



MUSIC SYNTHESIZER

SYNTHÉTISEUR MUSICAL

SINTETIZADOR MUSICAL

СИНТЕЗАТОР

**МОНТАЖЕ 6**

**МОНТАЖЕ 7**

**МОНТАЖЕ 8**

---

**Bedienungsanleitung**

**Mode d'emploi**

**Manual de instrucciones**

**Руководство пользователя**

DEUTSCH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

РУССКИЙ

DE  
FR  
ES  
RU

Die Nummer des Modells, die Seriennummer, der Leistungsbedarf usw. sind auf dem Typenschild, das sich auf der Rückseite des Geräts befindet, oder in der Nähe davon angegeben. Sie sollten diese Seriennummer an der unten vorge-sehene Stelle eintragen und dieses Handbuch als dauerhaften Beleg für Ihren Kauf aufbewahren, um im Fall eines Diebstahls die Identifikation zu erleichtern.

**Modell Nr.**

---

**Seriennr.**

---

(rear)

Le numéro de modèle, le numéro de série, l'alimentation requise, etc., se trouvent sur ou près de la plaque signalétique du produit, située à l'arrière de l'unité. Notez le numéro de série dans l'espace fourni ci-dessous et conservez ce manuel en tant que preuve permanente de votre achat afin de faciliter l'identification du produit en cas de vol.

**N° de modèle**

---

**N° de série**

---

(rear)

El número de modelo, el número de serie, los requisitos de alimentación, etc. pueden encontrarse en la placa de identificación o cerca de ella. Esta placa se encuentra en la parte posterior de la unidad. Debe tomar nota del número de serie en el espacio proporcionado a continuación y conservar este manual como comprobante permanente de su compra para facilitar la identificación en caso de robo.

**N° de modelo**

---

**N° de serie**

---

(rear)

Номер модели, серийный номер, требования к источнику питания и пр. указаны на табличке с названием изделия в нижней части устройства или рядом с ней. Запишите серийный номер в расположенном ниже поле и сохраните данное руководство как подтверждение покупки; это поможет идентифицировать принадлежность устройства в случае кражи.

**Номер модели.**

---

**Серийный номер.**

---

(rear\_ru\_02)

## Verbraucherinformation zur Sammlung und Entsorgung alter Elektrogeräte



Befindet sich dieses Symbol auf den Produkten, der Verpackung und/oder beiliegenden Unterlagen, so sollten benutzte elektrische Geräte nicht mit dem normalen Haushaltsabfall entsorgt werden.

In Übereinstimmung mit Ihren nationalen Bestimmungen und den Richtlinien 2002/96/EG bringen Sie alte Geräte bitte zur fachgerechten Entsorgung, Wiederaufbereitung und Wiederverwendung zu den entsprechenden Sammelstellen.

Durch die fachgerechte Entsorgung der Elektrogeräte helfen Sie, wertvolle Ressourcen zu schützen, und verhindern mögliche negative Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit und die Umwelt, die andernfalls durch unsachgerechte Müllentsorgung auftreten könnten.

Für weitere Informationen zum Sammeln und Wiederaufbereiten alter Elektrogeräte kontaktieren Sie bitte Ihre örtliche Stadt- oder Gemeindeverwaltung, Ihren Abfallentsorgungsdienst oder die Verkaufsstelle der Artikel.

### [Information für geschäftliche Anwender in der Europäischen Union]

Wenn Sie Elektrogeräte ausrangieren möchten, kontaktieren Sie bitte Ihren Händler oder Zulieferer für weitere Informationen.

### [Entsorgungsinformation für Länder außerhalb der Europäischen Union]

Dieses Symbol gilt nur innerhalb der Europäischen Union. Wenn Sie solche Artikel ausrangieren möchten, kontaktieren Sie bitte Ihre örtlichen Behörden oder Ihren Händler und fragen Sie nach der sachgerechten Entsorgungsmethode.

(weee\_eu\_de\_01a)

## Information concernant la Collecte et le Traitement des déchets d'équipements électriques et électroniques.



Le symbole sur les produits, l'emballage et/ou les documents joints signifie que les produits électriques ou électroniques usagés ne doivent pas être mélangés avec les déchets domestiques habituels.

Pour un traitement, une récupération et un recyclage appropriés des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez les déposer aux points de collecte prévus à cet effet, conformément à la réglementation nationale et aux Directives 2002/96/CE.

En vous débarrassant correctement des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuerez à la sauvegarde de précieuses ressources et à la prévention de potentiels effets négatifs sur la santé humaine qui pourraient advenir lors d'un traitement inapproprié des déchets.

Pour plus d'informations à propos de la collecte et du recyclage des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez contacter votre municipalité, votre service de traitement des déchets ou le point de vente où vous avez acheté les produits.

### [Pour les professionnels dans l'Union Européenne]

Si vous souhaitez vous débarrasser des déchets d'équipements électriques et électroniques veuillez contacter votre vendeur ou fournisseur pour plus d'informations.

### [Information sur le traitement dans d'autres pays en dehors de l'Union Européenne]

Ce symbole est seulement valable dans l'Union Européenne. Si vous souhaitez vous débarrasser de déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez contacter les autorités locales ou votre fournisseur et demander la méthode de traitement appropriée.

(weee\_eu\_fr\_01a)

## Información para los usuarios acerca de la recogida y desecho de equipos antiguos



Este símbolo en los productos, embalajes y/o documentos adjuntos indica que los productos eléctricos y electrónicos usados no deben mezclarse con la basura doméstica normal.

Lleve los productos antiguos a los puntos de recogida pertinentes, de acuerdo con la legislación nacional y la Directiva 2002/96/CE, para conseguir así un tratamiento, recuperación y reciclaje adecuados.

Si se deshace correctamente de estos productos, contribuirá a ahorrar valiosos recursos y a impedir los posibles efectos adversos que sobre la salud humana y el medio ambiente podría provocar la incorrecta manipulación de la basura.

Póngase en contacto con su ayuntamiento, con el departamento de eliminación de basuras o con el establecimiento donde adquirió los artículos y obtenga más información acerca de la recogida y reciclaje de productos antiguos.

### [Para usuarios profesionales de la Unión Europea]

Si desea desechar equipos eléctricos y electrónicos, póngase en contacto con su distribuidor o proveedor para obtener más información.

### [Información acerca del desecho en países fuera del ámbito de la Unión Europea]

Este símbolo solo es válido dentro de la Unión Europea. Si desea desechar estos artículos, póngase en contacto con las autoridades municipales o con su distribuidor, e infórmese acerca del método correcto de hacerlo.

(weee\_eu\_es\_01a)

# VORSICHTSMASSNAHMEN

## BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE FORTFAHREN

Bitte heben Sie dieses Handbuch an einem sicheren und leicht zugänglichen Ort auf, um später wieder darin nachschlagen zu können.



## WARNUNG

Beachten Sie stets die nachstehend aufgelisteten Vorsichtsmaßnahmen, um mögliche schwere Verletzungen oder sogar tödliche Unfälle infolge eines elektrischen Schlags, von Kurzschlüssen, Feuer oder anderen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

### Netzanschluss/Netzkabel

- Verlegen Sie das Netzkabel nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizgeräten oder Radiatoren. Schützen Sie das Kabel außerdem vor übermäßigem Verknicken oder anderen Beschädigungen und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf ab.
- Schließen Sie das Instrument nur an die auf ihm angegebene Netzspannung an. Die erforderliche Spannung ist auf dem Typenschild des Instruments aufgedruckt.
- Verwenden Sie ausschließlich das mitgelieferte Netzkabel bzw. den Netzstecker.
- Überprüfen Sie regelmäßig den Zustand des Netzsteckers, und entfernen Sie Schmutz oder Staub, der sich eventuell darauf angesammelt hat.
- Achten Sie darauf, eine geeignete Steckdose mit Sicherheitserdung zu verwenden. Durch falsche Erdung können elektrische Schläge verursacht werden.

### Öffnen verboten!

- Dieses Instrument enthält keine vom Anwender zu wartenden Teile. Versuchen Sie nicht, das Instrument zu öffnen oder die inneren Komponenten zu entfernen oder auf irgendeine Weise zu ändern. Sollte einmal eine Fehlfunktion auftreten, so nehmen Sie es sofort außer Betrieb und lassen Sie es von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker prüfen.

### Vorsicht mit Wasser

- Achten Sie darauf, dass das Instrument nicht durch Regen nass wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter (wie z. B. Vasen, Flaschen oder Gläser) mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnten. Wenn eine Flüssigkeit wie z. B. Wasser in das Instrument gelangt, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker überprüfen.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

### Brandschutz

- Stellen Sie keine brennenden Gegenstände (z. B. Kerzen) auf dem Instrument ab. Ein brennender Gegenstand könnte umfallen und einen Brand verursachen.

### Falls Sie etwas Ungewöhnliches am Instrument bemerken

- Wenn eines der folgenden Probleme auftritt, schalten Sie unverzüglich den Netzschalter aus und ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Lassen Sie das Gerät anschließend von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker überprüfen.
  - Netzkabel oder Netzstecker sind zerfasert oder beschädigt.
  - Das Instrument sendet ungewöhnliche Gerüche oder Rauch ab.
  - Ein Gegenstand ist in das Instrument gefallen.
  - Während der Verwendung des Instruments kommt es zu einem plötzlichen Tonausfall.



# **VORSICHT**

**Beachten Sie stets die nachstehend aufgelisteten grundsätzlichen Vorsichtsmaßnahmen, um mögliche Verletzungen bei Ihnen oder anderen Personen oder aber Schäden am Instrument oder an anderen Gegenständen zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:**

## **Netzanschluss/Netzkabel**

- Schließen Sie das Instrument niemals über einen Mehrfachanschluss an eine Netzsteckdose an. Dies kann zu einem Verlust der Klangqualität führen und möglicherweise auch zu Überhitzung in der Netzsteckdose.
- Fassen Sie den Netzstecker nur am Stecker selbst und niemals am Kabel an, wenn Sie ihn vom Instrument oder von der Steckdose abziehen. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie bei Nichtbenutzung des Instruments über einen längeren Zeitraum oder während eines Gewitters den Netzstecker aus der Steckdose.

## **Aufstellort**

- Achten Sie auf einen sicheren Stand des Instruments, um ein unabsichtliches Umstürzen zu vermeiden.
- Wenn Sie das Instrument transportieren oder bewegen, sollten daran immer zwei oder mehr Personen beteiligt sein. Wenn Sie allein versuchen, das Instrument hochzuheben, können Sie sich einen Rückenschaden zuziehen, sich oder andere Personen in anderer Weise verletzen oder das Instrument selbst beschädigen.
- Ziehen Sie, bevor Sie das Instrument bewegen, alle angeschlossenen Kabel ab, um zu verhindern, dass die Kabel beschädigt werden oder jemand darüber stolpert und sich verletzt.
- Vergewissern Sie sich beim Aufstellen des Produkts, dass die von Ihnen verwendete Netzsteckdose gut erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Instrument sofort aus, und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose. Auch dann, wenn das Produkt ausgeschaltet ist, wird es minimal mit Strom versorgt. Falls Sie das Produkt für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Netzsteckdose ziehen.

## **Verbindungen**

- Bevor Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen möchten, schalten Sie alle Geräte aus. Stellen Sie zunächst alle Lautstärkereglern an den Geräten auf Minimum, bevor Sie die Geräte ein- oder ausschalten.
- Sie sollten die Lautstärke grundsätzlich an allen Geräten zunächst auf die Minimalstufe stellen und beim Spielen des Instruments allmählich erhöhen, bis der gewünschte Pegel erreicht ist.

## **Vorsicht bei der Handhabung**

- Stecken Sie niemals Papier, Metallteile oder andere Gegenstände in die Schlitze am Bedienfeld oder der Tastatur, und lassen Sie nichts dort hineinfallen. Dies könnte Verletzungen bei Ihnen oder anderen Personen, Schäden am Instrument oder an anderen Gegenständen oder Betriebsstörungen verursachen.
- Stützen Sie sich nicht mit dem Körpergewicht auf dem Instrument ab, und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf ab. Üben Sie keine übermäßige Gewalt auf Tasten, Schalter oder Stecker aus.
- Verwenden Sie die Kopfhörer des Instruments/Geräts nicht über eine längere Zeit mit zu hohen oder unangenehmen Lautstärken. Hierdurch können bleibende Hörschäden auftreten. Falls Sie Hörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

Yamaha haftet nicht für Schäden, die auf eine nicht ordnungsgemäße Bedienung oder Änderungen am Instrument zurückzuführen sind, oder für den Verlust oder die Zerstörung von Daten.

Schalten Sie das Instrument immer aus, wenn Sie es nicht verwenden.

Auch wenn sich der Schalter [STANDBY/ON] in Standby-Position befindet (das Display leuchtet nicht), verbraucht das Gerät geringfügig Strom. Falls Sie das Instrument längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Steckdose ziehen.

## ACHTUNG

Um die Möglichkeit einer Fehlfunktion oder Beschädigung des Produkts, der Beschädigung von Daten oder anderem Eigentum auszuschließen, beachten Sie sorgfältig die nachstehenden Hinweise.

### ■ Handhabung

- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Andernfalls können das Instrument selbst oder das Gerät in der Nähe gegenseitige Störungen erzeugen. Wenn Sie das Instrument zusammen mit einer App auf Ihrem iPad, iPhone oder iPod touch verwenden, empfehlen wir Ihnen, bei jenem Gerät den „Flugzeugmodus“ einzuschalten, um für die Kommunikation erzeugte Signale zu unterdrücken.
- Setzen Sie das Instrument weder übermäßigem Staub oder Vibrationen noch extremer Kälte oder Hitze aus (beispielsweise direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder tagsüber in einem Fahrzeug), um eine mögliche Gehäuseverformung, eine Beschädigung der eingebauten Komponenten oder Fehlfunktionen beim Betrieb zu vermeiden.
- Stellen Sie keine Gegenstände aus Vinyl, Kunststoff oder Gummi auf dem Instrument ab, da hierdurch Bedienfeld oder Tastatur verfärbt werden könnten.
- Benutzen Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches und trockenes oder leicht angefeuchtetes Tuch. Verwenden Sie keine Verdünnung, keine Lösungsmittel, keinen Alkohol, keine Reinigungsflüssigkeiten oder mit chemischen Substanzen imprägnierte Reinigungstücher.

### ■ Sichern von Daten

- **Bearbeiten der Spieldaten**  
Bearbeitete Spieldaten gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne zu speichern. Das passiert auch, wenn die Spannungsversorgung durch die automatische Ausschaltfunktion abgeschaltet wird (Seite 15).
- **MIDI- und Systemeinstellungen**  
MIDI-Einstellungen und Systemeinstellungen werden automatisch gespeichert, wenn von den entsprechenden Displays auf andere Displays umgeschaltet wird. Die Daten gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne auf ein anderes Display umzuschalten. Das passiert auch, wenn das Instrument durch die Auto-Power-Off-Funktion (Automatische Abschaltung) abgeschaltet wird.
- Speichern Sie wichtige Daten immer im Instrument oder auf einem USB-Flash-Laufwerk (Seite 53). Bedenken Sie jedoch, dass durch Ausfälle, Bedienungsfehler usw. die im Instrument gespeicherten Daten verlorengehen können. Deshalb sollten Sie Ihre wichtigen Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern (Seite 53). Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks Seite 54 zu lesen.

## Informationen

### ■ Hinweise zum Urheberrecht

- Das Kopieren von im Handel erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audiodaten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt.
- Dieses Produkt enthält und bündelt Inhalte, die von Yamaha urheberrechtlich geschützt sind oder für die Yamaha eine Lizenz zur Benutzung der urheberrechtlich geschützten Produkte von Dritten besitzt. Aufgrund von Urheberrechts- und anderen entsprechenden Gesetzen ist es Ihnen NICHT erlaubt, Medien zu verbreiten, auf denen diese Inhalte gespeichert oder aufgezeichnet sind und die mit denjenigen im Produkt praktisch identisch bleiben oder sehr ähnlich sind.  
\* Zu den vorstehend beschriebenen Inhalten gehören ein Computerprogramm, Begleitstyle-Daten, MIDI-Daten, WAVE-Daten, Voice-Aufzeichnungsdaten, eine Notendarstellung, Notendaten usw.  
\* Sie dürfen Medien verbreiten, auf denen Ihre Darbietung oder Musikproduktion mit Hilfe dieser Inhalte aufgezeichnet wurde, und die Erlaubnis der Yamaha Corporation ist in solchen Fällen nicht erforderlich.

### ■ Informationen über die Funktionen/Daten, die in diesem Instrument enthalten sind

- Dieses Instrument kann verschiedene Arten von Musikdaten verarbeiten, und es optimiert die Daten automatisch für das entsprechende Format zur Verwendung mit diesem Instrument. Demzufolge werden die Daten an diesem Instrument möglicherweise nicht genau so wiedergegeben wie vom Komponisten/Autor beabsichtigt.

### ■ Über diese Anleitung

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Eckige Klammern zeigen Schaltflächen, Anschlüsse und Bedienfeldtasten an.
- Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation in den USA und anderen Ländern.
- Apple, iTunes, Mac, Macintosh, iPhone, iPad und iPod touch sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Inc. eingetragen.
- iOS ist in den USA und anderen Ländern ein Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen von Cisco und wird unter Lizenz verwendet.
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Yamaha kann die Firmware des Produkts und der zugehörigen Software von Zeit zu Zeit ohne Vorankündigung für Verbesserungen der Funktionen und der Benutzerfreundlichkeit aktualisieren. Um alle Vorzüge dieses Instruments zu nutzen, empfehlen wir Ihnen, Ihr Instrument auf die neueste Version zu aktualisieren. Die neueste Firmware steht auf der folgenden Website zum Download bereit:  
<http://download.yamaha.com/>

# Notizen



## Eine Nachricht vom MONTAGE Entwickler-Team

Vielen Dank, dass Sie sich für den MONTAGE6/7/8 Music Synthesizer von Yamaha entschieden haben! Seit im Jahr 2001 der erste MOTIF erschien, hat die MOTIF-Serie den Status der vierten Generation erreicht und wurde nun neu gestaltet – zum ersten Mal in 15 Jahren – als neues Modell namens MONTAGE.

Der MONTAGE besitzt eine enorme Vielfalt von Sounds mit beeindruckend hoher Qualität, außergewöhnlicher Spielbarkeit und einem ausgeklügelten, stilvollen Design – wodurch dieses lang ersehnte Instrument auch ein sehr lange geliebtes Instrument sein wird.

### 1 **Erstklassige Sounds, mit denen Sie neue kreative und expressive Musik produzieren können**

Wir haben die von Künstlern weltweit intensiv genutzten „Brot-und-Butter-Sounds“ der MOTIF-Baureihe ausgewählt und entscheidend verbessert.

Als Antwort auf vielfachen und wiederholten Wunsch vieler Power User haben wir dieses neue Modell zusätzlich mit einer FM-Klangerzeugung (Frequenzmodulation) und vielen neuen Effekten ausgestattet. Der MONTAGE besitzt außerdem ein leistungsfähiges und dynamisches Motion Control System, mit dem Sie die Sounds in Echtzeit steuern können und für Ihren klanglichen Ausdruck das Beste aus beiden Welten erhalten – Tradition und Innovation.

Wir haben die analogen Schaltkreise in der Audioausgabe verbessert und so eine überragende Klangqualität über einen weiten Frequenzbereich sichergestellt. Besonders in den mittleren und hohen Frequenzbereichen erfolgt die Wiedergabe in außergewöhnlicher Klarheit.

Der MONTAGE ist mit einer Vielzahl dynamischer Sounds ausgestattet, die sich für nahezu jedes musikalische Projekt eignen.

### 2 **Design der Controller (Spielhilfen) und der Bedienung im Hinblick auf gute Spielbarkeit**

Der MONTAGE bietet neue Controller, die nicht nur für ein Live-Keyboard hilfreich sind, sondern auch für einen leistungsfähigen Studiosynthesizer. Die Spielbarkeit des MONTAGE für Live-Spiel-Situationen wurde erweitert durch die Funktionen Live Set, Scenes und SSS (Seamless Sound Switching).

Darüber hinaus hat der MONTAGE einen völlig neuen Controller – den Super Knob – mit dem Sie einfach und ausdrucksvoll strukturreiche, mehrdimensionale Klänge und musikalische Variationen erzeugen können. Die Sound-Änderungen erfolgen synchron zu Änderungen der Beleuchtung des Super Knobs selbst sowie der von acht weiteren Reglern. Es ist fast so, als würde man in eine Unterhaltung mit dem MONTAGE einsteigen und sich gegenseitig in höhere kreative Zustände bringen!

Der MONTAGE ist leicht verständlich aufgebaut für eine intuitive und einfache Bedienung; gleichzeitig ist er bis ins Detail durchdacht und eignet sich ideal für professionelle Musiker.

Endlich gibt es dieses Musikinstrument mit erstaunlichen Sounds, vielfältigen Fähigkeiten und einer starken Ausdruckskraft, die fast süchtig macht. Dies wird Ihr neues Keyboard-to-go!

Wir hoffen sehr, dass der MONTAGE6/7/8 Ihrer Kreativität und musikalischer Arbeit Flügel verleihen wird.  
Viel Vergnügen!

Hochachtungsvoll,  
Ihr Yamaha MONTAGE Development Team

# Zu dieser Bedienungsanleitung

## **Bedienungsanleitung (dieses Handbuch)**

Enthält grundlegende Erläuterungen zu den wichtigsten Funktionen des Instruments. Bitte nutzen Sie diese Bedienungsanleitung, um einen Überblick über die grundlegenden Bedienungsschritte des MONTAGE zu erhalten. Wenn Sie genauere Informationen oder Anweisungen zu bestimmten Funktionen wünschen, verwenden Sie das unten beschriebene Referenzhandbuch.



## **PDF-Dokumentation**

### ■ **Referenzhandbuch**

Beschreibt genau die interne Struktur und liefert Anschlussbeispiele. Verwenden Sie diese Anleitung, wenn Sie detaillierte Informationen benötigen, die nicht in der Bedienungsanleitung enthalten sind.

Wenn Sie mehr Informationen zum aktuellen Status oder zum Display des MONTAGE benötigen, verwenden Sie das Funktionsschema in dieser Anleitung. Dieses praktische Funktionsschema hilft Ihnen, schnell die Seite mit der entsprechenden Funktion oder Bedienung aufzufinden.

### ■ **Synthesizer-Parameter-Handbuch**

Dieses allgemein gefasste, produktübergreifende Dokument erläutert die Parameter, Effekttypen, Effektparameter und MIDI-Nachrichten, die in allen Modellen verwendet werden. Lesen Sie zuerst die Bedienungsanleitung und das Referenzhandbuch. Verwenden Sie dann bei Bedarf das Parameter-Handbuch, um mehr über Parameter und Begriffe zu erfahren, die im Zusammenhang mit Yamaha-Synthesizern allgemein von Bedeutung sind.

### ■ **Daten-Liste**

Hier finden Sie verschiedene wichtige Tabellen wie die Performance-Liste, Waveform-Liste, Effekttypen-Liste und Arpeggiertypen-Liste sowie die MIDI-Implementations-tabelle.

### **So benutzen Sie die PDF-Handbücher**

Das Referenzhandbuch, das Synthesizer-Parameter-Handbuch und die Daten-Liste sind als Dateien im PDF-Format enthalten. Die PDF-Anleitungen im oben erwähnten digitalen Format können von der Website Yamaha Downloads heruntergeladen werden. Gehen Sie dazu auf die Website mittels des folgenden URL, geben Sie „MONTAGE“ im Feld „Model Name“ ein und klicken Sie auf „Search“ (Suchen).

Yamaha Downloads:

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

Diese PDF-Dateien können auf einem Computer geöffnet und betrachtet werden. Wenn Sie Adobe® Reader® verwenden, um eine PDF-Datei anzuschauen, können Sie nach bestimmten Wörtern suchen, eine bestimmte Seite ausdrucken oder einen Link anklicken, um zu einer bestimmten Stelle in der Anleitung zu gelangen. Die Funktionen Begriffssuche und Links sind besonders praktische Methoden der Navigation durch eine PDF-Datei, und wir empfehlen Ihnen, sie zu nutzen.

Die neueste Version von Adobe Reader kann unter folgendem URL heruntergeladen werden.

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

## Zubehör

- Netzkabel
- Bedienungsanleitung (dieses Handbuch)
- Download-Informationen zu Cubase AI

# Die wichtigsten Leistungsmerkmale

## ■ Hochwertige, verbesserte Sounds für eine Vielzahl musikalischer Stilrichtungen

Der MONTAGE ist ausgestattet mit 5 GB (im linearen 16-Bit-Format) Advanced-Wave-Memory-Presets (AWM2) – mehr als sieben Mal so viel wie der Datenumfang des MOTIF XF6/7/8. Der MONTAGE besitzt eine große Auswahl an Sounds, dazu gehören auch äußerst realistische Klavier-/Flügelklänge mit sehr großem Waveform-Speicherumfang. Im Gegensatz zu seinen Vorläufern bietet der MONTAGE 1,7 GB integrierten User-Flash-Speicher zum Speichern verschiedener Performance-Libraries. Die Performance-Daten bleiben genau wie die Preset-Performances auch nach dem Ausschalten des Geräts erhalten. Der MONTAGE bietet zusätzlich eine FM-X-Klangerzeugung, die eine leistungsfähige und komplexe FM-Synthese ermöglicht. Dadurch haben Sie auch Standard-FM-Sounds und solche der neuen Generation in Ihrer Klangpalette zur Auswahl, so dass Sie mit einer großen Auswahl ausdrucksstarker, komplexer Sounds arbeiten können, außerdem können Sie die beiden Klangerzeugungsmethoden FM-X und AWM2 miteinander kombinieren.

## ■ Umfangreiche Effektverarbeitung

Der MONTAGE bietet viele verschiedene professionelle und moderne Effekte, einschließlich Beat Repeat, Vinyl Break, Bit Crusher und Analog Delay. Das Instrument bietet außerdem eine große Vielfalt an Optionen für das Signal Processing, einschließlich getrennten Variation- und Reverb-Effekten, einem übergreifenden Master-Effekt mit Multiband-Kompression, Fünfband-Master-EQ, unabhängigen Insert-Effekten sowie einem dreibandigen EQ vor den Insert-Effekten und einem zweibandigen EQ dahinter. Diese Insert-Effekte enthalten eine große Zahl von Möglichkeiten der Klangbearbeitung, unter Anderen einen speziellen Vocoder-Effekt.

## ■ Motion Control System für neue musikalische Möglichkeiten

Das Motion Control System ist ein völlig neues Leistungsmerkmal für die variable Steuerung von „Motions“ (rhythmische, mehrdimensionale Klangänderungen) in Echtzeit. Dieses erstaunlich leistungsstarke System verändert die Klänge der Instrumente dramatisch und dynamisch auf neue, bisher nicht gekannte Weise – es ändern sich Klangstrukturen und rhythmische Strukturen für coole, farbenreiche Effekte einschließlich der Leuchtanzeigen am Instrument, die ausdrucksstark auf Ihre kreativen Eingebungen reagieren.

Das Motion Control System hat drei Hauptfunktionen:

### 1) Super Knob:

Dieser „Superregler“ erzeugt mehrdimensionale Klangänderungen und betont diese Änderungen durch farbenreiche, kontinuierlich veränderliche Änderung seiner Beleuchtung.

### 2) Motion Sequencer:

Für kontinuierlich variable Klangänderungen.

### 3) Envelope Follower:

Synchronisiert die Motions mit Tempo und Lautstärke des Audio-Eingangs und weiterer Parts.

## ■ Erweiterte und verbesserte Arpeggio-Funktion und Motion Sequence

Der MONTAGE bietet mehr als 10.000 Arpeggio-Typen, die auch neueste Musikrichtungen abdecken.

Die musikalische Ausdrucksfähigkeit des Instruments wurde weiter gesteigert, indem sich die Motion-Sequence-Funktion mit verschiedenen Arpeggio-Typen kombinieren lässt, um dynamische Klangvariationen im Zeitverlauf zu erzeugen. Sie können alle Inhalte – Arpeggio Type, Motion Sequence und weitere Parameter wie Part-Lautstärke – gemeinsam als Scenes speichern und sie acht Tastern zuordnen, mit denen Sie diese Scenes dann ganz praktikabel während des Spiels eindrucksvoll abrufen können.

## ■ Außergewöhnlich praktische Funktionen für das Live-Spiel

Der MONTAGE hat eine Live-Set-Funktion für den einfachen Abruf von Performances während des Live-Spiels auf der Bühne. Nachdem Sie Ihre Performances in der gewünschten Reihenfolge gespeichert haben, können Sie sich ganz auf Ihr Spiel konzentrieren und geraten niemals in Verlegenheit überlegen zu müssen, welche Performance Sie als nächste auswählen wollten. Der MONTAGE besitzt auch eine Funktion namens SSS (Seamless Sound Switching), mit der Performances ohne jegliches Abschneiden von Noten umgeschaltet werden können.

## ■ Verbessertes Bedienkonzept

Anders als seine Vorgänger wurde der MONTAGE ohne jegliche „Modi“ konzipiert. Dadurch ist die Struktur und die Arbeitsweise des Instruments sehr leicht verständlich, und auch der Touchscreen trägt entscheidend zur einfachen Bedienungsweise bei. Nutzen Sie z. B. den Touchscreen kreativ und wirkungsvoll für die intuitive Bedienung, während Sie die Schalter und Taster bei Bedarf für das punktgenaue Einstellen von Werten verwenden. Diese Schalter leuchten auf drei verschiedene Arten, so dass Sie deren aktuellen Schaltzustand sofort erfassen.

## ■ Gut ansprechende, ausdrucksstarke Tastatur

Der MONTAGE6 verfügt über eine Tastatur mit 61 Tasten, während der MONTAGE7 eine hochwertige FSX-Tastatur mit 76 Tasten und der MONTAGE8 eine hochwertige BH-Tastatur (Balanced Hammer) mit 88 Tasten besitzt. Alle Tastaturen sind anschlagsdynamisch und erzeugen auch Aftertouch-Daten. Dies ermöglicht Ihnen, den Sound auf verschiedene Arten ausdrucksstark zu beeinflussen: durch dynamischen Anschlag der Klaviertasten sowie durch nachträglichen Druck auf die Tasten, während Sie sie gedrückt halten.

## ■ Umfassende Systemkonnektivität

Der MONTAGE bietet ein integriertes USB-Audio-Interface mit 6 Ein- und 32-Ausgangskanälen zur Aufnahme des hochwertigen Sounds des MONTAGE auf einem Mac oder Windows Computer – ohne Zusatzgerät! Der MONTAGE unterstützt 192-kHz-Audio, wodurch er auch für professionelle Aufnahmesituationen ideal geeignet ist. Die Anschlüsse sind außerdem kompatibel mit iOS-Geräten.

