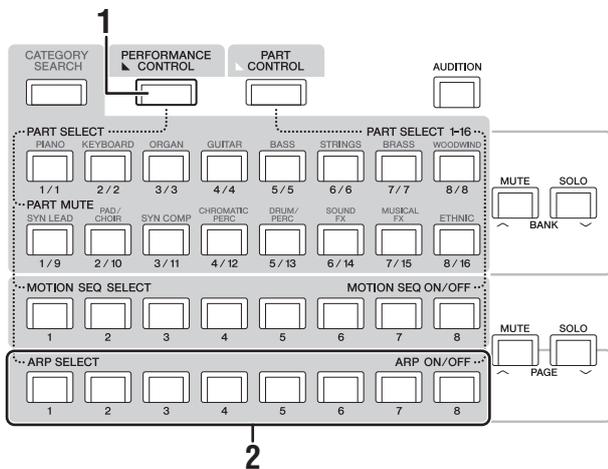
アルペジオをオン/オフする

アルペジオのオン/オフを切り替えるには、パネルの[ARP ON/OFF]ボタンを押します。



アルペジオを切り替える

ナンバー C [1]~[8] ボタンでアルペジオタイプを切り替えることができます。



1 [PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押します。

[PERFORMANCE CONTROL]ボタンが点灯し、ナンバー C [1]~[8]ボタンによるアルペジオタイプ選択が有効になります。

2 ナンバー C [1]~[8]ボタンを押して、アルペジオタイプを切り替えます。

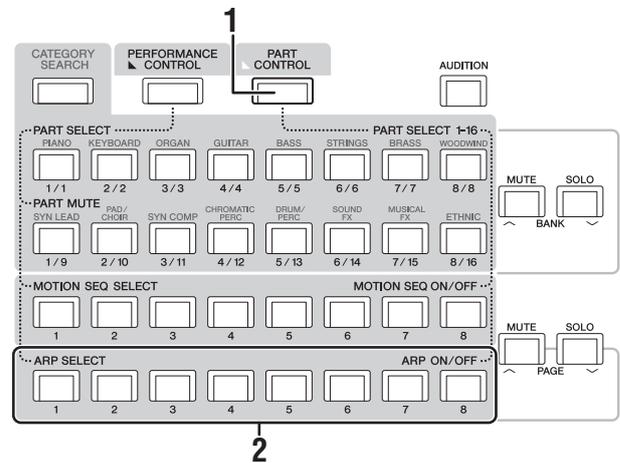
それぞれのボタンに割り当てられたアルペジオタイプを選択できます。

NOTE

アルペジオタイプの設定は41ページをご参照ください。

アルペジオのオン/オフをパートごとに切り替える

パフォーマンスを構成する8パートのアルペジオを次の操作でパートごとにオン/オフできます。



1 [PART CONTROL]ボタンを押します。

[PART CONTROL]ボタンが点灯し、ナンバー C [1]~[8]ボタンによるパートごとのアルペジオのオン/オフ切り替えが有効になります。

2 ナンバー C [1]~[8]ボタンを押すたびに、アルペジオのオン/オフが交互に切り替わります。

アルペジオがオンの状態になるとボタンが点灯し、オフになると半点灯します。

NOTE

画面上の[ARP ON/OFF]ボタンをタッチすることで同様の操作が行えます。

モーションシーケンサーを使う

モーションシーケンサーとは、あらかじめ作成したシーケンスによってパラメーターを操作し、音色を変化させる機能です。

パフォーマンスのテンポやアルペジオ、接続した機器のリズムに同期させるなど曲の展開に応じたリズムカルな音の変化をインタラクティブかつリアルタイムに作り出すことができます。

曲の展開やシーンに合わせてレーン(系統)ごとに8つ、好きなシーケンスタイプを設定しておくことができます。

また、1パートにつき最大4レーンのモーションシーケンサーが使用でき、パフォーマンス全体で同時に8レーンまでを使用できます。

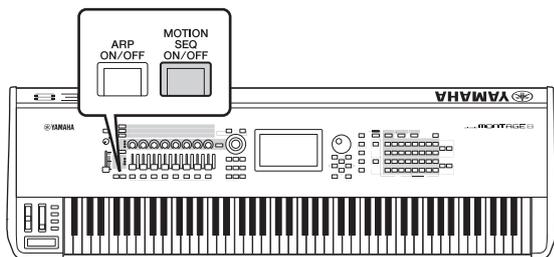
アルペジオと同様にシーケンスを再生させるペロシティーリミット(鍵盤を押す強さの範囲)を設定したり、シーケンス再生の仕方やステップ数などを設定したりすることもできます。

NOTE

モーションシーケンサーのしくみについては、PDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

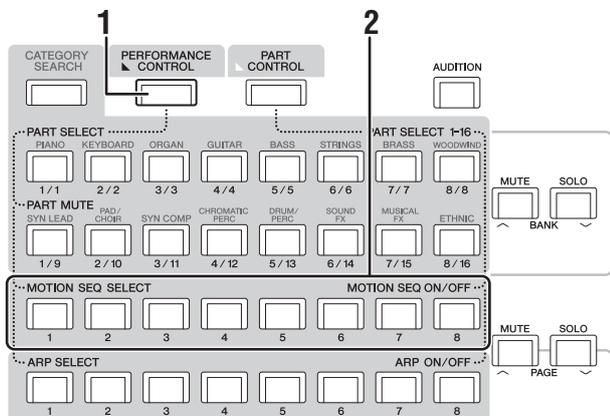
モーションシーケンサーをオン/オフする

モーションシーケンサーのオン/オフを切り替えるには、パネルの[MOTION SEQ ON/OFF]ボタンを押します。



モーションシーケンスを切り替える

ナンバー B [1]~[8]ボタンでモーションシーケンスタイプを切り替えることができます。



1 [PERFORMANCE CONTROL]ボタンを押します。

[PERFORMANCE CONTROL]ボタンが点灯し、ナンバー B [1]~[8]ボタンによるモーションシーケンスタイプ選択が有効になります。

2 ナンバー B [1]~[8]ボタンを押して、モーションシーケンスタイプを切り替えます。

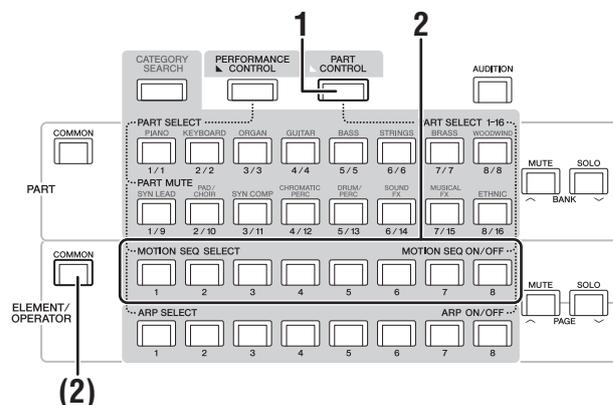
それぞれのボタンに割り当てられたモーションシーケンスタイプを選択できます。

NOTE

モーションシーケンスエディットの方法はPDFファイル「リファレンスマニュアル」をご参照ください。

モーションシーケンサーのオン/オフをパートごとに切り替える

パフォーマンスを構成する8パートのモーションシーケンサーを次の操作でパートごとにオン/オフできます。



1 [PART CONTROL]ボタンを押します。

[PART CONTROL]ボタンが点灯し、ナンバー B [1]~[8]ボタンによるパートごとのモーションシーケンサーオン/オフ切り替え、およびELEMENT/OPERATOR [COMMON]ボタンによる共通のモーションシーケンサー オン/オフ切り替えが有効になります。

2 ナンバー B [1]~[8]ボタンを押すたびに、モーションシーケンサーのオン/オフが交互に切り替わります。

モーションシーケンサーがオンの状態になるとボタンが点灯し、オフになると半点灯します。また、オン状態のレーンがなければ消灯します。

NOTE

画面上の[MS ON/OFF]ボタンをタッチすることでも同様の操作が行えます。

必要に応じてELEMENT/OPERATOR [COMMON]ボタンを押し、共通のモーションシーケンサーのオン/オフを切り替えます。

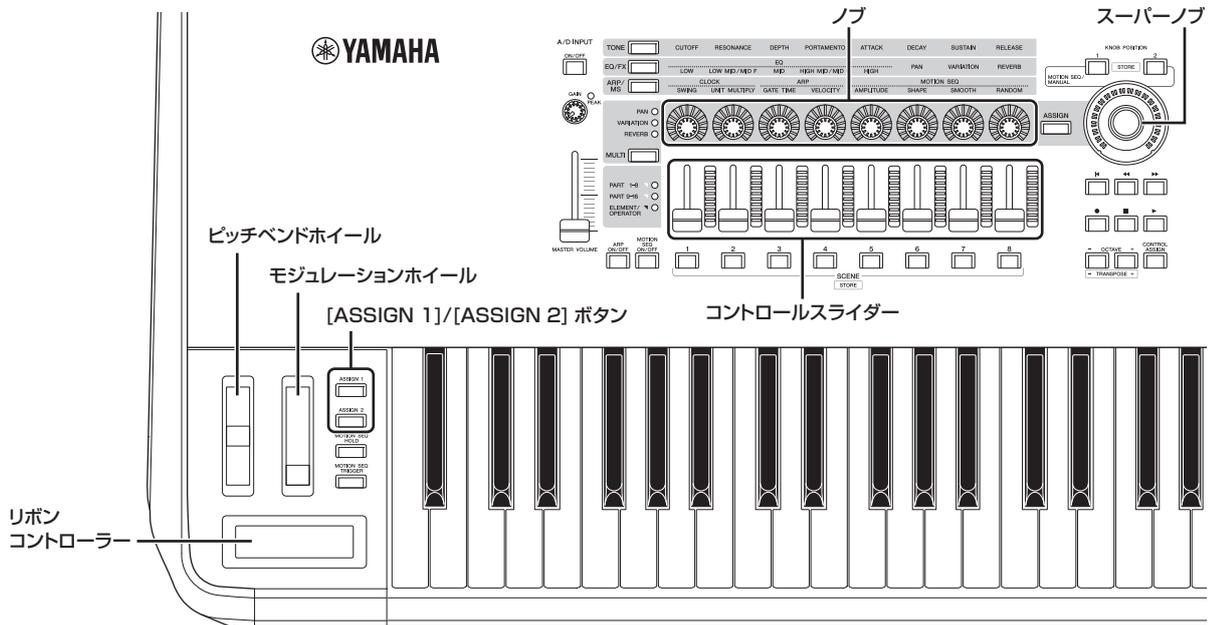
モーションシーケンサーがオンの状態になるとボタンが点灯し、オフになると半点灯します。また、オン状態のレーンがなければ消灯します。

NOTE

画面上の[MS Cmm]ボタンをタッチすることでも同様の操作が行えます。

コントローラーを使って音色を変化させる

MONTAGEには、ピッチベンドホイールやモジュレーションホイール、リボンコントローラー、アサインブルスイッチボタン 1/2、スーパーノブ、ノブ、コントロールスライダーなど、多くのコントローラーが装備されていて、音にさまざまな変化をつけることができます。



ノブを使って音色を変化させる

ノブ1~8を操作すると、選択中のパフォーマンスまたはパートのパラメーターやエフェクトのかけ具合をコントロールすることで音色を変化させることができます。ノブの機能は、ノブファンクションボタンもしくはマルチパートコントロールボタン、アサインボタンで切り替えることができます。パフォーマンス全体をコントロールする方法と、特定のパートをコントロールする方法があります。

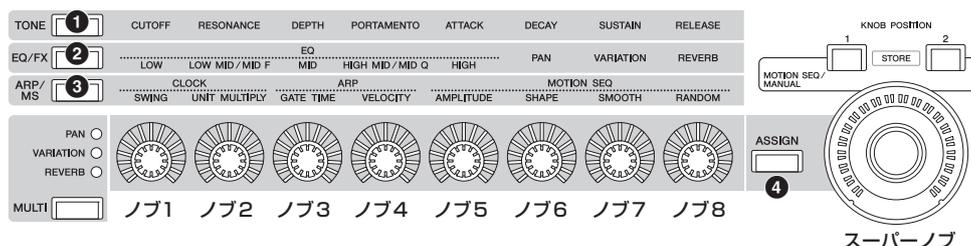
● パフォーマンス全体をコントロールする方法

画面内でパフォーマンスネームにカーソルを置くか、PART [COMMON]ボタンをオンにしてノブ1~8を操作します。

● 特定のパートをコントロールする方法

画面内でパートネームにカーソルを置くか、ナンバー A [1]~[8]ボタンのいずれかをオンにしてノブ1~8を操作します。

1 ノブファンクション[TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS]ボタンもしくはノブアサイン[ASSIGN]ボタンを押して、切り替えたい機能に該当するボタンを点灯させます。



❶ [TONE]: 音色設定に関する機能に切り替えます。

❷ [EQ/FX]: イコライザーやエフェクト設定に関する機能に切り替えます。

❸ [ARP/MS]: アルペジオやモーションシーケンサーの再生に関する機能に切り替えます。

❹ [ASSIGN]: それぞれのパフォーマンスの特徴を引き出す、あらかじめ設定された機能に切り替えます。

画面に、ノブ1~8に割り当てられている機能とその機能の現在の値が表示されます。



2 鍵盤を弾きながら、本体のノブ1~8のいずれかを回します。

画面上の各パラメーターの値が変化し、操作した機能が音色に効果します。

スーパーノブを使って音色を変化させる

スーパーノブを使うと、8つのノブに割り当てられた全パート共通のAssign 1~8の機能の値を同時にコントロールできます。スーパーノブとモーションシーケンサーを組み合わせることで、複雑な音の変化を実現できます。スーパーノブはノブファンクションボタンやノブアサインボタンを押さなくても、常に有効な状態となっています。ここではスーパーノブの操作によって変化するパラメーターの値を確認する手順を説明します。

1 PART [COMMON]ボタンを押します。

ボタンが点灯し、全パート共通の設定ができる状態になります。

2 ノブアサイン[ASSIGN]ボタンを押して、ボタンを点灯させます。

画面にノブ1~8に割り当てられている機能が表示され、それらの現在の値が表示されます。

3 鍵盤を弾きながら、スーパーノブを回します。

画面上の各パラメーターの値が連動して変化し、すべての機能が音色に反映されます。

NOTE

ノブアサインやスーパーノブの設定方法はリファレンスマニュアルをご参照ください。

スーパーノブを足元でコントロールする

以下の手順でフットコントローラー (FC7)を使ってスーパーノブをコントロールできます。

1 フットコントローラー (FC7)をFOOT CONTROLLER [1]端子もしくはFOOT CONTROLLER [2]端子に接続します。

2 パフォーマンスプレイ画面でカーソルをパフォーマンスネームに合わせ、[EDIT]ボタンを押します。

3 画面左の[Control]タブ → [Control Number]タブをタッチします。

4 フットコントローラー (FC7)を接続した端子に応じて「Foot Ctrl1」もしくは「Foot Ctrl2」を「Super Knob」に設定します。

General	Control Assign				
Audio In	Control Number	Ribbon Ctrl 16	Breath Ctrl 2	Foot Ctrl 1 11	Foot Ctrl 2 Super Knob
Motion Seq		Assign SW 1 86	Assign SW 2 87	MS Hold 88	MS Trigger 89
Control		Assign Knob 1 17	Assign Knob 2 18	Assign Knob 3 19	Assign Knob 4 20
Effect		Assign Knob 5 21	Assign Knob 6 22	Assign Knob 7 12	Assign Knob 8 24

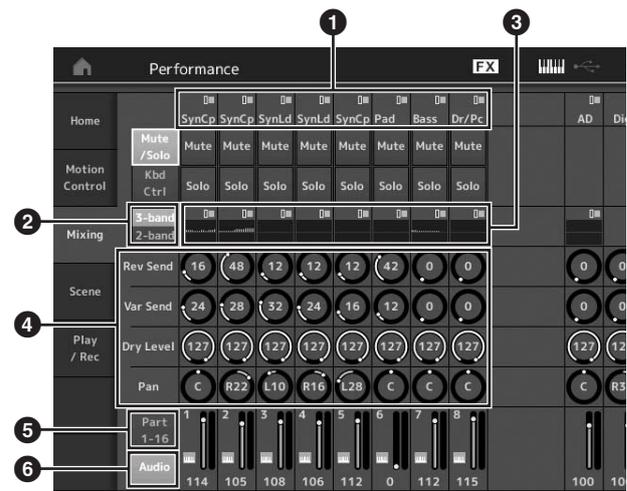
ミキシングをする

ミキシングとは、パフォーマンスを構成する16パートにおいて、各パートごとにさまざまな設定ができる機能です。各々のパートのパン、ボリューム、その他の設定の確認や、各ミキシングパラメーターの設定を調節します。

ミキシングをする基本手順

1 パフォーマンスプレイ画面で画面左の[Mixing]タブをタッチします。

ミキシング画面が表示されます。



- ① 各パートのメインカテゴリ
- ② 3-band EQ/2-band EQの表示切り替え
- ③ 各パートのEQ設定
- ④ 各パートのパラメーター値
- ⑤ 1~16パート表示に切り替え
- ⑥ オーディオパート表示(9~16パート非表示)に切り替え

2 [PART CONTROL]ボタン → ナンバーボタンA [1]~[16]ボタンを押して、設定の確認や調整を行ないたいパートを選びます。

NOTE

画面上の[Audio]ボタン(⑥)を押すことにより、オーディオパートが表示されます。このパートではA/D INPUT [L/MONO]、[R]端子から入力される音声(ADパート)や、[USB TO HOST]端子から入力される音声(Digitalパート)*に関するパラメーターを設定できます。

*デバイスポートのうち、「Digital L/R」に設定された音声

3 各パートのパラメーターにカーソルを移動し、データダイヤルを回して値を変更してみましょう。

NOTE

- ・パートの設定について、さらに細かく変更する場合には、ミキシング画面から[EDIT]ボタンを押してエディット画面に入ります。
- ・ミキシングパラメーターの詳細やミキシングエディットについては、リファレンスマニュアルをご参照ください。

シーン機能を使う

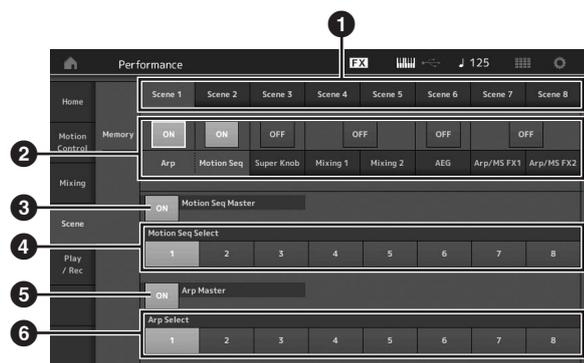
シーンとは、8つの[SCENE]ボタンそれぞれにアルペジオタイプやモーションシーケンスタイプ、パートのパラメーター値などの設定を記録する機能です。

ひとつのパフォーマンスの中で、曲の展開に応じてアルペジオタイプやモーションシーケンスタイプなどを同時に切り替えたり、異なる表情の音色に切り替えたい場合に便利です。

シーンを設定する手順

1 パフォーマンスプレイ画面で画面左の[Scene]タブをタッチします。

シーン画面が表示されます。



- ① シーン1～8切り替え
- ② 各機能シーン設定のオン/オフ切り替え
- ③ 全パートのモーションシーケンサーのオン/オフ切り替え
- ④ 選択中のシーンに記録されているモーションシーケンスタイプ
- ⑤ 全パートのアルペジオのオン/オフ切り替え
- ⑥ 選択中のシーンに記録されているアルペジオタイプ

NOTE

③～⑥は、②のタブで「Arp」「Motion Seq」を選択しているときのみ表示されます。この部分は、選択しているタブ(機能)に応じて表示が変わります。

2 シーン1～8の設定をします。

②の[Memory]をオンにした機能やモーションシーケンスタイプ、アルペジオタイプは自動で選択中の[SCENE]ボタンにその情報が記録されます。SCENE [1]～[8]ボタンを押すことにより、シーン1～8が切り替わり、各ボタンに記録された情報が復元されます。

NOTE

シーン機能は、シーン画面以外でも設定できます。シーン画面で設定できるパラメーターがアサインされているノブやスライダーなどでパラメーターを変更した後、[SHIFT]ボタンを押したままSCENE [1]～[8]ボタンを押すことで、シーン1～8をそれぞれのボタンに記録できます。

3 必要に応じてパフォーマンスを保存します(36ページ)。

注記

保存(ストア)をせずに別のパフォーマンスを選んだり電源を切ったりすると、シーンの設定内容は消えてしまいます。

クイックガイド — オリジナルのライブセットを作る

ライブのときに、曲に合わせてパフォーマンスを瞬時に切り替えたいときは、ライブセットを使うと便利です。MONTAGEでは、お気に入りのパフォーマンスを並べることで簡単にオリジナルのライブセットを作ることができます。

パフォーマンスをライブセットに登録する

パフォーマンスのライブセットへの登録は以下の手順で操作します。

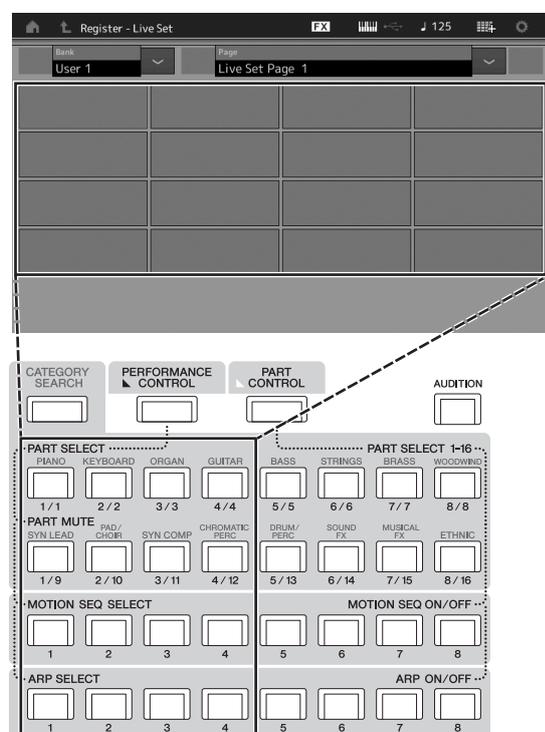
注記

- 編集中のパフォーマンスをライブセットに登録する場合は、先にパフォーマンスを保存(ストア)してください(36ページ)。
- 保存(ストア)をせずに別のパフォーマンスを選んだり電源を切ったりすると、編集中の内容は消えてしまいます。

- 1 登録したいパフォーマンスを選びます。
- 2 ライブセット以外の画面で、[SHIFT]ボタンを押したまま[LIVE SET]ボタンを押します。
ライブセット画面が表示されます。
- 3 任意のスロットをタッチして、[ENTER]ボタンを押すと、そのスロットに選択中のパフォーマンスが登録されます。

NOTE

ナンバー A [1]~[4]、[9]~[12]ボタン、ナンバー B [1]~[4]ボタン、ナンバー C [1]~[4]ボタンを使ってスロットを選択することもできます。



ライブセット画面

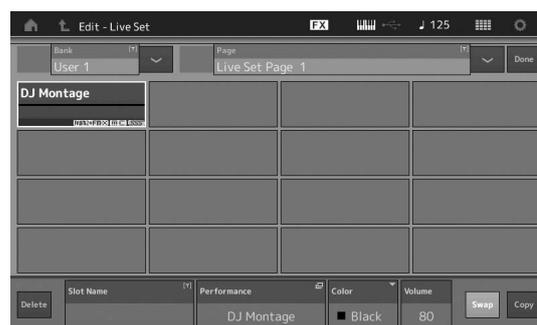
空きスロットに登録されたパフォーマンス 空きスロット



ライブセットに登録したパフォーマンスを並べ替える

ライブセットに登録したパフォーマンスの順番を並べ替えたいときは、ライブセットエディット画面から行ないます。

- 1 ライブセット画面で、[EDIT]ボタンを押します。
ライブセットエディット画面が表示されます。
(プリセットバンク/ライブライブラリーバンクのライブセットを開いているときは表示されません。)
- 2 移動元のスロットを選択し、画面上の[Swap]ボタンをタッチします。
[Swap]ボタンが点灯し、有効になります。

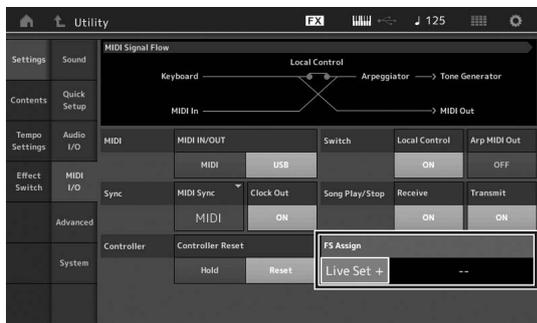


- 3 移動先のスロットを選択します。
移動元と移動先のスロットの中身が入れ替わります。

ライブセットに登録したパフォーマンスを足元で切り替える

以下の設定により、フットスイッチ(FC4、FC5)を使ってパフォーマンスを切り替えることができます。

- 1 フットスイッチ(FC4、FC5)をFOOT SWITCH [ASSIGNABLE](フットスイッチアサインナブル)端子に接続します。
- 2 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開いたあと、画面左の[Settings]タブ → [MIDI I/O]タブをタッチします。
- 3 「FS Assign」を「Live Set +」または「Live Set -」に設定します。
フットスイッチを踏むと「Live Set +」では順方向にパフォーマンスが切り替わり、「Live Set -」では逆方向にパフォーマンスが切り替わるようになります。



クイックガイド — 編集(エディット)する

MONTAGEでは、編集画面からパートやパフォーマンス、エフェクト、アルペジオなど、さまざまな設定を編集(エディット)することができます。ここではパートを組み合わせるパフォーマンスを作る手順についても説明します。

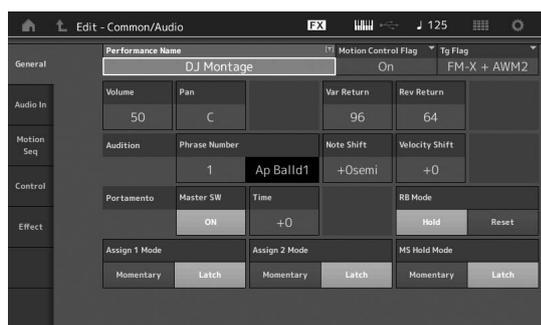
パフォーマンスをエディットする

パフォーマンス全体に関するさまざまな設定項目(パラメーター)を編集する操作をパフォーマンスエディットといい、パフォーマンスエディット画面で行ないます。

パフォーマンスをエディットする基本手順

- 1 パフォーマンスプレイ画面でカーソルをパフォーマンスネームに合わせ、[EDIT]ボタンを押します。
- 2 画面左の[General]タブをタッチして、パフォーマンスエディットを行ないます。

パフォーマンスエディット画面



パフォーマンスの保存(ストア)

エディット作業が終わったら、作成したパフォーマンスを本体メモリーに保存します。このように、本体のメモリーに保存することをストアといいます。

[STORE]ボタンを押して、パフォーマンスを保存しましょう。

注記

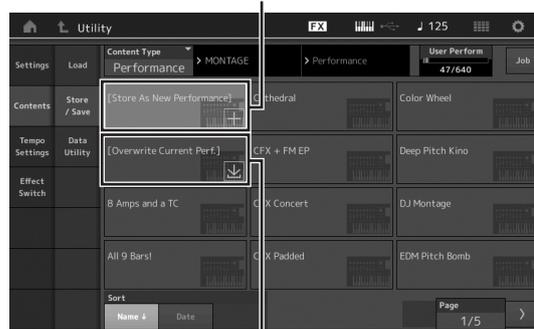
- 保存(ストア)をせずに別のパフォーマンスを選んだり電源を切ったりすると、エディットの内容は消えてしまいます。
- ユーザーバンクにあるストア先のパフォーマンスは、上書きされると消えてしまいます。エディットしたパフォーマンスを保存する場合は、大事なユーザーパフォーマンスに上書き保存しないようご注意ください。大切なデータは、あらかじめUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)しておくことを、おすすめします。セーブの操作については57ページをご参照ください。

NOTE

パフォーマンスエディット中にナンバー A [1]~[16]ボタンによりパートを選択すると、パートエディットに切り替わります。

- 1 [STORE]ボタンを押してストア画面を表示します。

パフォーマンスを新規保存



すでに保存されているパフォーマンス

- 2 パフォーマンスの保存先を設定します。

新規にパフォーマンスを保存する場合は[Store As New Performance]の「+」をタッチします。

NOTE

すでに保存されているパフォーマンスを上書きする場合は、[Overwrite Current Perf.]をタッチするか、対象のパフォーマンスをタッチします。

- 3 文字入力画面が表示され、保存するパフォーマンスの名前を設定します。

名前の設定方法について詳しくは、「基本操作と画面表示」の「文字入力」(21ページ)をご参照ください。

- 4 文字入力画面の「Done」を選択すると、ストアが実行されます。

NOTE

すでに保存されているパフォーマンスを上書きする場合は、手順2のあとに実行確認の画面が表示されるので、「YES」を選択するとストアが実行されます。

パートをエディットする

パートを構成するさまざまな設定項目(パラメーター)の値を変更してパートを作り変える操作をパートエディットといい、エレメントコモン/キーコモン/オペレーターコモンエディット画面とエレメント/キー/オペレーターエディット画面で行ないます。パートエディットは、パートの種類によってパラメーターが異なります。

ノーマルパート(AWM2)エディット

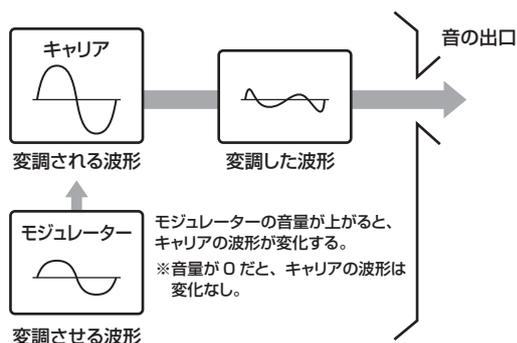
鍵盤の音階どおりに発音する「ノーマルパート(AWM2)」は、最大8個のエレメントで構成されています。エレメントとは、パートを構成する最小単位です。ノーマルパート(AWM2)のエディットは、8つのエレメントに共通のパラメーターを設定する「エレメントコモンエディット」と、エレメントごとのパラメーターを設定する「エレメントエディット」の2種類に分かれます。

エレメントは、楽器音などの波形(ウェーブ)にさまざまなパラメーター(エフェクト、EGなど)を付加して作られています。MONTAGEのノーマルパート(AWM2)は、エレメントを最大8個組み合わせることによって作られています。

ノーマルパート(FM-X)エディット

FM-X音源による音色が割り当てられた「ノーマルパート(FM-X)」は、最大8個のオペレーターで構成されています。ノーマルパート(FM-X)のエディットは、8つのオペレーターに共通のパラメーターを設定する「オペレーターコモンエディット」と、オペレーターごとのパラメーターを設定する「オペレーターエディット」の2種類に分かれます。

FM-X音源の「FM」とは「Frequency Modulation」(フリケンシーモジュレーション)のことで、周波数を変調するという意味です。音のもととなる波形の周波数を別の波形を使って変調させることで、新しい波形を作り出す方式です。波形を発生させる装置は「オペレーター」と呼び、MONTAGEではオペレーターを8つ使います。変調される側のオペレーターを「キャリア」、変調する側のオペレーターを「モジュレーター」と呼び、8つのオペレーターはキャリアとモジュレーターのどちらにも使うことができます。オペレーターの組み合わせを変えたり、さらにレベルやエンベロープなどの他の要素を調整することで、音に複雑な変化を与えることができます。



ドラムパートエディット

各鍵盤にいろいろな打楽器が割り当てられた「ドラムパート」のエディットは、全キーに共通のパラメーターを設定する「キーコモンエディット」と、キーごとのパラメーターを設定する「キーエディット」の2種類に分かれます。

キーには、ドラムやパーカッションの楽器音が割り当てられています。割り当てる楽器音の種類を変えたり、ピッチやEQを調節することで、さまざまなドラムパートを作成できます。MONTAGEのドラムパートは、キーを最大73個組み合わせることによって作られています。

パートをエディットする基本手順

- 1 パフォーマンスプレイ画面でカーソルをエディットしたいパートに合わせ、[EDIT]ボタンを押します。
- 2 ELEMENT/OPERATOR [COMMON]ボタンが点灯していることを確認し、画面左の[Part Settings]タブ → [General]タブをタッチして、パートエディットを行ないます。

● ノーマルパート(AWM2)を選択している場合

エレメントコモンエディットを行なうには、ELEMENT/OPERATOR [COMMON]ボタンを押します。エレメントエディットを行なうには、ナンバー B [1]~[8]ボタンのうち、エディットしたいエレメントのナンバーボタンを押します。

● ドラムパートを選択している場合

キーコモンエディットを行なうには、ELEMENT/OPERATOR [COMMON]ボタンを押します。キーエディットを行なうには、ナンバー B [1]~[8]ボタンのうち、エディットしたいドラムパーツ(BD、SDなど)のナンバーボタンを押します。ナンバー B [1]~[8]ボタンを切り替えることで、C1~C#2の鍵盤にアサインされているキーを選択できます。それ以外の鍵盤にアサインされているキーを選択するには画面の「Keyboard Select」をオンにし、エディットしたいキーがアサインされている鍵盤を押します。

● ノーマルパート(FM-X)を選択している場合

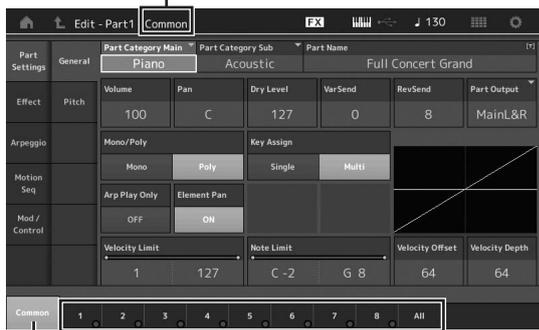
オペレーターコモンエディットを行なうには、ELEMENT/OPERATOR [COMMON]ボタンを押します。オペレーターエディットを行なうには、ナンバー B [1]~[8]ボタンのうち、エディットしたいオペレーターのナンバーボタンを押します。

NOTE

パートパラメーターについて詳しくは、PDFファイル「リファレンスマニュアル」のパート説明箇所をご参照ください。

● エLEMENTCOMMONエディット画面

ELEMENTCOMMONエディット画面であることを示しています。

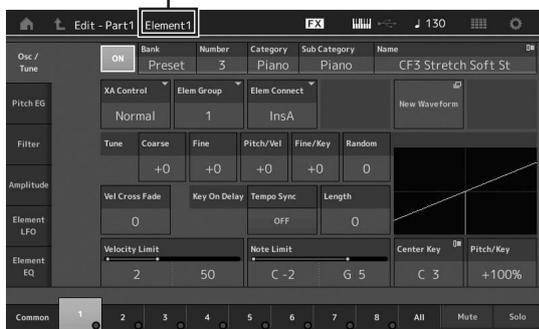


ELEMENTCOMMONエディットとELEMENTエディットを切り替え

画面構成はキー / オペレーターCOMMONエディット画面も同様です。

● ELEMENTエディット画面

ELEMENTエディット画面であることを示しています。



画面構成はキー / オペレーターエディット画面も同様です。

3 必要に応じてパフォーマンスを保存します。

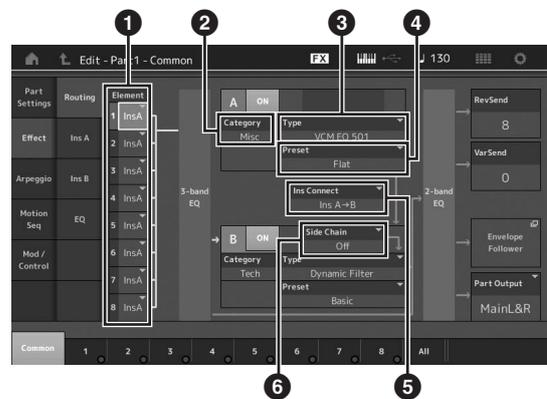
NOTE

パートエディット中にPART [COMMON]ボタンを押すと、パフォーマンスエディットに切り替わります。

パートのエフェクトをエディットする

MONTAGEには数多くのエフェクトが内蔵されています。このエフェクトを活用することで、パートにさまざまな効果をかけられます。プリセットパートのエフェクトを変更するだけでも、まったく違ったパートに仕上げることができます。ここではパートにかけるエフェクトタイプや設定を変更し、ユーザーパフォーマンスとして保存する手順を説明します。