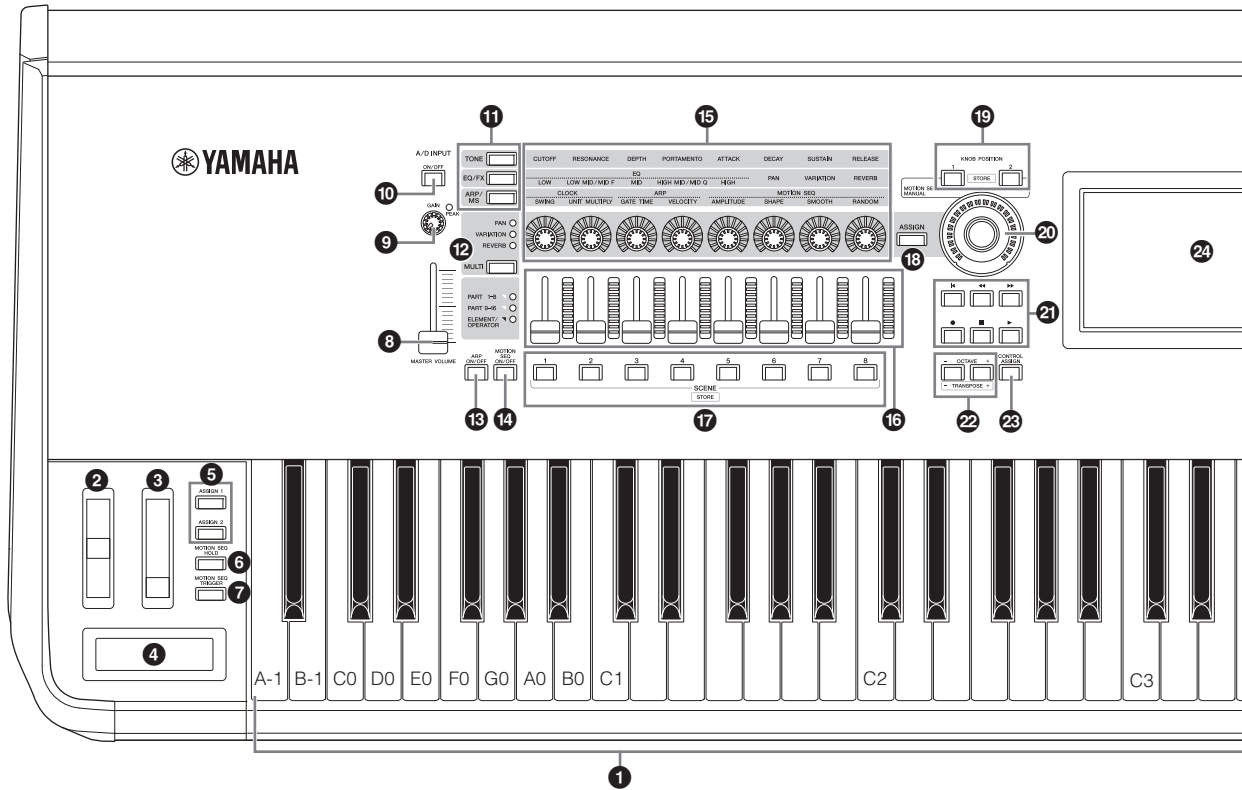
# Inhalt

Eine Nachricht vom MONTAGE Entwickler-Team.....	2
Zu dieser Bedienungsanleitung .....	3
Zubehör .....	3
Die wichtigsten Leistungsmerkmale.....	4
<b>Bedienelemente und Funktionen</b>	<b>6</b>
Oberseite .....	6
Rückseite .....	11
<b>Spielvorbereitungen</b>	<b>14</b>
Stromversorgung.....	14
Anschließen von Lautsprechern oder eines Kopfhörers.....	14
Einschalten des Systems .....	14
Automatische Abschaltung (Auto Power Off).....	15
Einstellen der Gesamt-Ausgangslautstärke .....	15
Wiederherstellen der Werkseinstellungen (Initialize All Data) .....	15
<b>Bedienung und Anzeige der Grundfunktionen</b>	<b>16</b>
<b>Quick Guide – Auswählen und Spielen von Performances</b>	<b>18</b>
Auswählen einer Performance aus einem Live Set.....	19
Umschalten von Performances .....	19
Verwenden der Category-Search-Funktion.....	20
Wiedergeben der Audition-Phrase.....	21
<b>Quick Guide – Spielen auf der Tastatur</b>	<b>22</b>
Performance-Play-Display.....	22
Ein-/Ausschalten eines Parts.....	23
Verwenden der Arpeggio-Funktion .....	24
Verwenden der Motion-Sequencer-Funktion.....	25
Ändern des Sounds mit Hilfe von Controllern .....	26
Ändern des Sounds mit Hilfe der Drehregler.....	27
Ändern des Sounds mit Hilfe des Super Knobs.....	28
Mixing.....	28
Verwenden der Scene-Funktion.....	29
<b>Quick Guide – Erstellen eigener Live Sets</b>	<b>30</b>
Registrieren einer Performance in einem Live Set.....	30
Sortieren der registrierten Performances in einem Live Set.....	30
<b>Quick Guide – Bearbeiten von Einstellungen</b>	<b>32</b>
Performance-Bearbeitung.....	32
Bearbeiten von Parts .....	33
Part-Effektbearbeitung .....	34
Zuweisen von Parts zu einer Performance.....	35
Erstellen von Performances durch Kombinieren von Parts.....	36
<b>Aufnahme und Wiedergabe</b>	<b>39</b>
Terminologie.....	39
MIDI-Aufnahme .....	39
Wiedergeben eines Songs.....	41
Aufzeichnen Ihres Spiels als Audiodaten.....	41
Wiedergeben einer Audiodatei .....	42

<b>Einsatz als Masterkeyboard</b>	<b>43</b>
Vornehmen von Einstellungen für den Einsatz als Masterkeyboard – Zone.....	43
<b>Anschließen eines Mikrofons oder anderer Audiogeräte</b>	<b>44</b>
Spielen auf der Tastatur bei gleichzeitiger Wiedergabe des an den Buchsen INPUT [L/MONO]/[R] anliegenden Signals ...	44
<b>Globale Systemeinstellungen</b>	<b>45</b>
Einstellen automatischer Einschaltvorgänge .....	45
Verhalten der Tastenbeleuchtung.....	45
Ein-/Ausschalten verschiedener Funktionen.....	45
Ändern der Gesamtstimmung (Master Tuning) .....	46
Ändern der Velocity-Kurve .....	47
<b>Anschließen externer MIDI-Instrumente</b>	<b>48</b>
Steuerung des MONTAGE von einem externen MIDI-Keyboard oder Synthesizer aus .....	48
Steuerung des MONTAGE von einem externen MIDI-Keyboard oder einem Synthesizer aus .....	48
<b>Einsatz eines angeschlossenen Computers</b>	<b>49</b>
Anschließen an einen Computer .....	49
Erstellen eines Songs mit einem Computer .....	51
<b>Speichern und Laden von Daten</b>	<b>53</b>
Speichern der Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk ..	53
Laden der Einstellungen von einem USB-Flash-Laufwerk.....	53
Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der Buchse [USB TO DEVICE] .....	54
Verwenden von USB-Flash-Laufwerken.....	54
<b>Liste der Shift-Funktionen</b>	<b>55</b>
<b>Display-Meldungen</b>	<b>56</b>
<b>Problembehandlung</b>	<b>58</b>
<b>Technische Daten</b>	<b>63</b>
<b>Index</b>	<b>64</b>

# Bedienelemente und Funktionen

## Oberseite



### 1 Tastatur

Der MONTAGE6 verfügt über eine Tastatur mit 61 Tasten, während der MONTAGE7 76 Tasten und der MONTAGE8 88 Tasten besitzt. Alle Tastaturen sind anschlagdynamisch und erzeugen Aftertouch-Daten. Für die Anschlagdynamik misst das Instrument, wie stark oder sanft Sie die Tasten anschlagen. Es verwendet dann den gemessenen Wert, um Lautstärke und/oder Klang je nach gewählter Performance auf unterschiedliche Weise zu beeinflussen. Aftertouch ändert den Klang durch den Druck, den Sie nach dem Anschlagen auf eine oder mehrere Tasten ausüben. Darüberhinaus kann Aftertouch für jeden Part einer Vielzahl von Funktionen zugewiesen werden.

### 2 Pitch-Bend-Rad

Steuert den Pitch-Bend-Effekt. Dieser Spielhilfe können auch andere Funktionen zugewordnet werden.

### 3 Modulationsrad

Mit diesem Rad steuern Sie den Modulationseffekt. Dieser Spielhilfe können auch andere Funktionen zugewordnet werden.

### 4 Ribbon Controller

Diese Spielhilfe ist berührungsempfindlich; sie wird bedient, indem Sie mit Ihrem Finger leicht seitwärts darüber gleiten. Sie können diesem Controller verschiedene Funktionen zuweisen.

### 5 Schalter [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] (Zuweisbare Schalter 1 und 2)

Sie können während des Spiels bestimmte Elemente/Operatoren oder einen Operator der ausgewählten Performance aufrufen, indem Sie einen dieser Schalter drücken. Außerdem können diesen Schaltern weitere Funktionen zugewordnet werden. Wenn einer dieser Effekte eingeschaltet ist, leuchtet der entsprechende Schalter, und umgekehrt.

### 6 [MOTION SEQ HOLD]-Taste (Motion Sequencer Hold)

Wenn Sie diese Taste drücken, während der Motion Sequencer läuft, wird der Sound an der zum Zeitpunkt des Drucks auf den Taster aktuellen Sequence-Position gehalten bzw. „eingefroren“. Wenn der Hold-Effekt eingeschaltet ist, leuchtet die Taste.

### 7 [MOTION SEQ TRIGGER]-Taste (Motion Sequencer Trigger)

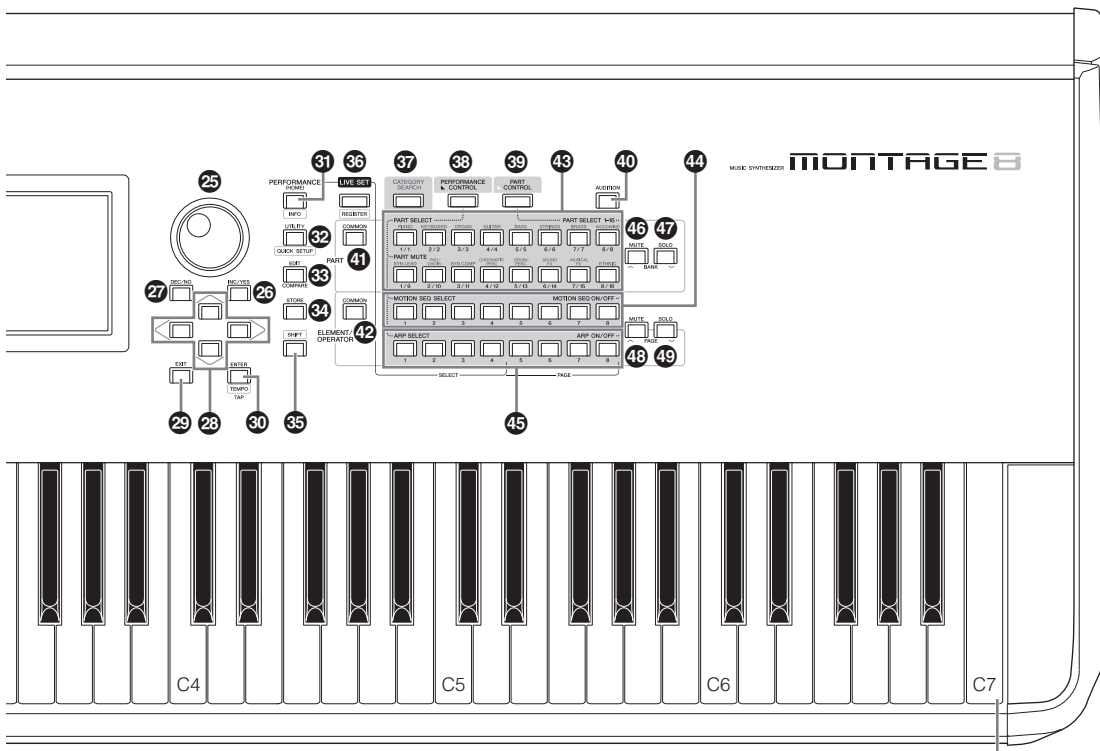
Wenn Sie diese Taste drücken, wird die Motion-Sequenz von Anfang an wiedergegeben. Im eingeschalteten Zustand leuchtet die Taste.

### 8 [MASTER VOLUME]-Schieberegler (Seite 15)

Ziehen Sie den Regler nach oben oder nach unten, um den Ausgangspegel der OUTPUT-Buchsen (BALANCED) [L/MONO]/[R] und [PHONES] einzustellen.



Die Abbildung zeigt den MONTAGE8, die Information gilt jedoch für alle Modelle.



### 9 A/D-INPUT-Drehregler [GAIN] (Seite 44)

Damit regeln Sie die Eingangsverstärkung der Audiosignale an den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R]. Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn erhöht den Pegel. Spitzenpegel im Signal werden erkannt, die PEAK-LED leuchtet rot auf, wenn der Pegel kurz unter der Übersteuerungsgrenze ist. Stellen Sie den Regler so ein, dass die entsprechende PEAK-LED nur bei maximalem Pegel gelegentlich aufleuchtet.

#### HINWEIS

Je nach dem Ausgangspegel des an den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] angeschlossenen Geräts sollten Sie die Einstellung in der folgenden Reihenfolge ändern: [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → [A/D Input]. Wenn der Ausgangspegel des angeschlossenen Geräts niedrig ist (z. B. bei Mikrofon, Gitarre oder Bass), stellen Sie diesen Parameter auf „Mic“. Wenn das angeschlossene Gerät einen hohen Pegel liefert (z. B. Synthesizer oder CD-Player), stellen Sie diesen Parameter auf „Line“.

### 10 A/D-INPUT-Taste [ON/OFF] (Seite 44)

Mit dieser Taste wird festgelegt, ob das Instrument das Audiosignal an der A/D-INPUT-Buchse [L/MONO]/[R] akzeptiert oder nicht. Wenn A/D Input aktiviert ist, leuchtet die Taste; bei Deaktivierung erlischt sie.

### 11 Drehregler-Funktionstaste [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS]

Verwenden Sie diese Taste, um die den Drehreglern 1–8 zugewiesenen Funktionen auszuwählen. Die Taste neben den aktuell ausgewählten Parametern leuchtet.

Mit der PART-Taste [COMMON] können Sie gemeinsam für alle Parts gesteuerte Funktionen festlegen, oder Sie wählen mit den Nummerntasten A [1] – [16] einzelne Parts aus, die gesteuert werden sollen. Die ausgewählte Taste leuchtet.

### 12 [MULTI]-Taste (Multi-Part-Steuerung)

Verwenden Sie diese Taste, um die den Drehreglern 1–8 zugewiesenen Funktionen auszuwählen. Durch wiederholtes Drücken der Taste wird in der folgenden Reihenfolge umgeschaltet: PAN → VARIATION → REVERB. Die LED neben dem momentan aktiven Parameter leuchtet. Die Drehregler entsprechen den Parts 1–8 bzw. 9–16 (je nach aktuell ausgewähltem Part).

### 13 [ARP ON/OFF]-Taste (Arpeggio ein/aus)

Drücken Sie diese Taste, um die Arpeggio-Wiedergabe zu aktivieren oder deaktivieren. Wenn der Arpeggio Switch des ausgewählten Parts auf „off“ geschaltet ist, hat diese Taste keine Auswirkung. Wenn das Arpeggio aktiviert ist, leuchtet die Taste; bei Deaktivierung erlischt sie.

### 14 [MOTION SEQ ON/OFF]-Taste (Motion Sequencer ein/aus)

Legt fest, ob der Motion Sequencer aktiv ist oder nicht. Wenn der Motion-Sequencer-Schalter des ausgewählten Parts oder der Lane auf „off“ geschaltet ist, hat diese Taste keine Auswirkung. Wenn der Motion Sequencer aktiv ist, leuchtet die Taste.

**15 Drehregler 1–8**

Mit Hilfe dieser acht äußerst vielseitigen Drehregler können Sie wichtige Parameter einstellen, z. B. den aktuellen Part, das Tempo des Arpeggios und den Motion Sequencer. Wenn Sie oben links die Drehregler-Funktionstaste [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS], die Multi-Part-Steuerungstaste [MULTI] oder den Taster [ASSIGN] drücken, ändern sich die den Drehreglern zugewiesenen Funktionen.

**16 Controller-Schieberegler 1–8**

Diese Schieberegler steuern die Lautstärkeverhältnisse im Sound. Sie können je nach Einstellung der verschiedenen Tasten die Einzellautstärken der 16 Parts (1–8/9–16), der acht Elements der Normal-Parts (AWM2), der acht FM-Operatoren eines Normal-Parts (FM-X) sowie von acht Keys des Drum-Parts einstellen.

	Wenn der PART [COMMON] Taster eingeschaltet ist:	Wenn die Nummerntasten A [1] – [8] eingeschaltet sind:	Wenn die Nummerntasten A [9] – [16] eingeschaltet sind:
[PERFORMANCE CONTROL]	Pegel der Parts 1–8	Pegel der Elements/Keys/Operatoren 1–8 eines ausgewählten Parts	
[PART CONTROL]	Pegel der Parts 1–8		Pegel der Parts 9–16

**HINWEIS**

- Wenn alle Schieberegler auf Minimum eingestellt sind, hören Sie unter Umständen auch dann vom Instrument keinen Ton, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder einen Song starten. Stellen Sie in diesem Fall die Schieberegler auf einen geeigneten Wert.
- Der [MASTER VOLUME]-Schieberegler stellt die Gesamt-Audiolautstärke dieses Instruments ein. Demgegenüber stellen die Schieberegler die Pegel jedes Elements/Keys/Operators der Parts sowie die Lautstärke jedes Parts der Performance als Parameter ein. Entsprechend können die mit den Schieberegler eingestellten Werte als Performance-Daten gespeichert werden.

**17 SCENE-Tasten [1] – [8]**

Sie können verschiedene „Snapshots“ (Momentaufnahmen) wichtiger Part-Parameter wie den Status der Spurstummschaltung und die wichtigsten Mixing-Einstellungen als Part Scenes den SCENE-Tasten [1] – [8] zuweisen. Wenn Scene-Parameter bearbeitet werden und Sie drücken eine der SCENE-Tasten [1] – [8] bei gehaltener [SHIFT]-Taste, wird die Einstellung für die ausgewählte [SCENE]-Taste gespeichert. Die gespeicherten Informationen werden durch Drücken der ausgewählten Taste wiederhergestellt. Die aktuell gewählte Taste leuchtet hell, die Tasten mit gespeicherten Informationen leuchten mittel, und die Tasten ohne gespeicherte Informationen sind dunkel.

**18 [ASSIGN]-Taste**

Schaltet die Funktionen, die den Reglern zugewiesen sind, zwischen Assign 1–8 um. Mit der PART-Taste [COMMON] und den Nummerntasten A [1] – [16] können Sie wählen, ob die Funktionen gemeinsam für alle Parts oder nur für den einen ausgewählten Part aktiv sein sollen. Wenn der Effekt eingeschaltet ist, leuchtet die zugehörige Taste.

**19 KNOB-POSITION-Tasten [1] und [2]**

Speichert die Parameterwerte für Assign 1–8. Sie können mit den beiden Tasten direkt zwischen ihnen umschalten.

**20 Super Knob**

Steuert gleichzeitig die Parameter (Assign 1–8), die den acht Reglern zugewiesen sind.

**HINWEIS**

Sie können den Super Knob auch mit Lane Fußregler (FC7) steuern. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 28.

**21 SEQ-TRANSPORT-Taste**

Diese Tasten steuern die Aufnahme und Wiedergabe der Song-Sequencer-Daten.

**[◀]-Taste (Anfang)**

Hiermit kehren Sie sofort an den Anfang des aktuell aufgezeichneten Songs zurück (d. h. zum ersten Schlag des ersten Takts).

**[◀◀]-Taste (Rücklauf)**

Drücken Sie kurz, um die Wiedergabeposition taktweise rückwärts zu bewegen.

**[▶▶]-Taste (Vorlauf)**

Drücken Sie kurz, um die Wiedergabeposition taktweise vorwärts zu bewegen.

**[●]-Taste (Aufnahme)**

Drücken Sie diese Taste, um das Record-Setup-Display aufzurufen. (Die Taste blinkt.) Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶] (Play), um die Aufnahme zu starten. (Die [●]-Taste (Record) leuchtet.)

**[■]-Taste (Stopp)**

Drücken Sie diese Taste, um eine laufende Aufnahme oder Wiedergabe anzuhalten. Diese Taste kann auch verwendet werden, um die Arpeggio-Wiedergabe zu stoppen, auch dann, wenn das Arpeggio so eingestellt ist, dass es auch nach Loslassen der Tasten weiterläuft (Arpeggio-Hold-Schalter auf ON).

**[▶]-Taste (Play; Wiedergabe)**

Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe oder Aufnahme eines Songs zu starten. Während Aufnahme und Wiedergabe blinkt die Taste im aktuell eingestellten Tempo.

**22 OCTAVE-Tasten [-] und [+]**

Mithilfe dieser Tasten können Sie die Oktavlage der Tastatur ändern. Diese Tasten dienen auch als Transponierungstasten [-] und [+]. Um die Tonhöhe der Note in Halbtonschritten anzuheben oder abzusenken, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die entsprechende Taste [-]/[+]. Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, um wieder die normale Oktavlage einzustellen. Die Tasten leuchten oder blinken je nach der aktuellen Oktavlage auf verschiedene Weise. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

**23 [CONTROL ASSIGN]-Taste**

Drücken Sie diese Taste, während im Display ein Parameter ausgewählt ist, der Controllern zugewiesen werden kann, und betätigen Sie dann den gewünschten Controller. Das Controller-Setting-Display erscheint.

**24 Touchscreen-LCD**

Das LC-Display zeigt die zum gegenwärtig ausgewählten Vorgang gehörenden Parameter und Werte an. Sie können diese bedienen, indem Sie den Bildschirm berühren.

**25 Datenrad**

Bedienelement zur Bearbeitung des momentan ausgewählten Parameters. Drehen Sie das Datenrad nach rechts (im Uhrzeigersinn), um den Wert zu erhöhen; drehen Sie es nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn), um den Wert zu vermindern. Wenn ein Parameter mit einem breiten Wertebereich ausgewählt ist, können Sie den Wert in größeren Schritten ändern, indem Sie das Rad schnell drehen.

**26 [INC/YES]-Taste**

Mithilfe dieser Taste können Sie den Wert des ausgewählten Parameters erhöhen (INC: Increment; Erhöhen). Diese Taste kann auch verwendet werden, um einen Job oder Speichervorgang auszuführen.

Wenn Sie den Parameterwert schnell in Zehnerschritten erhöhen möchten, halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt und drücken die Taste [INC/YES].

**27 [DEC/NO]-Taste**

Mithilfe dieser Taste können Sie den Wert des ausgewählten Parameters verringern (DEC: Decrement; Verringern). Diese Taste kann auch verwendet werden, um einen Job oder Speichervorgang abzubrechen.

Wenn Sie den Parameterwert schnell in Zehnerschritten verringern möchten, halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt und drücken die Taste [DEC/NO].

**28 Cursortasten**

Mit den Cursortasten bewegen Sie den „Cursor“ (die Positionsmarke) auf dem Display, markieren verschiedene Parameter und wählen diese aus.

**29 [EXIT]-Taste**

Die Menüs und Displays des MONTAGE sind in einer hierarchischen Struktur organisiert. Drücken Sie diese Taste, um das aktuelle Display zu verlassen und zur vorhergehenden Hierarchiestufe zurückzukehren.

**30 [ENTER]-Taste**

Verwenden Sie diese Taste, um das Display des ausgewählten Menüpunkts aufzurufen, oder um einen Job oder Speichervorgang auszuführen.

Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie zusätzlich die [ENTER]-Taste, um das Display für die Tempoeinstellung aufzurufen.

**31 [PERFORMANCE]-Taste**

Verwenden Sie diese Taste, um zum Performance-Play-Display zurückzukehren. Die Taste leuchtet hell, wenn das Performance-Play-Display angezeigt wird. Die Taste leuchtet mittel, wenn das Utility-Play-Display angezeigt wird.

Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie zusätzlich die [PERFORMANCE]-Taste, um das Overview-Display (Übersicht) aufzurufen.

**32 [UTILITY]-Taste**

Verwenden Sie diese Taste, um das Utility-Display aufzurufen und allgemeine Systemeinstellungen vorzunehmen. Die Taste leuchtet hell, wenn das Utility-Display angezeigt wird und sie leuchtet mittel, wenn andere Displays angezeigt werden.

Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie zusätzlich die [UTILITY]-Taste, um das Quick-Setup-Display (Schnelleinrichtung) aufzurufen.

**33 [EDIT]-Taste**

Verwenden Sie diese Taste, um das Display für die Bearbeitung von Performances (Seite 18) und Live Sets (Seite 30) aufzurufen. Außerdem können Sie mit dieser Taste bei der Performance-Bearbeitung zwischen dem aktuellen Zustand der bearbeiteten Performance und ihrem gespeicherten Originalzustand hin- und herschalten, um zu hören, wie Ihre Bearbeitung den Klang verändert hat (Vergleichsfunktion). Die Taste leuchtet, wenn das Edit-Display angezeigt wird und sie blinkt, während die Vergleichsfunktion aktiv ist.

**34 [STORE]-Taste**

Mit dieser Taste rufen Sie das Store-Display auf. Die Taste leuchtet hell, wenn das Store-Display angezeigt wird und sie leuchtet mittel, wenn andere Displays angezeigt werden.

**35 [SHIFT]-Taste**

Wenn Sie diese Taste zusammen mit einer weiteren Taste drücken, können Sie verschiedene Befehle ausführen. Weitere Details entnehmen Sie bitte der Liste der Shift-Funktionen (Seite 55).

**36 [LIVE SET]-Taste**

Mit dieser Taste können Sie all Ihre bevorzugten und häufig verwendeten Performances an einer einzelnen, leicht erreichbaren Position speichern und aufrufen.

Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie zusätzlich die [LIVE SET]-Taste, um das Live-Set-Display aufzurufen, in dem Sie die aktuell ausgewählte Performance im Live Set speichern können. Dies ist eine weitere nützliche Art, wie Sie in Live-Situationen schnell zwischen Performances umschalten können.

Die Taste leuchtet hell, wenn das Live-Set-Display angezeigt wird. Wenn das Live-Set-Display nicht gezeigt wird, leuchtet die Taste mittel, wenn die Live-Set-Funktion aktiv ist, und sie ist dunkel, wenn die Funktion NICHT aktiv ist.

**37 [CATEGORY SEARCH]-Taste**

Die Kategorie-Suchfunktion (Seite 20) kann mit dieser Taste aufgerufen werden.

Verwenden Sie diese Taste, während das Performance-Play-Display angezeigt wird, um das Performance-Category-Search-Display aufzurufen, um in dem Sie nach Performances suchen können. Wenn der Cursor im Performance-Play-Display auf dem Part-Namen steht, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die [CATEGORY SEARCH]-Taste, um das Part-Category-Search-Display aufzurufen, in dem Sie einen Sound-Typ für den aktuellen Part suchen können. Die Taste leuchtet hell, wenn das Category-Search-Display angezeigt wird. Wenn das Category-Search-Display nicht angezeigt wird, leuchtet die Taste mittel, wenn die Category-Search-Funktion aktiv ist, und sie ist dunkel, wenn die Funktion NICHT aktiv ist.

**38 [PERFORMANCE CONTROL]-Taste**

Verwenden Sie diese Taste mit den Nummerntasten A [1] – [16], den Nummerntasten B [1] – [8] und den Nummerntasten C [1] – [8], die PART-Tasten [MUTE] und die PART-Taste [SOLO], um die Performances zu steuern. Wenn diese Taste eingeschaltet ist, können die folgenden Funktionen bedient werden. Die Taste leuchtet hell, wenn sie eingeschaltet ist und mittel, wenn sie ausgeschaltet ist.

Zifferntasten	PART [MUTE] Taster ON	PART [SOLO] Taster ON
Nummerntasten A [1] – [8] (obere Reihe)	Part-Auswahl (1–8)	Part solo (1–8)
Nummerntasten A [9] – [16] (untere Reihe)	Part-Stummschaltung (1–8)	Part solo (1–8)
Nummerntasten B [1] – [8]	Umschaltung der Motion-Sequence-Typen (1–8)	
Nummerntasten C [1] – [8]	Umschalten der Arpeggio-Typen (1–8)	

**39 [PART CONTROL]-Taste**

Verwenden Sie diese Taste mit den Nummerntasten A [1] – [16], den Nummerntasten B [1] – [8] und den Nummerntasten C [1] – [8], die PART-Tasten [MUTE] und die PART-Taste [SOLO], um die Parts zu steuern. Wenn diese Taste eingeschaltet ist, können die folgenden Funktionen bedient werden. Die Taste leuchtet hell, wenn sie eingeschaltet ist und mittel, wenn sie ausgeschaltet ist.

Zifferntasten	PART [MUTE] und PART [SOLO] Taster sind OFF	PART [MUTE] Taster ON	PART [SOLO] Taster ON
Numerntasten A [1] – [8] (obere Reihe)	Part-Auswahl (1–8)	Part-Stummschaltung (1–8)	Part-Auswahl (1–8)
Numerntasten A [9] – [16] (untere Reihe)	Part-Auswahl (9–16)	Part-Stummschaltung (9–16)	Part solo (9–16)
Numerntasten B [1] – [8]	Motion Sequencer für jeden Part ON/OFF (1–8/9–16)		
Numerntasten C [1] – [8]	Arpeggio für jeden Part ON/OFF (1–8/9–16)		

**40 [AUDITION]-Taste**

Verwenden Sie diese Taste (in den Displays Performance Play, Live Set oder Category Search), um eine Testphrase zu starten und zu stoppen, die den Sound der Performance vorführt. Diese Testphrase der Performance heißt „Audition-Phrase“. Die Taste leuchtet hell, wenn sie eingeschaltet ist, sie leuchtet mittel, wenn die Audition-Funktion zur Verfügung steht, z. B. im Category-Search-Display.

**41 PART [COMMON] Taster**

Durch Einschalten dieser Taste können Sie die Parameter bearbeiten, die für alle Parts gemeinsam gelten. Die Taste leuchtet hell, wenn sie eingeschaltet ist und mittel, wenn sie ausgeschaltet ist.

**42 ELEMENT/OPERATOR [COMMON] Taster**

Durch Einschalten dieser Taste können Sie die Parameter bearbeiten, die für alle Elements/Keys/Operatoren gemeinsam gelten. Die Taste leuchtet hell, wenn sie eingeschaltet ist und mittel, wenn sie ausgeschaltet ist.

**43 Numerntasten A [1] – [16]**

Verwenden Sie diese Tasten, um im Performance-Play-Display und im Edit-Display Parts auszuwählen. Die Tasten können auch verwendet werden, um im Category-Search-Display eine Hauptkategorie auszuwählen. Im Live-Set-Display können Sie mit den Numerntasten A [1] – [4] Performances in der oberen Reihe auswählen, mit den Numerntasten A [9] – [12] die Performances in der unteren Reihe. Mit den Numerntasten A [5] – [8] können Sie die Live-Set-Seiten 1–4 wählen, mit den Numerntasten A [13] – [16] die Live-Set-Seiten 5–8.

Für jedes der Displays gilt: Die Taste leuchtet hell, wenn sie ausgewählt ist, sie leuchtet mittel, wenn sie ausgewählt werden kann und bleibt dunkel, wenn sie nicht ausgewählt werden kann. (Einzig beim Auswählen von Seiten im Live-Set-Display kann eine Taste auch dann verwendet werden, wenn sie nicht leuchtet.)

**44 Numerntasten B [1] – [8]**

Verwenden Sie diese Tasten, um Motion-Sequencer-Typen im Performance-Play-Display auszuwählen, und um den Motion Sequencer für jeden Part ein-/auszuschalten. Die Tasten können auch verwendet werden, um im Edit-Display die Elements/Keys/Operatoren auszuwählen. Die Tasten können auch verwendet werden, um im Category-Search-Display eine Unterkategorie auszuwählen. Im Live-Set-Display können Sie mit den Numerntasten B [1] – [4] Performances in der dritten Reihe auswählen, und mit den Numerntasten B [5] – [8] wählen Sie die Live-Set-Seiten 9–12 aus.

Für jedes der Displays gilt: Die Taste leuchtet hell, wenn sie ausgewählt ist, sie leuchtet mittel, wenn sie ausgewählt werden kann und bleibt dunkel, wenn sie nicht ausgewählt werden kann. (Einzig beim Auswählen von Seiten im Live-Set-Display kann eine Taste auch dann verwendet werden, wenn sie nicht leuchtet.)

**45 Numerntasten C [1] – [8]**

Verwenden Sie diese Tasten, um Arpeggio-Typen im Performance-Play-Display auszuwählen, und um das Arpeggio für jeden Part ein-/auszuschalten. Die Tasten können auch verwendet werden, um im Edit-Display die Elements/Keys/Operatoren stummzuschalten. Die Tasten können auch verwendet werden, um im Category-Search-Display eine Performance auszuwählen. Im Live-Set-Display können Sie mit den Numerntasten C [1] – [4] Performances in der vierten Reihe auswählen, und mit den Numerntasten C [5] – [8] wählen Sie die Live-Set-Seiten 13–16 aus.