- 1 パフォーマンスプレイ画面でカーソルをエディットしたいパートに合わせ、[EDIT]ボタンを押します。
- 2 ELEMENT/OPERATOR [COMMON]ボタンを押します。
- 3 画面左の[Effect]タブ → [Routing]タブをタッチします。
ELEMENTCOMMONエディットのエフェクト画面が表示されます。



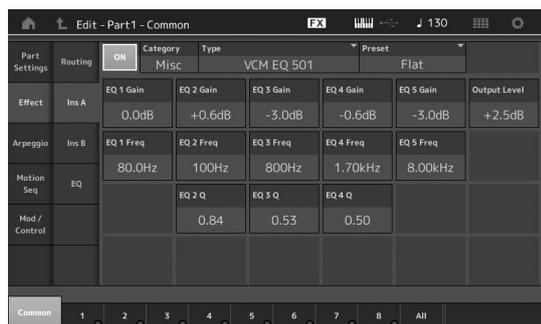
- 1 各ELEMENT/キーの出力先
 - 2 インサクションエフェクトAのカテゴリー
 - 3 インサクションエフェクトAのタイプ
 - 4 インサクションエフェクトAのプリセット
 - 5 インサクションエフェクトAとBの接続方法
 - 6 サイドチェーン/モジュレーターパートの選択
- 4 各ELEMENT/キーの出力先(1)を設定します。
 - 5 インサクションエフェクトAのエフェクトカテゴリー(2)とエフェクトタイプ(3)、エフェクトプリセット(4)を選びます。
 - 6 インサクションエフェクトAとBの接続方法(5)を設定します。
 - 7 インサクションエフェクトBのサイドチェーン/モジュレーター(6)を設定します。

NOTE

サイドチェーン/モジュレーターとは、通常の入力とは別系統の入力のことです。特定のエフェクトタイプでこれらを指定することができます。MONTAGEでは選択中のパートと異なるパートやオーディオの入力信号により、エフェクトのかかり具合をコントロールできます。エフェクトタイプによりサイドチェーン、モジュレーターと呼び方が異なります。

8 画面左内側の[Ins A]タブをタッチします。

手順4で選択されたエフェクトパラメーターを細かく設定できる画面が表示されます。

**9 必要に応じて各パラメーターを設定します。**

エフェクトによってさまざまなパラメーターが用意されていますので、イメージに近い音になるまで微調整をしましょう。

コンペア機能

エディットした音色をエディット前の音色に一時的に切り替えることができる機能で、エディットによってどう音が変わったか聞き比べることができます。

エディット画面を表示した状態で、[EDIT]ボタンを押します。[EDIT]ボタンが点滅し、エディット前の状態に一時的に戻ります。[EDIT]ボタンをもう一度押すと、エディット後の状態に戻ります。

10 同様にインサクションエフェクトBもエディットします。**11 必要に応じてパフォーマンスを保存します。****パフォーマンスのパート構成例**

パフォーマンスを選んで演奏してみると、アルペジオが鳴り出すものや、鍵盤の位置によって別の音が鳴るもの、いくつもの音が重なって鳴るものなど、さまざまな種類のものがあります。中には、どう演奏していいのかわからないようなものもあるかもしれません。そういう場合には、そのパフォーマンスのパートの組み合わせ方を理解すると活用方法が見えてきます。ここでは、基本となる4種類のパートの組み合わせ方をご紹介します。

パフォーマンスの構成1**レイヤー**

1つの鍵盤を押さえることで、2つ以上のパートが同時に鳴るようにする方法です。

たとえば、立ち上がりの早さの違う数種類のストリングスをレイヤーさせて音に厚みを出したり、ピアノ系のパートとパッド系のパッドをレイヤーさせたりなど、多彩なパフォーマンスを作成できます。

**パフォーマンスの構成2****スプリット**

鍵盤の位置(音域)によって、別のパートが鳴るようにする方法です。

たとえば、低音域にストリングス、高音域にフルートを割り当てておくと、左手でストリングスを演奏しながら右手でフルートを弾くなど、1人で同時に複数の音色を演奏することが可能になります。



パフォーマンスの構成3 ベロシティーズプリット

複数のパートを重ね、鍵盤を弾く強さ(ベロシティー)で別のパートが鳴るようにする方法です。
 たとえば、弱いベロシティーではゆっくりと立ち上がる柔らかいストリングが、中ぐらいのベロシティーでは立ち上がり早いストリングが、強いベロシティーではオーケストラヒット系の迫力あるストリングス音が、それぞれ鳴るように設定しておく、鍵盤を弾く強さによって多彩な演奏が実現できます。



パフォーマンスの構成4 アルペジオ

アルペジオを利用して、1人でバンドアンサンブルを実現する方法です。
 MONTAGEでは、パフォーマンスを構成する8つのパートに対して、別々のアルペジオを同時に割り当てられます。そこで、別のアルペジオを割り当てた4種類のパートをレイヤーすることで、4種類の楽器が異なったパートを演奏しているアンサンブル演奏が実現できます。
 たとえば、ドラム、ベース、ギター、ピアノを下記のように配置し、それぞれの楽器にあったアルペジオを設定しておきます。すると、低音域の鍵盤を押さえるとドラムとベースのリズム、高音域の鍵盤を押さえるとピアノとギターのコードバックが演奏されます。すると、曲のコード進行にあった鍵盤を押さえるだけで、その曲の伴奏パートが完成します。さらに、ナンバーC [1]~[8]ボタンでアルペジオの種類を切り替えると、イントロからAメロ、サビ、エンディングまで、バリエーションに富んだ演奏も可能です。



パフォーマンスについて、基本的な4種類の構成をご紹介しましたが、この4つを組み合わせることでさらに多彩なパフォーマンスを作成できます。いろいろなパフォーマンスを試して、どのような組み合わせ方が用いられているか確認してみましょう。それぞれのパフォーマンスについて、パフォーマンスの構成を探り出し、演奏方法や活用方法を見つけ出してみてください。

パートを組み合わせてパフォーマンスを作る

例として2つのパートを組み合わせてパフォーマンスを作る方法を説明します。

パフォーマンスを選ぶ

パート1にピアノ音色を割り当てましょう。

1 パフォーマンスプレイ画面でカーソルをパート1のパートネームに合わせ、[SHIFT]ボタンを押したまま[CATEGORY SEARCH]ボタンを押します。

パートカテゴリー検索画面が表示されます。

2 パフォーマンスリストから[Full Concert Grand]を選びます。

3 [EXIT]ボタンを押します。

パートを重ねる(レイヤー)

パート2に好きな音色を割り当てて、パート1とパート2の2つの音色を重ねて発音させてみましょう。

1 パフォーマンスプレイ画面でパート2のパートネームにカーソルを移動し、[SHIFT]ボタンを押したまま[CATEGORY SEARCH]ボタンを押して好きな音色を選びます。

2 鍵盤を弾いてみましょう。

パート1のピアノ音色と、パート2の自分で割り当てた音色が重なって発音されます。

3 [EXIT]ボタンを押します。

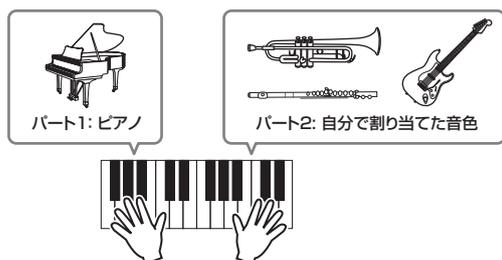
次は、音色ごとに鍵盤の領域を分けてみましょう。

鍵盤の領域を分ける(スプリット)

パート1の音色を低音域の鍵盤に割り当て、パート2の音色を高音域の鍵盤に割り当てて、異なる音色を同時に演奏してみましょう。



- ① ノートリミット ロー (パートの発音鍵域の最低音)
 - ② ノートリミット ハイ(パートの発音鍵域の最高音)
- 1 **パート1のノートリミットハイ(②)をタッチ、もしくはカーソルを移動し[ENTER]ボタンを押します。**
 - 2 **画面左の[Keyboard]メニューをタッチし、オンに切り替えます。**
 - 3 **鍵盤を押し、パート1の最高音を設定します。**
パート1のRange欄のキーナンバーと目盛りが発音域に合わせて変わります。
 - 4 **パート2のノートリミットロー(①)をタッチ、もしくはカーソルを移動し[ENTER]ボタンを押します。**
 - 5 **鍵盤を押し、パート2の最低音を設定します。**
パート2のRange欄のキーナンバーと目盛りが発音域に合わせて変わります。
 - 6 **画面左の[Keyboard]メニューをタッチし、オフに切り替えます。**
 - 7 **鍵盤を弾いてみましょう。**
左手でパート1のピアノ音色、右手でパート2の自分で割り当てた音色を弾いてみましょう。



- 8 **[PART CONTROL]ボタンをオンにし、コントロールスライダー1と2を使って、パート1とパート2の音量を調整します。**

スプリット時に片方のパートのピッチを1オクターブ下げる

パート2のピッチを1オクターブ下げて演奏してみましょう。

- 1 **カーソルをパート2に合わせ、[EDIT]ボタンを押して、パートエディットに入ります。**
- 2 **画面左の[Part Settings]タブ → [Pitch]タブをタッチします。**



ノートシフト

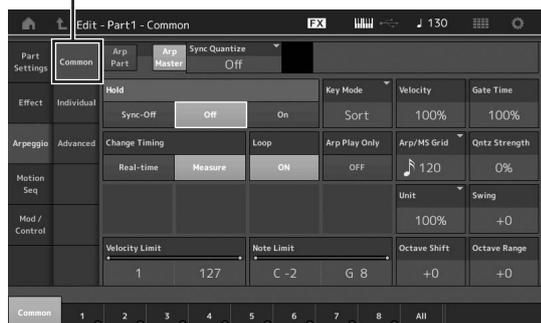
- 3 **「Note Shift (ノートシフト)」を選択し、ピッチを調整します。**
半音単位でピッチを調整できます。1オクターブ下げるためには「-12」と設定します。
- 4 **鍵盤を弾いてみましょう。**

アルペジオの設定を変更する

パフォーマンスのアルペジオの設定を変更してみましょう。演奏したい曲のジャンルにあったリズムやバックギングパターンを選びましょう。

- 1 **カーソルをパート1に合わせ、[EDIT]ボタンを押して、エレメントコモンエディット画面を開きます。**
- 2 **画面左の[Arpeggio]タブ → [Common]タブをタッチします。**
すべてのアルペジオタイプに共通なアルペジオ設定をする画面が表示されます。
この中に「Hold」(ホールド)というパラメーターがあります。これは、「On」に設定すると鍵盤から指を離してもアルペジオが鳴り続ける設定です。ドラムやパーカッションによるリズム演奏など、鳴らし続けたいパートは「On」に設定しておく便利です。

[Common]タブ



3 [Individual]タブをタッチし、アルペジオタイプごとの設定画面を開きます。

4 アルペジオタイプをタッチし、画面左の [Search]メニューを選択します。
([CATEGORY SEARCH]ボタンを押すことでも同様の操作ができます。)

カテゴリー、ジャンルを設定して、アルペジオを選びましょう。

カテゴリーでは楽器の種類を、サブカテゴリーでは音楽ジャンルの種類を選ぶ、という手順でアルペジオを選びます。タイプには、AメロやBメロ、サビ、ブリッジなど、曲の各部を構成するバリエーションが含まれているので、鍵盤を押さえて、アルペジオを再生しながら選びましょう。

アルペジオタイプの設定



1つのアルペジオタイプの設定が終わったら、他のアルペジオタイプも設定しましょう。

5 必要に応じてパフォーマンスを保存します。

録音/再生する

MONTAGEでは、本体に「ソング」としてMIDIデータの録音ができ、USBフラッシュメモリーを接続すればMONTAGE本体の演奏をUSBフラッシュメモリーにオーディオ録音することもできます。

用語を理解しましょう

ソング

ソングは、鍵盤やコントローラーによる演奏をMIDIイベントとして各トラックに録音した、MIDIシーケンサーデータです。MONTAGEには最大で64曲保存することができます。

トラック

トラックとは、演奏を録音するためのメモリーのことで、1つのトラックには1パート分の楽器の演奏が録音できます。MONTAGEのソングには、16トラックが用意されていて、16パート分の演奏を録音/再生可能です。

リアルタイム録音

メトロノームに合わせて実際に鍵盤やコントローラーを演奏してデータを入力する方法です。リアルタイム録音には、Replace (リプレース)、Overdub (オーバーダブ)、Punch (パンチ)の3つの方法があります。

- Replace: 元のデータを消して上書き録音します。
- Overdub: 元のデータを残したまま重ね録音します。
- Punch: 元のデータの指定した範囲を部分的に上書き録音します。

MIDI録音する

MONTAGEには、曲を作るためのパフォーマンスレコーダー (簡易シーケンサー) が内蔵されています。シーケンサーとは、楽器の演奏を演奏データ(MIDIデータ)として記録する機能のことです。思いついたフレーズをMONTAGEに録音し、DAWで仕上げればビッグバンドやオーケストラの演奏なども1人で作り上げることができます。

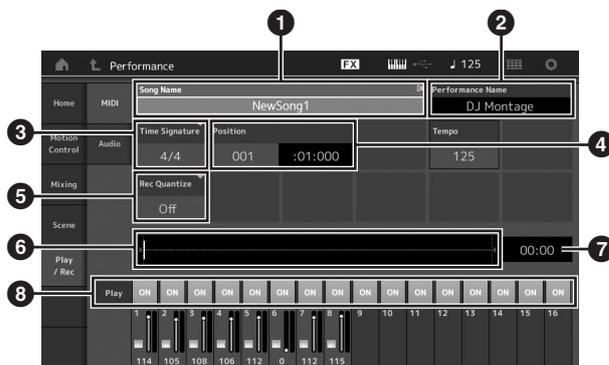
トラックに録音する

ここからは、実際に曲を入力しながら操作を体験してみましょう。まずは、トラック1にメロディーを録音します。では、録音の準備からはじめましょう。

- 1 パフォーマンスプレイ画面で画面左の[Play/Rec]タブをタッチします。**
レコーディング画面が表示されます。
- 2 画面左内側の[MIDI]タブをタッチします。**
- 3 [●](レコード)ボタンを押します。**
レコードセットアップ画面が表示されます。

NOTE

パフォーマンス画面で[●](レコード)ボタンを押すことで1~3の手順を一度にまとめて操作できます。



- 1 ソングネーム
- 2 選択中のパフォーマンスネーム
- 3 拍子
- 4 ポジション(再生/録音開始位置)
- 5 クオンタイズ
- 6 シーケンス全体に対するポジションを表示
- 7 シーケンス全体の時間
- 8 トラックごとの再生オン/オフ切り替え

4 レコードセットアップ画面で、下記の設定を行います。

- 4-1 「Time Signature (拍子)」 (3) にカーソルを移動し、作成する曲の拍子を設定します。ここでは「4/4」に設定します。**
- 4-2 「Rec Quantize (クオンタイズ)」 (5) で「240(♪)」に設定します。クオンタイズとは、正確に弾いているつもりでも、タイミングが微妙に遅れたり早かったりするズレを補正し、タイミングをジャストにそろえる機能です。ここでは、演奏するソングに出てくる最も短い音符の長さを設定します。**

5 入力の準備ができたなら、[▶](プレイ)ボタンを押してリアルタイム録音をスタートします。

[▶](プレイ)ボタンを押すとプリカウントが鳴るので、その後演奏を開始してください。

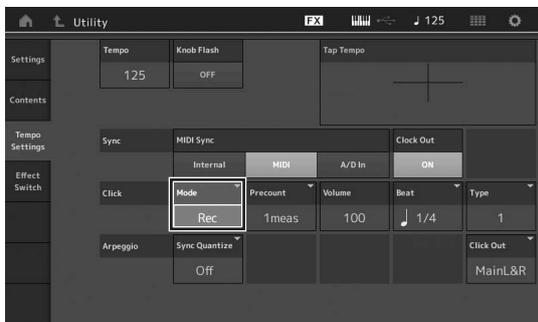
6 最後まで録音できたら、[■](ストップ)ボタンを押して、録音をストップします。

間違ってしまったら、[■](ストップ)ボタンを押して録音をストップし、もう一度初めから録音しなおしましょう。何度でも弾き直せるので、上手く演奏できるまでトライしてください。

クリックを聞きながら録音する

以下の手順で、MIDI録音時にクリック音を鳴らすことができます。

- 1 [UTILITY] → [Tempo Settings] でテンポ設定画面を開き、クリックの「Mode」を「Rec」に設定します。

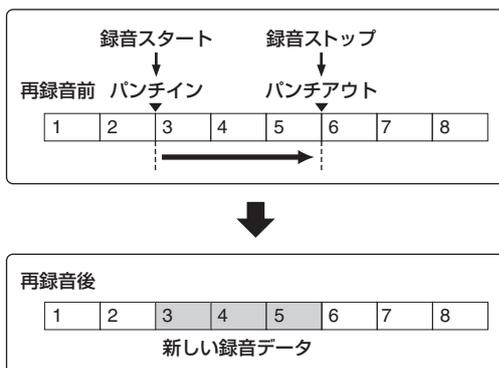


NOTE

「Mode」を「Rec/Play」に設定するとMIDI録音/再生時にクリック音が鳴ります。「Always」に設定すると常にクリック音が鳴る状態になります。

部分的に録音をやり直す(パンチイン/アウト録音)