Für jedes der Displays gilt: Die Taste leuchtet hell, wenn sie ausgewählt ist, sie leuchtet mittel, wenn sie ausgewählt werden kann und bleibt dunkel, wenn sie nicht ausgewählt werden kann. (Einzig beim Auswählen von Seiten im Live-Set-Display kann eine Taste auch dann verwendet werden, wenn sie nicht leuchtet.)

**46 PART [MUTE] Taster**

Wenn Sie diese Taste einschalten, können die Numerntasten A [1] – [16] als Mute-Schalter verwendet werden. Die Taste leuchtet hell, wenn sie eingeschaltet ist und mittel, wenn sie ausgeschaltet ist. Die Taste kann auch verwendet werden, um im Live-Set-Display die Live-Set-Bänke umzuschalten.

**47 PART [SOLO] Taster**

Wenn Sie diese Taste einschalten, können die Numerntasten A [1] – [16] als Solo-Schalter für die Parts verwendet werden. Die Taste leuchtet hell, wenn sie eingeschaltet ist und mittel, wenn sie ausgeschaltet ist. Die Taste kann auch verwendet werden, um im Live-Set-Display die Live-Set-Bänke umzuschalten.

**48 ELEMENT/OPERATOR [MUTE] Taster**

Wenn Sie diese Taste einschalten, können die Numerntasten B [1] – [8] zum Auswählen der Elements/Keys/Operatoren 1–8 verwendet werden, und die Numerntasten C [1] – [8] können als Mute-Schalter für die Elements/Keys/Operatoren 1–8 verwendet werden. Die Taste leuchtet mittel, wenn sie als Mute-Einschalter funktioniert, und sie leuchtet hell, wenn sie als Mute-Ausschalter funktioniert. Bei anderen Funktionen als der Part-Bearbeitung leuchtet die Taste nicht. Die Taste kann auch verwendet werden, um im Live-Set-Display die Live-Set-Bänke umzuschalten.

**49 ELEMENT/OPERATOR [SOLO] Taster**

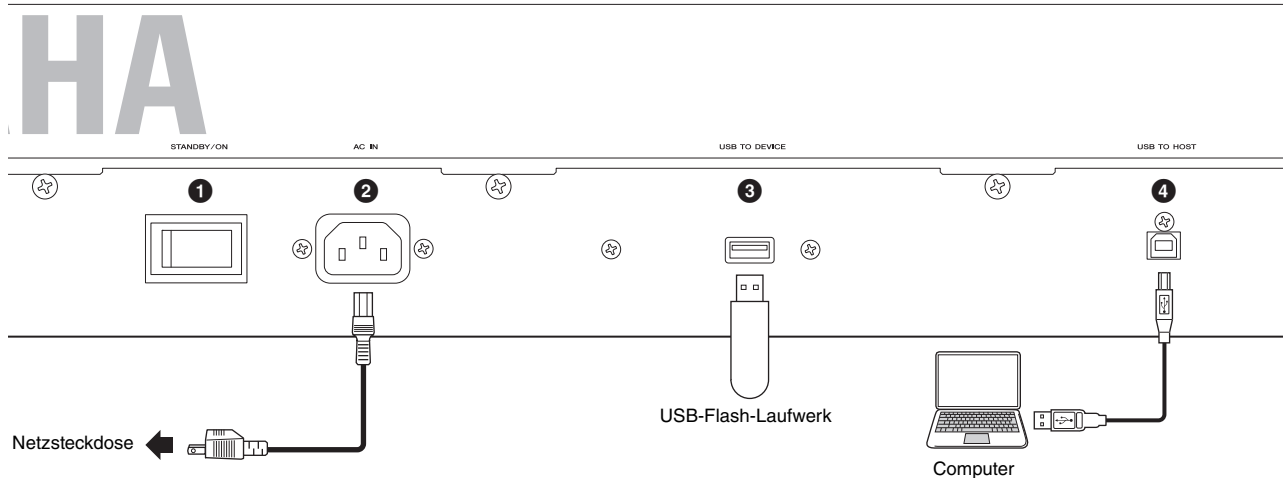
Wenn Sie diese Taste einschalten, können die Numerntasten B [1] – [8] (oder die Numerntasten C [1] – [8]) als Solo-Schalter für die Elements 1–8 verwendet werden. Die Taste leuchtet hell, wenn Solo eingeschaltet ist, und sie leuchtet mittel, wenn Solo ausgeschaltet ist. Bei anderen Funktionen als der Part-Bearbeitung leuchtet die Taste nicht. Die Taste kann auch verwendet werden, um im Live-Set-Display die Live-Set-Bänke umzuschalten.

Zifferntasten	ELEMENT/OPERATOR [MUTE] Taster ON	ELEMENT/OPERATOR [SOLO] Taster ON
Numerntasten B [1] – [8]	Element-Auswahl (1–8)	Element solo (1–8)
Numerntasten C [1] – [8]	Element-Stummschaltung (1–8)	Element solo (1–8)

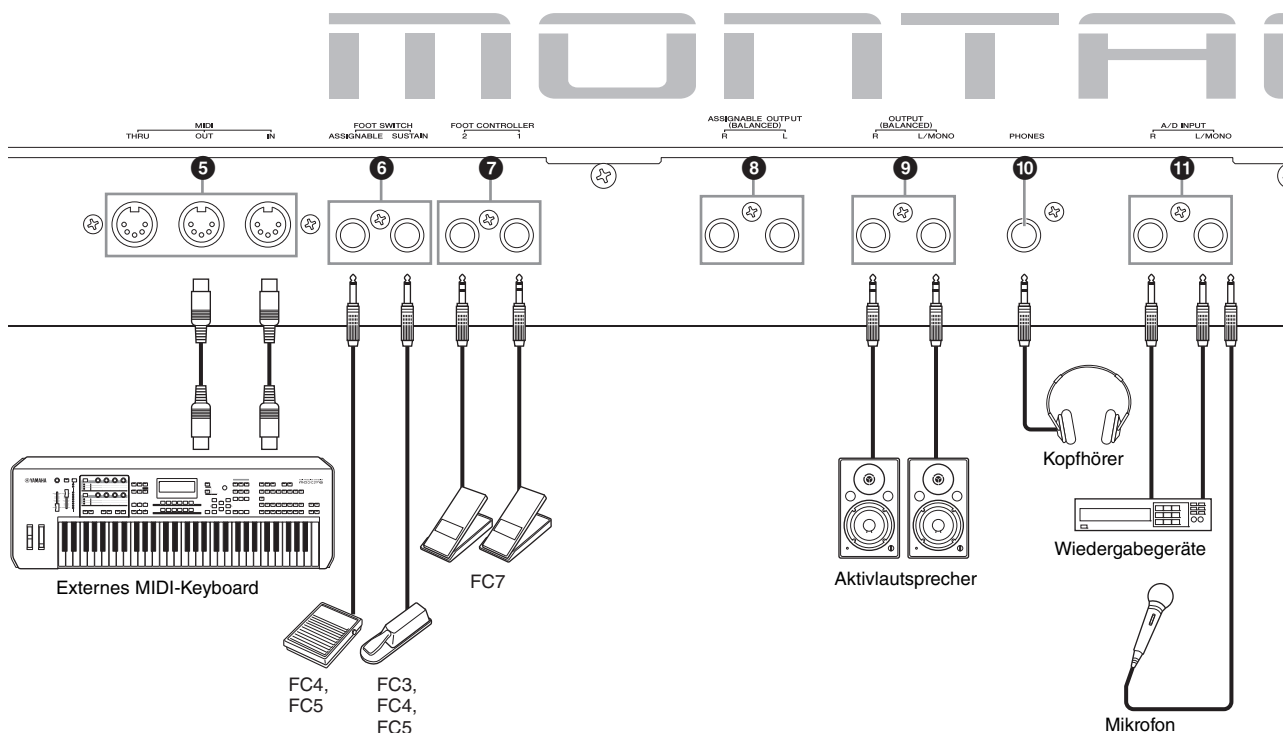
# Rückseite

## ■ Rückseite links

Die Abbildung zeigt den MONTAGE8, die Information gilt jedoch für alle Modelle.



## ■ Rückseite rechts



### Anschlussliste (Pin-Belegungen)

Eingangs- und Ausgangsbuchsen	Pinbelegung	Symmetrisch/Unsymmetrisch	Konfigurationen
8 ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L], [R]* 9 OUTPUT (BALANCED) [L/MONO], [R]*	Spitze: heiß (+) Ring: kalt (-) Mantel: Masse	Symmetrisch	TRS-Klinkenstecker 
10 [PHONES]	Spitze: L Ring: R Mantel: Masse	—	
11 A/D INPUT [L/MONO], [R]	Spitze: Signal Mantel: Masse	Unsymmetrisch	TS-Klinkenstecker 

\* Diese Buchsen nehmen auch TS-Klinkenstecker auf; in diesem Fall ist die Verbindung jedoch unsymmetrisch.

DEUTSCH

## ■ Rückseite links

### 1 [STANDBY/ON]-Schalter

Drücken Sie diesen Schalter, um das Gerät einzuschalten oder in Bereitschaft (Standby) zu schalten.

### 2 [AC IN] (Netzkabelbuchse)

Schließen Sie hier das mit dem Instrument gelieferte Netzkabel an.

### 3 Anschluss [USB TO DEVICE]

Schließen Sie hier ein USB-Flash-Laufwerk am Instrument an. Dadurch können Sie Daten, die auf diesem Instrument erstellt wurden, auf dem externen USB-Flash-Laufwerk speichern und Daten von dem USB-Flash-Laufwerk in das Instrument laden. Speicher- und Ladevorgänge werden hier vorgenommen: [UTILITY] → [Contents] → [Store/Save] oder [Load].

#### HINWEIS

- Nur USB-Flash-Laufwerke können vom Instrument erkannt werden. Es lassen sich keine anderen USB-Speichergeräte, wie etwa Festplatten, CD-ROM-Laufwerke und USB-Hubs verwenden.
- Dieses Instrument unterstützt die Standards USB 1.1 bis 3.0. Bedenken Sie jedoch, dass die Geschwindigkeit der Datenübertragung von der Art der Daten und dem Status des Instruments abhängt.

### 4 Anschluss [USB TO HOST]

Hier kann das Instrument über ein USB-Kabel an einen Computer angeschlossen werden, und Sie können MIDI- und Audiodaten zwischen den beiden Geräten übertragen. Im Unterschied zu MIDI kann USB mehrere Ports über ein einzelnes Kabel verarbeiten (Seite 50). Weitere Informationen dazu, wie der MONTAGE diese Ports behandelt, finden Sie auf Seite 50.

#### HINWEIS

Das Instrument kann maximal 32 Kanäle (16 Stereokanäle) Audiodaten übertragen bei einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz; oder maximal 8 Kanäle (4 Stereokanäle) bei Sampling-Frequenzen von mehr als 44,1 kHz bis 192 kHz. Das Instrument kann Audiodaten auf maximal 6 Kanälen (3 Stereokanälen) empfangen.

## ■ Rückseite rechts

### 5 MIDI-Anschlüsse [IN], [OUT], [THRU]

Über MIDI [IN] werden Steuer- oder Spieldaten von einem anderen MIDI-Gerät empfangen, etwa von einem externen Sequencer. Damit kann das Instrument von einem angeschlossenen externen MIDI-Gerät gesteuert werden. MIDI [OUT] dient der Übertragung aller Steuerungs-, Spiel- und Wiedergabedaten von diesem Instrument zu einem anderen MIDI-Gerät, beispielsweise zu einem externen Sequencer.

MIDI [THRU] dient der direkten Weiterleitung aller über MIDI [IN] empfangenen MIDI-Daten an angeschlossene Geräte und ermöglicht so die bequeme Verkettung weiterer MIDI-Instrumente.

### 6 Buchsen FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/ [SUSTAIN]

Dienen zum Anschließen eines als Zubehör erhältlichen Fußschalters FC3/FC4/FC5 an die Buchse [SUSTAIN] und eines Fußschalters FC4/FC5 an die Buchse [ASSIGNABLE]. Bei Anschluss an die Buchse [SUSTAIN] dient der Fußschalter als Halte- bzw. Sustain-Pedal. Bei Anschluss an die Buchse [ASSIGNABLE] kann der Fußschalter eine der verschiedenen zuweisbaren Funktionen steuern.

#### HINWEIS

- In dieser Bedienungsanleitung steht der Begriff „FC3“ für das FC3 und andere gleichwertige Modelle wie z. B. das FC3A.
- In dieser Bedienungsanleitung steht der Begriff „FC4“ für das FC4 und andere gleichwertige Modelle wie z. B. das FC4A.

### 7 FOOT-CONTROLLER-Buchse [1]/[2]

Dient zum Anschließen eines als Zubehör erhältlichen Fußreglers (FC7 usw.). Über diese Buchse können Sie eine von vielen verschiedenen zuweisbaren Funktionen für die Part-Beeinflussung stufenlos steuern – z. B. Lautstärke, Klangfarbe, Tonhöhe oder andere Klangeigenschaften (siehe Referenzhandbuch (PDF-Dokument)).

### 8 ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) Buchsen [L] und [R] (symmetrische TRS-Ausgänge)

Über diese symmetrischen TRS-Klinkenbuchsen werden die Audiosignale des Instruments mit Line-Pegel ausgegeben. Diese Ausgänge sind unabhängig vom Hauptausgang (an den folgend beschriebenen OUTPUT-Buchsen [L/MONO] und [R]) und können jedem beliebigen Drum Key (des Schlagzeug-Parts) oder beliebigen anderen Parts zugewiesen werden. Dadurch können Sie beispielsweise bestimmte Parts oder Sounds zur Verarbeitung durch ein externes Effektgerät weiterleiten. Die Parts, die diesen Buchsen zugewiesen werden können, sind folgende:

- Drum Key des Drum-Parts, dem ein Drum-/Percussion-Instrument zugewiesen wurde
- Metronom (Click)
- Jeder Part einer Performance\*

\* Inklusive des Audioeingangs-Parts

Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

### 9 OUTPUT (BALANCED) Buchsen [L/MONO] und [R] (symmetrische TRS-Ausgänge)

Über diese symmetrischen TRS-Klinkenbuchsen werden Audiosignale mit Line-Pegel ausgegeben. Für eine monophone Ausgabe verwenden Sie nur die Buchse [L/MONO].

### 8 [PHONES]-Buchse (Kopfhörer)

Diese Standard-Stereo-Kopfhörerbuchse dient zum Anschließen eines Stereokopfhörers. Diese Buchse gibt ein Audiosignal aus, das dem an den Buchsen OUTPUT [L/MONO] und [R] entspricht.

## ① A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R]

Externe Audiosignale können an diesen Klinkenbuchsen (1/4"-Mono-Klinkenstecker) zugeführt werden. Verschiedene Geräte wie Mikrofon, CD-Player oder Synthesizer können an diesen Buchsen angeschlossen werden; deren Audiosignal ist als Audio-Part zu hören.

Darüber hinaus können Sie die Vocoder-Spezialfunktion verwenden, indem Sie an diese [L/MONO]-Buchse ein Mikrofon anschließen und in das Mikrofon singen.

Sie können auch die Funktionen Envelope Follower und ABS (Audio Beat Sync) verwenden. Envelope Follower ist eine Funktion zur Erkennung der Lautstärkehüllkurve der Wellenform des Eingangssignals und zur dynamischen Veränderung des Sounds.

### HINWEIS

- Es kann direkt eine Gitarre oder ein Bass mit aktiven Tonabnehmern angeschlossen werden. Bei Verwendung passiver Tonabnehmer sollten Sie dieses Instrument über ein Effektgerät anschließen.
- Der Vocoder/Envelope Follower lässt sich von allen Part-Ausgängen steuern, nicht nur von den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

ABS (Audio Beat Sync) ist eine Funktion zur Erkennung eines Rhythmus' im Audiosignal an diesen Buchsen und zur Synchronisierung des Tempos von Motion Sequencer oder Arpeggio zu diesem Rhythmus.

Verwenden Sie 6,3-mm-Mono-Klinkenstecker.

Bei Stereosignalen (zum Beispiel von Audiogeräten) verwenden Sie beide Buchsen [L/MONO]/[R].

Bei Monosignalen (zum Beispiel von einem Mikrofon oder einer Gitarre) verwenden Sie nur die Buchse [L/MONO].

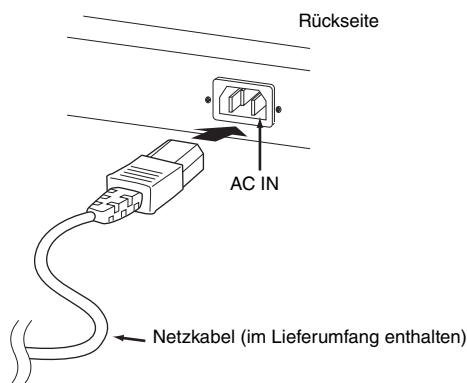
Näheres zu den Funktionen von Envelope Follower und ABS finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

# Spielvorbereitungen

## Stromversorgung

Schließen Sie das mitgelieferte Netzkabel in der folgenden Reihenfolge an. Achten Sie darauf, dass sich der Schalter [STANDBY/ON] des Instruments in der Stellung STANDBY befindet.

- 1 Schließen Sie das beiliegende Netzkabel an der Buchse AC IN an der Rückseite des Instruments an.
- 2 Schließen Sie das andere Ende des Netzkabels an einer Netzsteckdose an.



### HINWEIS

Führen Sie diese Schritte in umgekehrter Reihenfolge aus, wenn Sie das Gerät vom Netz trennen möchten.



### WARNUNG

- Verwenden Sie nur das mit Ihrem Instrument gelieferte Netzkabel. Die Verwendung eines ungeeigneten Ersatzes kann zu Überhitzung oder Stromschlägen führen.
- Das mit Ihrem Instrument gelieferte Netzkabel darf nicht für andere elektrische Geräte verwendet werden. Die Missachtung dieser Vorsichtsmaßnahme kann dazu führen, dass das Gerät beschädigt oder ein Brand verursacht wird.
- Vergewissern Sie sich, dass das Instrument für die im örtlichen Stromnetz bereitgestellte Versorgungsspannung geeignet ist.

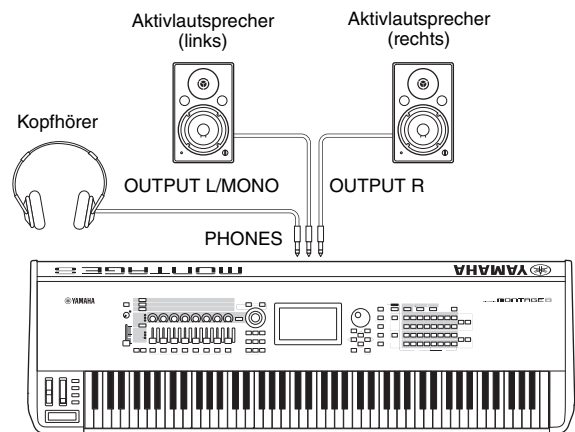


### VORSICHT

Das Instrument bleibt geladen und verbraucht eine geringe Menge Strom, auch wenn sich der [STANDBY/ON]-Schalter in der Standby-Stellung befindet. Wenn Sie beabsichtigen, es längere Zeit nicht zu verwenden, achten Sie darauf, das Netzkabel von der Steckdose zu trennen.

## Anschließen von Lautsprechern oder eines Kopfhörers

Da das Instrument keine eingebauten Lautsprecher besitzt, müssen Sie die vom Instrument erzeugten Klänge über externe Geräte abhören. Schließen Sie zu diesem Zweck Kopfhörer, Aktivlautsprecher oder andere Geräte zur Tonwiedergabe an, wie unten gezeigt. Achten Sie beim Herstellen der Verbindungen darauf, dass Ihre Kabel die angegebenen Bedingungen erfüllen.



## Einschalten des Systems

Vergewissern Sie sich, dass die Lautstärke am Instrument und an den externen Geräten wie zum Beispiel Aktivboxen auf Minimum eingestellt ist. Wenn Sie Aktivboxen an das Instrument anschließen, müssen Sie die Geräte in folgender Reihenfolge einschalten.

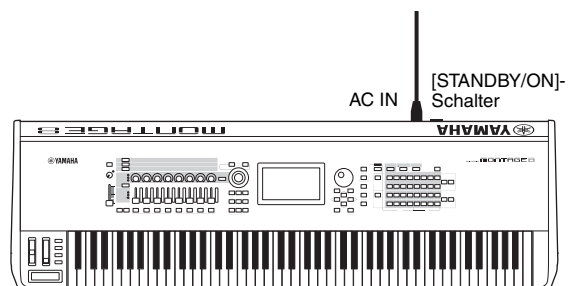
### Beim Einschalten:

Zuerst das Instrument (das Display ist eingeschaltet und die Tasten leuchten), dann die angeschlossenen Aktivlautsprecher.

### Beim Ausschalten:

Zuerst die angeschlossenen Aktivlautsprecher, dann das Instrument (das Display ist ausgeschaltet und die Tasten sind dunkel).

Beachten Sie, dass sich der [STANDBY/ON]-Schalter rechts (von der Tastatur aus gesehen) neben der AC-IN-Buchse an der Rückseite des Instruments befindet.





## Automatische Abschaltung (Auto Power Off)

Um unnötigen Stromverbrauch zu vermeiden, besitzt dieses Instrument eine automatische Abschaltungsfunktion, die das Instrument automatisch ausschaltet, wenn es für eine gewisse Zeit nicht benutzt wird.

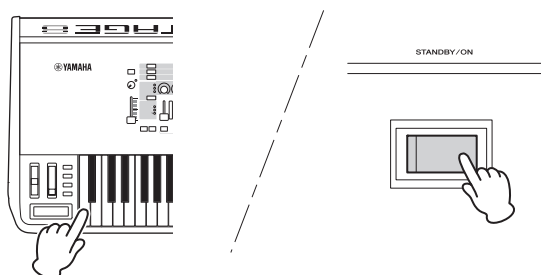
### Auto-Power-Off-Einstellung

Die Zeit, die bis zum automatischen Ausschalten vergehen soll, kann eingestellt werden.

Anweisungen:	[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Auto Power Off]
Einstellbare Werte (Min.):	off (schaltet Auto Power Off aus), 5, 10, 15, 30, 60, 120
Standardwert (Min.):	30

### Auto Power Off deaktivieren (einfache Methode)

Schalten Sie das Instrument ein, während Sie die tiefste Taste auf der Tastatur gedrückt halten. Es erscheint kurz die Meldung „Auto power off disabled.“ (Automatische Abschaltung ist deaktiviert.), und Auto Power Off ist jetzt deaktiviert. Die Einstellung bleibt auch beim Ausschalten erhalten.



#### ACHTUNG

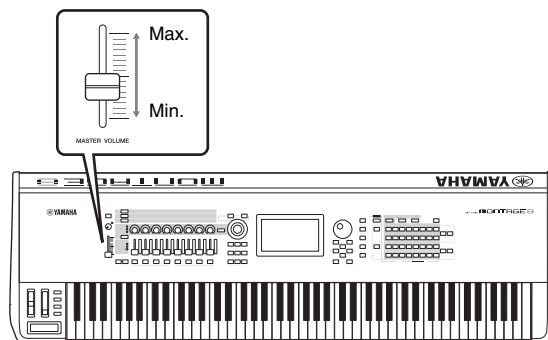
- Auch wenn das Instrument ausgeschaltet ist, fließt eine geringe Menge Strom durch das Instrument. Um den Strom vollständig abzustellen, achten Sie darauf, das Netzkabel aus der Steckdose zu ziehen.
- Je nach Status des Instruments kann es sein, dass es sich auch nach Verstreichen der festgelegten Dauer nicht automatisch ausschaltet. Schalten Sie das Instrument immer von Hand aus, wenn Sie es nicht benutzen.
- Wenn das Instrument eine bestimmte Zeit lang nicht bedient wird, während es an ein externes Gerät wie einen Verstärker, Lautsprecher oder Computer angeschlossen ist, beachten Sie die Anweisungen in der Bedienungsanleitung zum Ausschalten des Instruments und der angeschlossenen Geräte in der richtigen Reihenfolge, um die Geräte vor Beschädigung zu schützen. Wenn Sie nicht möchten, dass sich das Instrument automatisch ausschaltet, wenn ein Gerät angeschlossen ist, deaktivieren Sie Auto Power Off.
- Die Einstellung kehrt zum Standardwert zurück, wenn sie vor dem Ausschalten nicht gespeichert wird.
- Wenn „Auto Power Off“ ausgeschaltet ist („off“), bleibt der Wert auch dann erhalten, wenn Backup-Daten in dieses Instrument geladen werden, die von einem anderen Instrument aus gespeichert wurden. Wenn „Auto Power Off“ auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt ist, wird der Wert durch die geladenen Daten überschrieben.

#### HINWEIS

- Die Zeiteinstellung ist ein ungefährender Wert.
- Um das Instrument wieder einzuschalten, nachdem Auto Power Off ausgeführt wurde, drücken Sie den [STANDBY/ON]-Schalter.
- Wenn die Werkseinstellungen aufgerufen werden, wird die Zeiteinstellung wieder auf den Standardwert (30 min.) gebracht.

## Einstellen der Gesamt-Ausgangslautstärke

Stellen Sie den Gesamt-Ausgangspegel dieses Instruments mit dem [MASTER VOLUME]-Schiebereglern ein.



#### ⚠ VORSICHT

Benutzen Sie Kopfhörer nicht längere Zeit bei hoher Lautstärke. Dadurch können Hörschäden auftreten.

## Wiederherstellen der Werkseinstellungen (Initialize All Data)

#### ACHTUNG

Durch Ausführen der Funktion „Initialize All Data“ werden alle von Ihnen vorgenommenen Performance- und Song-Einstellungen sowie die im Utility-Display vorgenommenen Systemeinstellungen gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass Sie keine wichtigen Daten überschreiben! Daher müssen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk sichern (Seite 53).

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste oder tippen Sie auf das UTILITY-Symbol oben rechts auf dem Bildschirm, um das Utility-Display aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarte [Settings] links auf dem Bildschirm und wählen Sie dann die Registerkarte [System].  
Es erscheint das Display für die Einstellungen des Gesamtsystems.
- 3 Tippen Sie auf [Initialize All Data] unten links auf dem Bildschirm.  
Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Um diesen Vorgang abzubrechen, tippen Sie auf [Cancel No] auf dem Bildschirm oder drücken Sie die [DEC/NO]-Taste auf dem Bedienfeld.
- 4 Tippen Sie auf [Yes] auf dem Bildschirm oder drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um die Initialisierung aller Daten auszuführen.

# Bedienung und Anzeige der Grundfunktionen

Der MONTAGE besitzt ein praktisches Touchscreen-Display. Dadurch können Sie durch direktes Tippen auf dem Display die verschiedenen Einstellungen und Parameter auswählen und verändern. Zusätzlich können Sie das Datenrad und andere Tasten für die Bedienung der angezeigten Informationen verwenden.

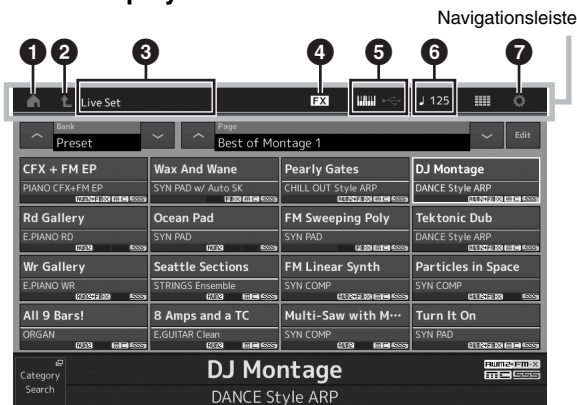
## Konfiguration des Displays (Touchscreen)

Dieser Abschnitt beschreibt die Navigationsleiste und die Registerkarten für die Display-Auswahl, die sich auf allen Displays befinden. Zur Erläuterung hier in der Anleitung wird als Beispiel das Live-Set-Display verwendet, das erscheint, wenn der MONTAGE eingeschaltet wird, sowie das Performance-Play-Display (Home-Display).

### HINWEIS

Sie können das Start-up-Display ändern (das gleich nach dem Einschalten angezeigt wird). Näheres über diese Einstellung finden Sie auf Seite 45.

### Live-Set-Display



- 1 HOME-Symbol**  
Springt zum Performance-Play-Display.
- 2 EXIT-Symbol**  
Identisch mit der [EXIT]-Taster auf dem Bedienfeld. Tippen Sie auf dieses Symbol, um das aktuelle Display zu verlassen und zur vorhergehenden Hierarchiestufe zurückzukehren.
- 3 INFORMATION-Bereich**  
Zeigt nützliche Informationen an, einschließlich des Namens des aktuell ausgewählten Displays.
- 4 EFFECT-Symbol**  
Berühren Sie das Symbol, um das Effect-Switch-Display aufzurufen. Das Symbol ist ausgeschaltet, wenn einer der Effektblöcke (Insert, System oder Master) ausgeschaltet ist.
- 5 QUICK-SETUP-Symbol**  
Zeigt die Einstellungen für Local Control ON/OFF und MIDI IN/OUT.  
Das Tastatursymbol leuchtet, wenn Local Control eingeschaltet ist (ON) und leuchtet nicht, wenn Local Control ausgeschaltet ist (OFF).  
Wenn bei der Einstellung MIDI IN/OUT „MIDI“ eingestellt ist, erscheint ein MIDI-Steckersymbol. Wenn bei der Einstellung MIDI IN/OUT „USB“ eingestellt ist, erscheint ein USB-Steckersymbol.

Tippen Sie auf das gewünschte Symbol, um das entsprechende Quick-Setup-Display aufzurufen.

### 6 TEMPO-SETTING-Symbol

Hier wird das Tempo der aktuell ausgewählten Performance angezeigt. Tippen Sie auf das Symbol, um das Tempo-Setting-Display aufzurufen.

### 7 UTILITY-Symbol

Tippen Sie auf das Symbol, um das zuletzt aufgerufene Display der Utility-Displays aufzurufen.

## Performance-Play-Display



### 8 LIVE-SET-Symbol

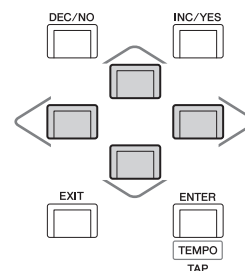
Tippen Sie auf das Symbol, um das Live-Set-Display aufzurufen.

### 9 Registerkarten für die Display-Auswahl

Tippen Sie auf die gewünschte Registerkarte, um das entsprechende Display aufzurufen.

## Cursor bewegen

Mit diesen vier Tasten können Sie den Cursor auf dem Display zu den verschiedenen auswählbaren Einträgen und Parametern bewegen. Ein ausgewählter Eintrag wird markiert (der Cursor wird als dunkler Block mit invertierten Buchstaben angezeigt). Mit Hilfe des Datenrads und der [INC/YES]- und der [DEC/NO]-Taste können Sie den Wert des Eintrags (Parameters) ändern, auf dem sich der Cursor befindet.

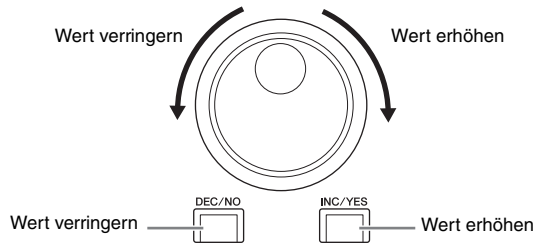


## Parameterwerte ändern (bearbeiten)

Wenn Sie das Datenrad nach rechts drehen (im Uhrzeigersinn), erhöht sich der Wert; drehen Sie nach links (gegen den Uhrzeigersinn), wird der Wert reduziert.

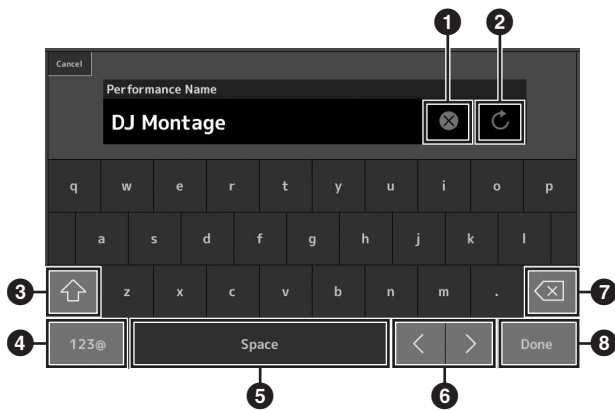
Mit der [INC/YES]-Taste können Sie einen Parameterwert um einen Schritt erhöhen und mit der [DEC/NO]-Taste um einen Schritt verringern.