一度録音したトラックを部分的に録音し直す方法として、パンチイン/アウト録音があります。録音をスタートすると再生が始まり、パンチインの小節で自動的に録音状態に入り、パンチアウトの小節で自動的に再生状態に戻ります。たとえば、8小節のソングの中で3小節～5小節の間を録音し直したい場合は以下のようになります。



NOTE

パンチイン/アウト録音はリプレイス録音方式になります。

上図のパンチイン/パンチアウト録音を実行するには、レコードセットアップ画面であらかじめ以下のパラメーターを設定します。

- 1 レコードタイプ「Record Type」= 「Punch」
- 2 パンチイン(再録音開始小節：拍) = 003:01
この小節：拍から該当トラックの再生音が消え、鍵盤演奏が録音されます。

- 3 パンチアウト(再録音終了小節：拍) = 006:01
この小節：拍から通常再生に戻ります。



直前に実行した録音を取り消す(アンドゥー/リドゥー)

アンドゥーは、直前に実行した録音を取り消して、実行前の状態に戻します。リドゥーは、アンドゥーで取り消した操作を再び実行します。

- 1 アンドゥー (何も録音していない状態では表示されません。)
タッチすると実行を確認するダイアログ画面が表示されます。実行を選択すると直前に実行した録音を取り消して、実行前の状態に戻します。



- 2 リドゥー (アンドゥーしていない状態では表示されません。)
タッチすると実行を確認するダイアログ画面が表示されます。実行を選択するとアンドゥー実行前の状態に戻します。



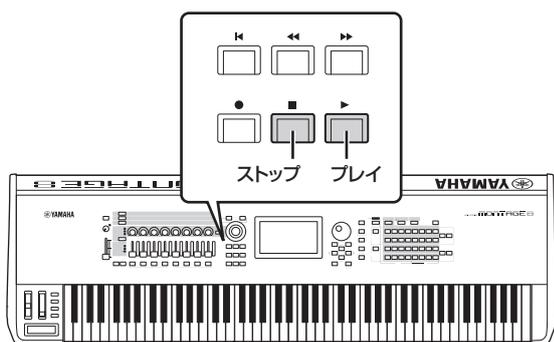
ソングを再生する

録音したソングを再生しながら、トラックのミュート/ソロやコントロールスライダーの活用方法についてご紹介します。

ソングの再生をスタートさせ、実際に音で確認しながら操作してみましょう。

ソングの再生

- 1 **[▶](プレイ)ボタンを押して、ソングの再生を始めます。**



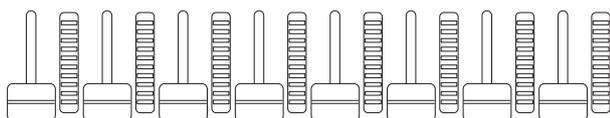
NOTE

音の大きさを[MASTER VOLUME]スライダーで調節してください。

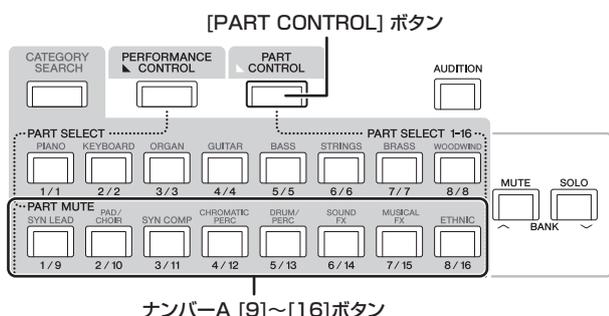
- 2 **[■](ストップ)ボタンを押して、ソングの再生を止めます。**

各パートのボリュームを操作する

コントロールスライダーを操作すると、パート1~8のボリュームを操作できます。



[PART CONTROL]ボタンを押してボタンを点灯させてからナンバーボタンA [9]~[16]のうちいずれか1つを押すと、パート9~16のボリュームが操作できる状態になります。



ナンバーA [9]~[16]ボタン

この他に、ノブ1~8にも、演奏中のソングのパートの設定を、リアルタイムに操作できるさまざまな機能が割り当てられています。詳しくは、リファレンスマニュアルをご参照ください。

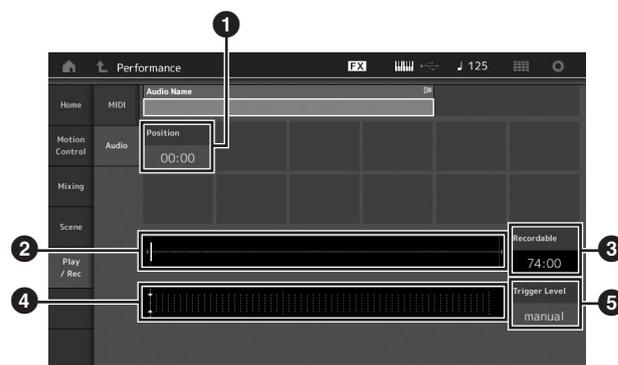
オーディオ録音する

MONTAGE本体での演奏をUSBフラッシュメモリーに、WAV形式(44.1kHz/24bit/ステレオ)のオーディオファイルとして録音できます。録音時の録音レベルは固定されており、連続で最大74分または録音先デバイスの上限の容量まで録音ができます。

注記

オーディオファイルの録音/再生/保存中は、MONTAGEまたは録音/保存先のデバイスの電源を絶対に切らないでください。録音/保存先のデバイスに正常にアクセスできなくなるおそれがあります。

- 1 **USBフラッシュメモリーをMONTAGEの[USB TO DEVICE]端子に接続します。**
- 2 **パフォーマンスプレイ画面で画面左の[Play/Rec]タブをタッチします。**
レコーディング画面が表示されます。
- 3 **画面左内側の[Audio]タブをタッチします。**
- 4 **[●](レコード)ボタンを押して、オーディオレコードに入ります。**
レコードセットアップ画面が表示されます。



- 1 ポジション(再生位置)
- 2 オーディオ全体の長さや現在の再生位置を表示
- 3 録音可能時間
- 4 レベルメーター
- 5 トリガーレベルの設定値

- 5 **トリガーレベルを(●)設定します。**

「Trigger Level」 = 「manual」 に設定した場合は、**[▶](プレイ)ボタン**を押すことで録音を開始します。「TriggerLevel」 = 「1~127」に設定した場合は、設定した値を超える信号が入ってきたときに、録音が自動的に開始されます。設定したレベルは、レベルメーター(4)に青い三角形で表示されます。ノイズに影響されない範囲でできるだけ低く設定すると、アタック部分が切れずに録音できます。

6 [▶](プレイ)ボタンを押します。

「Trigger Level」 = 「manual」 に設定した場合は、[▶](プレイ)ボタンを押すと[●](レコード)ボタンが赤色に、[▶](プレイ)ボタンが緑色にそれぞれ点灯し、録音が始まります。

「Trigger Level」 = 「1～127」 に設定した場合は、設定した値を超える信号が入るまで録音待機状態になりません。

7 鍵盤を演奏します。

「Trigger Level」 = 「1～127」 に設定した場合は、設定した値を超える信号が入ってきたときに、録音が始まります。

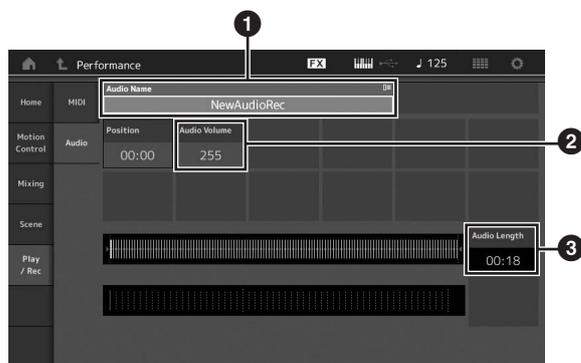
8 演奏が終わったら[■](ストップ)ボタンを押します。

録音先デバイスにオーディオファイルが保存されます。

オーディオファイルの再生

本体または本体以外の機器で作成した、USBフラッシュメモリー上のオーディオデータ(Waveファイル)は、以下の手順により本体で再生できます。

- 1 USBフラッシュメモリーをMONTAGEの[USB TO DEVICE]端子に接続します。
- 2 パフォーマンス画面で、画面左の[Play/Rec]タブ → [Audio]をタッチします。
- 3 「Audio Name」をタッチし、画面左の[Load]メニューを選択します。
- 4 ロード元のUSBフラッシュメモリー、フォルダーを選択します。
- 5 USBフラッシュメモリー内のファイル(拡張子:.wav)を選択して、ロードを実行します。



- 1 オーディオネーム
- 2 オーディオボリューム(再生音量)
- 3 オーディオの長さ

6 [▶](プレイ)ボタンを押します。

オーディオファイルの再生が始まります。

7 「Audio Volume」 (2)にカーソルを合わせ、データダイアルで再生音量を調節します。

8 [■](ストップ)ボタンを押して再生を停止します。

NOTE

オーディオファイルを再生させながら、選択中のパフォーマンスの音色を演奏することができます。

マスターキーボードとして使う

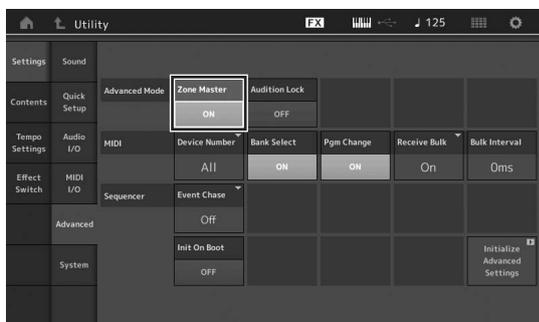
MONTAGEでは1つのパフォーマンスにつき8ゾーンのマスターキーボード機能を設定することができます。ライブセットと組み合わせることで、外部MIDI機器をコントロールするための設定を瞬時に切り替えできるので、たとえばライブステージでパフォーマンスを演奏しながら、多数の外部MIDI音源を次々に切り替えて演奏する、といったことが可能になります。

マスターキーボード(ゾーン)機能の設定をする

外部MIDI音源を複数使用するときは、マスターキーボード(ゾーン)機能を設定してパフォーマンスに保存しておくことで便利です。パフォーマンスを切り替えると同時に、外部MIDI音源のプログラムを変更することもできます。基本的な操作手順は以下のとおりです。

はじめにMONTAGE全体のマスターキーボード(ゾーン)設定を有効にします。

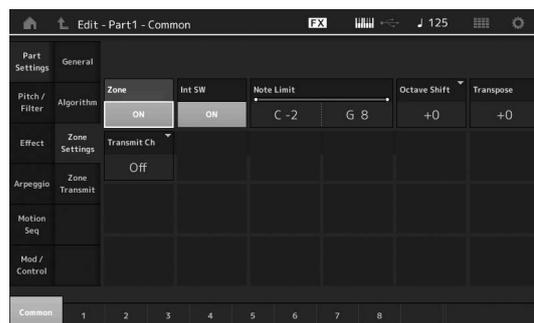
- 1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開きます。
- 2 画面左の[Settings]タブ → [Advanced]タブをタッチします。
- 3 [Zone Master]ボタンをタッチし、オンにします。



- 4 [EXIT]ボタンを押します。
元の画面に戻り、設定が保存されます。

次にパフォーマンスごとのマスターキーボード(ゾーン)設定をします。

- 1 [PERFORMANCE]ボタンを押してパフォーマンスプレイ画面を開きます。
- 2 選択中のパフォーマンスの任意のパートにカーソルを合わせ、[EDIT]ボタンを押して、パートエディットに入ります。
- 3 画面左の[Part Settings]タブ → [Zone Settings]タブをタッチします。
- 4 [Zone]ボタンをタッチして、オンにします。
- 5 送信チャンネルやノートリミットなど、ゾーンに関する設定を行ないます。



- 6 続いて[Zone Transmit]タブをタッチして、送信スイッチの設定を行ないます。



これらの設定が終わったら、[STORE]ボタンを押してパフォーマンスを保存してください。

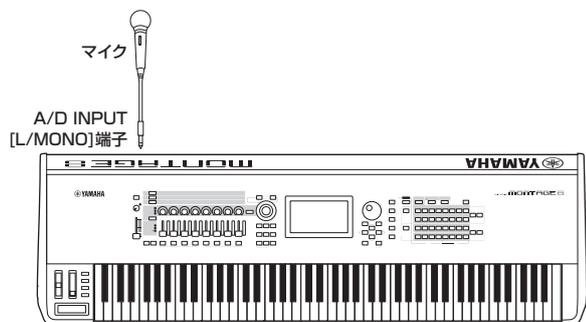
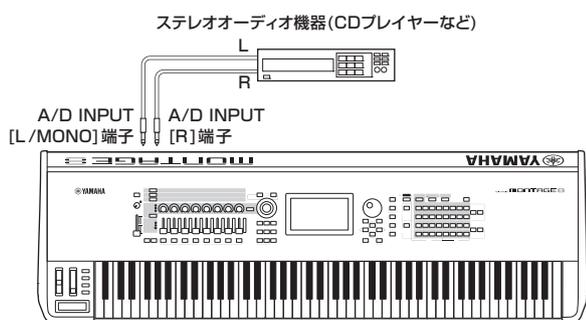
ゾーン設定について詳しくは、リファレンスマニュアルをご参照ください。

マイクやオーディオ機器を活用する

A/D INPUT [L/MONO]/[R]端子からの入力信号を鳴らしながら演奏する

MONTAGEでは、A/D INPUT [L/MONO]/[R]端子にマイクや、CDプレーヤーなどのオーディオ機器、シンセサイザーなどの電子楽器を接続し、入力音声をオーディオ入力パート(A/Dインプットパート)として鳴らすことができます。ボリューム、パン、エフェクトなどの設定をし、他パートとミックスした上で、本体サウンドとして出力されます。

- 1 本体の電源がオフになっていること、およびA/D INPUT [GAIN] (ゲイン)ノブが最小になっていることを確認します。
- 2 本体リアパネルのA/D INPUT [L/MONO]/[R]端子へ、外部機器の端子を差し込みます。



NOTE

マイクは、ダイナミックマイクをご使用ください。コンデンサーマイクは使用できませんので、ご注意ください。

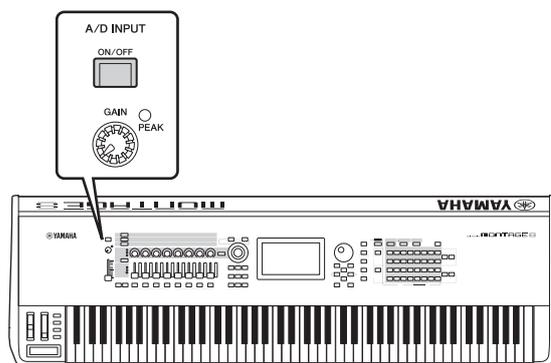
- 3 接続した機器の電源をオンにしたあと、本体の電源をオンにします。
- 4 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開いたあと、画面左の [Settings]タブ → [Audio I/O]タブをタッチします。

- 5 A/D INPUT [L/MONO]/[R]端子に接続した機器に従って「Mic」 / 「Line」を設定します。

マイクなどの出力レベルの低い機器を接続した場合は「Mic」(マイク)に、オーディオ機器、電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合は「Line」(ライン)に設定します。

- 6 A/D INPUT [ON/OFF]ボタンを押して、ボタンを点灯させます。

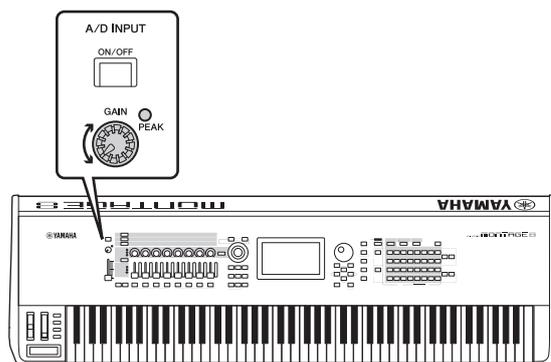
接続されたオーディオ機器からの入力信号が有効になります。



- 7 接続した外部機器の音を聞きながら[GAIN]ノブを回して入力レベルを調節します。

NOTE

入力する音が最も大きな音のときにPEAK LEDが一瞬点灯するように、ノブを調整してください。



- 8 [PERFORMANCE]ボタンを押して、接続した外部機器と一緒に使うパフォーマンスを選択します。

マイクで歌ったり、オーディオ機器を再生させながら、鍵盤を演奏してみましょう。

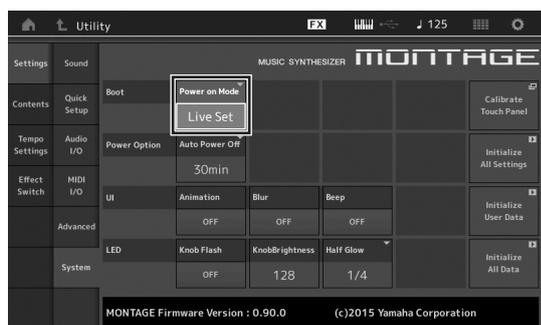
本体のさまざまな設定をする

ユーティリティ画面では、本体のさまざまな設定ができます。なかでも[Settings]タブを選択した状態では、システム全体に共通した設定を行ないます。ユーティリティ画面で変更された設定は、[EXIT]ボタンを押し、元の画面に戻るタイミングで保存されます。ここでは、システム全体の設定のうち、よく使われる機能を紹介します。

電源を入れたときの状態を設定する

電源を入れたときに、表示される画面の設定を行ないます。ライブセット画面かパフォーマンスプレイ画面のどちらかを選択できます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を開いたあと、画面左の[Settings]タブ → [System]タブをタッチします。
- 2 「Power on Mode」で「Live Set (ライブセット画面)」か「Perform (パフォーマンスプレイ画面)」のどちらかを選択し、電源を入れたときに表示される画面を設定します。



- 3 [EXIT]ボタンを押します。
元の画面に戻り、設定が保存されます。

ボタンの半点灯状態を設定する

半点灯に対応したボタンのオン/オフの設定、または明るさの設定を行ないます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を開いたあと、画面左の[Settings]タブ → [System]タブをタッチします。
- 2 「Half Glow」で「Off」「1/4」「1/2」のいずれかを選択します。
「Off」は半点灯設定をオフにします。
「1/4」は点灯状態を1とした場合、半点灯状態の明るさをその1/4の明るさに設定します。ライブ会場などの暗い場所ではこちらを設定してください。
「1/2」は点灯状態を1とした場合、半点灯状態の明るさをその半分の明るさに設定します。屋外など、半点灯状態と消灯状態の見分けが難しい場合はこちらを設定してください。
- 3 [EXIT]ボタンを押します。
元の画面に戻り、設定が保存されます。

さまざまな機能のオン/オフを設定する

ユーティリティ画面で[System]タブを選択した状態では、その他、以下の設定も行なえます。

アニメーションのオン/オフ設定

画面が切り替わるときのアニメーションのオン/オフ設定を行ないます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を開いたあと、画面左の[Settings]タブ → [System]タブをタッチします。
- 2 「Animation」で「ON」か「OFF」のどちらかを選択し、アニメーションのオン/オフを設定します。



- 3 [EXIT]ボタンを押します。
元の画面に戻り、設定が保存されます。

ブラー (ぼかし)効果のオン/オフ設定

画面を切り替えたときに直前の画面をぼかした状態で表示するブラー効果のオン/オフ設定を行ないます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティ画面を開いたあと、画面左の[Settings]タブ → [System]タブをタッチします。
- 2 「Blur」で「ON」か「OFF」のどちらかを選択し、ブラー (ぼかし)効果のオン/オフを設定します。
- 3 [EXIT]ボタンを押します。
元の画面に戻り、設定が保存されます。

ビープ音のオン/オフ設定

画面操作時のビープ音のオン/オフ設定を行ないます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開いたあと、画面左の[Settings]タブ → [System]タブをタッチします。
- 2 「Beep」で「ON」か「OFF」のどちらかを選択し、ビープ音のオン/オフを設定します。
- 3 [EXIT]ボタンを押します。
元の画面に戻り、設定が保存されます。

スーパーノブの点滅オン/オフ設定

初期設定ではスーパーノブはビートに同期して点滅します。その機能のオン/オフ設定を行ないます。オフにすると点灯したままの状態となります。

- 1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開いたあと、画面左の[Settings]タブ → [System]タブをタッチします。
- 2 「Knob Flash」で「ON」か「OFF」のどちらかを選択し、スーパーノブの点滅オン/オフを設定します。

タッチパネルのキャリブレーション

タッチパネルのタッチ位置と本体動作のずれを感じた場合は、必要に応じてタッチパネルのキャリブレーションを行なってください。

- 1 [UTILITY]ボタンを押したまま、PART [COMMON]ボタンを押します。
[Calibrate Touch Panel]ボタンが選択された状態のユーティリティー画面が開きます。
- 2 [ENTER]ボタンを押します。
- 3 表示された白い四角いマークをタッチし、タッチパネルの位置を調整します。

NOTE

[UTILITY] → [Settings] → [System]でシステム設定画面を開き、「Calibrate Touch Panel」をタッチすることでも設定できます。

マスターチューンを変更する

ピアノなど、チューニングを変更できない他の楽器とアンサンブルする場合に、MONTAGEのチューニングを変更できます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開いたあと、画面左の[Settings]タブ → [Sound]タブをタッチします。

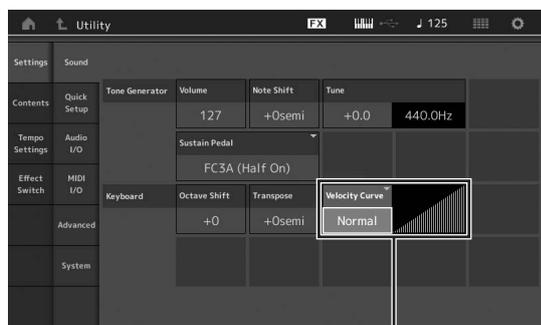


- 2 「Tune (チューン)」を選択し、データダイアルを使って数値を変更します。
ここでは例として、440Hzを442Hzに変更します。MONTAGEでのチューニングのパラメーターはCent (セント、100セント=半音)という単位になっていますが、設定値の右側に目安として「Hz」についても表記されるので、こちらを確認しながら設定を変更します。データダイアルを回して「+8.0」に変更します。ただし、より正確にチューニングする場合には、チューナーなどを使って合わせてください。
- 3 [EXIT]ボタンを押します。
元の画面に戻り、設定が保存されます。

ベロシティーカーブを変更する

鍵盤を弾く強さに対するベロシティーの出方を決める、ベロシティーカーブを設定します。本体画面に表示されるグラフィイメージの横軸は鍵盤を弾く強さ、縦軸が鍵盤から出力されるベロシティーを示しています。

- 1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開いたあと、画面左の[Settings]タブ → [Sound]タブをタッチします。



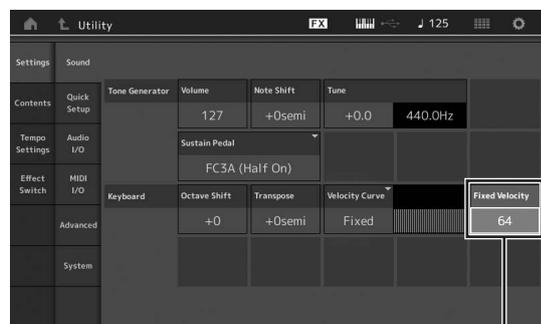
ベロシティーカーブ

- 2 「Velocity Curve (ベロシティーカーブ)」を選択し、カーブを設定します。

Normal (ノーマル)	鍵盤を弾く強さとベロシティーが比例する、もっとも一般的なカーブです。
Soft (ソフト)	全体に大きなベロシティーが出やすいカーブです。
Hard (ハード)	全体に大きなベロシティーが出にくいカーブです。
Wide (ワイド)	キータッチの弱い部分ではベロシティーをおさえ、強い部分ではベロシティーを出やすくしたカーブです。ダイナミックレンジが広く感じられます。
Fixed (フィックス)	鍵盤を弾く強さに関わりなく、一定のベロシティーで音源を鳴らしたい場合に使用します。

ベロシティーカーブをFixedに設定した場合

以下の「Fixed Velocity」で設定した値が、一定のベロシティー値となります。



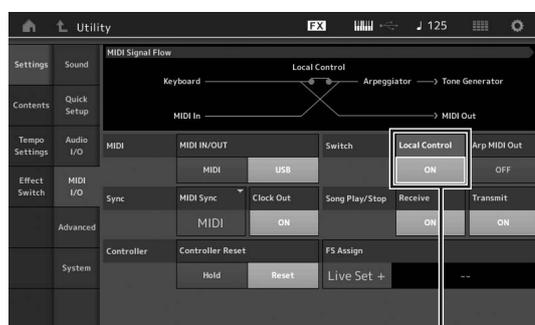
ベロシティー値を設定

- 3 [EXIT]ボタンを押します。
元の画面に戻り、設定が保存されます。

ローカルコントロールのオン/オフ設定

ローカルコントロールオン/オフを設定します。ローカルコントロールオフにすると、本体の鍵盤/コントローラ部と音源部が内部的に切り離され、鍵盤を弾いても音が出なくなります。ただし、ここでの設定には関係なく本体の演奏情報はMIDI出力され、MIDI入力されたメッセージは本体音源部で処理されます。

- 1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開いたあと、画面左の[Settings]タブ → [MIDI I/O]タブをタッチします。
- 2 「Local Control」で「ON」か「OFF」のどちらかを選択し、ローカルコントロールのオン/オフを設定します。
- 3 [EXIT]ボタンを押して、元の画面に戻ります。



ローカルコントロール

外部MIDI機器と接続して使う

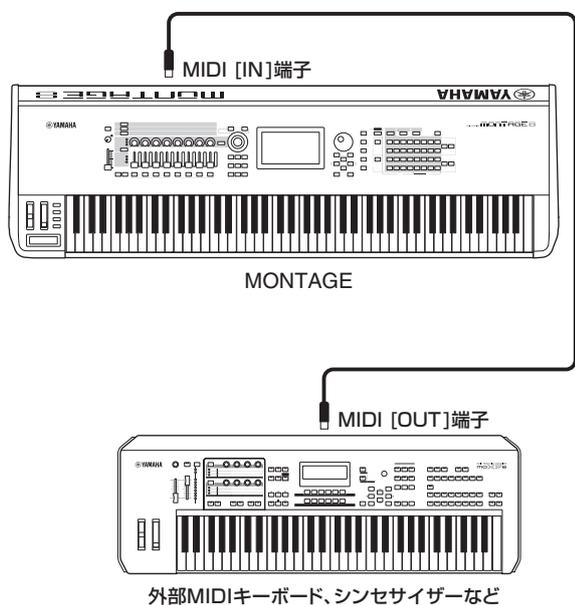
市販のMIDIケーブルを使って、MONTAGEのMIDI [IN]/[OUT]/[THRU]端子と外部MIDI機器のMIDI端子を接続します。MONTAGEから外部MIDI機器をコントロールしたり、外部MIDIキーボードやシーケンサーでMONTAGEの音源を鳴らしたりすることができます。ここでは、用途別にいくつかの例をご紹介します。

NOTE

MIDIデータの入出力として、MIDI端子と[USB TO HOST]端子を使うことができます。ただし、これら2つを同時に使ってMIDI送受信することはできません。どの端子を使うかについては、[UTILITY]ボタン → [Settings]タブ → 「MIDI I/O」で設定します。ここではMIDI端子を使って接続する例を紹介しているので、その場合「MIDI IN/OUT」を「MIDI」に設定します。

外部MIDIキーボードやシンセサイザーでMONTAGEをコントロールする場合

本体の鍵盤ではなく外部MIDIキーボードの鍵盤演奏で、本体のボイスを鳴らしたりボイス変更などをコントロールできます。

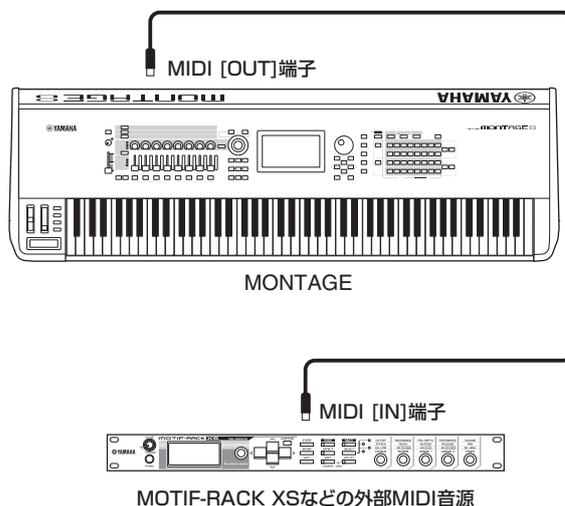


MIDI送信チャンネルと受信チャンネル

この接続で本体の音を鳴らすために、外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルとMONTAGE本体のMIDI受信チャンネルを合わせる必要があります。外部MIDIキーボードのMIDI送信チャンネルについては、外部MIDIキーボードの取扱説明書でご確認ください。MONTAGE本体のMIDI受信チャンネルは、パート1は1チャンネル、パート2は2チャンネル、というようにパート番号とMIDI受信チャンネル番号は同一です。

MONTAGEで外部MIDIキーボードやシンセサイザーをコントロールする場合

本体の鍵盤演奏やソング再生で、ほかのMIDI音源(シンセサイザー、音源モジュールなど)の音を鳴らすことができます。本体の音色だけでなく、ほかの音源の音色も同時に鳴らしたい場合の使いかたです。



本体音源と外部音源の鳴らし分け

この接続により、本体の音と外部音源の音との鳴らし分けができます。このとき、本体のMIDI送信チャンネルと外部MIDI音源の受信チャンネルを合わせる必要があります。MONTAGEのMIDI送信チャンネルは、受信チャンネルと同様にパート1は1チャンネル、パート2は2チャンネル、というようにパート番号とMIDI送信チャンネル番号は同一ですが、以下の方法で任意のMIDI送信チャンネルへ変更ができます。

[UTILITY] → [Advanced] → 「Zone Master」をオンにします。パートエディットに入り、[Part Settings] → [Zone Settings]でゾーン設定画面を開き、「Zone Transmit」でMIDI送信チャンネルを確認し、必要に応じて変更してください。外部音源の音だけを出したい場合は、MONTAGE本体のボリュームを下げるか、[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]でMIDI設定画面を開き、「Local Control」(ローカルコントロール)を「OFF」に設定します。

外部MIDI音源の受信チャンネルの設定方法については、外部MIDI音源の取扱説明書をご参照ください。

コンピューターと接続して使う

MONTAGEとコンピューターを接続することで、DAWやシーケンサーなどの音楽制作アプリケーションとMONTAGEを組み合わせて音楽制作の幅を大きく広げることができます。

NOTE

DAWとは、デジタルオーディオワークステーション(Digital Audio Workstation)の略で、オーディオの録音や編集、ミキシングなど一連の作業ができるアプリケーションソフトのことを指します。代表的なDAWソフトウェアとして、Cubase、Logic、Ableton Live、ProTools などがあります。

コンピューターとの接続準備

MONTAGEをコンピューターと接続するためには、USBケーブルとYamaha Steinberg USBドライバーが必要です。次の手順で操作してください。送受信できるデータは、オーディオデータとMIDIデータの両方です。

1 以下のURLから、最新のYamaha Steinberg USBドライバーをダウンロードします。

ダウンロードボタンを押したあと、ファイルの実行および解凍をします。

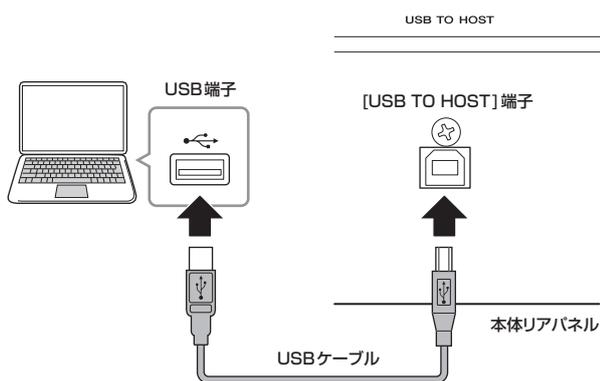
<http://download.yamaha.com/jp/>

NOTE

- 動作環境については、上記URLをご覧ください。
- Yamaha Steinberg USBドライバーは、改良のため予告なしにバージョンアップすることがあります。詳細および最新情報については、上記URLをご確認ください。

2 Yamaha Steinberg USBドライバーをコンピューターにインストールします。

ダウンロードしたファイルに付属されているインストールガイドをご参照ください。手順の中の、機器の[USB TO HOST]端子をUSBケーブルでコンピューターと接続する箇所については、下図を参考にしてください。

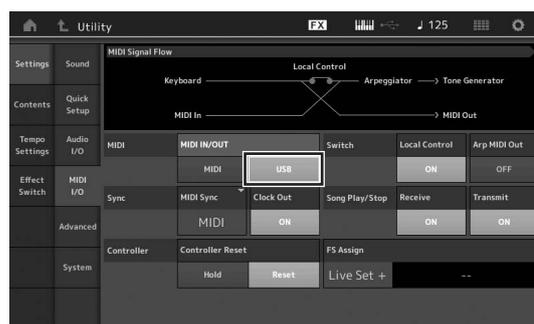


3 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開きます。

4 画面左の[Settings]タブ → [MIDI I/O]タブをタッチします。

5 「MIDI IN/OUT」を「USB」に設定します。

本体を、[USB TO HOST]端子を通してMIDIを送受信する状態に切り替えます。



6 目的に合わせて、オーディオの入出力設定を行ないます。

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]で設定できます。

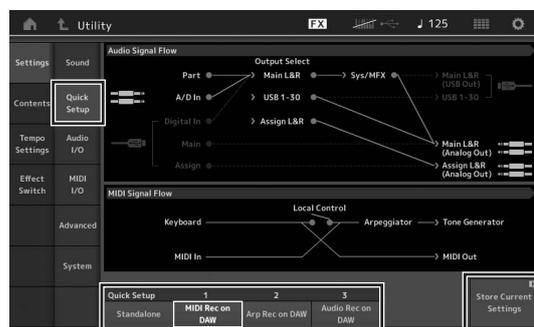
またクイックセットアップ機能を使って、オーディオとMIDIに関する設定を保存しておく、次回から簡単にその設定を呼び出せて便利です。

画面左の[Quick Setup]タブをタッチし、クイックセットアップ画面を開きます。

[Store Current Settings]をタッチすると、「Quick Setup」の1～3のいずれかに設定を保存できます。

NOTE

クイックセットアップで設定されるパラメーターについては、リファレンスマニュアルをご参照ください。



クイックセットアップ1～3

[USB TO HOST]端子ご使用時の注意

[USB TO HOST]端子でコンピューターと接続するときは、以下のことを行なってください。以下のことを行わないと、コンピューターや本体が停止(ハングアップ)して、データが壊れたり、失われたりするおそれがあります。

コンピューターや本体が停止したときは、アプリケーションやコンピューターを再起動したり、本体の電源を入れなおしてください。

注記

- USBケーブルは、ABタイプのものでご使用ください。
- [USB TO HOST]端子でコンピューターと接続する前に、コンピューターの省電力(サスペンド/スリープ/スタンバイ/休止)モードを解除してください。
- 本体の電源を入れる前に、[USB TO HOST]端子とコンピューターを接続してください。
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しをする前に、以下のことを行なってください。
- すべてのアプリケーションを終了させてください。
- 本体からデータが送信されていないか確認してください。(鍵盤を演奏したりソングを再生させたりしても、本体からデータが送信されます。)
- 本体の電源オン/オフやUSBケーブルの抜き差しは、6秒以上間隔を空けて行ってください。