Bei Parametern mit einem großen Wertebereich können Sie den Wert um 10 erhöhen, indem Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und zusätzlich die [INC/YES]-Taste drücken. Um den Wert um 10 zu verringern, drücken Sie bei gedrückt gehaltener [SHIFT]-Taste die [DEC/NO]-Taste.



## Benennen (Zeicheneingabe)

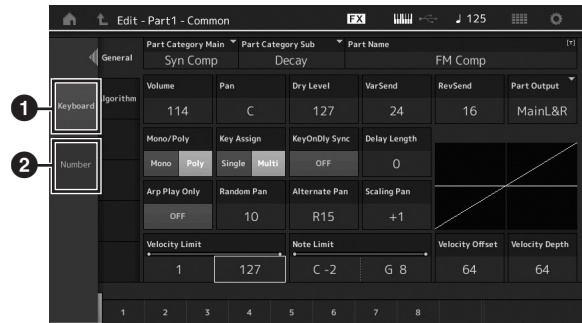
Die von Ihnen erstellten Daten wie z. B. Performances, Songs und auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Dateien können Sie beliebig benennen. Tippen Sie auf den Naming-Parameter, oder bewegen Sie den Cursor auf den Naming-Parameter und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display für die Zeicheneingabe aufzurufen.



- 1 Löscht alle Zeichen.
- 2 Wechselt zurück zur ursprünglichen Bezeichnung.
- 3 Schaltet zwischen Groß- und Kleinbuchstaben um.
- 4 Ruft das Display für die Eingabe von Ziffern, Interpunktionszeichen und anderer Zeichen auf.
- 5 Fügt ein Leerzeichen an der Cursorposition ein. (Für diese Eingabe können Sie auch die [INC/YES]-Taste verwenden.)
- 6 Verschiebt die Cursor-Position.
- 7 Löscht das vorhergehende Zeichen (Rücktaste). (Für diese Eingabe können Sie auch die [DEC/NO]-Taste verwenden.)
- 8 Beendet die Texteingabe und schließt das Display.

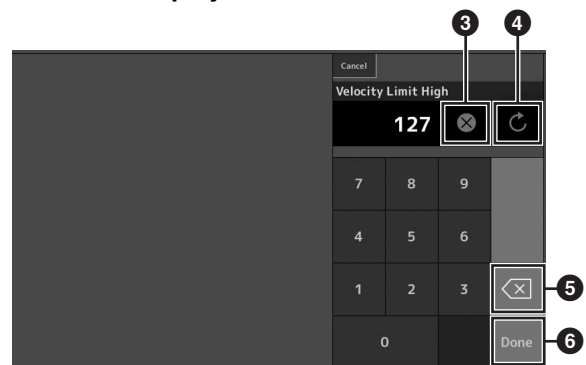
## Eingabe mittels Tastatur und Ziffernblock-Display

Bei einigen Parametern können Sie den Wert auch direkt eingeben, indem Sie das LC-Display als Ziffernblock oder die Tastatur verwenden. Die Eingabe über die Tastatur lässt sich bei der Eingabe von Parametern aktivieren, die sich auf Noten und Anschlagstärke beziehen. Die Eingabe über das Ziffernblock-Display lässt sich aktivieren, wenn Sie Anschlagstärke-Parameter bearbeiten. Tippen Sie auf den gewünschten Parameter, oder bewegen Sie den Cursor auf den Parameter und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display mit den zwei Registerkarten für die Eingabe aufzurufen (siehe unten).



- 1 Aktiviert die Eingabe über die Tastatur (Keyboard). Sie können eine beliebige Taste auf der Tastatur anschlagen; der Notenwert oder der Velocity-Wert werden eingegeben.
- 2 Aktiviert die Eingabe über den Ziffernblock. Sie können einen Wert direkt über den Ziffernblock eingeben. Sie können auch das Datenrad oder die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] verwenden, um den Parameterwert zu erhöhen oder zu verringern.

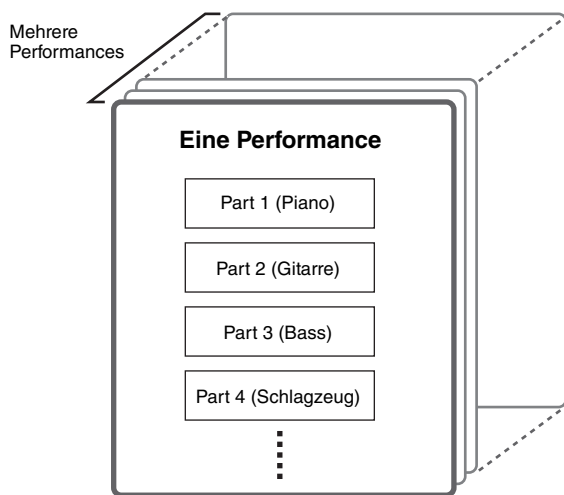
## Ziffernblock-Display



- 3 Löscht alle Ziffern.
- 4 Stellt den zuletzt gültigen Wert ein.
- 5 Löscht die letzte Ziffer des Werts.
- 6 Beendet die Eingabe und verlässt das Ziffernblock-Display.

# Quick Guide – Auswählen und Spielen von Performances

Der MONTAGE besitzt 16 Parts, wobei jedem Part die grundlegenden Instrumentenklänge zugewiesen sind. Jeweils ein vollständiger Satz mit den Sounds aller Parts (oder eines einzelnen Parts) wird „Performance“ genannt. Sie können die Sounds wie gewünscht umschalten, indem Sie eine andere Performance auswählen.



Es stehen drei Part-Typen zur Verfügung.

## Normale Parts (AWM2)

Normale Parts (AWM2) sind meist tonal spielbare Klänge von Musikinstrumenten (Klavier, Orgel, Gitarre, Synthesizer usw.), die Sie über die gesamte Tastatur spielen können.

## Normale Parts (FM-X)

Normale Parts (FM-X) sind kraftvolle Sounds aus der FM-Klangerzeugung. Diese Sounds werden ebenfalls tonal auf der gesamten Tastatur gespielt und haben die üblichen Standardtonhöhen für jede Taste.

## Drum Parts

Drum Parts (Schlagzeug-Parts) sind meist Percussion- oder Schlagzeugsounds, die einzelnen Tasten („Keys“) auf der Tastatur zugewiesen sind.

Performances können auch in die folgenden zwei Gruppen eingeteilt werden.

## Single-Part-Performances

Eine Single-Part-Performance enthält nur einen Part. Wählen Sie eine solche Performance, um ein einzelnes Instrument zu spielen.

## Multi-Part-Performances

Eine Multi-Part-Performance enthält mehrere Parts. Wählen Sie eine solche Performance, wenn Sie die Sounds mehrerer Instrumente auf verschiedenen „Layers“ (Tastaturebenen) bzw. „Splits“ (Tastaturbereichen) spielen möchten.

Dieses Instrument besitzt Bänke zum Speichern von Performances. Es gibt vier verschiedene Haupttypen von Bänken: Preset, User, Library und GM. Welche Performances sie enthalten und welche Funktionen sie bieten, hängt von der jeweiligen Bank ab (siehe unten).

## Preset-Bänke

Die Preset-Bänke enthalten umfassende Auswahl speziell programmierter (voreingestellter) Performances. Performances, die Sie bearbeitet haben, können nicht in den Preset-Bänken gespeichert werden.

## User-Bänke

Die User-Bänke (Anwender-Bänke) enthalten Performances, die Sie bearbeitet und gespeichert haben. Die User-Bänke sind anfangs leer.

### ACHTUNG

**Wenn eine Performance in einer User-Bank (eine User-Performance) überschrieben oder ersetzt wird, geht diese User-Performance verloren. Achten Sie beim Speichern bearbeiteter Performances darauf, keine wichtigen User-Performances zu überschreiben.**

## Library-Bänke

Die Library-Bänke enthalten Performances, die Sie als Libraries (Bibliotheken) hinzugefügt haben. Die Library-Bänke sind anfangs leer.

(Eine Library kann hinzugefügt werden durch Importieren einer Library-Datei.)

## GM-Bank

Die GM-Bank enthält die Parts, die entsprechend dem GM-Standard zugeordnet wurden.

### GM

GM (General MIDI) ist ein weltweiter Standard zur Voice-Organisation und für MIDI-Funktionen von Synthesizern und Klangerzeugern. Er wurde vorrangig dafür konzipiert, dass alle Songs, die mit einem GM-Gerät erstellt wurden, auf jedem beliebigen anderen GM-Gerät – unabhängig von Hersteller und Modell – nahezu genauso klingen. Die GM-Bank dieses Synthesizers wurde so konzipiert, dass GM-Song-Daten korrekt wiedergegeben werden. Allerdings stimmt der Klang möglicherweise nicht exakt mit dem des ursprünglichen Klangerzeugers überein.

Jede dieser Bänke enthält die dem Performance-Typ entsprechenden Performances.

### HINWEIS

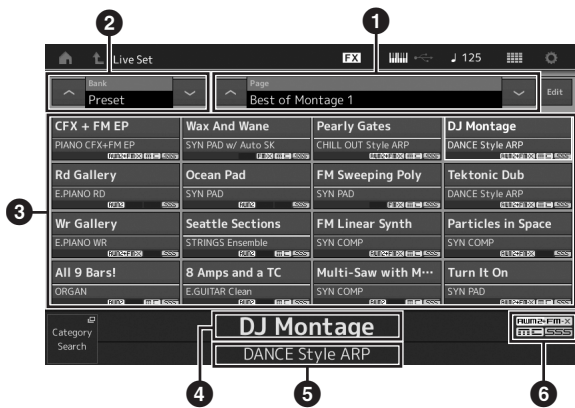
- Näheres zu den Performances finden Sie im Abschnitt „Grundstruktur“ im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).
- Eine Aufstellung der Performances finden Sie in der separaten Daten-Liste (PDF-Datei).

Wenn Sie das Instrument zum ersten Mal einschalten, erscheint oben im Display ein „Live Set“ der Preset-Bänke. Ein „Live Set“ ist eine Liste, in der Performances beliebig angeordnet werden können. Bis zu 16 Performances können auf einer einzigen Seite angeordnet werden. Sie können verschiedene Performances spielen, die Sie aus den Preset Live Sets auswählen können.

## Auswählen einer Performance aus einem Live Set

### 1 Drücken Sie die [LIVE SET]-Taste.

Hiermit wird das Live-Set-Display aufgerufen.



- 1 Seite (umschaltbar mit [^] [V] auf dem Bildschirm, mit der ELEMENT/OPERATOR [MUTE] Taste oder der [SOLO]-Taste). Auswählbar mit den Nummerntasten A [5] – [8]/[13] – [16], den Nummerntasten B [5] – [8] oder den Nummerntasten C [5] – [8]).
- 2 Preset-Bank/User-Bank (umschaltbar mit [^] [V] auf dem Bildschirm, mit der PART [MUTE] Taste oder der [SOLO]-Taste).
- 3 Performance-Liste
- 4 Namen der aktiven Performance
- 5 Slot-Name
- 6 Flag (siehe folgende Tabelle)

Flag	Definition
AWM2	Performance, bestehend nur aus AWM2-Parts
FM-X	Performance, bestehend nur aus FM-X-Parts
FM-X+AWM2	Performance, bestehend aus AWM2- und FM-X-Parts
MC	Performance mit aktiver Motion Control
SSS	Performance mit Seamless Sound Switching

### HINWEIS

Mit „Seamless Sound Switching“ können Sie Performances ohne jegliches Abschneiden von Noten umschalten. Das SSS-Leistungsmerkmal steht für alle Preset Bank Performances in diesem Instrument zur Verfügung. SSS ist jedoch nur für Performances verfügbar, die nur die Parts 1-8 verwenden, nicht für Performances, die die Parts 9-16 verwenden.

### 2 Tippen Sie auf die gewünschte Performance auf dem Bildschirm.

#### HINWEIS

- Sie können mit den Nummerntasten A [1] – [4] und [9] – [12], den Nummerntasten B [1] – [4] oder den Nummerntasten C [1] – [4] eine Performance auswählen.
- Sie können die Reihenfolge der im Live Set registrierten Performances ändern; siehe Seite 30.

### 3 Spielen Sie auf dem Instrument.

## Umschalten von Performances

### 1 Drücken Sie die [PERFORMANCE]-Taste.

Das Performance-Play-Display erscheint, und der Name der aktuellen Performance wird angezeigt.



### 2 Verschieben Sie den Cursor auf den Performance-Namen und wählen Sie mit dem Datenrad, den Tasten [INC/YES] oder [DEC/NO] die gewünschte Performance aus.

#### HINWEIS

- Um schnell in Zehnerschritten vorwärts durch die Performance-Nummern zu schalten, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die [INC/YES]-Taste.
- Um den Wert um 10 zu verringern, drücken Sie bei gedrückt gehaltener Taste [SHIFT] die Taste [DEC/NO].

### 3 Spielen Sie auf dem Instrument.



## Verwenden der Category-Search-Funktion

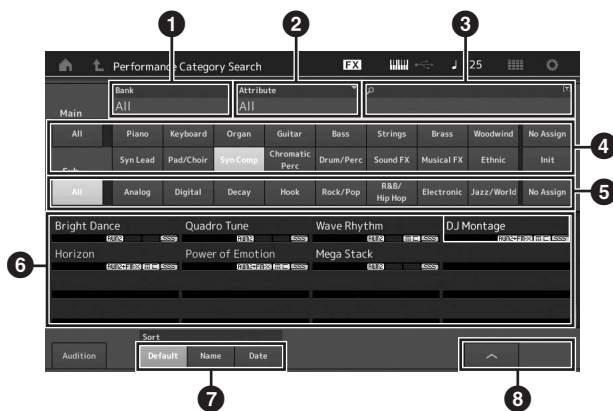
Die Performances sind zur besseren Handhabbarkeit in bestimmte Kategorien eingeteilt, ungeachtet ihrer Speicherbank. Die Kategorien sind nach dem allgemeinen Instrumententyp oder dem Klangcharakter unterteilt. Mit der Category-Search-Funktion (Kategoriesuche) können Sie schnell zu den gewünschten Sounds gelangen.

### 1 Drücken Sie die [CATEGORY SEARCH]-Taste, während das Performance-Play-Display angezeigt wird.

Dadurch wird das Category-Search-Display aufgerufen.

#### HINWEIS

Sie können das Category-Search-Display öffnen, indem Sie in dem Menü, das sich durch Tippen auf den Performance-Namen öffnet, [Search] (Suche) auswählen.



1 Bank

2 Attribute

#### HINWEIS

Attribute sind Performance-Eigenschaften und nach der Art der Klangerzeugung oder nach Performance-Parts geordnet.

3 Schlüsselbegriff-Suche

4 Hauptkategorien

5 Unterkategorien

6 Performance-Liste der ausgewählten Kategorie

#### HINWEIS

Die ausgewählte Performance ist in Weiß, Performances mit einem einzelnen Part sind in Grün und Performances mit mehreren Parts sind in Blau dargestellt.

7 Zum Ändern der Sortierfolge

8 Zum Umschalten der Performance-Listenseite

### 2 Tippen Sie auf die gewünschte Hauptkategorie (4).

#### HINWEIS

- Sie können die Performance-Liste filtern, indem Sie [Bank] (1) antippen und den gewünschten Banktyp aus der Liste wählen.
- Sie können die Performance-Liste auch nach Attributen filtern, indem Sie [Attribute] (2) antippen und den gewünschten Attributtyp aus der Liste wählen.
- Mit den Nummerntasten A [1] – [16] können Sie auch die gewünschte Unterkategorie auswählen.

### 3 Tippen Sie auf die gewünschte Unterkategorie (5).

Dies ruft die Performance-Liste der ausgewählten Kategorie auf (6).

#### HINWEIS

Sie können die gewünschte Unterkategorie auch mit den Nummerntasten B [1] – [8] auswählen.

### 4 Tippen Sie auf die gewünschte Performance.

#### HINWEIS

Sie können die gewünschte Performance auch mit den Nummerntasten C [1] – [8] auswählen.

### 5 Tippen Sie schließlich auf das HOME- oder EXIT-Symbol, um die ausgewählte Performance aufzurufen.

Das Category-Search-Display wird geschlossen.

#### HINWEIS

Sie können auch die Tasten [ENTER], [EXIT] oder [PERFORMANCE] verwenden, um die Auswahl zu bestätigen.

Es folgt eine Liste der Kategorien und ihrer Abkürzungen am Bedienfeld.

Abkürzung	Kategorie
Piano	Piano
Keyboard	Tastensinstrumente (Cembalo, Clavinet usw.)
Organ	Orgel
Guitar	Gitarre
Bass	Bass
Strings	Streicher
Brass	Bläser
Woodwind	Holzblasinstrumente
Syn Lead	Synth Lead
Pad/Choir	Synth Pad
Syn Comp	Synth Comp
Chromatic Perc	Chromatische Percussion (Marimba, Glockenspiel usw.)
Drum/Perc	Drum/Percussion
Sound FX	Soundeffekte
Musical FX	Musikeffekte
Ethnic	Folklore/Weltmusik
No Assign	Keine Zuweisung
Init	Initialisierte Performance

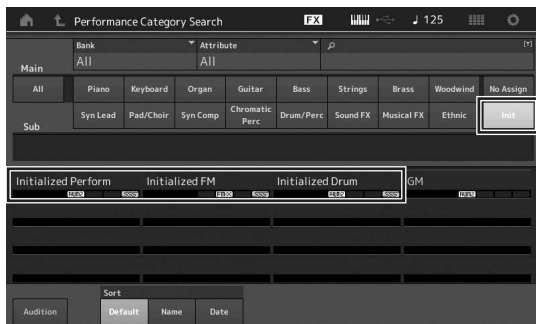
### 6 Spielen Sie auf dem Instrument.

### Auswählen einer initialisierten Performance

Gehen Sie wie folgt vor, um eine initialisierte Performance auszuwählen.

- 1 Tippen Sie auf [Init] in der Hauptkategorie im Category-Search-Display.
- 2 Nur initialisierte Performances werden in der Performance-Liste angezeigt.

Die initialisierten Performances sind in drei Kategorien unterteilt: [Initialized Perform] für die normalen Parts (AWM2), [Initialized FM] für die normalen Parts (FM-X) und [Initialized Drum] für die Drum-Parts.

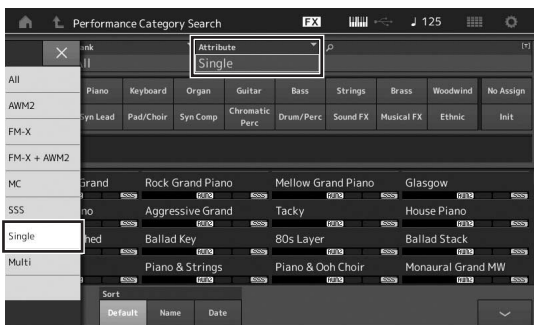


- 3 Wählen Sie die gewünschte Performance aus.

### Nur Single-Part-Performances auswählen

Mit der Attribute-Funktion können Sie alle Single Part Performances anzeigen lassen.

- 1 Tippen Sie auf [Attribute] im Category-Search-Display.
- 2 Tippen Sie auf [Single] im Menü links auf dem Bildschirm.



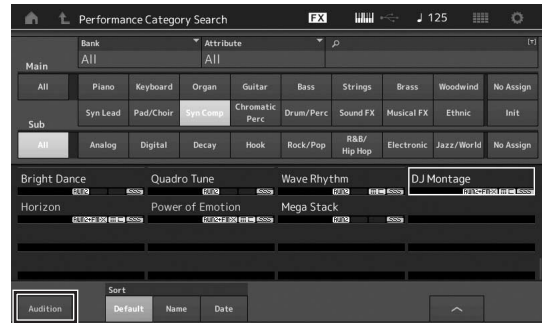
- 3 Nur Single-Part-Performances werden in der Performance-Liste angezeigt. Suchen Sie die Gewünschte aus.

## Wiedergeben der Audition-Phrase

Sie hören eine Hörprobe der Performance. Die Hörprobe wird als „Audition-Phrase“ bezeichnet.

- 1 Tippen Sie auf [Audition] im Category-Search-Display.

Die Hörprobe der aktuell ausgewählten Performance wird wiedergegeben.



[Audition]

Wenn Sie während der Wiedergabe der Hörprobe eine andere Performance auswählen, schaltet die Audition-Phrase auf die neu ausgewählte Performance um.

- 2 Tippen Sie erneut auf [Audition], um die Wiedergabe zu beenden.

#### HINWEIS

- Sie können die Hörprobe jederzeit starten/stoppen, indem Sie die Taste [AUDITION] auf dem Bedienfeld drücken.
- Sie können die Hörprobe jederzeit starten/stoppen, indem Sie die Taste [AUDITION] auf dem Bedienfeld drücken, wenn das Performance-Display oder das Live-Set-Display angezeigt wird.

# Quick Guide – Spielen auf der Tastatur

Sie können verschiedene Parts in einem Layer einander überlagern, sie über die Tastatur verteilen (Split) oder eine Kombination aus Layer und Split einrichten. Jede Performance kann aus bis zu acht verschiedenen Parts bestehen. Drücken Sie die [PERFORMANCE]-Taste, bevor Sie auf der Tastatur spielen.

## Performance-Play-Display

Wenn Sie das Keyboard in diesem Zustand spielen, erklingt die Performance, die im Display angezeigt wird. Nachfolgend werden die im Performance-Play-Display angezeigten Parameter kurz erklärt. Sie können die Symbole bedienen, indem Sie den Bildschirm berühren.



- ❶ Performance-Name
- ❷ Flag
- ❸ Den Drehreglern zugewiesene Funktionen
- ❹ Part-Namen
- ❺ Ein- und Ausschalten des Motion Sequencers für die Parts
- ❻ Ein- und Ausschalten der Arpeggien für die Parts
- ❼ Notenbereichsgrenzen für die Parts
- ❽ Ein- und Ausschalten der Keyboard-Steuerung für die Parts
- ❾ Ein- und Ausschalten der Stummschaltung für die Parts
- ❿ Ein- und Ausschalten der Solo-Schaltung für die Parts
- ⓫ Lautstärke der Parts 1–8
- ⓬ Meter (Audio-Ausgangspegel)

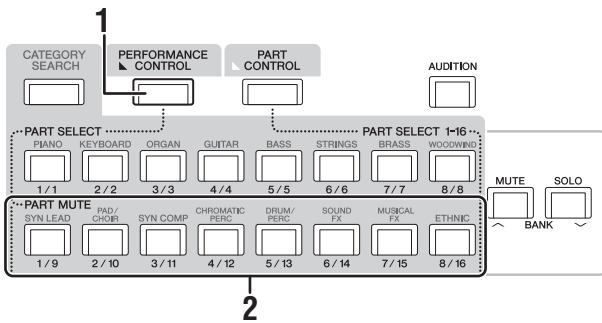


## Ein-/Ausschalten eines Parts

Sie können die acht Parts der aktuellen Performance beliebig ein- und ausschalten.

## Ein-/Ausschalten bestimmter Parts (Mute-Funktion)

Mithilfe der Mute-Funktion können Sie einzelne Parts ein- und ausschalten.



### 1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE CONTROL].

Die LED der Taste leuchtet und zeigt damit an, dass die einzelnen Parts ein- oder ausgeschaltet werden können.

### 2 Drücken Sie eine der Nummerntasten A [9] – [16]. Die entsprechenden Tasten [1] – [8] leuchten mittel, und der Part wird stummgeschaltet.

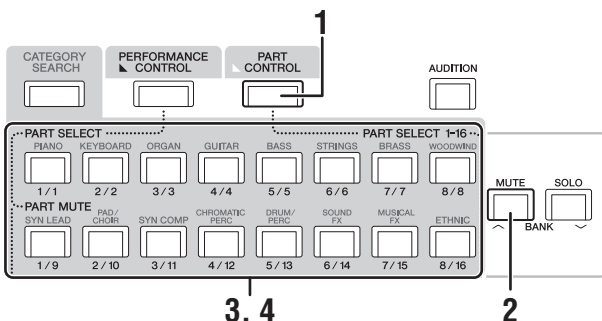
Drücken Sie dieselbe Taste erneut, um die Taste einzuschalten und die Stummschaltung für den betreffenden Part aufzuheben. Durch Drücken ihrer Tasten können Sie mehrere Parts ein- oder ausschalten.

Sie können die Parts wie folgend beschrieben auch mit der [PART CONTROL]-Taste stummschalten.

### 1 Drücken Sie die [PART CONTROL]-Taste.

### 2 Drücken Sie die [MUTE]-Taste, um sie einzuschalten.

Es leuchten nur diejenigen der Nummerntasten A [1] – [16], deren Parts Sounds zugewiesen sind.



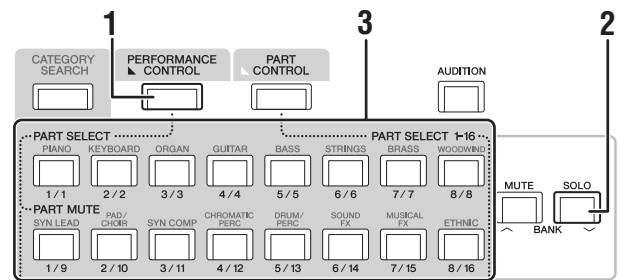
### 3 Drücken Sie zum Stummschalten des gewünschten Parts die entsprechende Nummerntaste A [1] – [16]. Die gedrückte Taste wechselt von hell leuchtend zu mittelhell leuchtend.

Durch Drücken mehrerer Tasten können Sie mehrere Parts ein- oder ausschalten.

## 4 Drücken Sie eine der mittel leuchtenden Nummerntasten A [1] bis [16]. Die gedrückte Taste leuchtet wieder hell, und die Stummschaltung des Parts wird aufgehoben.

## Einen Part auf Solo schalten

Die Solo-Funktion ist das Gegenteil der Mute-Funktion und ermöglicht Ihnen, sofort einen bestimmten Part auf Solo zu schalten und alle anderen stummzuschalten.



### 1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE CONTROL].

### 2 Drücken Sie die [SOLO]-Taste.

Die [SOLO]-Taste leuchtet und zeigt an, dass Solo aktiv ist.

### 3 Drücken Sie eine der Nummerntasten A [1] – [8]/[9] – [16].

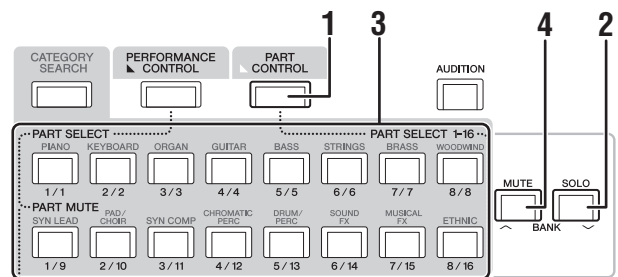
Die gedrückte Taste leuchtet, und nur der entsprechende der Parts 1–8 erklingt. (Die Funktion der Nummerntasten A [1] – [8] und [9] – [16] hängt miteinander zusammen.)

Sie können einen Part wie folgend beschrieben auch mit der [PART CONTROL]-Taste solo schalten.

### 1 Drücken Sie die [PART CONTROL]-Taste.

### 2 Drücken Sie die [SOLO]-Taste, um sie einzuschalten.

Es leuchten nur diejenigen der Nummerntasten A [1] – [16] mittelhell, deren Parts Sounds zugewiesen sind.



### 3 Drücken Sie zum Soloschalten des gewünschten Parts eine der Nummerntasten A [1] – [16]. Die gedrückte Taste wechselt von mittelhell leuchtend zu hell leuchtend.

Sie können den Solo-Part wechseln, indem Sie eine der anderen Nummerntasten drücken.

### 4 Drücken Sie die [MUTE]-Taste, um die Solo-Funktion auszuschalten.

## Verwenden der Arpeggio-Funktion

Mit dieser Funktion lösen Sie durch das Spielen auf der Tastatur Rhythmus-Patterns, Riffs und Phrasen aus, die den aktuellen Part verwenden.

Sie bietet nicht nur Inspiration und vollständige Rhythmuspassagen, zu denen Sie live spielen können, sondern auch vollwertige Instrumentalparts als Begleitung für verschiedene Musikrichtungen zur einfachen Song-Erstellung.

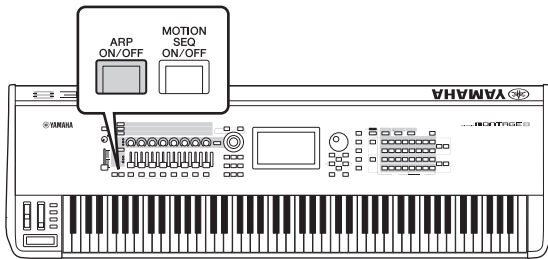
Sie können den einzelnen Parts einer Performance acht beliebige Arpeggio-Typen zuweisen und sie mit bis zu acht Parts gleichzeitig spielen oder wiedergeben. Außerdem können Sie die Wiedergabemethode, den Notenbereich, den Velocity-Bereich und die Wiedergabeeffekte des Arpeggios festlegen, um so Ihre eigenen Grooves zu erstellen.

### HINWEIS

Näheres zu den Arpeggio-Funktionen finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

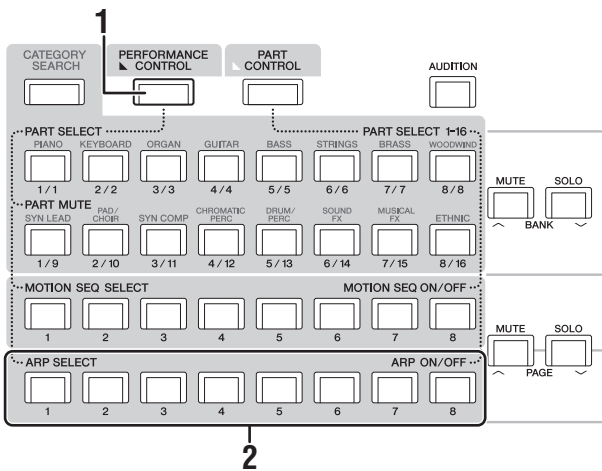
## Ein-/Ausschalten des Arpeggios

Um die Arpeggio-Wiedergabe ein- oder auszuschalten, drücken Sie die Taste [ARP ON/OFF] auf dem Bedienfeld.



## Ändern des Arpeggio-Typs

Sie können den Arpeggio-Typ ändern, indem Sie eine der Nummerntasten C [1] – [8] drücken.



## 1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE CONTROL].

Die [PERFORMANCE CONTROL]-Taste leuchtet, d. h. die Arpeggien können mit den Nummerntasten C [1] – [8] ausgewählt werden.

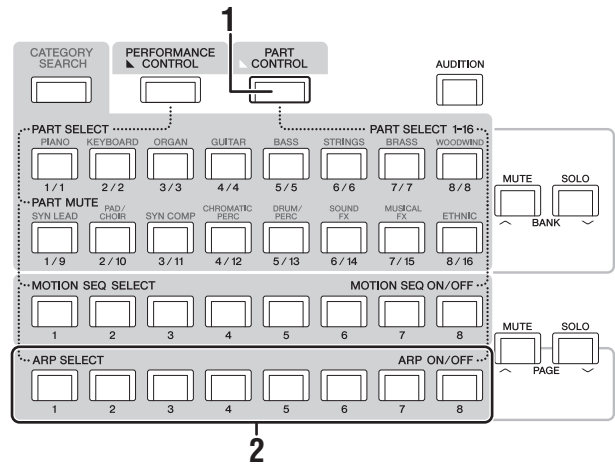
## 2 Drücken Sie eine der Nummerntasten C [1] – [8], um den Arpeggio-Typ zu ändern.

### HINWEIS

Informationen zum Einstellen des Arpeggio-Typs finden Sie auf Seite 38.

## Arpeggio-Wiedergabe für jeden Part ein- und ausschalten

Mit den folgenden Bedienschritten können Sie die Arpeggio-Wiedergabe für acht Parts der Performance ein- und ausschalten.