MIDIチャンネルとMIDIポート

MIDIチャンネルは「16」までしか規定されていませんが、16チャンネルを超えるソングデータを扱えるようにするための概念として「MIDIポート」があり、1ポートあたり16チャンネルを扱えるようになっていきます。MIDIケーブルでは同時に1ポート分(16チャンネル分)のデータしか通信できませんが、USBケーブルでは最大8ポート分(16×8=128チャンネル分)のMIDIデータを扱えます。

MONTAGEでは、USB端子を使って接続する場合、扱えるポートがそれぞれの用途によって、下記のとおり固定で決まっています。

ポート1

MONTAGEの音源部が扱えるポートです。外部MIDI機器やコンピューターからMONTAGEの音源部を鳴らしたい場合は、外部MIDI機器やコンピューター側でポート1に設定する必要があります。

ポート3

MONTAGEが受信したMIDIデータを、別のMIDI機器にそのまま転送する(スルーさせる)場合に扱われるポートです。

MONTAGEでは、[USB TO HOST]端子経由で受信したMIDIポート3のデータは、MIDI [OUT]端子からスルーされ、MIDI [IN]端子経由で受信したMIDIデータは、MIDIポート3のデータとして[USB TO HOST]端子からスルーされます。

MONTAGEとコンピューター間で、USBケーブルを使ってMIDI送受信をする場合、MIDIチャンネルだけでなく、MIDIポートも送信側と受信側で合わせる必要があります。上記用途に合わせて、外部機器側のポートの設定を行なってください。

オーディオチャンネルについて

MONTAGEのオーディオ信号の出力先は、[USB TO HOST]端子とOUTPUT [L/MONO]/[R]端子です。コンピューターと直接接続する場合は[USB TO HOST]端子を使います。この場合、扱えるオーディオチャンネルは、サンプリング周波数44.1kHz時、最大32チャンネル(16ステレオチャンネル)、サンプリング周波数44.1~192kHz時、最大8チャンネル(4ステレオチャンネル)です。各チャンネルにどの信号を出力するかは、[EDIT] → [Part Settings] → [General]画面の「Part Output」で設定します。

MONTAGEのオーディオ信号の入力は、[USB TO HOST]端子とA/D INPUT [L/MONO]/[R]端子から行ないません。

[USB TO HOST]端子からのオーディオ信号は最大6チャンネル(3ステレオチャンネル)で、ミキシング画面またはパフォーマンスエディット画面で出力レベルを設定し、OUTPUT [L/MONO]/[R]端子(2チャンネル)に出力されます。また、A/D INPUT [L/MONO]/[R]端子からのオーディオ信号も最大2チャンネル(1ステレオチャンネル)で、本体のA/Dインプット部に送られます。

詳しくはリファレンスマニュアルをご参照ください。

コンピューターを活用した音楽制作

MONTAGEとコンピューターを接続することで、DAWソフトウェアと連携して以下のような使い方ができます。

- MONTAGEの演奏をコンピューター上のDAWソフトウェアにMIDI録音やオーディオ録音する
- DAWソフトウェアのソング再生をMONTAGEの音源で行なう

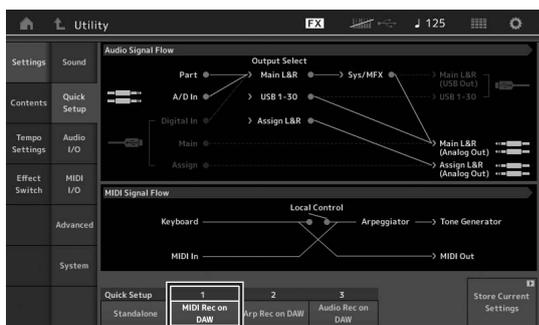
ここでは、すでに本体とコンピューターとの接続(53ページ)は済ませたものとして、DAWソフトウェアとMONTAGEを組み合わせた使い方の例を紹介します。

DAWに本体の演奏をMIDI録音する (アルペジオ録音をしない場合)

MONTAGE本体の演奏をDAWにMIDI録音する方法です。実際に鍵盤で演奏した情報のみが記録されるため、アルペジオのフレーズは録音されません。

MONTAGE側の設定

- 1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開きます。
- 2 画面左の[Settings]タブ → [Quick Setup]タブをタッチし、クイックセットアップ画面を開きます。
- 3 「Quick Setup」の1 (MIDI Rec on DAW) を選択します。



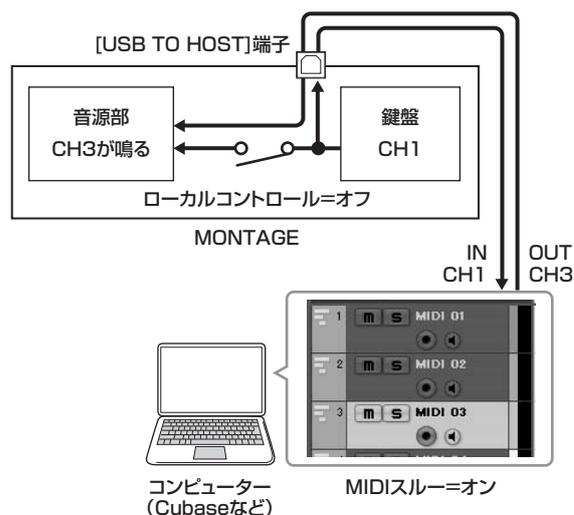
- 4 [EXIT]ボタンを押して、録音するパフォーマンスを選びます。

DAWソフトウェア側の設定

- 1 MIDIスルーをオンにします。

MIDIスルーとは、キーボードから入力されたMIDIデータが、レコーディング中のトラックの設定に従って再び外部に出力され、MIDI音源を鳴らす設定のことです。たとえば、図のようにMONTAGEからCH1でデータが入力された場合でも、MIDIスルーをオンにしていると、レコーディングトラックの設定に従ってCH3で再び出力さ

れ、CH3の音源が鳴ります。この設定にすることで、再生時と同じ音を聴きながらレコーディングできます。



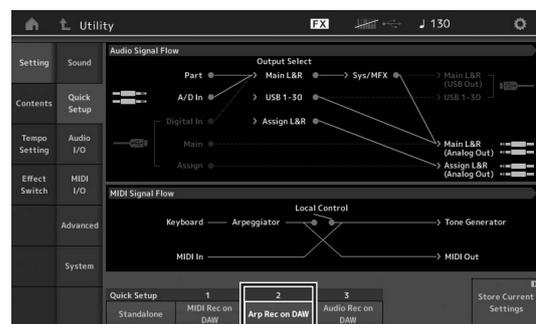
- 2 DAW側でMONTAGEの演奏を録音します。

DAWに本体の演奏をMIDI録音する (アルペジオ録音をする場合)

MONTAGEのアルペジオをDAWにMIDI録音する方法です。

MONTAGE側の設定

- 1 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開きます。
- 2 画面左の[Settings]タブ → [Quick Setup]タブをタッチし、クイックセットアップ画面を開きます。
- 3 「Quick Setup」の2 (Arp Rec on DAW) を選択します。



- 4 [EXIT]ボタンを押して、録音するパフォーマンスを選びます。

DAWソフトウェア側の設定

「DAWに本体の演奏をMIDI録音する(アルペジオ録音をしない場合)」と同様です。

DAWのソングを本体音源を使って鳴らす

MONTAGE本体を、DAWソフトウェアのMIDIマルチ音源として利用する方法です。コンピューターに負荷をかけずに、クオリティーの高いMIDI音源として利用できます。

MONTAGE側の設定

- 1 パフォーマンスを選びます。**
- 2 パフォーマンスプレイ画面から[Mixing]タブをタッチして、ミキシング画面を開きます。**
- 3 曲に合わせてパート1～16のミキシングを設定します。**

DAWソフトウェア側の設定

- 1 MONTAGEの音を鳴らすトラックは、MIDI出力ポートをMONTAGEのポート1に設定します。**
- 2 各トラックにMIDIデータを入力します。**
各トラックのMIDIチャンネルに対応した音源の設定はMONTAGE側のミキシングモードで行ないます。

本体の設定をセーブ/ロードする

ユーティリティー画面では、システム全体の設定のほかにも本体で作成したパフォーマンス、ライブセットなどのデータをUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)したり、USBフラッシュメモリーからデータを読み込んだり(ロード)します。ここでは、MONTAGEのユーザーメモリー上のすべてのデータを保存(セーブ)する方法と、再度本体に読み込む(ロード)方法を説明します。

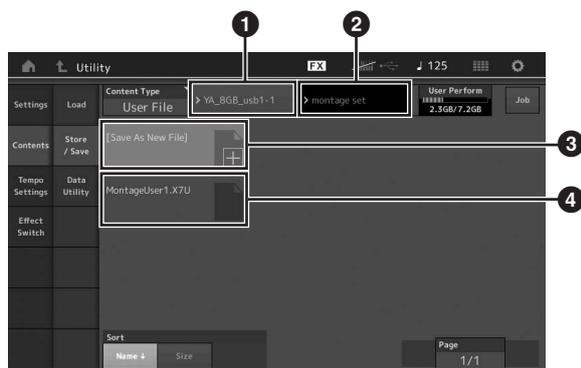
本体の設定をUSBフラッシュメモリーにセーブする

- 1 USBフラッシュメモリーをMONTAGEの[USB TO DEVICE]端子に接続します。
- 2 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開いたあと、画面左の[Contents]タブ → [Store/Save]タブをタッチします。
- 3 「Content Type」で「User File (ユーザーファイル)」を選択します。

コンテンツタイプを選択



- 4 保存先のUSBフラッシュメモリー、フォルダーを選択します。



- 1 親フォルダー名
- 2 USBフラッシュメモリー内の保存先として、現在設定されているフォルダー名
- 3 新規保存先
- 4 すでに保存されているファイルの一覧

- 5 [Save As New File]の「+」をタッチします。

NOTE

すでに保存されているファイルを上書きする場合はそのファイル名をタッチします。

- 6 文字入力画面が表示され、保存するファイルの名前を設定します。

名前の設定方法について詳しくは、「基本操作と画面表示」の「文字入力」(21ページ)をご参照ください。

- 7 文字入力画面の「Done」を選択すると、セーブが実行されます。

NOTE

すでに保存されているファイルを上書きする場合は、手順5のあとに実行確認の画面が表示されるので、「YES」を選択するとセーブが実行されます。

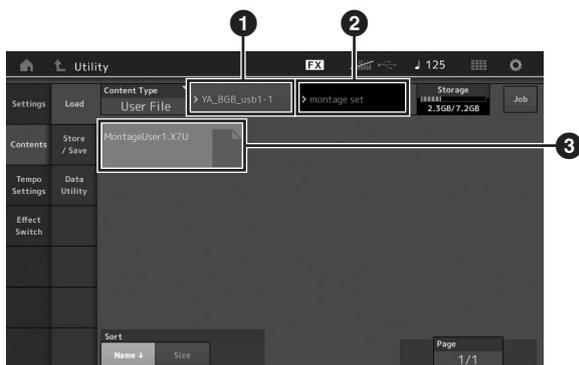
USBフラッシュメモリーにセーブした本体の設定をロードする

注記

ロードを実行すると、本体に保存されていたデータは消えてしまいます。大切なデータは、あらかじめUSBフラッシュメモリーに保存(セーブ)しておくことをおすすめします。

- 1 USBフラッシュメモリーをMONTAGEの[USB TO DEVICE]端子に接続します。
- 2 [UTILITY]ボタンを押してユーティリティー画面を開いたあと、画面左の[Contents]タブ → [Load]タブをタッチします。
- 3 「Content Type」で「User File (ユーザーファイル)」を選択します。
- 4 ロード元のUSBフラッシュメモリー、フォルダーを選択します。

5 USBフラッシュメモリー内のファイル(拡張子:.X7U)を選択して、ロードを実行します。



- ① ロード元のUSBフラッシュメモリー
- ② USBフラッシュメモリー内のロード元として、現在設定されているフォルダー名
- ③ すでに保存されているファイルの一覧

[USB TO DEVICE]端子 ご使用上の注意

本機には[USB TO DEVICE]端子があります。[USB TO DEVICE]端子にUSB機器を接続する場合は、以下のことをお守りください。

NOTE

USB機器の取り扱いについては、お使いのUSB機器の取扱説明書もご参照ください。

■ 使用できるUSB機器

- ・ USBフラッシュメモリー

上記以外のUSB機器(USBハブ、マウス、コンピューターのキーボードなど)は、接続しても使えません。

動作確認済みUSB機器については、ご購入の前にインターネット上の下記URLでご確認ください。

<http://jp.yamaha.com/products/musical-instruments/keyboards/support/>

本機では、USB1.1～3.0の機器がご使用できますが、機器への保存や機器からの読み込みにかかる時間は、データの種類や本機の状態により異なります。

NOTE

[USB TO DEVICE]端子の定格は、最大5V/500mAです。定格を超えるUSB機器は故障の原因になるため、接続しないでください。

■ USB機器の接続

[USB TO DEVICE]端子の形状に合うプラグを上下の向きに注意して差し込んでください。

注記

- ・ USBフラッシュメモリーの抜き差しは、再生や録音中、ファイル操作中(保存/コピー/削除/フォーマットなど)、およびUSB機器へのアクセス中には行なわないでください。楽器本体の機能が停止したり、USBフラッシュメモリーやデータが壊れたりするおそれがあります。
- ・ USBフラッシュメモリーの抜き差しは、数秒間隔を空けて行なってください。

USBフラッシュメモリーの取り扱いについて

本機にUSBフラッシュメモリーを接続すると、楽器本体で制作したデータをUSBフラッシュメモリーに保存したり、USBフラッシュメモリーのデータを楽器本体で再生したりできます。

■ **接続できるUSBフラッシュメモリーの数**
同時に使用できるUSBフラッシュメモリーは、1つです。

■ USBフラッシュメモリーのフォーマット

USBフラッシュメモリーは本機でフォーマットすることをおすすめします。他の機器でフォーマットしたUSBフラッシュメモリーは、本機で正しく動作しない場合があります。

注記

フォーマットを実行すると、そのUSBフラッシュメモリーの中身は消去されます。必要なデータが入っていないのを確認してからフォーマットしてください。

NOTE

フォーマットの方法は、リファレンスマニュアルをご参照ください。

■ 誤消去防止

USBフラッシュメモリーには、誤ってデータを消してしまわないようライトプロテクト機能のついたものがあります。大切なデータが入っている場合は、ライトプロテクトで書き込みができないようにしましょう。逆にデータを保存する場合などは、ご使用前にお使いのUSBフラッシュメモリーのライトプロテクトが解除されていることをご確認ください。

■ USBフラッシュメモリー接続時に電源を切るには

電源を切る場合は、再生/録音やファイル操作(保存/コピー/削除/フォーマットなど)によるUSBフラッシュメモリーへのアクセス中でないことを確認してください。USBフラッシュメモリーやデータが壊れるおそれがあります。

シフト機能一覧

[SHIFT]ボタンと他のボタンを組み合わせることで、以下のショートカット機能が実現されます。

操作	機能
[SHIFT] + [KNOB POSITION 1]	ノブに割り当てられたAssign 1~8の値をValue 1に記録
[SHIFT] + [KNOB POSITION 2]	ノブに割り当てられたAssign 1~8の値をValue 2に記録
[SHIFT] + [OCTAVE-]	トランスポーズ値を-1(減らす)
[SHIFT] + [OCTAVE+]	トランスポーズ値を+1(増やす)
[SHIFT] + [OCTAVE-] + [OCTAVE+]	トランスポーズ値を0に戻す
[SHIFT] + [DEC/NO]	選択しているパラメーター値を-10(減らす)
[SHIFT] + [INC/YES]	選択しているパラメーター値を+10(増やす)
[SHIFT] + [ENTER]	テンポセッティング画面に移行
[SHIFT] + [PERFORMANCE]	オーバービュー画面に移行
[SHIFT] + [LIVE SET]	ライブセット登録画面に移行
[SHIFT] + [UTILITY]	クイックセットアップ画面に移行
[SHIFT] + [CATEGORY SEARCH]	選択中のパートのパートカテゴリ検索画面を開きます。
[SHIFT] + [PERFORMANCE CONTROL]	パフォーマンスコントロール状態になり、選択しているパートが9~16以外の場合はパート9を選択
[SHIFT] + SCENE [1]~[8]	シーン1~8をSCENE [1]~[8]ボタンにそれぞれ記録
[SHIFT] + ナンバー A [1]	画面左のタブ1列目1行目を選択
[SHIFT] + ナンバー A [2]	画面左のタブ1列目2行目を選択
[SHIFT] + ナンバー A [3]	画面左のタブ1列目3行目を選択
[SHIFT] + ナンバー A [4]	画面左のタブ1列目4行目を選択
[SHIFT] + ナンバー A [5]	画面左のタブ1列目5行目を選択
[SHIFT] + ナンバー A [6]	画面左のタブ1列目6行目を選択
[SHIFT] + ナンバー A [9]	画面左のタブ2列目1行目を選択
[SHIFT] + ナンバー A [10]	画面左のタブ2列目2行目を選択
[SHIFT] + ナンバー A [11]	画面左のタブ2列目3行目を選択
[SHIFT] + ナンバー A [12]	画面左のタブ2列目4行目を選択
[SHIFT] + ナンバー A [13]	画面左のタブ2列目5行目を選択
[SHIFT] + ナンバー A [14]	画面左のタブ2列目6行目を選択
[UTILITY] + [PART COMMON]	タッチパネルキャリブレーション設定に移行