## 1 Drücken Sie die [PART CONTROL]-Taste.

Die [PART CONTROL]-Taste leuchtet, d. h. die Arpeggio-Wiedergabe kann für jeden Part mit den Nummerntasten C [1] – [8] ein-/ausgeschaltet werden.

## 2 Durch Drücken einer der Nummerntasten C [1] bis [8] wird die Arpeggio-Wiedergabe für den betreffenden Part ein- oder ausgeschaltet.

Wenn die Arpeggio-Wiedergabe eingeschaltet ist, leuchtet die entsprechende Taste hell, wenn ausgeschaltet, leuchtet sie mittelhell.

### HINWEIS

Sie können die Arpeggio-Wiedergabe für jeden Part auch mit der [ARP ON/OFF]-Taste auf dem Bildschirm ein- und ausschalten.

## Verwenden der Motion-Sequencer-Funktion

Mit der leistungsfähigen Funktion „Motion Sequencer“ können Sie den Sound durch Parameteränderungen dynamisch beeinflussen, so wie es in vorher erstellten Sequences festgelegt haben.

Die Funktion bietet eine Echtzeitsteuerung für Klangänderungen auf Grundlage verschiedener Sequences wie Tempo, Arpeggio oder dem Rhythmus angeschlossener externer Geräte. Sie können einer Lane bis zu acht beliebige Sequences zuweisen.

Außerdem können Sie für jeweils einen Part bis zu vier Lanes für die Motion-Sequencer-Funktion einrichten. Bis zu acht Lanes können für die gesamte Performance gleichzeitig verwendet werden.

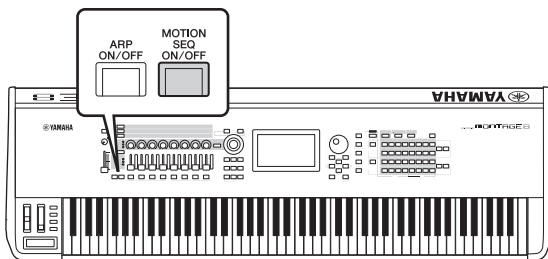
Neben der Wiedergabemethode für Arpeggien können Sie im Motion Sequencer den Velocity-Bereich, die Abspielparameter, die Anzahl der Schritte usw. festlegen, um so Ihre eigenen Grooves zu erstellen.

### HINWEIS

Näheres zum Motion Sequencer finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

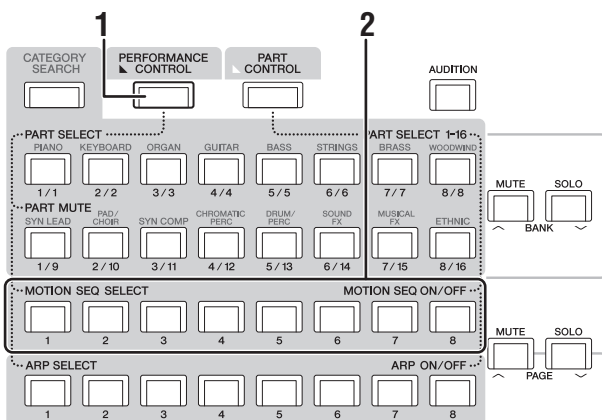
## Ein- und Ausschalten des Motion Sequencers

Drücken Sie die Taste [MOTION SEQ ON/OFF] auf dem Bedienfeld, um den Motion Sequencer ein- und auszuschalten.



## Umschalten von Motion Sequences

Drücken Sie die Nummerntasten B [1] – [8], um zwischen den Motion-Sequence-Typen umzuschalten.



### 1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE CONTROL].

Die [PERFORMANCE CONTROL]-Taste leuchtet, d. h. die Motion-Sequence-Typen können mit den Nummerntasten B [1] – [8] ausgewählt werden.

### 2 Drücken Sie die Nummerntasten B [1] – [8], um zwischen den Motion Sequences umzuschalten.

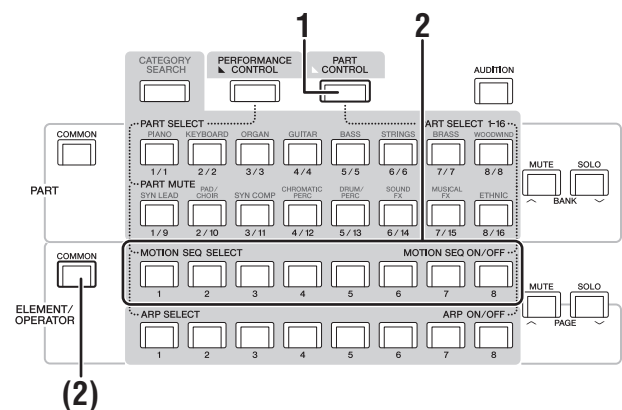
Wählen Sie die gewünschte aus den Motion Sequences aus, die den einzelnen Nummerntasten B zugeordnet sind.

### HINWEIS

Näheres zur Bearbeitung der Motion Sequences finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

## Ein- und Ausschalten des Motion Sequencers für jeden Part

Der Motion Sequencer kann wie folgt für jeden Part ein- oder ausgeschaltet werden.



### 1 Drücken Sie die [PART CONTROL]-Taste.

Die [PART CONTROL]-Taste leuchtet, d. h. Sie können den Motion Sequencer für jeden Part mit den Nummerntasten B [1] – [8] ein-/ausschalten. In diesem Zustand können Sie den gemeinsamen Motion Sequencer (Common) mit dem ELEMENT/OPERATOR [COMMON] Taster ein-/ausschalten.

### 2 Drücken Sie die Nummerntasten B [1] – [8], um den Motion Sequencer ein-/auszuschalten.

Wenn der Motion Sequencer eingeschaltet ist, leuchtet die entsprechende Taste hell, wenn ausgeschaltet, leuchtet sie mittelhell. Wenn alle Lanes des Parts ausgeschaltet sind, ist die zugehörige Taste dunkel und für diese Funktion nicht aktiv.

### HINWEIS

Diesen Vorgang können Sie auch durch Antippen von [MS ON/OFF] auf dem Bildschirm ausführen.

### Um den gemeinsamen Motion Sequencer ein- oder auszuschalten, drücken Sie den ELEMENT/OPERATOR [COMMON] Taster.

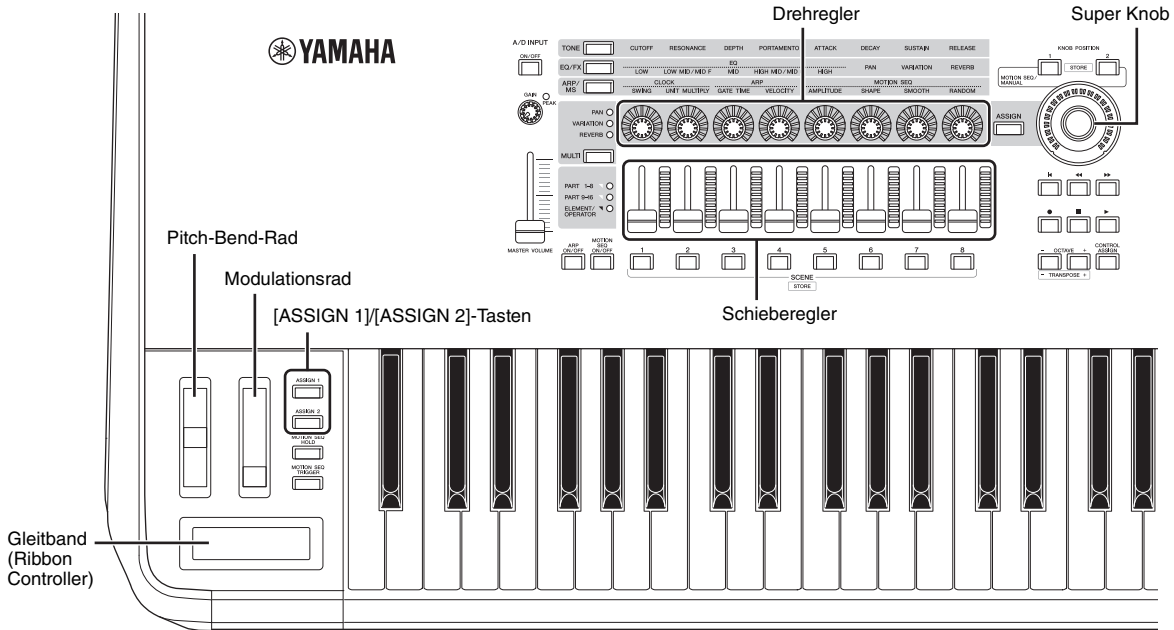
Wenn der Motion Sequencer eingeschaltet ist, leuchtet die entsprechende Taste hell, wenn ausgeschaltet, leuchtet sie mittelhell. Wenn alle Lanes des Parts ausgeschaltet sind, ist die zugehörige Taste dunkel und für diese Funktion nicht aktiv.

### HINWEIS

Diesen Vorgang können Sie auch durch Antippen von [MS Cmm] auf dem Bildschirm ausführen.

# Ändern des Sounds mit Hilfe von Controllern

Der MONTAGE bietet Ihnen eine erstaunliche Vielzahl an Steuerungsmöglichkeiten. Zusätzlich zu den üblichen Pitch-Bend- und Modulationsrädern bietet er eine verschiedene spezielle Echtzeit-Controller – dazu gehören die Drehregler, der Super Knob, die Schieberegler, ein Ribbon Controller und die Assignable-Switch-Taster.



## Ändern des Sounds mit Hilfe der Drehregler

Mit den Drehreglern 1–8 können Sie viele Parameter der aktuellen Performance oder des Parts einstellen, z. B. den Effektanteil, Attack-/Release-Zeiten, Klangfarbe und weitere. Die jedem Drehregler zugewiesenen Funktionen können alternativ über die Drehregler-Funktionstasten, die Multi-Part-Control-Tasten oder die Assign-Tasten ausgewählt werden. Der Sound kann grundsätzlich auf zwei verschiedene Weisen gesteuert werden: Steuerung der gesamten Performance oder Steuerung eines bestimmten Parts.

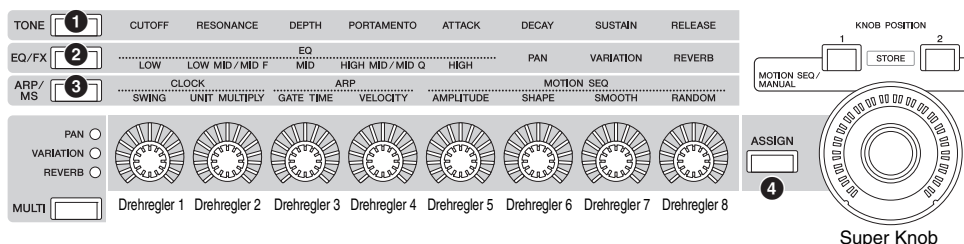
### ■ Steuerung der gesamten Performance

Bewegen Sie den Cursor im Performance-Play-Display auf den Namen der gewünschten Performance. Oder schalten Sie den PART [COMMON] Taster ein und bedienen Sie die Drehregler 1–8.

### ■ Steuerung eines bestimmten Parts

Bewegen Sie den Cursor im Performance-Play-Display auf den Namen des gewünschten Parts. Oder schalten Sie eine der Nummerntasten A [1] – [8] ein und bedienen Sie die Drehregler 1–8.

## 1 Drücken Sie oben links die Drehregler-Funktionstaste [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] oder den Taster [ASSIGN], so dass die Taste der gewünschten Funktion leuchtet.



- ❶ [TONE]: Schaltet auf Funktionen um, die Sound-Einstellungen betreffen
- ❷ [EQ/FX]: Schaltet auf Funktionen um, die EQ- und Effekt-Einstellungen betreffen
- ❸ [ARP/MS]: Schaltet auf Funktionen um, die Arpeggio- und Motion-Sequencer-Einstellungen betreffen
- ❹ [ASSIGN]: Schaltet auf in der Performance ausgewählte-Funktionen um, die die besten Eigenschaften jeder Performance hervorheben

Die den Drehreglern 1–8 zugewiesenen Funktionen und deren aktuellen Parameterwerte werden angezeigt.



Den Drehreglern 1–8 zugewiesene Funktionen  
Die aktuellen Werte der Funktionen

## 2 Drehen Sie den gewünschten Drehregler, während Sie auf der Tastatur spielen.

Der Wert des entsprechenden Parameters ändert sich, und die Funktion bzw. der Effekt wird auf den Sound angewendet.

## Ändern des Sounds mit Hilfe des Super Knobs

Mit dem Super Knob können Sie alle Parameterwerte der den Drehreglern 1–8 zugewiesenen Funktionen gleichzeitig steuern. Sie können komplexe Sounds erstellen, indem Sie den Super Knob in Verbindung mit dem Motion Sequencer einsetzen.

Der Super Knob kann immer bedient werden. Sie müssen keine Drehregler-Funktionstaste oder Zuweisungstaste drücken, bevor Sie den Super Knob verwenden.

Dieser Abschnitt beschreibt die Bedienvorgänge zum Prüfen der Parameterwerte, die durch Betätigung des Super Knob geändert werden.

### 1 Drücken Sie den PART [COMMON] Taster.

Die Taste leuchtet, d. h. Sie können Einstellungen für alle Parts vornehmen.

### 2 Drücken Sie die Zuweisungstaste [ASSIGN], so dass sie leuchtet.

Die den Drehreglern 1–8 zugewiesenen Funktionen und deren aktuellen Parameterwerte werden angezeigt.

### 3 Drehen Sie den Super Knob, während Sie auf der Tastatur spielen.

Alle betreffenden Parameterwerte ändern sich gleichzeitig und alle zugewiesenen Funktionen werden auf den Sound angewendet.

#### HINWEIS

Näheres zur Drehreglerzuweisung und der Einstellung des Super Knob finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

### Steuern des Super Knob mit einem Fußregler

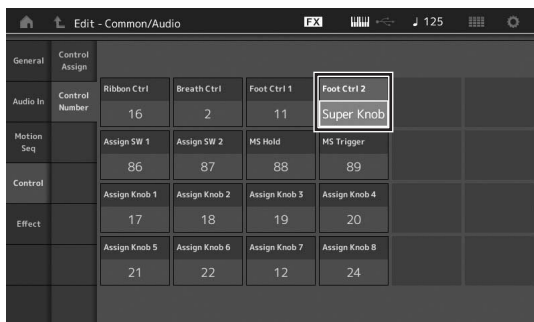
Sie können den Super Knob auch mit einem Fußregler (FC7) steuern.

### 1 Schließen Sie den Fußregler (FC7) an der FOOT-CONTROLLER-Buchse [1]/[2] an.

### 2 Bewegen Sie den Cursor auf den Namen der Performance im Performance-Play-Display und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste.

### 3 Tippen Sie auf die Registerkarten [Control] links auf dem Bildschirm → [Control Number].

### 4 Stellen Sie „Foot Ctrl 1“ oder „Foot Ctrl 2“ auf „Super Knob“ ein – je nachdem, an welcher Buchse der Fußregler (FC7) angeschlossen ist.



## Mixing

Jedes Mixing kann bis zu 16 Parts enthalten, und für jeden Part kann ein separates Mixing erstellt werden. Sie können verschiedene Parameter für das Mixing für jeden Part einstellen: Lautstärke, Panorama usw.

## Allgemeine Vorgehensweise beim Mischen

### 1 Tippen Sie auf die Registerkarte [Mixing] links im Performance-Play-Display.

Das Mixing-Display erscheint.



- 1 Hauptkategorie für jeden Part
- 2 Umschalten zwischen den Displays des 3-Band-EQ/2-Band-EQ
- 3 EQ-Einstellung für einen einzelnen Part
- 4 Parameterwerte für einen einzelnen Part
- 5 Umschalten des Displays für Parts 1–16
- 6 Umschalten des Displays für die Audio-Parts (Parts 9–16 werden nicht angezeigt)

### 2 Drücken Sie die [PART CONTROL]-Taste → Nummerntasten A [1] – [16] zum Auswählen des gewünschten Parts, dessen Parameterwerte Sie einstellen möchten.

#### HINWEIS

Wenn Sie auf dem Bildschirm auf [Audio] (6) tippen, erscheint der Audio-Part. Sie können die Parameter für die Eingabe der Audiodaten (den AD-Part) von der A/D INPUT [L/MONO]/[R] Buchse und der Audiodaten (Digital-Part)\* vom [USB TO HOST]-Anschluss einstellen.

\*Die Audiodaten, die als „Digital L/R“ unter den Geräte-Ports eingestellt wurden

### 3 Bewegen Sie den Cursor auf die Parameter für jeden Part, und ändern Sie dann die Parameterwerte mit dem Datenrad.

#### HINWEIS

- Wenn Sie Parametereinstellungen noch genauer einstellen möchten, drücken Sie die [EDIT]-Taste im Mixing-Display, um das Edit-Display zu öffnen.
- Näheres zu den Mixing-Parametern und zum Mixing Edit finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).



## Verwenden der Scene-Funktion

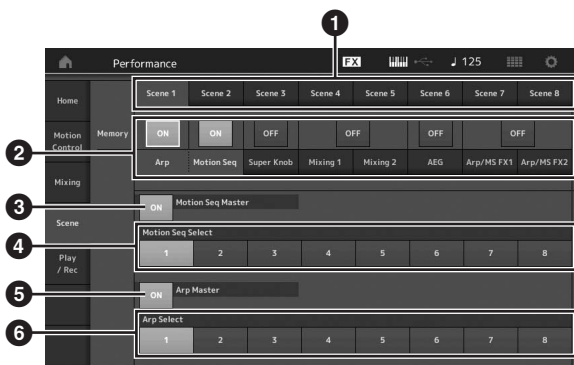
Sie können alle Parametereinstellungen wie Arpeggio-Typ, Motion-Sequencer-Typ und die Part-Parameterwerte gemeinsam als eine „Scene“ (Szene) speichern. Es sind acht Scenes vorhanden, und Sie können diese mit der [SCENE]-Taste auswählen.

Dies ist hilfreich zum gleichzeitigen und sofortigen Umschalten von Arpeggio-Typ und Motion-Sequencer-Typ, während Sie eine Performance spielen.

## Ändern von Scene-Einstellungen

### 1 Tippen Sie auf die Registerkarte [Scene] links im Performance-Play-Display.

Das Scene-Display erscheint.



- 1 Wechseln zwischen Scenes 1–8
- 2 Ein-/Ausschalten der Funktionen für jede Scene.
- 3 Ein- und Ausschalten des Motion Sequencers für alle Parts
- 4 Motion Sequencer-Typ der momentan ausgewählten Scene
- 5 Ein- und Ausschalten des Arpeggios für alle Parts
- 6 Arpeggio-Typ der momentan ausgewählten Scene

#### HINWEIS

Abschnitte 3 bis 6 (siehe Abbildung oben) werden nur dann angezeigt, wenn „Arp“ und „Motion Seq“ in Abschnitt 2 ausgewählt sind.

### 2 Stellen Sie die Scenes 1–8 beliebig ein.

Wenn [Memory] für die Funktion, den Motion-Sequencer-Typ oder Arpeggio-Typ eingeschaltet wird, werden die Informationen für die Funktion automatisch unter der aktuell ausgewählten [SCENE]-Taste gespeichert. Wenn Sie eine der SCENE-Tasten [1] – [8] drücken, wird die Scene entsprechend umgeschaltet, und die Informationen für die ausgewählte Scene wieder hergestellt.

#### HINWEIS

Sie können Scene-Einstellungen auch aus allen anderen Displays heraus umschalten. Drücken Sie dazu eine der SCENE-Tasten [1] – [8], während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Die Scenes 1 bis 8 sind den entsprechenden Tastern zugewiesen.

### 3 Speichern Sie die Performance falls erforderlich (Seite 32).

#### ACHTUNG

Wenn Sie eine andere Performance auswählen, oder das Instrument ausschalten, ohne die bearbeitete Performance zu speichern, werden alle an der Scene vorgenommenen Veränderungen verworfen.

# Quick Guide – Erstellen eigener Live Sets

Der Live-Set-Modus eignet sich ideal für das Live-Spiel, da Sie direkt zwischen den gewünschten Performances umschalten können. Sie können Ihr eigenes Live Set erstellen, indem Sie einfach Ihre bevorzugten Performances gruppieren.

## Registrieren einer Performance in einem Live Set

Folgen Sie den nachstehenden Anweisungen, um Performances in Live Sets zu speichern.

### ACHTUNG

- Bevor Sie die aktuell bearbeitete Performance im Live Set speichern, speichern Sie die Performance als solche (Seite 32).
- Wenn Sie eine andere Performance auswählen, oder das Instrument ausschalten, ohne die bearbeitete Performance zu speichern, werden alle vorgenommenen Veränderungen verworfen.

**1 Wählen Sie die gewünschte Performance aus.**

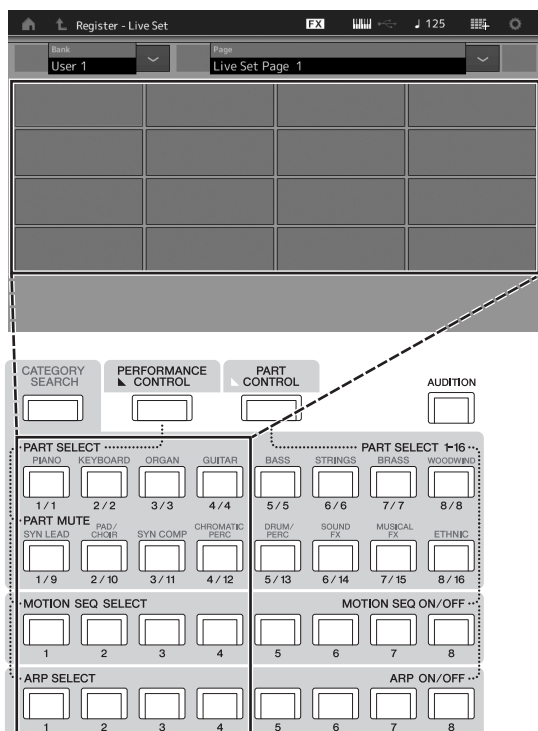
**2 Wenn ein anderes als das Live-Set-Display angezeigt wird, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die [LIVE SET]-Taste.**

Das Live-Set-Display erscheint.

**3 Tippen Sie auf einen der Slots und drücken Sie die [ENTER]-Taste. Die aktuell ausgewählte Performance wird im Slot registriert (gespeichert).**

### HINWEIS

Sie können den Slot mit den Nummerntasten A [1] – [4] und [9] – [12], den Nummerntasten B [1] – [4] oder den Nummerntasten C [1] – [4] auswählen.



## Live-Set-Display

Die im Slot registrierte Performance

Ein leerer Slot



## Sortieren der registrierten Performances in einem Live Set

Sie können die Reihenfolge der in einem Live Set registrierten Performances im Live-Set-Edit-Display ändern.

**1 Falls das Live-Set-Display zu sehen ist, drücken Sie die [EDIT]-Taste.**

Das Live-Set-Edit-Display erscheint.

(Das Live-Set-Edit-Display wird nicht angezeigt, wenn ein Live Set der Preset-Bank/Library-Bank geöffnet ist.)

**2 Wählen Sie den Slot mit der Performance, die Sie verschieben möchten und tippen Sie auf dem Bildschirm auf [Swap] (Tauschen).**

[Swap] leuchtet auf, und der Slot lässt sich ändern.



**3 Wählen Sie den gewünschten Ziel-Slot aus.**

Der ursprüngliche Slot und der Ziel-Slot werden miteinander getauscht.

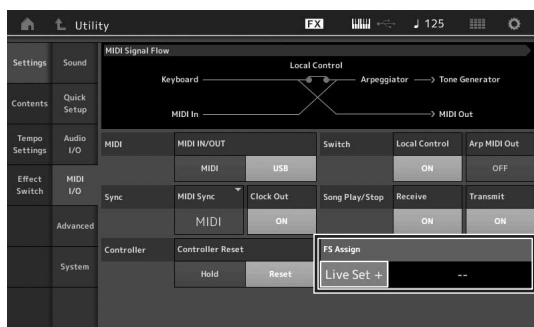


## Umschalten von in einem Live Set gespeicherten Performances mittels Fußschalter

Sie können die Performances über einen angeschlossenen Fußschalter (FC4 oder FC5) umschalten. Diese Umschaltung wird wie folgt vorgenommen.

- 1 Schließen Sie den Fußschalter (FC4 oder FC5) an der Buchse FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] an.**
- 2 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [MIDI I/O] links auf dem Bildschirm.**
- 3 Stellen Sie „FS Assign“ auf „Live Set +“ oder „Live Set –“ ein.**

Wenn „Live Set +“ gewählt ist, werden die Performances in Vorwärtsrichtung umgeschaltet. Wenn „Live Set –“ gewählt ist, werden die Performances in Rückwärtsrichtung umgeschaltet.



# Quick Guide – Bearbeiten von Einstellungen

Dieses Instrument besitzt verschiedene Displays für Parts, Performances, Effekte und Arpeggien. Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie durch Kombinieren mehrerer Parts eine eigene Performance erstellen.

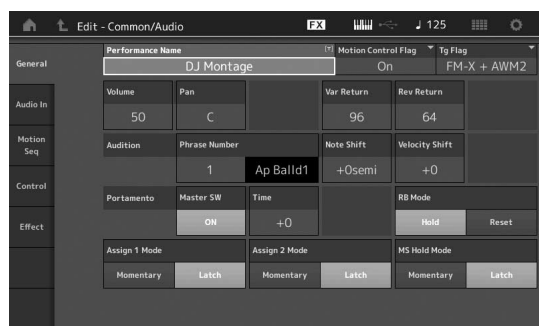
## Performance-Bearbeitung

Das „Bearbeiten einer Performance“ bezeichnet den Vorgang der Erstellung einer Performance durch Änderung der Parameter, aus denen sie besteht. Die Einstellung erfolgt im Performance-Edit-Display.

## Grundlegende Bedienvorgänge beim Bearbeiten einer Performance

- 1 **Bewegen Sie den Cursor auf den Namen der Performance im Performance-Play-Display und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste.**
- 2 **Tippen Sie auf die Registerkarte [General] links im Bildschirm, um die Performance zu bearbeiten.**

### Performance-Edit-Display



## Speichern der Performance

Nach der Bearbeitung speichern Sie die Performance im internen Speicher.

Drücken Sie die Taste [STORE], um die Performance zu speichern.

### ACHTUNG

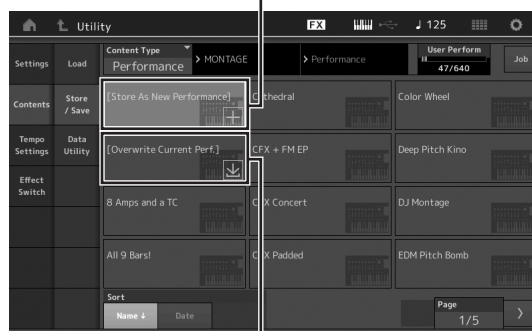
- Die bearbeitete Performance geht verloren, wenn Sie eine andere Performance auswählen oder das Gerät ausschalten.
- Wenn Sie eine Performance auf der User-Bank überschreiben, wird sie endgültig gelöscht. Achten Sie beim Speichern einer bearbeiteten Performance darauf, keine wichtigen User-Performances zu überschreiben. Wichtige Daten sollten immer auf einem an den Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk gesichert werden. Detaillierte Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seite 53.

### HINWEIS

Sie können während der Bearbeitung einer Performance mit den Nummerntasten A [1] – [16] beliebige Parts auswählen und die Parts bearbeiten.

- 1 **Drücken Sie die Taste [STORE], um das Store-Display aufzurufen.**

### Speichern einer neuen Performance



Zuvor gespeicherte Performance

- 2 **Geben Sie das Speicherziel für die Performance an.**

Zum Speichern der bearbeiteten Performance tippen Sie auf „+“ im Bereich [Store As New Performance] (Als neue Performance speichern).

### HINWEIS

Um ein bestehende Performance zu überschreiben, tippen Sie auf [Overwrite Current Perf.] oder auf die zu überschreibende Performance.

- 3 **Das Text-Input-Display (Texteingabe) erscheint. Geben Sie den Namen der zu speichernden Performance ein.**

Genaue Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie unter „Namen (Zeicheneingabe)“ im Abschnitt „Bedienung der Grundfunktionen und Displays“ (Seite 17).

- 4 **Wählen Sie „Done“ (Fertig) im Text-Input-Display, um den Speichervorgang tatsächlich auszuführen.**

### HINWEIS

Wenn Sie eine bestehende Datei überschreiben, erscheint eine Bestätigungsanzeige nach Schritt 2. Wählen Sie „YES“, um den Speichervorgang auszuführen.

## Bearbeiten von Parts

Die „Bearbeitung von Parts“ bezeichnet den Vorgang der Part-Erstellung durch Änderung der Parameter, aus denen der Part besteht. Dies erfolgt in den Edit-Displays „Element Common/Key Common/Operator Common“ und „Element/Key/Operator“. Welche Parameter tatsächlich verfügbar sind, hängt vom Part-Typ ab.

## Bearbeiten von Normal Parts (AWM2)

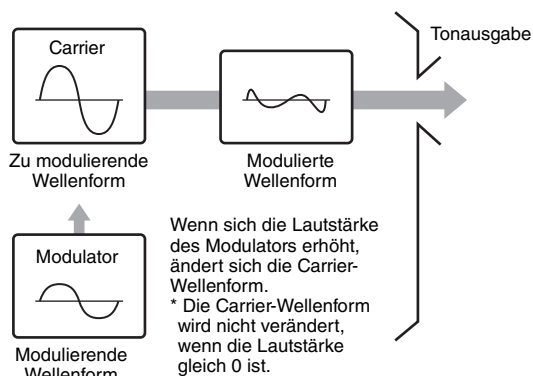
Ein Normal Part (AWM2) (mit den Klängen von tonal spielbaren Musikinstrumenten) kann aus bis zu acht Elements bestehen. Ein Element ist die grundlegende und kleinste Einheit eines Parts. Es gibt zwei Arten von Edit-Displays für normale Parts (AWM2): „Element Common Edit“ zur Bearbeitung von Einstellungen, die für alle acht Elements gleich sind, und „Element Edit“ zur Bearbeitung einzelner Elements.

Ein Element wird erstellt, indem die verschiedenen Parameter (Effekte, Hüllkurven usw.) auf die Wavform des Instrumentenklangs angewendet werden. Ein „Normal Part (AWM2)“ dieses Instruments besteht aus bis zu acht Elements.

## Bearbeiten von Normal Parts (FM-X)

Ein Normal Part (FM-X) (tonal spielbare FM-X-Klänge) kann aus bis zu acht Operatoren bestehen. Es gibt zwei Arten von Edit-Displays für Normal Parts (FM-X): „Operator Common Edit“ zur Bearbeitung von Einstellungen, die für alle acht Operatoren gleich sind, und „Operator Edit“ zur Bearbeitung einzelner Operatoren.

Die Abkürzung „FM“ steht für „Frequency Modulation“ (Frequenzmodulation). Bei dieser Klangerzeugung wird die Wellenform eines Grundklangs durch die Frequenz einer anderen Wellform moduliert, so dass eine völlig neue Wellenform entsteht. Wellenformen werden durch „Operatoren“ erzeugt, von denen der MONTAGE acht besitzt. Ein Operator, der den Grundton erzeugt, ist ein „Carrier“ (Träger), ein Operator, der Wellenformen moduliert, ist ein „Modulator“. Jeder der acht Operatoren kann als Carrier oder als Modulator verwendet werden. Durch Änderung der Art, wie die Operatoren kombiniert werden, und durch Steuerung der Modulation durch andere Parameter wie Pegel und Hüllkurven können Sie dynamische und detailreiche Sounds erzeugen, die sich in höchst komplexer Weise verändern.



## Drum Part Edit

Es gibt zwei Arten von Displays zur Drum-Part-Bearbeitung: das Key-Common-Edit-Display zur Bearbeitung der Einstellungen, die für alle Drum Keys des Parts gelten, und das Key-Edit-Display zur Bearbeitung einzelner Drum Keys.

Drum Parts (Schlagzeug-Parts) sind meist Percussion- oder Schlagzeugsounds, die einzelnen Tasten („Keys“) auf der Tastatur zugewiesen sind. Sie können verschiedene Drum Parts erstellen, indem Sie die den einzelnen Tasten zugeordneten Sounds ändern und die Tonhöhe und den EQ bearbeiten. Die „Drum Parts“ dieses Instruments bestehen aus bis zu 73 Keys.