メッセージリスト

メッセージ	説明
** will be deleted.	操作を実行することによりデータが削除される場合に表示されます。
** will be overwritten.	セーブ時に同じ名前のファイル/フォルダーがすでに存在している場合に表示されます。セーブを実行するとデータは上書きされます。**にはセーブしようとしているファイル/フォルダー名が表示されます。
Activate the source controller to assign.	今から操作するコントローラーにパラメーターを割り当てることができます。割り当てを希望するコントローラーを操作してください。
Advanced settings will be initialized.	[Advanced]タブで行なわれた設定を初期化します。
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	工場出荷時の設定に戻します。必要なデータは、前もってUSBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします。
All data is initialized upon power-on.	電源を入れたとき、工場出荷状態に戻すように設定されました。
All settings will be initialized. User data is kept.	本体の設定を初期化します。ユーザーデータは削除されません。
All sound will be stopped during optimization.	本体メモリーの修復を開始します。
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	ユーザーデータを初期化します。必要なデータは、前もってUSBフラッシュメモリーに保存することをおすすめします。
Are you sure?	各操作を実行したときの、確認を求める表示です。
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	USBフラッシュメモリーの容量がいっぱいのため、オーディオ録音が自動停止した場合に表示されます。新しいUSBフラッシュメモリーを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
Auto power off disabled.	オートパワーオフ機能が解除されます。
Bulk data protected.	バルクデータ受信のプロテクトがかかっています。
Can't process.	処理に失敗しました。
Completed.	ロード、セーブ、フォーマット、ジョブなどの実行が完了したときに表示されます。
Connecting to USB device...	USBフラッシュメモリーを接続中です。
Copy protected.	著作権保護されているデジタルオーディオソースのため、ファイルセーブなどができません。
Current user data will be overwritten by **.	ファイルの読み込み時にユーザーデータがすでに存在している場合に表示されます。読み込みを実行するとユーザーデータは上書きされます。**にはロードしようとしているユーザーファイル名が表示されます。
Data memory full.	(ライブラリーファイル読み込み時)本体メモリーがいっぱいで、ライブラリー内のコンテンツデータが保存できない場合に表示されます。
Device number is off.	デバイスナンバーがオフなので、バルクデータを送受信できません。
Device number mismatch.	デバイスナンバーが異なるので、バルクデータを送受信できません。
File is not found.	選択したタイプのファイルがありません。
File or folder already exists.	同じ名前のファイルまたはフォルダーがすでに存在しています。
File or folder path is too long.	開こうとするファイルやフォルダーのパス名が長すぎて開けません。
Folder is not empty.	データの入っているフォルダーを消去しようとした場合に表示されます。
Illegal bulk data.	バルクデータ、バルクリクエスト受信中にエラーが生じました。
Illegal file name.	ファイル名が無効の場合に表示されます。
Illegal file.	目的のファイルがMONTAGEでは扱えない、またはロードできない場合に表示されます。
Keybank full.	ロードの実行時に、キーバンク数の合計が最大数を超える場合に表示されます。
Library full.	ライブラリー数の合計が最大数を超える場合に表示されます。
MIDI buffer full.	一度に大量のMIDIデータを受信したので処理できませんでした。
MIDI checksum error.	受信したシステムエクスクルーシブのチェックサムが違います。
No data.	選択したトラックや設定した範囲にデータがないときに表示されます。範囲を選びなおしてください。
No read/write authority to the file.	ファイルの読み取り権限および書き込み権限がありません。
Now initializing all data...	工場出荷時の設定に書き換え中です。
Now initializing...	一部のデータ初期化中に表示されます。
Now loading...	ファイルロード中に表示されます。

メッセージ	説明
Now receiving MIDI bulk data...	MIDIバルクデータ受信中表示されます。
Now saving...	ファイルセーブ中表示されます。
Now transmitting MIDI bulk data...	MIDIバルクデータ送信中表示されます。
Please connect USB device.	USBフラッシュメモリーを接続してください。
Please keep power on.	フラッシュROMへのデータの書き込み中です。表示中は絶対に電源を切らないでください。表示中に電源を切ると、ユーザーデータが失なわれたり、システムが壊れて次に電源を入れたときに正常に立ち上がらなくなる恐れがあります。
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	オーディオの入出力設定の変更を有効にするために、本機を再起動してください。
Please reboot to maintain internal memory.	本体メモリーの修復を行ないますので、本機を再起動してください。
Please stop audio play/rec.	オーディオの録音または再生を停止してから操作してください。
Please stop sequencer.	シーケンサー (ソング) を停止してから操作してください。
Please wait...	処理を実行中です。しばらくお待ちください。
Recall latest edits.	あるパフォーマンスをエディットしているときに、ストアしないまま別のパフォーマンスを選ぶと、エディット中のデータは失なわれてしまいます。このような場合に、リコール機能を実行すると、元のデータ(エディット中の状態)を呼び戻すことができます。
Redo last recording.	アンドゥで一度取り消した操作をもう一度やり直します(リドゥ)。
Sample is protected.	サンプルにプロテクトがかかっているため、書き換えができません。
Sample is too long.	サンプルのサイズが大きすぎてロードが実行できない場合に表示されます。
Sample memory full.	サンプル用のメモリーがいっぱいで、ロードなどが実行できない場合に表示されます。
Scene stored.	[SCENE]ボタンにシーンがストア(保存)されました。
Song data overload.	ソングの負荷が大きすぎて再生できない場合に表示されます。
Song full.	ソング数の合計が最大数を超える場合に表示されます。
Touch the white square.	(タッチパネルのキャリブレーション時)表示された白い四角いマークをタッチするよう促すために表示されます。
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	機能をシーンとして記録するには、該当機能の[Memory] (Memory Switch)をあらかじめオンしておく必要があります。
Undo last recording.	直前に行なった録音を取り消します(アンドゥ)。
Unsupported USB device.	このUSBデバイスは本機に対応していません。
USB connection terminated.	USBフラッシュメモリーに異常な電流が流れたので接続を遮断しました。接続しているUSBフラッシュメモリーを外した上で、パネル上のなんらかのボタンを押してください。
USB device is full.	USBフラッシュメモリーの容量がいっぱいでファイルがセーブできない場合に表示されます。新しいUSBフラッシュメモリーを用意するか、不要なファイルを消去してから操作をやりなおしてください。
USB device is write-protected.	書き込み禁止状態になっているUSBフラッシュメモリーへの書き込みを行なおうとした場合に表示されます。
USB device read/write error.	USBフラッシュメモリーへのリード/ライト中にエラーが発生しました。
USB device will be formatted.	USBフラッシュメモリーをフォーマットします。
Waveform full.	ウェーブフォーム数の合計が最大数を超える場合に表示されます。

困ったときは

「音が出ない」「音色がおかしい」などといった場合は、まず以下の項目をチェックしてください。また、USBフラッシュメモリーにデータのバックアップをしてから(57ページ)、イニシャライズ オールデータ (19ページ)を実行することで解決できることもあります。それでも直らないときは、お買い上げのお店、または巻末の問い合わせ窓口にご連絡ください。

タッチパネルの反応が悪い

- タッチパネルのタッチ位置と本体動作がずれていませんか？
タッチパネルのキャリブレーションを行なってください。

[UTILITY]+PART [COMMON] → [ENTER]

[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Calibrate Touch Panel]

音が鳴らない

- コントロールスライダーがすべて最少になっていませんか？
- 本体に外部アンプやスピーカー、ヘッドフォンが接続されていますか？
本体にはスピーカーが内蔵されていません。音を出すためには、外部アンプやスピーカー、ヘッドフォンなどを接続してください(18ページ)。
- 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器の電源は、オンになっていますか？
- 本体と、本体に接続した外部オーディオ機器のマスターボリュームは、十分に上がっていますか？
[FOOT CONTROLLER]端子にフットコントローラーを接続している場合は、動かしてみてください。
- ローカルコントロールがオフになっていませんか？
このパラメーターがオフの場合、鍵盤を弾いても内部音源は鳴りませんのでご注意ください。

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → [Local Control]

- 未使用のパートが選択されていませんか？
音色を割り当てるか、他のパートを選択してください。
- 各パートのミュートスイッチがオンになっていませんか？
ミュートスイッチがオンに設定してあると、鍵盤を弾いても音が鳴りませんのでご注意ください。
[PERFORMANCE] → パート選択 → [Mute]
- 各パートのキーボードコントロールがオフになっていませんか？
[PERFORMANCE] → パート選択 → [Kbd Ctrl]
- 選択中のパートの「Arp Play Only」(アルペジオ プレイ オンリー)がオンになっていませんか？
このパラメーターをオンにすると、該当パートはアルペジオエーターのノートオンでのみ発音する状態になります。
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → [Arp Play Only]
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → [Arp Play Only]
- 外部MIDIコントローラーによって、MIDIボリュームやエクスプレッションが下がってはいませんか？
- エフェクトやフィルターの設定は適切ですか？
特にフィルターをかける場合、カットオフ周波数によっては音が出ない場合があります。
[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect]
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]
- ・ ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合
[EDIT] → パート選択 → エlement/キー選択 → [Filter]
- ・ ノーマルパート(FM-X)の場合
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]
- パートのインサージョンエフェクトがボコーダーに設定されていませんか？
ボコーダーに設定されている場合は、A/D INPUT [L/MONO]/[R]端子の設定を適切な値に設定し、A/D INPUT [L/MONO]/[R]端子に音声を入力しながら発音させてください。またその際、パネルのA/D INPUT [GAIN]ノブが最小になっていないか確認してください。
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

■ ボリュームやレベルが最小になっていませんか？

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator [Volume]

[EDIT] → PART [COMMON] → [General] → [Volume]

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → [Volume]

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → [Dry Level]

- ・ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合

[EDIT] → パート選択 → エLEMENT/キー選択 → [Amplitude] → [Level/Pan] → [Level]

- ・ノーマルパート(FM-X)の場合

[EDIT] → パート選択 → オペレーター選択 → [Level] → [Level]

■ エLEMENTスイッチ、ノートリミット、ベロシティリミット、ベロシティオフセットの設定は適切ですか？

- ・ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]

[EDIT] → パート選択 → エLEMENT/キー選択 → [Osc/Tune]

- ・ノーマルパート(FM-X)の場合

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]

■ パートの各ELEMENT/オペレーターのミュートスイッチがオンになっていませんか？

[EDIT] → パート選択 → 各ELEMENT/オペレーターのミュートスイッチ確認

■ (ノーマルパート(FM-X)の場合)キャリアのレベルが0になっていませんか？

[EDIT] → パート選択 → オペレーター選択 → [Level] → [Level]

■ パートの出力設定がオフになっていませんか？

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → [Part Output]

A/D INPUT端子からの音が出ない

■ 接続しているマイクのスイッチはオンになっていますか？

■ 接続しているマイクはダイナミックマイクですか？

■ マイクまたは外部オーディオ機器と本体を接続するケーブルは正しく接続されていますか？

■ A/D INPUT [GAIN]ノブが最小になっていませんか？

■ A/D INPUT [ON/OFF]ボタンがオン(ランプが点灯)になっていますか？

■ A/D INPUT [L/MONO]/[R]端子の接続状態と「Mono/Stereo」の設定が合っていますか？

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In [Input Mode]

■ 「Mic/Line」設定は適切ですか？

マイクなどの出力レベルの低い機器を接続した場合は「Mic」(マイク)に、オーディオ機器、電子楽器などの出力レベルの高い機器を接続した場合は「Line」(ライン)に設定します。

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → [A/D Input]

■ A/Dインプットパートのボリュームが最小になっていませんか？

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In [Volume]

■ A/Dインプットパートのエフェクトの設定は適切ですか？

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing]

■ A/Dインプットパートの出力設定は適切ですか？

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

■ ボコーダーエフェクトを使用する設定になっていませんか？

インサクションエフェクトにボコーダーを使用する設定になっている場合、A/D INPUT [L/MONO]/[R]端子からの入力音は鍵盤を弾かないと鳴らないことがあります。

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

音が鳴り続けて止まらない

- [ARP ON/OFF]ボタンがオンになっている場合、オフにしてみてください。
- ソング画面の場合は、[■](ストップ)ボタンを押してください。
- ディレイなどのエフェクトで音が鳴り続けている場合は、エフェクトの設定を変えるか、音色を選び直してください。
- クリック音が鳴り続けている場合は、以下の設定を確認してください。「always」(オールウェイズ)に設定されていれば常に鳴っていますので、「always」以外に設定してください。

[UTILITY] → [Tempo Settings] → Click [Mode]

音が歪む

- エフェクトの設定は適切ですか？
エフェクトタイプや設定によっては、音が歪む場合があります。
- フィルターの設定は適切ですか？
フィルターをかける場合、レゾナンスによっては音が歪む場合があります。

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- ・ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合

[EDIT] → パート選択 → エlement/キー選択 → [Filter]

- ・ノーマルパート(FM-X)の場合

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- ボリュームを上げすぎていませんか？

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator [Volume]

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

[EDIT] → PART [COMMON] → [General] → [Volume]

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → [Volume]

- ・ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合

[EDIT] → パート選択 → エlement/キー選択 → [Amplitude] → [Level/Pan] → [Level]

- ・ノーマルパート(FM-X)の場合

[EDIT] → パート選択 → オペレーター選択 → [Level] → [Level]

音が途切れる

- 全体の発音数が、最大同時発音数(AWM2とFM-X、各128音)を超えていませんか？

同時に複数の音(和音)が発音できない

- 発音方式が「モノ(mono)」になっていませんか？
和音を鳴らしたい場合は「ポリ(Poly)」に設定してください。

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → [Mono/Poly]

ピッチがずれている

- チューンの設定が、0から大きく離れていませんか？

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator [Tune]

- 各パートのノートシフト、デチューンが0以外に設定されていませんか？

- ・ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → [Note Shift]

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → [Detune]

- ・ノーマルパート(FM-X)の場合

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → [Note Shift]

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → [Detune]

- パートのピッチがずれている場合、マイクロチューニング設定で特殊な音律が選ばれていませんか？
 - ・ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → [Micro Tuning Name]
 - ・ノーマルパート(FM-X)の場合
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → [Micro Tuning Name]
- パートのピッチがずれている場合、LFOピッチモジュレーションデプスが強くかかりすぎてはいませんか？
 - ・ノーマルパート(AWM2)の場合
[EDIT] → パート選択 → エlement選択 → [Element LFO] → [Pitch Mod]
 - ・ノーマルパート(FM-X)の場合
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO] → [Pitch Modulation]
- パートのピッチがずれている場合、コースチューンやファインチューンがずれていませんか？
 - ・ノーマルパート(AWM2)、ドラムパートの場合
[EDIT] → パート選択 → エlement/キー選択 → [Osc/Tune] → [Coarse]
[EDIT] → パート選択 → エlement/キー選択 → [Osc/Tune] → [Fine]
 - ・ノーマルパート(FM-X)の場合
[EDIT] → パート選択 → オペレーター選択 → [Form/Freq] → [Coarse]
[EDIT] → パート選択 → オペレーター選択 → [Form/Freq] → [Fine]
- パートのピッチがずれている場合、コントローラーのデスティネーションがピッチに設定されていませんか？
[EDIT] → パート選択 → [Mod/Control] → [Control Assign] → [Destination]

エフェクトがかからない

- エフェクトスイッチがオフになっていませんか？
[UTILITY] → [Effect Switch]
- バリエーションセンド、リバーブセンドの値が最小になっていませんか？
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → [Var Send]
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → [Rev Send]
- バリエーションリターン、リバーブリターン値が最小になっていませんか？
[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → [Var Return]
[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → [Rev Return]
- パートの全エlement/キー /が、インサクションエフェクトをスルー (Thru)するように設定されていませんか？
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → [Element 1-8]
- (システムエフェクトの場合)各エフェクトで選択されているエフェクトタイプが、ノーエフェクト(No Effect)に設定されていませんか？
- (インサクションエフェクトの場合)各エフェクトで選択されているエフェクトタイプが、スルー (Thru)に設定されていませんか？
- インサクションスイッチの設定は適切ですか？
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

アルペジオが鳴らない

- [ARP ON/OFF]ボタンはオンになっていますか？
- アルペジオスイッチがオンになっているパート数を確認してください。
同時にアルペジオをかけられる最大パート数は8です。
- アルペジオのノートリミットやベロシティリミットは、適切に設定されていますか？
[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]
- アルペジオタイプがオフ(Off)に設定されていませんか？
[EDIT] → パート選択 → [Arpeggio] → [Individual] → [Name]
- 各パートのアルペジオスイッチの設定を確認してください。
アルペジオスイッチがオフに設定してあると、パネルの[ARP ON/OFF]ボタンをオンにしてもアルペジオは再生されません。
[PERFORMANCE] → パート選択 → [Arp On]

アルペジオが止まらない

- 鍵盤から指を離してもアルペジオ再生が止まらない場合は、アルペジオ ホールド スイッチの設定をオフにしてください。

[EDIT] → パート選択 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → [Hold]

[▶](プレイ)ボタンを押してもソング再生がスタートしない

- 選んでいるソングにデータは入っていますか？

ソングを録音できない

- ソング用の容量が少なくなっていますか？
ソングのメモリー容量は、64ソングです。したがって、64ソングを超えるとソングフル(Song full)となって録音ができなくなります。

本体と接続したコンピューターとの通信がうまくできない

- コンピューター側でのポート設定はできていますか？
- ユーティリティー画面で、使用する端子(MIDI、USB)を選んでいますか？

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → MIDI [MIDI IN/OUT]

バルクdumpデータがうまく送信/受信できない

- バルク受信(レシーブバルク)をプロテクトしていませんか？
バルク受信をオンに設定してください。

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI [Receive Bulk]

- 本体のバルクdump機能を使って記録したデータを受信するときは、送信時と同じデバイスナンバーに設定する必要があります。

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI [Device Number]

- デバイスナンバーの設定値が、接続しているMIDI機器のデバイスナンバーと一致していますか？

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI [Device Number]

USBフラッシュメモリーにセーブできない

- USBフラッシュメモリーにライトプロテクトがかかっていませんか？
- USBフラッシュメモリーの空き容量は足りていますか？
コンテンツ画面に入り、デバイスをUSBフラッシュメモリーに設定してください。画面の右上に表示されるストレージの空き容量が0.0KBになっていないか確認してください。

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

- USBフラッシュメモリーは、本体と動作確認済みのものを使用されていますか？ (58ページ)