## Wichtigste Bedienvorgänge bei der Part-Bearbeitung

- 1 Bewegen Sie den Cursor im Performance-Play-Display auf den Part, den Sie bearbeiten möchten, und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste.**
- 2 Stellen Sie sicher, dass der Taster ELEMENT/OPERATOR [COMMON] eingeschaltet ist, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Part Settings] links auf dem Bildschirm → [General], um den gewünschten Part zu bearbeiten.**

### ■ Für Normal Parts (AWM2)

Für die Element-Common-Bearbeitung drücken Sie den Taster ELEMENT/OPERATOR [COMMON]. Für die Element-Bearbeitung drücken Sie die entsprechende Nummerntaste B [1] – [8] des zu bearbeitenden Elements.

### ■ Für Drum Parts

Für die Key-Common-Bearbeitung drücken Sie den Taster ELEMENT/OPERATOR [COMMON]. Für die Key-Bearbeitung drücken Sie die Nummerntaste B [1] – [8], die dem zu bearbeitenden Drum Part entspricht (BD, SD, usw.). Sie können die Keys jedes Instrumentenklangs (zugewiesen den Tasten C1 bis C#2) mit den Nummerntasten B [1] – [8] auswählen. Zum Auswählen anderer Keys als denen, die C1 bis C#2 zugewiesen sind, schalten Sie „Keyboard Select“ (Auswahl per Tastatur) im Display ein und spielen Sie die Taste, die der Note des zu bearbeitenden Keys entspricht.

### ■ Für Normal Parts (FM-X)

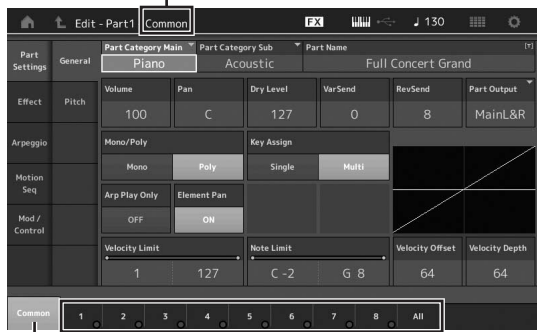
Für die Operator-Common-Bearbeitung drücken Sie den Taster ELEMENT/OPERATOR [COMMON]. Für die Operator-Bearbeitung drücken Sie die entsprechende Nummerntaste B [1] – [8] des zu bearbeitenden Operators.

### HINWEIS

Details zu den verfügbaren Part-Parametern finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

### ■ Element-Common-Edit-Display

Zeigt an, dass das Element-Common-Edit-Display aktiv ist.

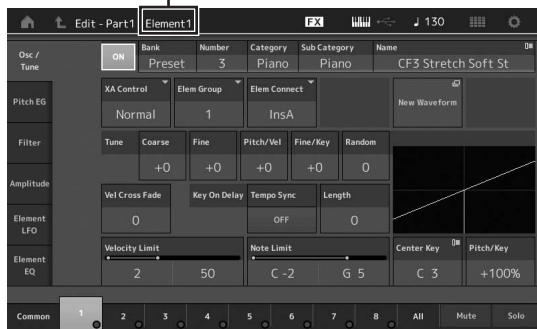


Schaltet zwischen Element Common Edit und Element Edit um.

Die Struktur des Displays entspricht der des Key/Operator-Common-Edit-Displays.

### ■ Element-Edit-Display

Zeigt an, dass das Element-Edit-Display aktiv ist.



Die Struktur des Displays entspricht der des Key/Operator-Edit-Displays.

### 3 Speichern Sie die Performance falls erforderlich.

#### HINWEIS

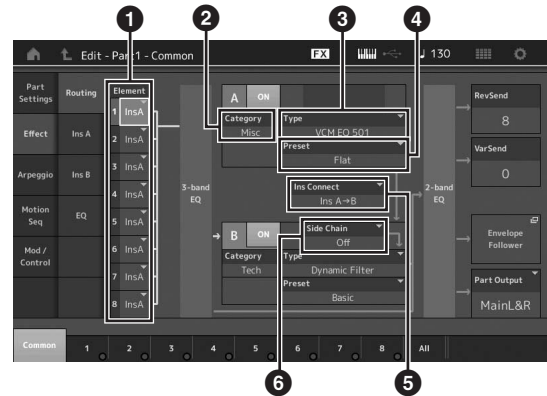
Sie können während der Part-Bearbeitung eine beliebige Performance mit der PART-Taste [COMMON] auswählen und sie bearbeiten.

## Part-Effektbearbeitung

Dieses Instrument bietet eine große Vielfalt von Effekten, mit denen Sie der ausgewählten Performance Variation- und Reverb-Effekte hinzufügen können. Durch einfaches Ändern des auf einen Preset-Part angewendeten Effekt-Typs erhalten Sie sofort einen anderen Klang. Die nachstehenden Anweisungen erläutern, wie man den Typ und die Parameter des auf den Part angewendeten Effekts einstellt und die Einstellungen dann als User Performance speichert.

- 1 **Bewegen Sie den Cursor im Performance-Play-Display auf den Part, den Sie bearbeiten möchten, und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste.**
- 2 **Drücken Sie den Taster ELEMENT/OPERATOR [COMMON].**
- 3 **Tippen Sie auf die Registerkarten [Effect] links auf dem Bildschirm → [Routing].**

Das Effect-Display des Element-Common-Edit-Displays wird angezeigt.



- 1 Ausgabeziel der einzelnen Elements/Keys
  - 2 Kategorie des Insert-Effekts A
  - 3 Typ des Insert-Effekts A
  - 4 Preset des Insert-Effekts A
  - 5 Art der Effekt-Verbindung zwischen Insert-Effekten A und B
  - 6 Auswählen von Side Chain/Modulator
- 4 **Hier können Sie das Ausgangsziel für jedes Element bzw. jeden Key einstellen (1).**
  - 5 **Wählen Sie die Parameter (Effekt-Kategorie (2), Effekt-Typ (3) und Effekt-Preset (4)), die dem Insert-Effekt A entsprechen.**
  - 6 **Stellen Sie die Art der Effekt-Verbindung zwischen Insert-Effekten A und B ein (5).**

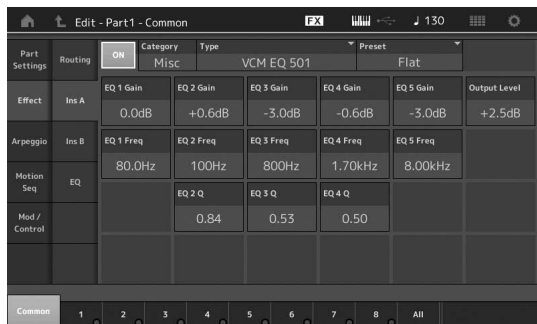
## 7 Stellen Sie Side Chain bzw. den Modulator des Insert-Effekts B ein (6).

### HINWEIS

Side Chain/Modulator verwenden den Ausgang einer Spur zur Steuerung eines Effekts auf einer anderen Spur. Sie können den Effekt-Typ angeben, der die Funktion aktiviert, so dass die Eingangs-Signale von anderen als dem ausgewählten Part oder das Audio-Eingangssignal den angegebenen Effekt steuert. Diese Fremdauslösung wird je nach Effektyp „Side Chain“ oder „Modulator“ genannt.

## 8 Tippen Sie auf die Registerkarte [Ins A] links auf dem Bildschirm.

Es erscheint das in Schritt 4 ausgewählte Display für die Bearbeitung von Effekt-Parametern.



## 9 Stellen Sie die Parameter beliebig ein.

Versuchen Sie, sich Ihrem gewünschten Sound anzunähern, indem Sie die für die einzelnen Effekt-Typen zur Verfügung stehenden Parameter feineinstellen.

### Compare-Funktion

Mit der Compare-Funktion können Sie zwischen dem bearbeiteten Sound und dessen unbearbeitetem Originalzustand hin- und herschalten, um zu hören, wie Ihre Bearbeitung den Klang verändert hat.

Drücken Sie die [EDIT]-Taste, während das Edit-Display angezeigt wird, so dass die [EDIT]-Taste blinkt. In diesem Status werden die vor der Bearbeitung geltenden Sound-Einstellungen wiederhergestellt, um die Veränderungen mit dem aktuellen Sound vergleichen zu können. Drücken Sie erneut die Taste [EDIT], um zum bearbeiteten Zustand zurückzukehren.

## 10 Bearbeiten Sie Insert-Effekt B auf gleiche Weise.

## 11 Speichern Sie die Performance falls erforderlich.

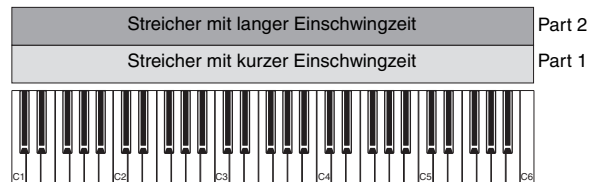
## Zuweisen von Parts zu einer Performance

In der Grundeinstellung (bei Auslieferung ab Werk) stehen in den Preset-Bänken verschiedene Performance-Typen zur Verfügung. Bei einigen dieser Performances ist möglicherweise nicht sofort ersichtlich, wie man sie spielt oder verwendet, da sie recht kompliziert sind. In diesem Abschnitt lernen Sie die typischen Wege kennen, Performances zu erstellen, so dass Sie besser verstehen, wie man sie spielt und verwendet. In diesem Abschnitt werden die vier typischen Arten der Part-Zuordnung beschrieben.

### Performance-Struktur

### Layer (Ebene)

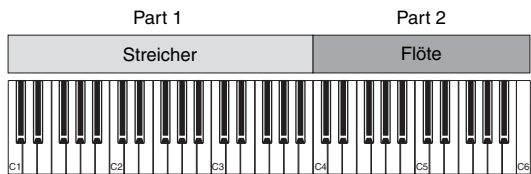
Mit dieser Methode können Sie beim Spielen auf der Tastatur mehrere (zwei oder mehr) Parts gleichzeitig spielen. Sie können z. B. einen dichteren Sound erzeugen, indem Sie zwei ähnliche Parts miteinander kombinieren – zum Beispiel zwei verschiedene Streicher-Parts mit verschiedenen Einschwingzeiten.



### Performance-Struktur

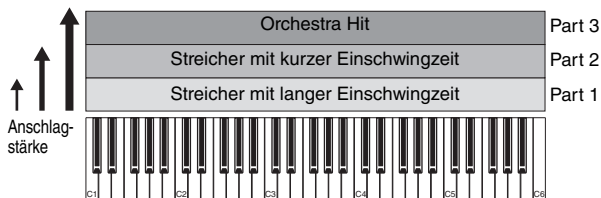
### Aufteilung (Split) in Notenbereiche

Mit dieser Methode können Sie mit der linken und rechten Hand unterschiedliche Parts spielen. Indem Sie zum Beispiel dem tieferen Bereich einen Streicher-Part und dem höheren Bereich einen Flöten-Part zuweisen (siehe Abbildung unten), können Sie mit der linken Hand die Streicher als Begleitung und gleichzeitig mit der rechten Hand die Flöte als Melodie spielen.

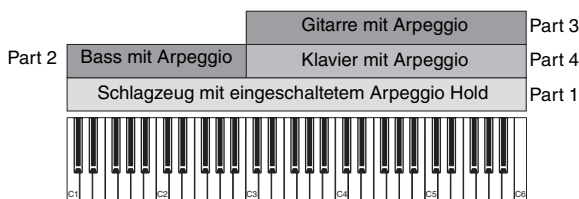


**Performance-Struktur****Aufteilung (Split)  
in Velocity-Bereiche**

Mit dieser Methode können Sie je nach Anschlagsstärke (Velocity) unterschiedliche Parts auslösen. Im folgenden Beispiel werden durch das Anschlagen von Tasten mit geringer Anschlagsstärke die Streicher-Sounds gespielt, die eine lange Einschwingzeit haben. Wird die Taste mit mittlerer Anschlagsstärke gespielt, werden die Streicher ausgelöst, die eine kurze Einschwingzeit haben. Werden die Tasten mit hoher Anschlagsstärke gespielt, wird die Voice „Orchestra Hit“ ausgelöst.

**Performance-Struktur****Verwenden von Arpeggien**

Mit dieser Methode können Sie sämtliche Instrumente einer Band selbst spielen. Diese Art der Performance verwendet dazu unterschiedliche Arpeggio-Typen, die den einzelnen Parts zugewiesen sind, wodurch es noch leichter wird, wie eine komplette Band zu klingen. Im nachstehenden Beispiel wird das Drum-Pattern (durch Arpeggio) zeitlich unbegrenzt wiedergegeben, auch wenn Sie die Tastatur loslassen, die Basslinie (durch Arpeggio) wird durch das Spiel Ihrer linken Hand wiedergegeben und die Gitarrenbegleitung (durch Arpeggio) oder das Klavier-Arpeggio wird durch das Spiel Ihrer rechten Hand wiedergegeben. Darüber hinaus können Sie den zugewiesenen Arpeggio-Typ der einzelnen Parts ändern, indem Sie eine der Nummerntasten C [1] – [8] drücken.



Durch den Einsatz oder die Kombination der vier vorstehend beschriebenen Methoden können Sie sehr viele verschiedene Performances erstellen. Viele der in den Preset-Bänken vorhandenen Performances wurden mit den vorstehenden Methoden erstellt. Probieren Sie einmal unterschiedliche Performances aus und erfahren dabei, welche Methode jeweils für sie verwendet wird.

**Erstellen von Performances durch  
Kombinieren von Parts**

Nachdem Sie sich die vorprogrammierten Performances in den Preset-Bänken angehört haben, versuchen Sie einmal, eine eigene Performance zu erstellen. In diesem Abschnitt werden wir eine Performance erstellen, indem wir zwei Parts miteinander kombinieren.

**Auswählen einer Performance**

Für Demonstrationszwecke werden wir Part 1 einen Klavierklang zuordnen.

**1 Bewegen Sie den Cursor im Performance-Play-Display auf den Namen von Part 1 und drücken Sie die [CATEGORY SEARCH]-Taste bei gehaltener [SHIFT]-Taste.**

Das Part-Category-Search-Display erscheint.

**2 Wählen Sie [Full Concert Grand] aus der Performance-Liste aus.**

**3 Drücken Sie die Taste [EXIT].**

**Spieren mehrerer Parts gleichzeitig  
(Layer)**

Probieren Sie, zwei Parts miteinander zu kombinieren, indem Sie Part 2 einen anderen Sound zuordnen.

**1 Bewegen Sie den Cursor im Performance-Play-Display auf den Namen von Part 2 und wählen Sie den gewünschten Sound aus, indem Sie die [CATEGORY SEARCH]-Taste bei gehaltener [SHIFT]-Taste drücken.**

**2 Spielen Sie auf dem Instrument.**

Part 1 (Klavier) und Part 2 (der Sound, den Sie weiter oben ausgewählt hatten) erklingen gleichzeitig in einem Layer (überlagerte Klänge).

**3 Drücken Sie die Taste [EXIT].**

Als nächstes wollen wir mit der linken und rechten Hand unterschiedliche Parts spielen.



## Split

Sie können mit der linken und der rechten Hand unterschiedliche Sounds spielen, indem Sie einen Sound dem Part 1 zuordnen, mit Noten im tieferen Bereich der Tastatur, und einen anderen Sound dem Part 2, mit Noten im höheren Bereich der Tastatur.



- 1 Note Limit Low (tiefste Note des Notenbereichs des Parts)
- 2 Note Limit High (höchste Note des Notenbereichs des Parts)

**1 Tippen Sie auf Note Limit High (2) von Part 1, oder bewegen Sie den Cursor auf 2, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.**

**2 Tippen Sie auf das [Keyboard]-Menü links auf dem Bildschirm, um es einzuschalten.**

**3 Stellen Sie die höchste Note von Part 1 ein, indem Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur anschlagen.**

Die Notenummer im Range-Bereich von Part 1 ändert sich.

**4 Tippen Sie auf Note Limit Low (1) von Part 2, oder bewegen Sie den Cursor auf 1, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.**

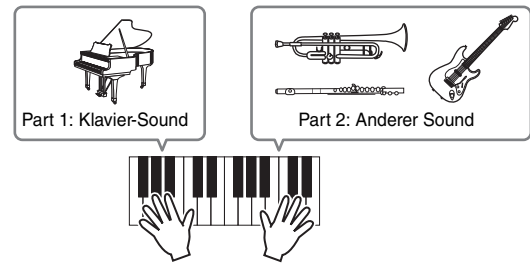
**5 Stellen Sie die tiefste Note von Part 2 ein, indem Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur anschlagen.**

Die Notenummer im Range-Bereich von Part 2 ändert sich.

**6 Tippen Sie auf das [Keyboard]-Menü links auf dem Bildschirm, um es auszuschalten.**

## 7 Spielen Sie auf dem Instrument.

Die mit der linken Hand gespielten Noten erzeugen den Klavier-Sound (Part 1), während die mit der rechten Hand gespielten Noten den anderen Sound (Part 2) erzeugen, den Sie ausgewählt hatten.



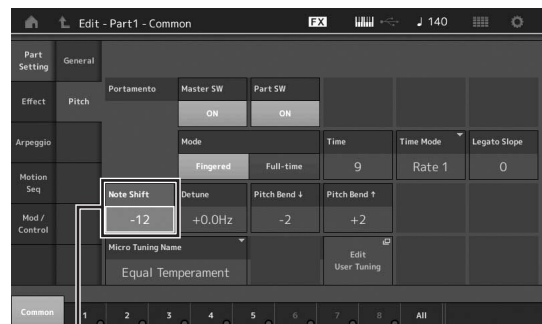
**8 Schalten Sie die [PART CONTROL]-Taste ein und stellen Sie die Lautstärken für Part 1 und 2 mit den Schiebereglern 1 und 2 ein.**

## Ändern der Tonhöhe des Split-Parts um eine Oktave nach unten

Ändern Sie die Tonhöhe von Part 2 um eine Oktave nach unten.

**1 Bewegen Sie den Cursor auf Part 2 und drücken Sie zur Part-Bearbeitung die [EDIT]-Taste.**

**2 Tippen Sie auf die Registerkarten [Part Settings] links auf dem Bildschirm → [Pitch].**



Note Shift

**3 Wählen Sie „Note Shift“, um die Tonhöhe einzustellen.**

Die Tonhöhe wird in Halbtonschritten verschoben. Stellen Sie „-12“ ein, um die Tonhöhe um eine Oktave nach unten zu verschieben.

**4 Spielen Sie auf dem Instrument.**

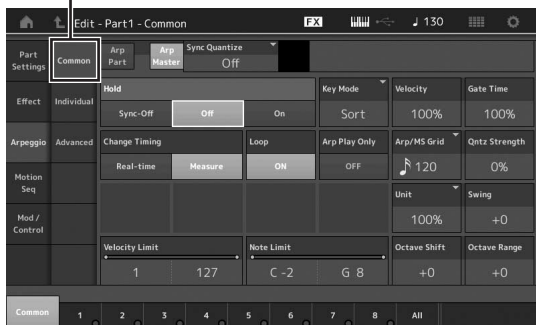
## Ändern der Arpeggio-Einstellungen für die einzelnen Parts

Versuchen Sie einmal, die Arpeggio-Einstellungen für die einzelnen Parts zu ändern. Sie können den Rhythmus oder das Begleit-Pattern zuordnen, das dem gewünschten Musikstil der Performance am besten entspricht.

- 1 Bewegen Sie den Cursor auf Part 1 und drücken Sie die [EDIT]-Taste, um das Element-Common-Edit-Display aufzurufen.**
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarten [Arpeggio] links auf dem Bildschirm → [Common] (oben auf dem Bildschirm).**

Es erscheint das Display für die Einstellung der gemeinsamen Arpeggio-Parameter für alle Arpeggio-Typen.  
 Beachten Sie, dass neben der Auswahl des Arpeggio-Typs auch der Arpeggio-Hold-Parameter nützlich ist. Wenn dieser Parameter auf „on“ gestellt ist, wird die Arpeggio-Wiedergabe auch nach Loslassen der Tastatur fortgesetzt. Dieser Parameter sollte auf „on“ gestellt sein, wenn dem Part ein Schlagzeug-Sound zugeordnet ist und die Wiedergabe des Arpeggios (Rhythmus-Patterns) fortgesetzt werden soll, egal ob Sie eine Taste gedrückt halten oder nicht.

[Common]-Registerkarte



- 3 Tippen Sie auf die Registerkarte [Individual], um das Display mit den Einstellungen der einzelnen Arpeggio-Typen aufzurufen.**

- 4 Tippen Sie auf den Arpeggio-Typ und wählen Sie das [Search]-Menü links auf dem Bildschirm. (Alternativ können Sie auch die [CATEGORY SEARCH]-Taste drücken.)**

Die Hauptkategorie (Category) bestimmt die Art des Instruments, die Unterkategorie (Sub) bestimmt die Musikrichtung.

Einstellen des Arpeggio-Typs



Fahren Sie fort und weisen Sie beliebig weitere Arpeggio-Typen zu.

- 5 Speichern Sie die Performance falls erforderlich.**



# Aufnahme und Wiedergabe

Sie können MIDI-Daten als Songs auf diesem Instrument aufnehmen oder Ihre Aufnahme als Audiodaten auf einem USB-Flash-Laufwerk aufnehmen, das am MONTAGE angeschlossen ist.

## Terminologie

### Song

Ein Song auf diesem Instrument entspricht einem Song in einem MIDI-Sequencer. Die Wiedergabe stoppt am Ende der aufgezeichneten Daten automatisch. Der MONTAGE kann bis zu 64 Songs speichern.

### Spur

Dies ist ein Speicherort im Sequencer, an dem Spieldaten (bestehend aus MIDI-Events) aufgezeichnet werden. Der MONTAGE bietet 16 Spuren, die den 16 Mixing Parts entsprechen.

### Echtzeitaufnahme

Dieses Instrument zeichnet die Spieldaten auf, während Sie sie zum Metronom spielen. Es stehen drei Methoden für die Echtzeitaufnahme zur Verfügung: Replace, Overdub und Punch In/Out.

- Mit „Replace“ (Ersetzen) können Sie eine bereits aufgenommene Spur mit neuen Daten überschreiben.
- Mit „Overdub“ können Sie einer Spur, die bereits Daten enthält, weitere Daten hinzuzufügen, d. h. neue Noten zusätzlich zu den bestehenden Noten aufnehmen.
- Mit „Punch In/Out“ (Ein-/Aussteigen) können Sie einen genau begrenzten Bereich einer Spur neu aufnehmen.

## MIDI-Aufnahme

Das Instrument ist mit einem Performance Recorder (integrierter Mehrspur-Sequencer) zur Aufnahme des Tastaturspiels als MIDI-Daten ausgestattet. Mit dieser Funktion können Sie eine Phrase, die Ihnen spontan einfällt, direkt aufzeichnen. Sie können vollständige, komplexe Arrangements mit verschiedenen Instrumentenklängen sowie komplette Songs auf einer DAW erstellen.

## Aufnahme auf einer Spur

In diesem Abschnitt lernen Sie, wie Sie Ihr Tastaturspiel auf Spur 1 aufnehmen können. Zuvor müssen Sie jedoch den MONTAGE für die Aufnahme einrichten.

### 1 Tippen Sie auf die Registerkarte [Play/Rec] links im Performance-Play-Display.

Das Recording-Display erscheint.

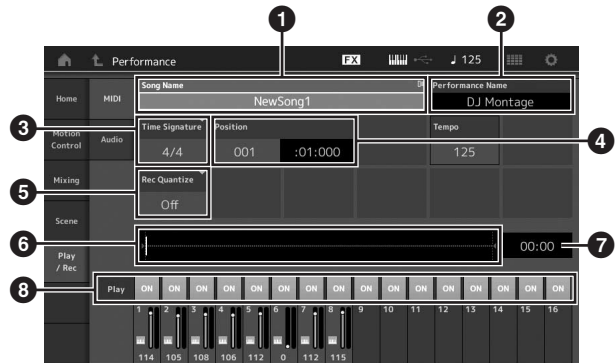
### 2 Drücken Sie auf die Registerkarte [MIDI] oben links auf dem Bildschirm.

### 3 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●].

Das Record-Setup-Display erscheint.

#### HINWEIS

Alternativ können Sie einfach die [●]-Taste (Aufnahme) im Performance-Display drücken, um die Schritte 1–3 auf einmal auszuführen.



- 1 Song-Name
- 2 Name der aktuell ausgewählten Performance
- 3 Time Signature (Taktmaß)
- 4 Position (Anfangsposition für Aufnahme/Wiedergabe)
- 5 Quantize (Quantisierung)
- 6 Position im Verhältnis zur gesamten Sequence
- 7 Aufnahmedauer der gesamten Sequence
- 8 Wiedergabe Ein/Aus für jede Spur

### 4 Stellen Sie im Record-Setup-Display die folgenden Parameter ein.

- 4-1 Bewegen Sie den Cursor auf die Taktmaß-Anzeige (Time Signature) (3) und stellen Sie dann den Wert ein. Stellen Sie in diesem Beispiel „4/4“ ein.
- 4-2 Stellen Sie Quantize auf „240 (8th note)“ bei Record Quantize (5) ein. Mit diesem nützlichen Feature können Noten während der Aufnahme automatisch quantisiert, d. h. im Timing korrigiert werden. Die Quantisierung richtet Noten-Events am nächstgelegenen Schlag aus. Normalerweise sollte der kleinste Notenwert in den Noten (falls Sie vom Blatt spielen) eingestellt werden.

### 5 Drücken Sie, nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten.

Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], und beginnen Sie nach dem Vorzähler mit Ihrem Spiel.

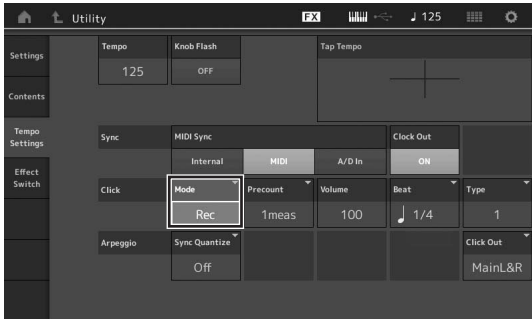
### 6 Drücken Sie nach dem Spielen zum Beenden der Aufnahme die Taste [■] (Stopp).

Falls Sie sich verspielt haben, drücken Sie die Stoptaste [■], und unternehmen Sie einen neuen Aufnahmeversuch.

### Aufnahmen zum Metronom-Click

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um während der MIDI-Aufnahme den Click zu verwenden.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, und tippen Sie dann auf dem Bildschirm auf [Tempo Settings], um das Tempo-Setting-Display aufzurufen. Stellen Sie „Mode“ auf „Rec“.

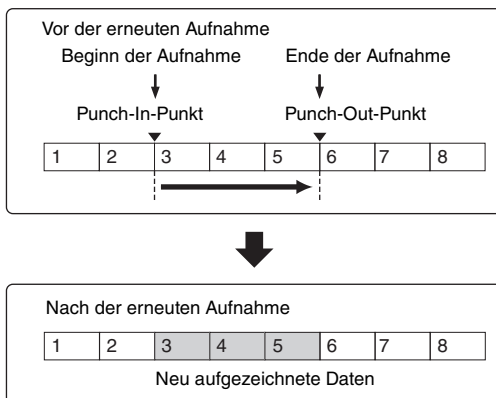


#### HINWEIS

Wenn „Rec/Play“ eingestellt wird, erklingt der Click während der MIDI-Aufnahme und -Wiedergabe. Wenn „Always“ eingestellt wird, erklingt der Click immer.

### Neuaufnahme eines bestimmten Song-Teils (Punch In/Out)

Verwenden Sie die Punch-In/Out-Aufnahmemethode, wenn Sie nur einen bestimmten Teil einer Spur neu aufnehmen möchten. Wenn Sie den Startpunkt (Punch In) und den Endpunkt (Punch Out) festlegen und die Aufnahme dann vom Anfang des Songs starten, findet die eigentliche Aufnahme Ihres Spiels nur zwischen den Punkten „Punch In“ und „Punch Out“ statt. Im unten abgebildeten Beispiel mit acht Takten werden nur die Takte drei bis fünf neu aufgezeichnet.



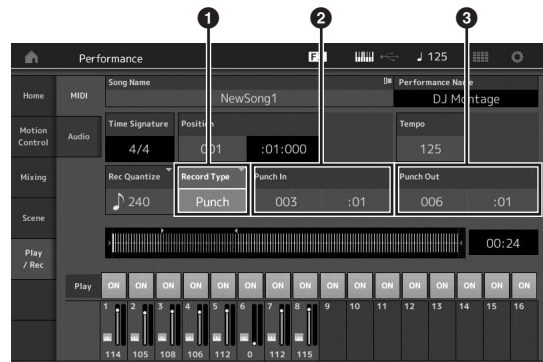
#### HINWEIS

Beachten Sie, dass die Punch-In/Out-Methode die ursprünglichen Daten im festgelegten Bereich immer ersetzt (löscht).

Stellen Sie zur Aufnahme mit Punch-In- und Punch-Out-Punkten entsprechend den obigen Vorgaben zunächst die folgenden Parameter im Record-Setup-Display ein.

- 1 „Record Type“: „punch“
- 2 Punch In: 003:01  
Die Wiedergabe der Aufnahmespur wird von dieser Stelle an deaktiviert, und auf der Spur wird Ihr Tastaturspiel aufgezeichnet.

- 3 Punch-Out: 006:01  
Die Aufnahme endet an dieser Stelle, und die normale Wiedergabe der Aufnahmespur wird fortgesetzt.



### Abbrechen der jeweils letzten Aufnahme (Undo/Redo)

Durch den Undo-Job werden die Änderungen verworfen, die Sie in der letzten Aufnahme-Session vorgenommen haben, und die Daten des vorherigen Zustands werden wiederhergestellt. Redo steht nur nach einem Undo-Vorgang zur Verfügung. Mit Redo können Sie die durch Undo verworfenen Änderungen wiederherstellen.

- 1 Undo (Diese Anzeige steht nicht zur Verfügung, wenn zuvor nichts aufgenommen wurde.)  
Wenn Sie auf [Undo] tippen, werden Sie im Display zur Bestätigung aufgefordert. Durch Auswählen von Undo wird der vorherige Aufnahmevorgang ungeschehen gemacht.



- 2 Redo (Diese Anzeige steht nicht zur Verfügung, wenn zuvor kein „Undo“ ausgeführt wurde.)  
Wenn Sie auf [Redo] tippen, werden Sie im Display zur Bestätigung aufgefordert. Durch Auswählen von Redo werden die vorgenommenen Änderungen wieder hergestellt.

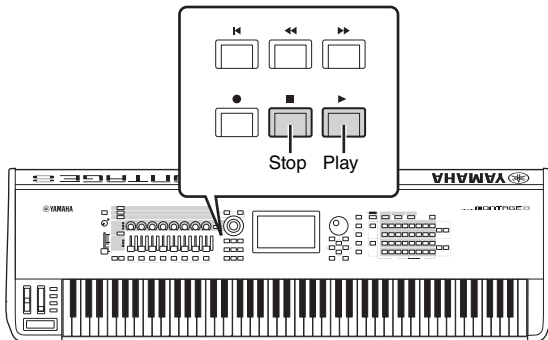


## Wiedergeben eines Songs

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie während der Wiedergabe eines aufgenommenen Songs die komfortablen Stummschaltungs- und Solo-Funktionen nutzen können.

### Song-Wiedergabe

- 1 Drücken Sie die Taste [▶] (Play), um die Song-Wiedergabe zu starten.



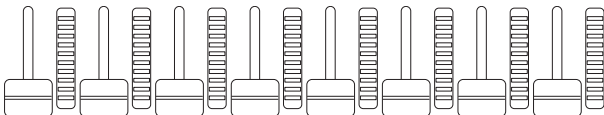
#### HINWEIS

Verwenden Sie zum Anpassen der Lautstärke der Songs den Schieberegler [MASTER VOLUME].

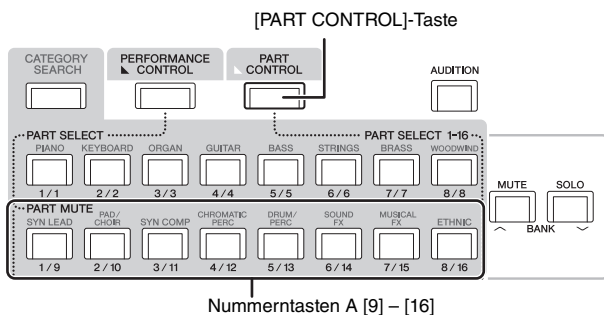
- 2 Drücken Sie zum Stoppen der Song-Wiedergabe auf die Taste [■] (Stopp).

### Einstellen der Lautstärke der einzelnen Parts

Mit Hilfe der Schieberegler auf dem Bedienfeld können Sie die Lautstärke von acht Parts separat einstellen.



Wenn aktuell eine der Spuren 1–8 ausgewählt ist, werden die acht Schieberegler dazu verwendet, die Lautstärke der Parts 1–8 einzustellen. Ist eine der Spuren 9–16 ausgewählt, so stellen die Schieberegler die Lautstärke der Parts 9–16 ein. Die Spur kann durch Einschalten der [PART CONTROL]-Taste und Drücken der gewünschten Nummerntaste A [9] – [16] ausgewählt werden.



Nummerntasten A [9] – [16]

Zusätzlich zu den Schieberegler können auch die Drehregler 1–8 verwendet werden, um die Part-Einstellungen der Song-Wiedergabe in Echtzeit zu beeinflussen. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

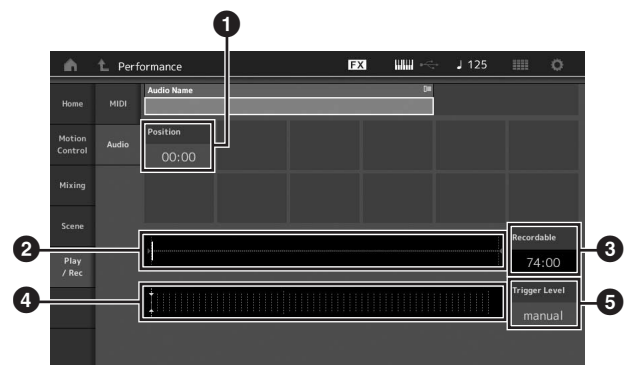
## Aufzeichnen Ihres Spiels als Audiodaten

Ihr Spiel auf dem MONTAGE kann in Form von WAV-Audiodateien (44,1 kHz, 24-Bit, stereo) auf einem USB-Flash-Laufwerk aufgenommen werden. Der Aufnahmepegel ist nicht einstellbar, und Sie können bis zu 74 Minuten Audio in einem Stück aufnehmen (vorausgesetzt das USB-Speichergerät hat genügend freien Speicherplatz).

#### ACHTUNG

Der MONTAGE sowie das ausgewählte Speichergerät sollten während Aufnahme, Wiedergabe oder während des Speicherns der Audiodatei niemals ausgeschaltet werden. Wenn Sie eines der Geräte zu diesen Zeitpunkten ausschalten, kann es sein, dass danach kein Zugriff mehr auf das Speichergerät möglich ist.

- 1 Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] des MONTAGE an.
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarte [Play/Rec] links im Performance-Play-Display. Das Recording-Display erscheint.
- 3 Tippen Sie auf die Registerkarte [Audio] oben links auf dem Bildschirm.
- 4 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um die Audio-Aufnahme einzurichten. Das Record-Setup-Display erscheint.



- 1 Wiedergabeposition
- 2 Aktuelle Wiedergabeposition in Bezug auf die gesamten Audiodaten
- 3 Verfügbare Aufnahmedauer
- 4 Pegelanzeige
- 5 Trigger-Pegel

- 5 Stellen Sie hier den erforderlichen Trigger-Auslösepegel ein (5).

Wenn Sie den Trigger-Level auf „manual“ eingestellt haben, beginnt die Aufnahme, sobald Sie die [▶]-Taste drücken. Wenn Sie jedoch einen Wert zwischen 1 und 127 angeben, beginnt die Aufnahme automatisch, sobald der Pegel (Level) diesen eingestellten Wert überschreitet. Der hier eingestellte Pegel wird in der Pegelanzeige in Form von blauen Dreiecken dargestellt (4). Stellen Sie diesen Parameter niedrig genug ein, dass das gesamte Signal aufgenommen wird, aber nicht so niedrig, dass die Aufnahme durch ungewollte Geräusche gestartet wird.

**6 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶].**

Wenn Sie den Trigger-Level auf „manual“ eingestellt haben, beginnt die Aufnahme in dem Moment, in dem Sie die Wiedergabetaste [▶] drücken. Während der Aufnahme leuchtet die Aufnahmetaste [●] rot, und die Wiedergabetaste [▶] leuchtet grün. Wenn Sie einen Wert zwischen 1 und 127 als Trigger-Level angeben, beginnt die Aufnahme automatisch erst dann, sobald der Pegel diesen eingestellten Wert überschreitet.

**7 Spielen Sie auf dem Instrument.**

Wenn Sie den Trigger-Level auf einen Wert zwischen 1 und 127 einstellen, beginnt die Aufnahme automatisch erst dann, sobald der Pegel diesen eingestellten Wert überschreitet.

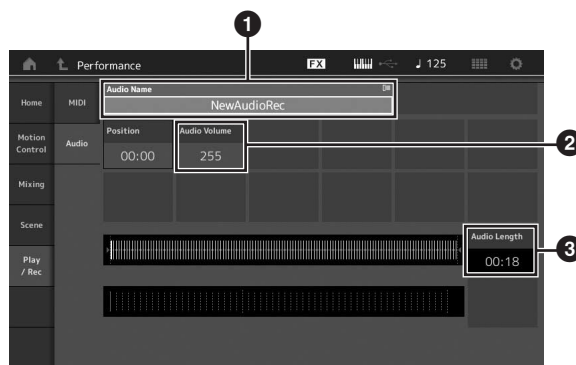
**8 Wenn Ihr Spiel beendet ist, drücken Sie auf die Stoptaste [■].**

Die aufgenommene Audiodatei wird auf dem ausgewählten Laufwerk gespeichert.

**Wiedergeben einer Audiodatei**

Wie unten beschrieben kann Ihr MONTAGE Audiodateien (.wav) von einem USB-Flash-Laufwerk abspielen, gleichgültig, ob diese vom Instrument selbst oder von einer anderen Quelle erzeugt wurden.

- 1 Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] des MONTAGE an.**
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarten [Play/Rec] → [Audio] links im Performance display.**
- 3 Tippen Sie auf „Audio Name“ und wählen Sie dann links auf dem Bildschirm das [Load]-Menü.**
- 4 Wählen Sie das USB-Flash-Laufwerk sowie den Ordner aus.**
- 5 Wählen Sie die gewünschte Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk aus, um den Ladevorgang auszuführen.**



- ① Audio-Name
- ② Audio-Lautstärke
- ③ Audio-Länge

**6 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶].**

Die Wiedergabe der Audiodatei beginnt.

**7 Bewegen Sie den Cursor auf „Audio Volume“ (②) und stellen Sie die Wiedergabelautstärke mit dem Datenrad ein.****8 Drücken Sie die Taste [■] (Stopp), um die Wiedergabe zu stoppen.****HINWEIS**

Bedenken Sie, dass Sie während der Audio-Wiedergabe auch die ausgewählte Performance auf der Tastatur spielen können.

# Einsatz als Masterkeyboard

Mit der Master-Keyboards-Funktion können Sie in jeder Performance bis zu acht separate Zonen zuweisen und das Instrument als Master-Keyboards einsetzen.

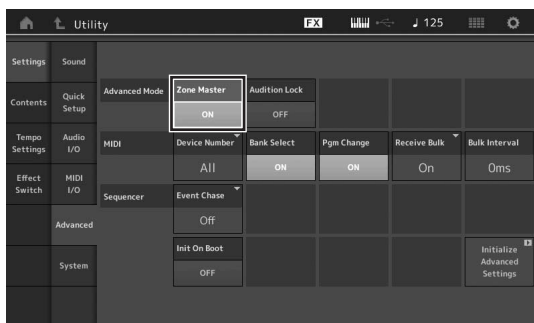
Durch Kombination mit den Live-Sets können Sie jederzeit sofort die Einstellungen zur Steuerung eines externen MIDI-Geräts abrufen. Entsprechend können Sie nachgeschaltete externe MIDI-Klangerzeuger beim Live-Spiel umschalten und steuern.

## Vornehmen von Einstellungen für den Einsatz als Masterkeyboard – Zone

Wenn Sie den MONTAGE als Master-Keyboards verwenden, können Sie die Tastatur in bis zu acht unabhängige Bereiche unterteilen, die als „Zonen“ bezeichnet werden. Jeder Zone können unterschiedliche MIDI-Kanäle und unterschiedliche Funktionen der Dreh- und Schieberegler zugewiesen werden. Dadurch wird es möglich, gleichzeitig mehrere Parts des internen Klangerzeugers über eine einzige Tastatur zu steuern, oder zusätzlich zu den internen Performances dieses Synthesizers über mehrere verschiedene Kanäle die Performances/Voices usw. eines externen MIDI-Instruments zu steuern. Auf diese Weise können Sie den MONTAGE praktisch die Arbeit mehrerer Keyboards ausführen lassen. Sie können die Parameter der acht Zonen einstellen und die Einstellungen speichern.

Stellen Sie zuerst den MONTAGE als Master-Keyboards ein, indem Sie die Zone-Einstellungen aktivieren.

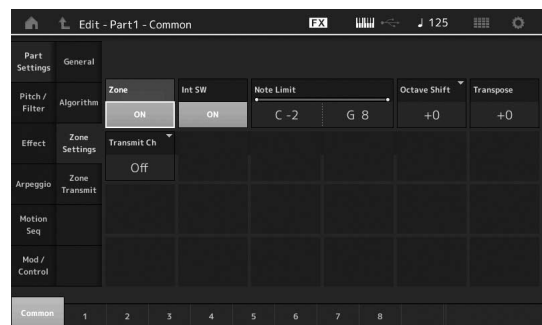
- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarten [Settings] → [Advanced] links auf dem Bildschirm.
- 3 Tippen Sie auf [Zone Master], um die Zonen einzuschalten.



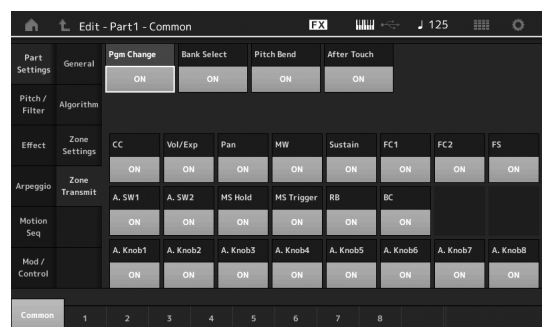
- 4 Drücken Sie die Taste [EXIT].  
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

Als nächstes nehmen Sie die Master-Keyboards-Einstellungen (Zone) für jede Performance vor.

- 1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE], um das Performance-Play-Display aufzurufen.
- 2 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Part der aktuell ausgewählten Performance und drücken Sie die [EDIT]-Taste, um den Part zu bearbeiten.
- 3 Tippen Sie auf die Registerkarten [Part Settings] → [Zone Settings] links auf dem Bildschirm.
- 4 Tippen Sie auf [Zone], um die Zone einzuschalten.
- 5 Stellen Sie die Zone-Parameter wie Transmit Ch. (MIDI-Sendekanal) und Note Limit (Notengrenzen) ein.



- 6 Tippen Sie auf die Registerkarte [Zone Transmit], um die Sendeschalter wie gewünscht einzustellen.



Drücken Sie nach dem Vornehmen dieser Einstellungen die Taste [STORE], um die Performance zu speichern.

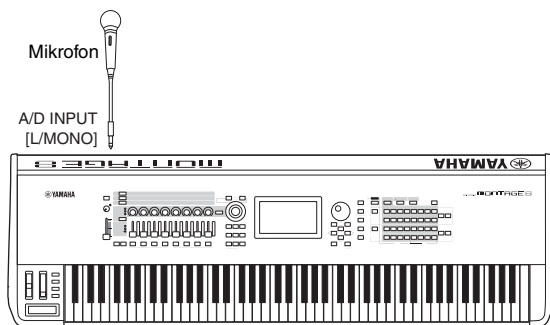
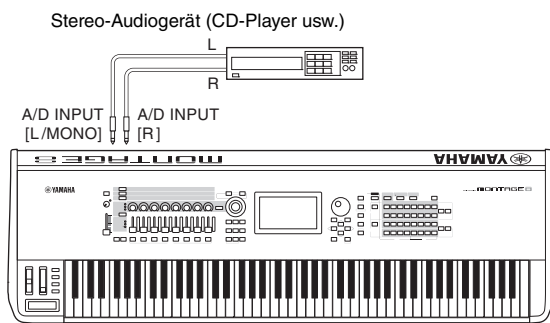
Näheres über die Zone-Einstellungen finden Sie im „Referenzhandbuch“ (PDF-Dokument).

# Anschließen eines Mikrofons oder anderer Audiogeräte

## Spielen auf der Tastatur bei gleichzeitiger Wiedergabe des an den Buchsen INPUT [L/MONO]/[R] anliegenden Signals

Sie können das A/D-Input-Signal – wie etwa Ihre Stimme per Mikrophon, einen CD-Player oder einen Synthesizer – als Audio-Input-Part zuweisen. Für diesen Part können verschiedene Parameter wie Lautstärke, Pan und Effekte eingestellt werden. Dieses Signal wird zusammen mit dem Tastaturspiel ausgegeben.

- 1 Vergewissern Sie sich, dass das Instrument ausgeschaltet ist, und stellen Sie den Drehregler A/D INPUT [GAIN] auf Minimum.
- 2 Schließen Sie das Audiogerät oder das Mikrophon an der Buchse A/D INPUT [L/MONO]/[R] an der Geräterückseite an.



### HINWEIS

Die Verwendung eines dynamischen Mikrofons wird empfohlen. (Das Instrument unterstützt keine phantomgespeisten Kondensatormikrofone.)

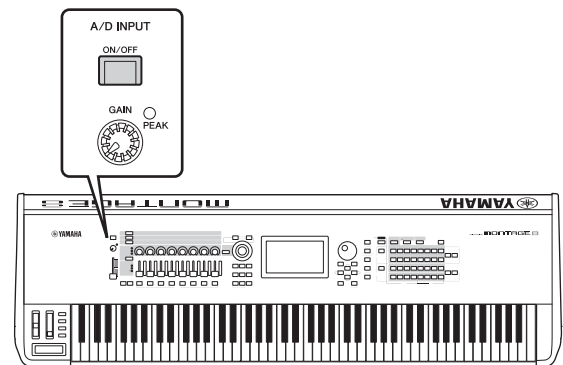
- 3 Schalten Sie das angeschlossene Audiogerät und dann den MONTAGE ein.
- 4 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie auf die Registerkarten [Settings] → [Audio I/O] links auf dem Bildschirm.

- 5 Stellen Sie den Parameter „Mic/Line“ entsprechend dem Gerät ein, das an die Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R] angeschlossen ist.

Wenn der Ausgangspegel des angeschlossenen Geräts niedrig ist wie z. B. bei einem Mikrophon, stellen Sie diesen Parameter auf „Mic“. Wenn das angeschlossene Gerät einen hohen Pegel liefert (z. B. bei Synthesizern, CD-Playern und mobilen Audioplayern), stellen Sie diesen Parameter auf „Line“.

- 6 Drücken Sie die Taste A/D INPUT [ON/OFF], sodass deren LED leuchtet.

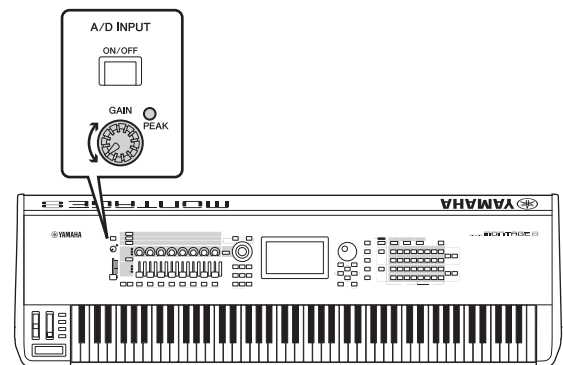
Mit dieser Einstellung werden die Audiosignale des angeschlossenen Audiogeräts angenommen und verarbeitet.



- 7 Stellen Sie den Eingangspiegel mit dem [GAIN]-Drehregler ein.

### HINWEIS

Stellen Sie den Eingangspiegel mit dem [GAIN]-Drehregler ein, so dass die PEAK-LED bei den lautesten Eingangssignalen kurz aufleuchtet.



- 8 Drücken Sie die [PERFORMANCE]-Taste, und wählen Sie dann die gewünschte Performance.

Spielen Sie auf der Tastatur, während Sie in das Mikrophon singen oder während auf dem Audiogerät die Wiedergabe läuft.



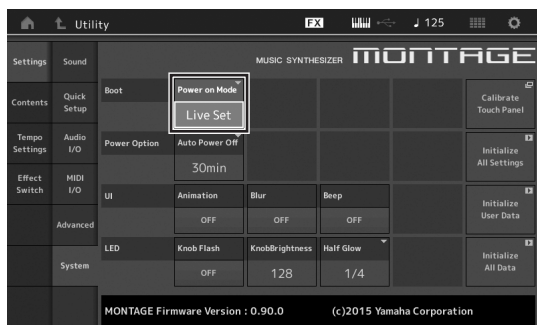
# Globale Systemeinstellungen

Sie können verschiedene Parameter im Utility-Display einstellen. Vor allem können Sie in diesem Modus Parameter einstellen, die für das gesamte System dieses Instruments gelten, indem Sie die [Settings]-Registerkarte antippen. Die Änderungen, die Sie im Utility-Display vornehmen, werden aktiviert, sobald Sie die [EXIT]-Taste drücken, um zum ursprünglichen Display zurückzukehren. Dieser Abschnitt beschreibt einige nützliche Funktionen, die die übergreifenden Systemeinstellungen betreffen.

## Einstellen automatischer Einschaltvorgänge

Sie können festlegen, welches Display nach dem Einschalten automatisch aufgerufen wird: das Live-Set-Display oder das Performance-Play-Display.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [System].
- 2 Wählen Sie bei [Power on Mode] (Einschalt-Modus) „Live Set“ (Live-Set-Display) oder „Perform“ (Performance-Play-Display) als Anfangs-Display aus.



- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].  
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

## Verhalten der Tastenbeleuchtung

Sie können die Helligkeit der Tastenbeleuchtung steuern.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [System].
- 2 Stellen Sie „Half Glow“ auf „Off“ (Aus), „1/4“ oder „1/2“ ein.

Wenn „Off“ ausgewählt ist, ist die Dimm-Funktion ausgeschaltet.

Wenn „1/4“ gewählt ist, wird die Helligkeit im abgedunkelten (halbhellen) Zustand auf 25% der Lichtstärke abgesenkt. Diese Leuchtstärke eignet sich für dunkle Umgebungen wie z. B. auf der Bühne.

Wenn „1/2“ gewählt ist, wird die Helligkeit im abgedunkelten (halbhellen) Zustand auf 50% der Lichtstärke abgesenkt. Diese Leuchtstärke eignet sich für helle Umgebungen (z. B. draußen), wo schwer zu sehen ist, ob die Taste schwach leuchtet oder ausgeschaltet ist.

- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].  
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

## Ein-/Ausschalten verschiedener Funktionen

Sie können verschiedene Funktionen einstellen, indem Sie im Utility-Display auf die [System]-Registerkarte tippen.

### Ein- und Ausschalten von Animation

Sie können die Animation bei der Display-Umschaltung wie folgt ein- und ausschalten.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [System].
- 2 Wählen Sie bei „Animation“ „ON“ oder „OFF“, um die Animation ein- oder auszuschalten.



- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].  
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

### Ein-/Ausschalten des Display-Unschärfereffekts

Bevor auf ein neues Display umgeschaltet wird, wird das vorher gewählte Display mit einem Blur-Effekt unscharf gemacht. Diese Funktion können Sie wie folgt ein- und ausschalten.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [System].
- 2 Schalten Sie „Blur“ auf „ON“ oder „OFF“, um den Blur-Effekt ein- oder auszuschalten.
- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].  
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

## Ein-/Ausschalten des Pieptons

Sie können den Piepton (der Bedienvorgänge, Menü-/Parameterauswahl usw.) wie folgt ein-/ausschalten.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [System].**
- 2 Schalten Sie „Beep“ auf „ON“ oder „OFF“, um den Piepton ein- oder auszuschalten.**
- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].**  
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

## Ein-/Ausschalten des Blinkens des Super Knob

In der Voreinstellung blinkt der Super Knob im aktuellen Takt. Dieses Blinken können Sie wie folgt ein- und ausschalten. Wenn die Funktion ausgeschaltet ist, leuchtet der Super Knob stetig.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [System].**
- 2 Wählen Sie bei „Knob Flash“ „ON“ oder „OFF“, um das Blinken ein- oder auszuschalten.**

## Kalibrieren des Touchscreens

Eine Kalibrierung des Touchscreens kann erforderlich werden, wenn der Touchscreen gelegentlich nicht reagiert oder die Reaktion fehlerhaft ist.

- 1 Halten Sie die [UTILITY]-Taste gedrückt und drücken Sie zusätzlich den Taster PART [COMMON].**  
Es erscheint das Utility-Display mit ausgewähltem Eintrag [Calibrate Touch Panel].
- 2 Drücken Sie die [ENTER]-Taste.**
- 3 Es erscheint ein weißes Quadrat. Tippen Sie auf das Quadrat, um den Touchscreen zu kalibrieren, und tippen Sie weiter auf die erscheinenden Quadrate, bis der Vorgang abgeschlossen ist.**

### HINWEIS

Alternativ können Sie auf [UTILITY] → [Settings] → [System] tippen, um das Display für die Systemeinstellungen aufzurufen und dort auf [Calibrate Touch Panel] zu tippen.

## Ändern der Gesamtstimmung (Master Tuning)

Sie können die Stimmung des MONTAGE einstellen. Dies ist hilfreich, wenn Sie in einem Ensemble spielen, und die Tonhöhe an die anderer Instrumente angleichen müssen, die sich nicht so einfach umstimmen lassen (z. B. ein Klavier).

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [Sound].**



- 2 Wählen Sie „Tune“ und ändern Sie den Parameter mit dem Datenrad.**

In diesem Beispiel werden wir den Wert von „440 Hz“ auf „442 Hz“ ändern. Da der Tune-Parameter in Cents (1 Cent = ein Hundertstel eines Halbtons) eingestellt wird, ist der entsprechende Wert in Hertz daneben angezeigt. Drehen Sie am Datenrad, um den Wert auf „+8.0“ zu ändern. Verwenden Sie zur genaueren Stimmung ein Stimmgerät.

- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].**

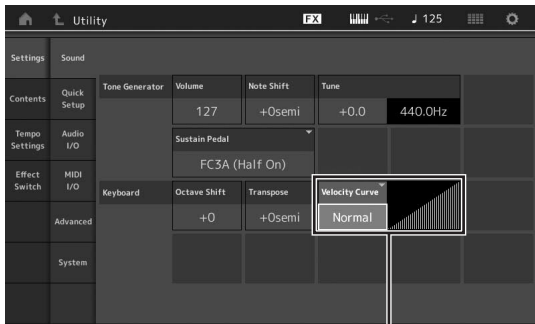
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.



## Ändern der Velocity-Kurve

Diese fünf Kurven bestimmen, wie anhand der Anschlagstärke, mit der Sie auf der Tastatur Noten spielen, die tatsächliche Velocity erzeugt und gesendet wird. Die im Display abgebildete Kurve zeigt die Reaktion der Velocity an. (Die horizontale Linie stellt die empfangenen Velocity-Werte (die Anschlagstärke Ihres Spiels) dar, während die vertikale Linie die resultierenden Velocity-Werte darstellt, die an den internen/externen Klangerzeuger gesendet werden.)

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [Sound].



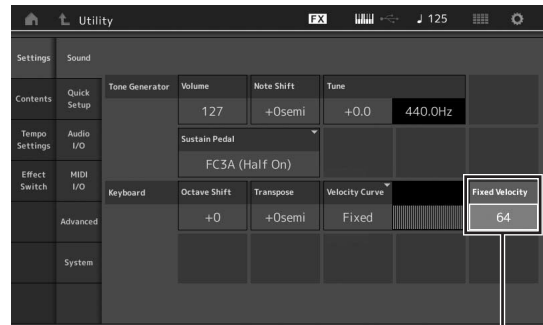
Anschlagstärkekurve

- 2 Wählen Sie „Velocity Curve“ und ändern Sie die Einstellung der Kurve im Einblendmenü links auf dem Bildschirm wie gewünscht.

<b>Normal</b>	Diese lineare Kurve erzeugt eine Beziehung im Verhältnis 1:1 zwischen Ihrer Anschlagstärke auf der Tastatur (Velocity) und der tatsächlichen Änderung des Klangs.
<b>Soft</b>	Diese Kurve bewirkt bereits bei niedrigen Velocity-Werten ein empfindliches Ansprechen.
<b>Hard</b>	Diese Kurve zeigt besonders bei höheren Velocity-Werten ein stärkeres Ansprechen.
<b>Wide</b>	Diese Kurve betont die Unterschiede Ihrer Anschlagstärke, indem niedrigere Velocity-Werte bei leiserem Spiel und höhere Velocity-Werte bei lauterem Spiel erzeugt werden. Mit dieser Einstellung können Sie Ihren Dynamikumfang vergrößern.
<b>Fixed</b>	Mit dieser Einstellung wird unabhängig von Ihrer Anschlagstärke immer der gleiche Klang (eingestellt bei Fixed Velocity, s. u.) erzeugt.

### Wenn der Velocity-Curve-Parameter auf „Fixed“ (Unveränderlich) gestellt ist

Die Velocity der gespielten Noten wird auf den hier eingestellten Wert festgelegt.



Einstellen des Fixed-Velocity-Werts

- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].

Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

### Ein-/Ausschalten von Local Control

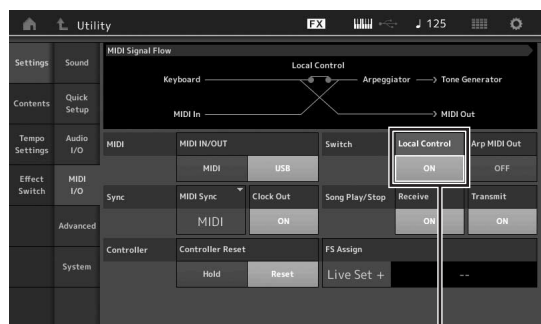
Local Control (Lokalsteuerung) ist normalerweise eingeschaltet; in einigen Fällen (z. B. wenn Sie das Instrument zusammen mit einem Computer und einem Sequencer-Programm verwenden) möchten Sie Local Control jedoch ausschalten, so dass die Tastatur des Instruments die internen Parts beim Anschlagen nicht direkt spielt, die entsprechenden MIDI-Informationen jedoch weiterhin über die MIDI-OUT-Buchse übertragen werden. Die empfangenen MIDI-Informationen werden in diesem Instrument weiterhin normal verarbeitet.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] links auf dem Bildschirm → [MIDI I/O].

- 2 Stellen Sie „Local Control“ auf „ON“ oder „OFF“.

- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].

Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.



Local Control (Lokalsteuerung)

# Anschließen externer MIDI-Instrumente

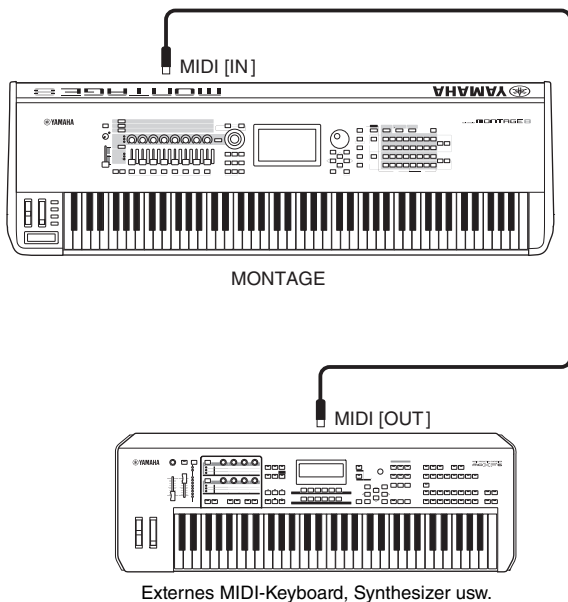
Über ein (separat erhältliches) Standard-MIDI-Kabel können Sie ein externes MIDI-Instrument anschließen und es von Ihrem MONTAGE aus steuern. Genauso können Sie ein externes MIDI-Gerät (beispielsweise ein Keyboard oder einen Sequenzer) zur Steuerung der Sounds des MONTAGE verwenden. Im Folgenden finden Sie verschiedene MIDI-Anschlussbeispiele. Verwenden Sie die Lösung, die Ihrem geplanten Setup am nächsten kommt.

## HINWEIS

Beide integrierten Schnittstellen, die MIDI-Buchsen oder der Anschluss [USB TO HOST], können für Übertragung und Empfang von MIDI-Daten verwendet werden; sie können nur nicht gleichzeitig genutzt werden. Wählen Sie über [UTILITY]-Taste → [Settings]-Registerkarte → [MIDI I/O]-Registerkarte aus, welchen Anschluss Sie für die MIDI-Datenübertragung verwenden möchten. Wenn Sie die Erläuterungen in diesem Kapitel nachvollziehen möchten, stellen Sie „MIDI IN/OUT“ auf „MIDI“, da MIDI hier als Beispielverbindung verwendet wird.

## Steuerung des MONTAGE von einem externen MIDI-Keyboard oder Synthesizer aus

Verwenden Sie ein externes Keyboard oder einen Synthesizer für die Auswahl und Wiedergabe der Performances des MONTAGE.

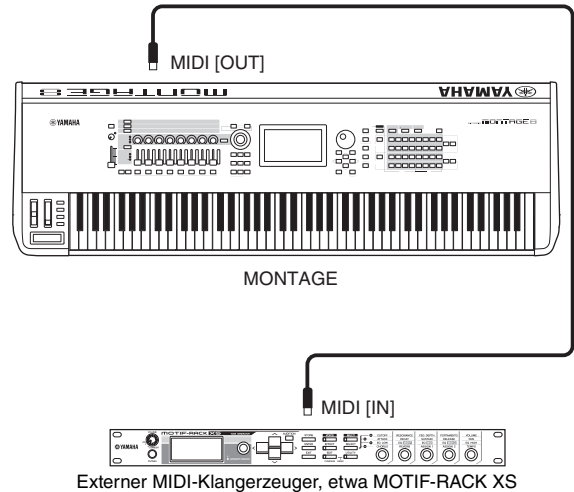


### MIDI-Sende- und -Empfangskanäle

Stellen Sie sicher, dass der MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments mit dem MIDI-Empfangskanal des MONTAGE übereinstimmt. Einzelheiten zur Festlegung des MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments finden Sie in der Bedienungsanleitung des Instruments. Jede MIDI-Empfangskanalnummer des MONTAGE entspricht der Part-Nummer, z. B. Kanal 1 für Part 1, Kanal 2 für Part 2 usw.

## Steuerung des MONTAGE von einem externen MIDI-Keyboard oder einem Synthesizer aus

Mit dieser Verbindung können Sie auf einem externen MIDI-Klangerzeuger (Synthesizer, Klangerzeugermodul usw.) Klänge erzeugen, indem Sie auf dem MONTAGE spielen oder Songs des MONTAGE wiedergeben. Verwenden Sie diese Verbindung, um sowohl mit dem anderen Instrument als auch mit dem MONTAGE Klänge zu erzeugen.