ディスプレイ内に、点灯しない点や点灯したままの点がある

- カラー LCDの特性です。故障ではありません。

仕様

鍵盤		MONTAGE8: 88鍵BH (バランスドハンマー)鍵盤(イニシャルタッチ/アフタータッチ付) MONTAGE7: 76鍵FSX鍵盤(イニシャルタッチ/アフタータッチ付) MONTAGE6: 61鍵FSX鍵盤(イニシャルタッチ/アフタータッチ付)	
音源部	音源方式	Motion Control Synthesis Engine AWM2: 8エレメント FM-X: 8オベレーター、88アルゴリズム	
	最大同時発音数	AWM2: 128音(ステレオ/モノ波形いずれも)、FM-X: 128音	
	マルチティンバー数	内蔵音源16パート、オーディオ入力パート(A/D ^{*1} 、USB ^{*1}) ^{*1} ステレオパート	
	波形メモリー	プリセット: 5.67GB相当(16bitリニア換算)、ユーザー: 1.75GB	
	パフォーマンス数	約1,900	
	フィルター	18タイプ	
	エフェクター	リバーブ×12タイプ、バリエーション×76タイプ、インサーション(A、B)×76タイプ ^{*2} 、 マスターエフェクト×15タイプ ^{*2} A/Dパートインサーションは71タイプ <各エフェクトタイプにプリセットプログラム搭載> マスターEQ (5バンド)、1stパートEQ (3バンド)、2ndパートEQ (2バンド)	
	シーケンサー部	シーケンサー容量	約130,000音
音符分解能		四分音符/480	
テンポ(BPM)		5~300	
パフォーマンス レコーダー		曲数	64曲
		トラック	16シーケンサートラック、テンポトラック、シーントラック
		レコーディング 方式	リアルタイムリプレース、リアルタイムオーバーダブ、リアルタイムパンチ
再生		MONTAGEオリジナルフォーマット、SMFフォーマット0,1	
アルペジエーター		パート	最大8パート同時オン可
		プリセット	約10,000タイプ
		ユーザー	256タイプ
モーション シーケンサー	レーン	最大8+1系統	
その他	ライブセット数	プリセット: 128以上、ユーザー: 2,048	
	主な操作子	マスターボリューム、A/Dインプットゲインノブ、ピッチベンドホイール、 モジュレーションホイール、リボンコントローラー、コントロールスライダ ×8、 ノブ×8、スーパーノブ、データダイアル	
	ディスプレイ	7インチ ワイドVGA TFTカラーLCD (タッチパネル付)	
	接続端子	[USB TO DEVICE]、[USB TO HOST]、MIDI [IN]/[OUT]/[THRU]、 FOOT CONTROLLER [1]/[2]、FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN]、 OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] (TRSバランス出力端子)、 ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R] (TRSバランス出力端子)、 [PHONES] (ステレオ標準フォンジャック)、 A/D INPUT [L/MONO]/[R] (標準フォンジャック)	
	消費電力	20W	
	寸法・質量	MONTAGE8: 1,450 (W) × 470 (D) × 160 (H) mm、29kg MONTAGE7: 1,244 (W) × 396 (D) × 131 (H) mm、17kg MONTAGE6: 1,037 (W) × 396 (D) × 131 (H) mm、15kg	
	付属品	電源コード、2P-3P変換器、取扱説明書(本書)、保証書、CUBASE AI DOWNLOAD INFORMATION (CUBASE AIダウンロードについて)	

仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがあります。取扱説明書の最新版につきましては、ヤマハウェブサイトからダウンロードできます。

索引

A

A/D INPUT [GAIN] (A/Dインプットゲイン)ノブ	11
A/D INPUT [L/MONO], [R] (A/Dインプット左/モノラル、右)端子	16, 48
A/D INPUT [ON/OFF] (A/Dインプット オン/オフ)ボタン	11
ABS (オーディオビートシンク)機能	16, 17
[AC IN] (ACイン)端子	16
[ARP ON/OFF] (アルペジオ オン/オフ)ボタン	11, 28
[ASSIGN] (アサイン)ボタン	12
[ASSIGN 1], [ASSIGN 2] (アサインナブルスイッチ 1、2)ボタン	10
ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L], [R] (アサインナブル アウトプット左、右)端子(TRS/バランス出力)	16
[AUDITION] (オーディション)ボタン	14, 25

C

[CATEGORY SEARCH] (カテゴリーサーチ)ボタン	13
[CONTROL ASSIGN] (コントロールアサイン) ボタン	12
Cubase	53, 67

D

DAWソフトウェア	55
[DEC/NO] (デック/ノー)ボタン	13, 21

E

[EDIT] (エディット)ボタン	13
EFFECT (エフェクト)アイコン	20
ELEMENT/OPERATOR [COMMON] (エレメント/オペレーター コモン)ボタン	14
ELEMENT/OPERATOR [MUTE] (エレメント/オペレーター ミュート)ボタン	14
ELEMENT/OPERATOR [SOLO] (エレメント/オペレーター ソロ)ボタン	14
[ENTER] (エンター)ボタン	13
[EXIT] (エグジット)ボタン	13

F

FOOT CONTROLLER [1], [2] (フットコントローラー 1、2)端子	16
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE], [SUSTAIN] (フットスイッチ アサインナブル、サステイン)端子	16

G

GM/バンク	22
--------	----

I

[INC/YES] (インク/イエス)ボタン	12, 21
------------------------	--------

K

KNOB POSITION (ノブポジション) [1], [2]ボタン	12
-------------------------------------	----

L

[LIVE SET] (ライブセット)ボタン	13
------------------------	----

M

[MASTER VOLUME] (マスターボリューム)スライダー	10, 19
MIDI [IN], [OUT], [THRU]端子	16
MIDI送信チャンネル	52
MIDIチャンネル	54
MIDIポート	54
MIDI録音	43

[MOTION SEQ HOLD] (モーションシーケンサーホールド)ボタン	10
[MOTION SEQ ON/OFF] (モーションシーケンサー オン/オフ)ボタン	11, 29
[MOTION SEQ TRIGGER] (モーションシーケンサートリガー)ボタン	10
[MULTI] (マルチパートコントロール)ボタン	11

O

OCTAVE (オクターブ)[-]/[+]ボタン	12
OUTPUT (BALANCED) [L/MONO], [R] (アウトプット左/モノラル、右)端子(TRS/バランス出力)	16

P

PART [COMMON] (パートコモン)ボタン	14
[PART CONTROL] (パートコントロール)ボタン	13
PART [MUTE] (パートミュート)ボタン	14
PART [SOLO] (パートソロ)ボタン	14
[PERFORMANCE] (パフォーマンス)ボタン	13, 26
[PERFORMANCE CONTROL] (パフォーマンスコントロール)ボタン	13
[PHONES] (ヘッドフォン)端子	16
Power on Mode (パワーオンモード)	49

S

SCENE (シーン) [1]~[8]ボタン	12, 33
[SHIFT] (シフト)ボタン	13
SSS	23
[STANDBY/ON] (スタンバイ/オン)スイッチ	16
[STORE] (ストア)ボタン	13

U

[USB TO DEVICE]端子	16, 58
[USB TO HOST]端子	16, 54
USBフラッシュメモリー	57
[UTILITY] (ユーティリティ)ボタン	13

Y

Yamaha Steinberg USB Driver	53
-----------------------------	----

ア

アルペジオ	28
アルペジオタイプ	42

エ

エフェクト	38
エレメント	37
エレメントエディット	37
エレメントコモンエディット	37
エンベロープフォロワー機能	16

オ

オーディオチャンネル	54
オーディオ録音	45
オーディションフレーズ	25
オペレーター	37
オペレーターエディット	37
オペレーターコモンエディット	37

カ

カーソル	12, 13, 20
カテゴリーサーチ	24

キ

キーエディット	37
キーコモンエディット	37
キャリア	37

ク

クイックセットアップ	53
クリック	44

ケ

鍵盤	10
鍵盤入力	21

コ

工場出荷時の状態に戻す	19
コントローラー	30
コントロールスライダー	12
コンペア機能	39

シ

シーケンサートランスポートボタン	12
シーン機能	33
シフト機能一覧	59

ス

スーパーノブ	12, 32
ストア	36
スプリット	39

セ

セーブ	57
接続(外部MIDI機器)	52
接続(コンピューター)	53

ソ

ソロ	27
ソング	43

タ

タッチパネルLCD (液晶ディスプレイ)	12
----------------------------	----

テ

データダイアル	12
テンキー入力	21
電源	18

ト

トラック	43
ドラムパート	22

ナ

名前	21
ナンバー A [1]~[16]ボタン	14
ナンバー B [1]~[8]ボタン	14
ナンバー C [1]~[8]ボタン	14

ノ

ノーマルパート(AWM2)	22
ノーマルパート(FM-X)	22
ノブ	12, 31
ノブファンクション	11, 31

ハ

パート	27
パートエディット	37
パフォーマンスエディット	36
パフォーマンスプレイ	26
パンチイン/アウト録音	44

ヒ

ピッチバンドホイール	10
------------------	----

フ

フォーマット	58
フラグ	23
プリセットバンク	22

ヘ

ヘッドフォン	18
--------------	----

ホ

ボリューム	19
-------------	----

マ

マイク	48
マスターキーボード	47

ミ

ミキシング	32
ミュート	27

メ

メッセージリスト	60
----------------	----

モ

モーションシーケンサー	29
文字入力	21
モジュレーションホイール	10

ユ

ユーザーバンク	22
ユーティリティ画面	49

ラ

ライブセット	23
ライブラリーバンク	22

リ

リボンコントローラー	10
------------------	----

レ

レイヤー	39
------------	----

ロ

ロード	57
録音	43

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright © <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type 'show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL.

It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs

enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called “this License”). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”).

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- The modified work must itself be a software library.
- You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table,

the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a “work that uses the Library”. Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the library”. The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a “work that uses the Library” with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the “work that uses the Library” must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.6.18, July 23, 2015, are Copyright © 2000-2002, 2004, 2006-2015 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Mans Rullgard
Cosmin Truta
Gilles Vollant
James Yu

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright © 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright © 1996-1997 Andreas Dilger, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin Bracey

Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright © 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s", png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative. OSI has not addressed the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp at users.sourceforge.net
July 23, 2015

libuuid

Copyright: 1996, 1997, 1998, 1999, 2007 Theodore Ts'o.
1999 Andreas Dilger (adilger@enel.ucalgary.ca)

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

- Qt

```
/*  
**  
** Copyright (C) 2013 Digia Plc and/or its subsidiary(-ies).  
** Contact: http://www.qt-project.org/legal  
**  
** This file is part of the examples of the Qt Toolkit.  
**  
** $QT_BEGIN_LICENSE:BSD$  
** You may use this file under the terms of the BSD license as follows:  
**  
** * Redistribution and use in source and binary forms, with or without  
** modification, are permitted provided that the following conditions are  
** met:  
** * Redistributions of source code must retain the above copyright  
** notice, this list of conditions and the following disclaimer.  
** * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright  
** notice, this list of conditions and the following disclaimer in  
** the documentation and/or other materials provided with the  
** distribution.  
** * Neither the name of Digia Plc and its Subsidiary(-ies) nor the names  
** of its contributors may be used to endorse or promote products  
** derived  
** from this software without specific prior written permission.  
**  
** THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND  
** CONTRIBUTORS  
** "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING,  
** BUT NOT  
** LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND  
** FITNESS FOR  
** A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL  
** THE COPYRIGHT  
** OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT,  
** INDIRECT, INCIDENTAL,  
** SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES  
** (INCLUDING, BUT NOT  
** LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR  
** SERVICES; LOSS OF USE,  
** DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER  
** CAUSED AND ON ANY  
** THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY,  
** OR TORT  
** (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY  
** OUT OF THE USE  
** OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF  
** SUCH DAMAGE."  
** $QT_END_LICENSE$  
**  
***/
```

ソースコード配布について

本製品の最終出荷日から3年間は、製品のソースコードのうちGNU General Public Licenseに基づいてライセンス供与された部分については、ソースコードを配布させていただきます。以下の住所にお問い合わせください。

〒430-8650 浜松市中区中沢町10-1

ヤマハ(株) 楽器営業統括部

ProMusic営業部 シンセマーケティング課

ソースコードの配布自体は無償ですが、ソースコードの送料につきましてはご負担いただきます。

- 弊社(または弊社認定の関係者)以外の第三者による、この製品のソフトウェアに対する変更や追加、削除などによって発生したいかなる損害に対しても、弊社は一切責任を負いません。
- 弊社により一般に公開されたソースコードの再利用は保証されておりません。ソースコードに関して弊社は一切責任を負いません。
- また、ソースコードは以下のURLでも配布しております。
<http://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

ユーザーサポートサービスのご案内

■ ユーザー登録のお願い

弊社では、ユーザーの方々をサポートし、関連情報をご提供するために、本製品をご購入いただいたお客様にユーザー登録をお願いしております。

ユーザー登録手続きは、下記ウェブサイトよりお願いいたします。

ヤマハ音楽制作機器ウェブサイト

<http://jp.yamaha.com/mp/>

- * ユーザー登録には、製品本体のシリアル番号(SER No.)が必要になります。
- * ご登録いただいた「ご住所」、「お名前」、「メールアドレス」などを変更された場合は、上記ウェブサイトよりお手続きください。

■ 質問の受付

ヤマハデジタル製品は、常に新技術/高機能を搭載し技術革新を進める一方、お使いになる方々の負担とわずらわしさを軽減できるような製品づくりを進めております。また取扱説明書の記載内容も、よりわかりやすく使いやすいものにするため、研究/改善いたしております。

しかし、一部高機能デジタル製品では、取扱説明書だけでは説明しきれないほどのいろいろな知識や経験を必要としてしまうものがあります。

実際の操作に関して、基本項目は取扱説明書に解説いたしておりますが、「記載内容が理解できない」、「手順通りに動作しない」、「記載が見つからない」といったさまざまな問題が起こる場合があります。

そのようなお客様への一助となるよう、弊社では**シンセサイザー・デジタル楽器ご相談窓口**を開設いたしております。お気軽にご利用いただけますようご案内申し上げます。お問い合わせの際には、「製品名」をお知らせください。

お客様コミュニケーションセンター シンセサイザー・デジタル楽器ご相談窓口



ナビダイヤル(全国共通番号)

0570-015-808

ナビダイヤル® ※固定電話は、全国市内通話料金でご利用いただけます。
通話料金は音声案内で確認できます。

上記番号でつながらない場合は TEL **053-460-1666** へおかけください。

受付: 月曜日～金曜日 10:00～17:00

(土曜、日曜、祝日およびセンター指定の休日を除く)

メールでのお問い合わせ

http://jp.yamaha.com/support/music-production/digital_inst

* 営業日や営業時間を変更させていただく場合がございます。
あらかじめご了承ください。

付属DAWソフトウェアについては、Steinberg社のホームページをご覧ください。Steinberg社のホームページでは、製品に関するサポート情報や、最新のアップデートのダウンロード、FAQなどを下記URLにて公開しております。

<http://japan.steinberg.net/>

付属DAWソフトウェアの[ヘルプ(Help)]メニューからSteinberg社のホームページにアクセスできます。(ヘルプメニューには、付属DAWソフトウェアのPDFマニュアルや追加情報なども掲載されています。)

◆ウェブサイトのご案内

- ・ヤマハ音楽制作機器ウェブサイト
<http://jp.yamaha.com/mp/>
- ・ヤマハ ダウンロード
<http://download.yamaha.com/jp/>
- ・ヤマハ よくあるお問い合わせ (Q&A)
<http://yamaha.custhelp.com/>

ヤマハ株式会社

〒430-8650 静岡県浜松市中区中沢町10-1

*都合により、住所、電話番号、名称、営業時間などが変更になる場合がございますので、あらかじめご了承ください。

保証とアフターサービス

サービスのご依頼、お問い合わせは、お買い上げ店、またはヤマハ修理ご相談センターにご連絡ください。

● 保証書

本機には保証書がついています。
保証書は販売店がお渡ししますので、必ず「販売店印・お買い上げ日」などの記入をお確かめのうえ、大切に保管してください。

● 保証期間

保証書をご覧ください。

● 保証期間中の修理

保証書記載内容に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。

● 保証期間経過後の修理

修理すれば使用できる場合は、ご希望により有料にて修理させていただきます。

有寿命部品については、使用時間や使用環境などにより劣化しやすいため、消耗劣化に応じて部品の交換が必要となります。有寿命部品の交換は、お買い上げ店またはヤマハ修理ご相談センターへご相談ください。

有寿命部品の例

ボリュームコントロール、スイッチ、ランプ、リレー類、接続端子、鍵盤機構部品、鍵盤接点、ドラムパッドなど

● 補修用性能部品の最低保有期間

製品の機能を維持するために必要な部品の最低保有期間は、製造打切後8年です。

● 修理のご依頼

まず本書の「困ったときは」をよくお読みのうえ、もう一度お調べください。

それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、またはヤマハ修理ご相談センターへ修理をお申し付けください。

● 製品の状態は詳しく

修理をご依頼いただくときは、製品名、モデル名などとあわせて、故障の状態をできるだけ詳しくお知らせください。

◆ 修理に関するお問い合わせ

ヤマハ修理ご相談センター



ナビダイヤル(全国共通番号)

0570-012-808

ナビダイヤル® ※固定電話は、全国市内通話料金でご利用いただけます。
通話料金は音声案内で確認できます。

上記番号でつながらない場合は、TEL **053-460-4830**へおかけください。

受付 月曜日～金曜日 10:00～17:00
(土曜、日曜、祝日およびセンター指定の休日を除く)

FAX 東日本 (北海道/東北/関東/甲信越/東海)
03-5762-2125
西日本 (北陸/近畿/中国/四国/九州/沖縄)
06-6649-9340

◆ 修理品お持込み窓口

受付 月曜日～金曜日 10:00～17:00
(土曜、日曜、祝日およびセンター指定の休日を除く)

*お電話は、ヤマハ修理ご相談センターでお受けします。

東日本サービスセンター

〒143-0006
東京都大田区平和島2丁目1-1
京浜トラックターミナル内14号棟A-5F
FAX 03-5762-2125

西日本サービスセンター

〒556-0011
大阪市浪速区難波中1丁目13-17
ナンバ辻本ニッセイビル7F
FAX 06-6649-9340

*名称、住所、電話番号、営業時間などは変更になる場合があります。



ZR61020

Manual Development Department
© 2016 Yamaha Corporation

2016年5月改訂 MWTO*-*B0
Printed in Japan

ZR61020