### Aufteilen der Instrumentenklänge zwischen MONTAGE und einem externen Klangerzeuger nach MIDI-Kanälen

Mit dem obigen Anschlussbeispiel können Sie auf beiden Instrumenten spielen und dabei jeweils verschiedene Parts wiedergeben – indem Sie beispielsweise mit dem Tastaturspiel das externe Instrument steuern, während die Song-Wiedergabe auf dem MONTAGE erzeugt wird. Um diese Funktion nutzen zu können, müssen der Sendekanal des MONTAGE und der Empfangskanal des externen Klangerzeugers die gleiche Kanalnummer haben. Jede MIDI-Sendekanalnummer des MONTAGE entspricht der Part-Nummer, z. B. Kanal 1 für Part 1, Kanal 2 für Part 2 usw. Sie können den Sendekanal jedoch mit den folgenden Bedienschritten frei wählen. Drücken Sie [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], und stellen Sie „Zone Master“ auf „ON“. Um den Part zu bearbeiten, tippen Sie auf [Part Settings] → [Zone Settings], um das Zone-Setting-Display aufzurufen. Prüfen Sie den MIDI-Sendekanal unter „Zone Transmit“ und ändern Sie dann diesen Parameter, falls erforderlich. Wenn Sie möchten, dass nur der externe Klangerzeuger erklingt, regeln Sie den Schieberegler [Master Volume] am MONTAGE herunter, oder stellen Sie „Local Control“ mit folgenden Schritten auf „off“: Wählen Sie [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O], um das MIDI-Setting-Display aufzurufen, und stellen Sie „Local Control“ auf „off“. Informationen zur Festlegung des MIDI-Empfangskanals des externen MIDI-Instruments finden Sie in der Bedienungsanleitung des jeweiligen MIDI-Instruments.

# Einsatz eines angeschlossenen Computers

Durch Anschließen des MONTAGE an Ihren Computer können Sie mit einer DAW- oder Sequencer-Software auf dem Computer eigene Songs erstellen.

## HINWEIS

Die Abkürzung DAW (Digital Audio Workstation) bezeichnet eine Musik-Software für das Aufnehmen, Bearbeiten und Mischen von Audio- und MIDI-Daten. Weit verbreitete DAW-Anwendungen sind Cubase, Logic, Ableton Live und ProTools.

## Anschließen an einen Computer

Für den Anschluss des MONTAGE an einen Computer werden ein USB-Kabel und der Yamaha Steinberg USB-Treiber benötigt. Führen Sie die folgenden Anweisungen aus. Über ein USB-Kabel können sowohl Audiodaten als auch MIDI-Daten übertragen werden.

### 1 Laden Sie den neuesten Yamaha Steinberg USB-Treiber von unserer Website herunter.

Nach Klick auf die Download-Schaltfläche extrahieren Sie die komprimierte Datei.

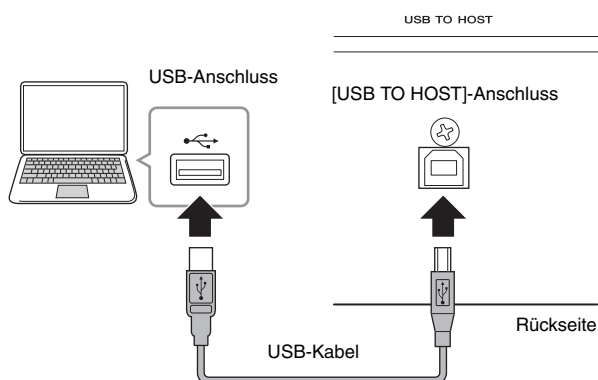
<http://download.yamaha.com/>

## HINWEIS

- Auf der oben angegebenen Website finden Sie auch Informationen zu den Systemanforderungen.
- Der Yamaha Steinberg USB-Treiber kann ohne vorherige Ankündigung überarbeitet und aktualisiert werden. Suchen Sie auf der o. g. Website nach der neuesten Version der Software und laden Sie diese herunter.

### 2 Installieren Sie den Yamaha Steinberg USB-Treiber auf dem Computer.

Installationsanweisungen finden Sie in der Online-Installationsanleitung, die im heruntergeladenen Dateipaket enthalten ist. Um das Instrument an einen Computer anzuschließen, verbinden Sie den Anschluss [USB TO HOST] des Instruments über ein USB-Kabel mit dem USB-Anschluss des Computers (siehe folgende Abbildung).

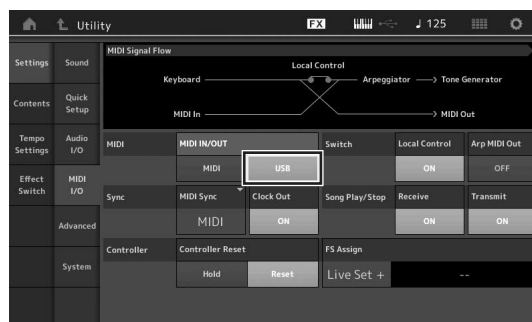


### 3 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen.

### 4 Tippen Sie auf die Registerkarten [Settings] → [MIDI I/O] links im Display.

### 5 Stellen Sie „MIDI IN/OUT“ auf „USB“.

Stellen Sie sicher, dass der Anschluss [USB TO HOST] dieses Instruments aktiviert ist.



### 6 Stellen Sie die Eingangs- und Ausgangseinstellungen für die Audiodaten wie gewünscht ein.

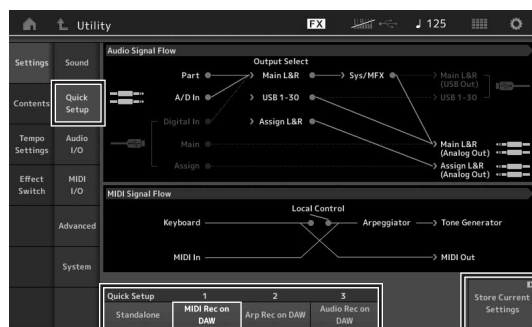
Die Änderungen können über [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] vorgenommen werden.

Wenn Sie die Parameter für die Audio- und MIDI-Daten mithilfe der Quick-Setup-Funktion einstellen, können Sie den MONTAGE sofort für verschiedene Computer-/Sequencer-Anwendungen umkonfigurieren, indem Sie einfach speziell programmierte Voreinstellungen aufrufen. Tippen Sie hierzu auf die Registerkarten [Settings] → [Quick Setup] links im Touchscreen, um das Quick-Setup-Display aufzurufen.

Tippen Sie auf [Store Current Settings], um die gewünschte Einstellung als eines der Quick-Setups 1 bis 3 zu speichern.

## HINWEIS

Näheres zu den Parametern, die mittels Quick-Setup-Funktion eingestellt werden können, finden Sie im „Referenzhandbuch“ (PDF-Dokument).



Quick-Setup 1 bis 3

### Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung des [USB TO HOST]-Anschlusses

Beachten Sie beim Anschließen des Computers an die [USB TO HOST]-Buchse die folgenden Punkte. Durch Nichtbeachtung kann der Computer hängen bleiben, und es können Daten zerstört werden oder verloren gehen. Sollte der Computer oder das Instrument hängenbleiben, starten Sie die Anwendung oder das Computer-Betriebssystem neu, oder schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

#### ACHTUNG

- **Verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs AB.**
- **Beenden Sie vor dem Anschließen des Computers an der Buchse [USB TO HOST] den Energiesparmodus des Computers (wie z. B. Ruhezustand, Schlafmodus, Standby).**
- **Schließen Sie den Computer an der Buchse [USB TO HOST] an, bevor Sie das Instrument einschalten.**
- **Führen Sie die folgenden Vorgänge aus, bevor Sie das Instrument ein-/ausschalten oder das USB-Kabel an der Buchse [USB TO HOST] einstecken oder abziehen.**
  - **Beenden Sie alle Programme am Computer.**
  - **Vergewissern Sie sich, dass vom Instrument keine Daten übertragen werden. (Daten werden nur durch das Spielen von Noten auf der Tastatur oder durch die Wiedergabe eines Songs übertragen.)**
- **Während der Computer an das Instrument angeschlossen ist, sollten Sie zwischen diesen Vorgängen mindestens sechs Sekunden warten: (1) wenn Sie das Instrument aus- und anschließend wieder einschalten oder (2) wenn Sie das USB-Kabel einstecken und wieder abziehen oder umgekehrt.**

### MIDI-Kanäle und MIDI-Ports

MIDI-Daten werden einem von 16 Kanälen zugewiesen, dieser Synthesizer ist in der Lage, über diese 16 MIDI-Kanäle 16 verschiedene Parts gleichzeitig wiederzugeben. Die Einschränkung auf 16 Kanäle kann jedoch durch den Einsatz weiterer MIDI-„Ports“ umgangen werden, von denen jeder 16 Kanäle unterstützt. Ein einzelnes MIDI-Kabel kann Daten auf bis zu 16 Kanälen gleichzeitig übertragen, mit einer USB-Verbindung können jedoch sehr viel mehr Daten übertragen werden – dank der MIDI-Ports. Jeder MIDI-Port kann 16 Kanäle verarbeiten, und die USB-Verbindung lässt bis zu 8 Ports zu, wodurch Ihnen am Computer bis zu 128 Kanäle (8 Ports x 16 Kanäle) zur Verfügung stehen. Wenn dieses Instrument mit einem USB-Kabel an einen Computer angeschlossen wird, sind die MIDI-Ports wie folgt definiert:

#### Port 1

Die Klangerzeugung in diesem Instrument kann nur diesen Port erkennen und verwenden. Wenn Sie den MONTAGE als Klangerzeuger von einem externen MIDI-Instrument oder Computer aus spielen, sollten Sie den MIDI-Port beim angeschlossenen MIDI-Gerät oder Computer auf 1 stellen.

#### Port 3

Dieser Port wird als MIDI-Thru-Port verwendet. Die an Port 3 über den Anschluss [USB TO HOST] empfangenen MIDI-Daten werden über die MIDI-Buchse [OUT] an ein externes MIDI-Gerät weitergesendet.

Die über die MIDI-Buchse [IN] empfangenen MIDI-Daten werden auf Port 3 über den Anschluss [USB TO HOST] an ein externes MIDI-Gerät (Computer usw.) weitergesendet. Stellen Sie bei Verwendung einer USB-Verbindung sicher, dass der MIDI-Sendeport und der MIDI-Empfangsport sowie der MIDI-Sendekanal und der MIDI-Empfangskanal übereinstimmen. Achten Sie darauf, dass der MIDI-Port des an diesem Instrument angeschlossenen externen Gerätes entsprechend der obigen Informationen eingestellt ist.

### Audiokanäle

Die Audiosignale des MONTAGE können über den Anschluss [USB TO HOST] oder die Buchsen OUTPUT [L/MONO]/[R] ausgegeben werden.

Verwenden Sie für die Verbindung zum Computer den Anschluss [USB TO HOST]. In diesem Fall sind bis zu 32 Audiokanäle (16 Stereokanäle) verfügbar, wenn die Sampling-Frequenz 44,1 kHz beträgt, und es sind bis zu 8 Audiokanäle (4 Stereokanäle) verfügbar, wenn die Sampling-Frequenz zwischen 44,1 kHz und 192 kHz beträgt. Die Zuordnungen der Ausgänge zu den Kanälen werden wie folgt vorgenommen: [EDIT] → [Part Settings] → „Part Output“ (Part-Ausgang) im [General]-Display.

Die Audiosignale des MONTAGE können über den Anschluss [USB TO HOST] und die Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R] eingespeist werden.

Bis zu 6 Audiokanäle (3 Stereokanäle) können am Anschluss [USB TO HOST] zugeführt werden. Stellen Sie den Ausgangspegel im Mixing-Display oder im Performance-Edit-Display ein. Die Signale (zwei Kanäle) liegen an der Buchse OUTPUT [L/MONO]/[R] an. Außerdem können bis zu zwei Audiokanäle (ein Stereokanal) dem A/D INPUT zugeführt werden. Das Signal liegt dann am A/D INPUT Part des MONTAGE an. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

## Erstellen eines Songs mit einem Computer

Wenn Sie den MONTAGE mit der DAW-Software auf einem am MONTAGE angeschlossenen Computer betreiben, können Sie die folgenden Funktionen und Anwendungen nutzen.

- MIDI-Aufnahme und Audio-Aufnahme Ihres Spiels auf dem MONTAGE in der DAW-Software.
- Song-Wiedergabe von der DAW-Software mit dem MONTAGE als Klangerzeuger.

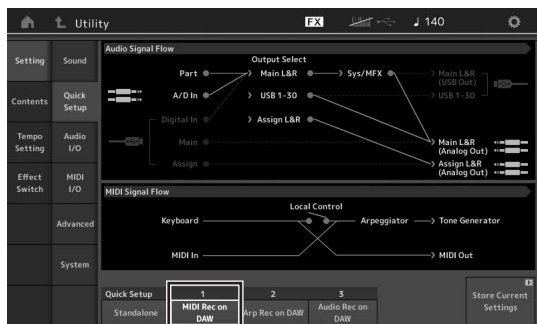
Dieser Abschnitt enthält einen Überblick über die Verwendung einer DAW-Software auf dem Computer mit dem MONTAGE nach dem Anschließen (Seite 49).

## Aufnehmen Ihres Spiels auf dem MONTAGE auf einem Computer als MIDI-Daten (ohne Arpeggio-Aufzeichnung)

Mit dieser Methode können Sie Ihr Spiel auf dem MONTAGE in der DAW einfach als MIDI-Daten aufnehmen. Denken Sie daran, dass die Arpeggio-Wiedergabe nicht aufgezeichnet wird.

### Einrichten des MONTAGE

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarten [Settings] → [Quick Setup] links im Touchscreen, um das Quick-Setup-Display aufzurufen.
- 3 Wählen Sie „1 (MIDI Rec on DAW)“ bei „Quick Setup“.



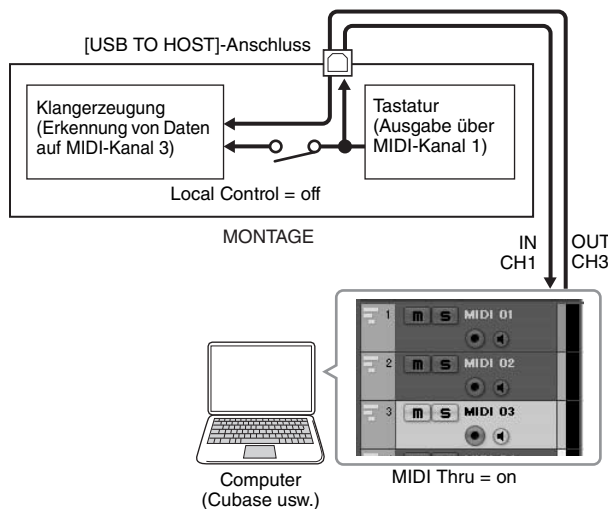
- 4 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die aufzunehmende Performance auszuwählen.

### Einrichten der DAW-Software

- 1 Stellen Sie den Parameter „MIDI Thru“ in der DAW-Software auf „on“.

Wenn der Parameter „MIDI Thru“ auf „on“ gestellt wird, werden die durch das Tastaturspiel erstellten und zum Computer übertragenen MIDI-Daten wieder an den MONTAGE gesendet. Wie im folgenden Beispiel gezeigt, werden die vom MONTAGE übertragenen und auf dem Computer über den MIDI-Kanal 1 aufgenommenen MIDI-Daten über den MIDI-Kanal 3 (gemäß der eingestellten

Aufnahmespur) wieder vom Computer zum MONTAGE gesendet. Der Klangerzeuger des MONTAGE gibt dann die MIDI-Daten, die durch das Tastaturspiel erzeugt wurden, als MIDI-Daten von Kanal 3 wieder.



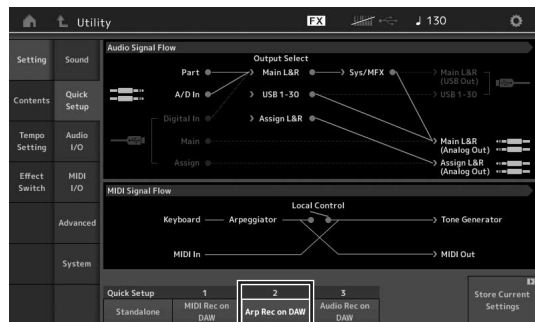
- 2 Nehmen Sie Ihr Spiel auf dem MONTAGE in der DAW-Software auf.

## Aufnehmen Ihres Spiels auf dem MONTAGE auf einem Computer als MIDI-Daten (mit Arpeggio-Aufzeichnung)

Mit dieser Methode können Sie die Arpeggio-Wiedergabe des MONTAGE in der DAW als MIDI-Daten aufnehmen.

### Einrichten des MONTAGE

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarten [Settings] → [Quick Setup] links im Touchscreen, um das Quick-Setup-Display aufzurufen.
- 3 Wählen Sie „2 (Arp Rec on DAW)“ bei „Quick Setup“.



- 4 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die aufzunehmende Performance auszuwählen.

### Einrichten der DAW-Software

Folgen Sie den Bedienschritten bei „Aufnehmen Ihres Spiels auf dem MONTAGE auf einem Computer als MIDI-Daten (ohne Arpeggio-Aufzeichnung)“.

## Wiedergabe von Songs auf einem Computer mit dem MONTAGE als Klangerzeuger

---

Die folgenden Anweisungen beschreiben die Verwendung dieses Instruments als MIDI-Klangerzeuger. In diesem Fall werden MIDI-Events von einer auf dem Computer installierten DAW-Software übertragen, sodass Sie die dynamischen Sounds des MONTAGE verwenden können und gleichzeitig durch Vermeidung des Einsatzes von Software-Synthesizern Rechenleistung für Ihren Computer einsparen können.

### Einrichten des MONTAGE

- 1 Wählen Sie die zu bearbeitende Performance aus.**
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarte [Mixing] im Performance-Play-Display, um das Mixing-Display aufzurufen.**
- 3 Richten Sie ggf. das Mixing für die Parts 1 bis 16 ein.**

### Einrichten der DAW-Software

- 1 Stellen Sie den MIDI-Ausgangsport der Spuren, die den MONTAGE spielen sollen, auf Port 1 des MONTAGE ein.**

- 2 Geben Sie die MIDI-Daten für jede Spur der DAW-Software am Computer ein.**

Die Klangerzeugereinstellungen der den MIDI-Spuren entsprechenden Parts werden im Mixing-Display des MONTAGE vorgenommen.

# Speichern und Laden von Daten

Das Utility-Display bietet Werkzeuge zur Übertragung der gesamten Systemeinstellungen und -daten (z. B. Performances und Live-Sets) zwischen dem MONTAGE und einem externen USB-Flash-Laufwerk, das am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie alle Daten des User-Speichers dieses Instruments als „User“-Datei gespeichert/geladen werden können.

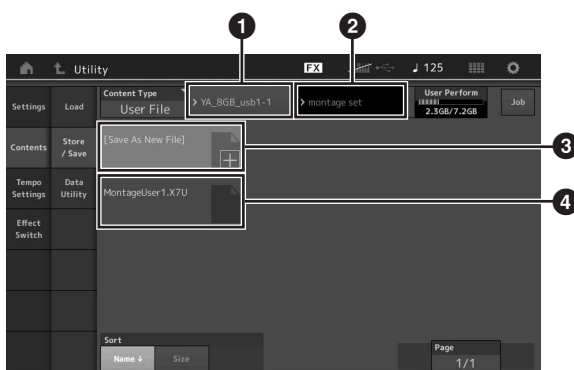
## Speichern der Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk

- 1 Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] des Instruments an.
- 2 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie auf die Registerkarten [Contents] → [Store/Save] links auf dem Bildschirm.
- 3 Stellen Sie „Content Type“ auf „User File“.

Wählen Sie den Datei-Typ aus.



- 4 Wählen Sie das gewünschte Verzeichnis auf dem USB-Flash-Laufwerk aus.



- 1 Stammverzeichnis
- 2 Speicherzielordner auf dem USB-Flash-Laufwerk
- 3 Neues Speicherziel
- 4 Bestehende Dateien

- 5 Tippen Sie bei [Save As New File] (Als neue Datei speichern) auf „+“.

### HINWEIS

Um eine bestehende Datei zu überschreiben, tippen Sie auf deren Dateinamen.

- 6 Das Text-Input-Display erscheint. Geben Sie den zu speichernden Dateinamen ein.

Genaue Anweisungen zur Eingabe von Namen finden Sie unter „Namen (Zeicheneingabe)“ im Abschnitt „Bedienung der Grundfunktionen und Displays“ (Seite 17).

- 7 Wählen Sie [Done] (Fertig) im Text-Input-Display, um den Speichervorgang tatsächlich auszuführen.

### HINWEIS

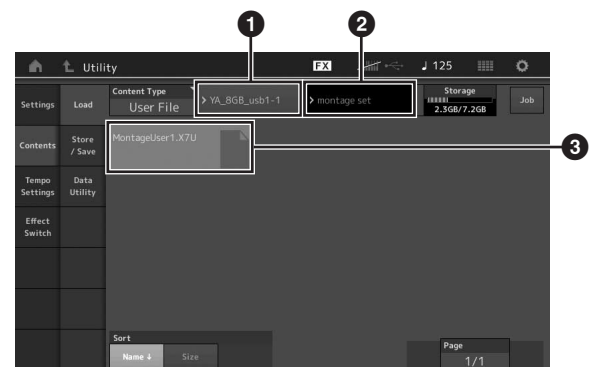
Um eine vorhandene Datei zu überschreiben, wählen Sie „YES“ in dem Display, in dem Sie zur Bestätigung des Vorgangs aufgefordert werden.

## Laden der Einstellungen von einem USB-Flash-Laufwerk

### ACHTUNG

Der Ladevorgang überschreibt Daten, die in diesem Instrument vorhanden sind. Wichtige Daten sollten immer auf einem an den Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk gesichert werden.

- 1 Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] des Instruments an.
- 2 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie auf die Registerkarten [Contents] → [Load] links auf dem Bildschirm.
- 3 Stellen Sie „Content Type“ auf „User File“.
- 4 Wählen Sie den gewünschten Ordner auf dem USB-Flash-Laufwerk aus.
- 5 Wählen Sie die Datei (Erweiterung: .X7U) im Speicher aus, um den Ladevorgang auszuführen.



- 1 USB-Flash-Laufwerk (Quelle)
- 2 Quellordner auf dem USB-Flash-Laufwerk
- 3 Bestehende Dateien



## Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der Buchse [USB TO DEVICE]

Dieses Instrument ist mit einer Buchse [USB TO DEVICE] ausgestattet. Behandeln Sie das USB-Gerät mit Vorsicht, wenn Sie es an dieser Buchse anschließen. Beachten Sie die nachfolgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

### HINWEIS

Weitere Informationen zur Bedienung von USB-Geräten finden Sie in der Bedienungsanleitung des jeweiligen USB-Geräts.

### Kompatible USB-Geräte

- USB-Flash-Laufwerk

Andere Geräte wie beispielsweise ein USB-Hub, eine Computertastatur oder Maus können nicht benutzt werden. Das Instrument unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Geräte. Yamaha übernimmt keine Garantie für die Betriebsfähigkeit der von Ihnen erworbenen USB-Geräte. Bevor Sie ein USB-Gerät für die Verwendung mit diesem Instrument kaufen, besuchen Sie bitte die folgende Internetseite:

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

Obwohl USB-Geräte der Standards 1.1 bis 3.0 auf diesem Instrument verwendet werden können, ist die Zeit zum Speichern auf bzw. Laden von einem USB-Gerät abhängig von der Art der Daten oder dem Status des Instruments.

### HINWEIS

Der USB-TO-DEVICE-Anschluss ist für maximal 5 V/500 mA ausgelegt. Schließen Sie keine USB-Geräte mit höherer Spannung/Stromstärke an, da dies eine Beschädigung des Instruments verursachen kann.

### Anschließen eines USB-Geräts

Stellen Sie beim Anschließen eines USB-Geräts an der [USB TO DEVICE]-Buchse sicher, dass der Gerätestecker geeignet und richtig herum angeschlossen ist.

### ACHTUNG

- **Vermeiden Sie es während Wiedergabe, Aufnahme und Dateiverwaltung (zum Beispiel beim Speichern, Kopieren, Löschen und Formatieren), oder während des Zugriffs auf das USB-Gerät ein USB-Gerät anzuschließen oder vom Instrument zu trennen. Nichtbeachtung kann zum „Einfrieren“ des Vorgangs am Instrument oder Beschädigung des USB-Geräts und der darauf befindlichen Daten führen.**
- **Wenn Sie das USB-Gerät anschließen und wieder abziehen (oder umgekehrt), achten Sie darauf, zwischen den beiden Vorgängen einige Sekunden zu warten.**

## Verwenden von USB-Flash-Laufwerken

Wenn Sie das Instrument an ein USB-Flash-Laufwerk anschließen, können Sie die von Ihnen erstellten Daten auf dem angeschlossenen Gerät speichern sowie auf dem angeschlossenen Gerät befindliche Daten laden.

### Maximale Anzahl anschließbarer USB-Flash-Laufwerke

Es kann nur ein einziges USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen werden.

### Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks

Sie sollten das USB-Flash-Laufwerk nur mit diesem Instrument formatieren. Ein USB-Flash-Laufwerk, das auf einem anderen Gerät formatiert wurde, funktioniert eventuell nicht richtig.

### ACHTUNG

**Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten überschrieben. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält.**

### HINWEIS

Näheres zum Formatieren finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

### So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz)

Um das versehentliche Löschen wichtiger Daten zu verhindern, sollten Sie den Schreibschutz des USB-Flash-Laufwerks aktivieren. Wenn Sie Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, achten Sie darauf, den Schreibschutz auszuschalten.

### Ausschalten des Instruments

Vergewissern Sie sich, bevor Sie das Instrument ausschalten, dass es NICHT mittels Wiedergabe/Aufnahme oder Dateiverwaltungsvorgängen auf Daten des USB-Flash-Laufwerks zugreift (wie beim Speichern, Kopieren, Löschen und Formatieren). Durch Nichtbeachtung können das USB-Flash-Laufwerk oder die darauf befindlichen Daten beschädigt werden.



# Liste der Shift-Funktionen

Einige wichtige Funktionen und Bedienvorgänge lassen sich am Bedienfeld des Instruments bequem mithilfe von Kurzbefehlen ausführen.

Drücken Sie dazu einfach die Taste [SHIFT] und gleichzeitig die in der Tabelle unten angegebene Taste.

Vorgang	Function
[SHIFT] + KNOB POSITION [1]	Speichert Assign 1–8 wie zugewiesen zu den Drehreglern als Wert 1.
[SHIFT] + KNOB POSITION [2]	Speichert Assign 1–8 wie zugewiesen zu den Drehreglern als Wert 2.
[SHIFT] + OCTAVE [-]	Verringert den Transpositionswert um 1.
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Erhöht den Transpositionswert um 1.
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	Setzt den Transpositionswert zurück auf 0.
[SHIFT] + [DEC/NO]	Verringert den Wert des ausgewählten Parameters um 10.
[SHIFT] + [INC/YES]	Erhöht den Wert des ausgewählten Parameters um 10.
[SHIFT] + [ENTER]	Ruft das Tempo-Setting-Display auf.
[SHIFT] + [PERFORMANCE]	Ruft das Overview-Display auf.
[SHIFT] + [LIVE SET]	Ruft das Live-Set-Register-Display auf.
[SHIFT] + [UTILITY]	Ruft das Quick-Setup-Display auf.
[SHIFT] + [CATEGORY SEARCH]	Ruft das Part-Category-Search-Display für den aktuell ausgewählten Part auf.
[SHIFT] + [PERFORMANCE CONTROL]	Einstellung für die Performance-Steuerung. Wählt Part 9, wenn ein anderer als Part 9 ausgewählt ist.
[SHIFT] + SCENE [1] – [8]	Speichert SCENE 1–8 für die SCENE-Tasten [1] – [8].
[SHIFT] + Nummerntaste A [1]	Wählt die erste Reihe und die erste Spalte der Registerkarte links.
[SHIFT] + Nummerntaste A [2]	Wählt die erste Reihe und die zweite Spalte der Registerkarte links.
[SHIFT] + Nummerntaste A [3]	Wählt die erste Reihe und die dritte Spalte der Registerkarte links.
[SHIFT] + Nummerntaste A [4]	Wählt die erste Reihe und die vierte Spalte der Registerkarte links.
[SHIFT] + Nummerntaste A [5]	Wählt die erste Reihe und die fünfte Spalte der Registerkarte links.
[SHIFT] + Nummerntaste A [6]	Wählt die erste Reihe und die sechste Spalte der Registerkarte links.
[SHIFT] + Nummerntaste A [9]	Wählt die zweite Reihe und die erste Spalte der Registerkarte links.
[SHIFT] + Nummerntaste A [10]	Wählt die zweite Reihe und die zweite Spalte der Registerkarte links.
[SHIFT] + Nummerntaste A [11]	Wählt die zweite Reihe und die dritte Spalte der Registerkarte links.
[SHIFT] + Nummerntaste A [12]	Wählt die zweite Reihe und die vierte Spalte der Registerkarte links.
[SHIFT] + Nummerntaste A [13]	Wählt die zweite Reihe und die fünfte Spalte der Registerkarte links.
[SHIFT] + Nummerntaste A [14]	Wählt die zweite Reihe und die sechste Spalte der Registerkarte links.
[UTILITY] + [PART COMMON]	Ruft das Touch-Panel-Calibration-Setting-Display auf.

# Display-Meldungen

LCD-Anzeige	Beschreibung
** will be deleted.	Diese Meldung erscheint, wenn der Vorgang, den Sie gerade ausführen möchten, dazu führt, dass die angegebenen Daten gelöscht werden.
** will be overwritten.	Diese Meldung erscheint, wenn bereits eine Datei/ein Ordner mit demselben Namen, unter dem Sie gerade speichern möchten, vorhanden ist.
Activate the source controller to assign.	Sie können den Parameter dem Controller zuweisen, den Sie gerade aktivieren möchten.
Advanced settings will be initialized.	Alle auf der Registerkarte [Advanced] vorgenommenen Änderungen werden initialisiert.
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Alle Daten und Libraries werden initialisiert. Nicht gespeicherte User-Daten gehen verloren.
All data is initialized upon power-on.	Beim Hochfahren werden alle Daten initialisiert.
All settings will be initialized. User data is kept.	Alle Einstellungen werden initialisiert. Die User-Daten bleiben erhalten.
All sound will be stopped during optimization.	Diese Meldung erscheint, bevor der interne Speicher wiederhergestellt wird. Alle Sounds werden während der Optimierung gestoppt.
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Alle User-Daten werden initialisiert. Nicht gespeicherte User-Daten gehen verloren.
Are you sure?	Fragt ab, ob Sie einen bestimmten Vorgang ausführen möchten oder nicht.
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	Das USB-Flash-Laufwerk ist voll, und es können keine weiteren Audiodaten darauf gespeichert werden. Verwenden Sie ein neues USB-Flash-Laufwerk, oder geben Sie Speicherplatz frei, indem Sie nicht benötigte Daten vom USB-Flash-Laufwerk löschen.
Auto power off disabled.	Diese Meldung erscheint, bevor Auto Power Off ausgeschaltet wird.
Bulk data protected.	Bulk-Daten können aufgrund der Einstellung nicht empfangen werden.
Can't process.	Der MONTAGE kann einen angeforderten Vorgang nicht ausführen.
Completed.	Der angegebene Lade-, Speicher-, Formatierungs- oder sonstige Job ist abgeschlossen.
Connecting to USB device...	Zurzeit läuft die Erkennung des am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossenen USB-Flash-Laufwerks.
Copy protected.	Sie haben versucht, eine kopiergeschützte digitale Audioquelle zu exportieren oder zu speichern.
Current user data will be overwritten by **.	Diese Meldung erscheint, wenn Sie eine Datei speichern und bereits User-Daten unter diesem Namen vorhanden sind.
Data memory full.	Der interne Speicher ist voll, sodass die aufgenommenen Daten nicht in der Library gespeichert werden können.
Device number is off.	Es können keine Bulk-Daten gesendet/empfangen werden, weil die Gerätenummer ausgeschaltet ist.
Device number mismatch.	Es können keine Bulk-Daten gesendet/empfangen werden, weil die Geräte Nummern nicht übereinstimmen.
File is not found.	Die angegebene Datei wurde während eines Ladevorgangs nicht gefunden.
File or folder already exists.	Es ist bereits eine Datei/ein Ordner mit demselben Namen vorhanden, unter dem Sie gerade speichern möchten.
File or folder path is too long.	Der Zugriff auf die Datei bzw. den Ordner, auf die/den Sie zuzugreifen versuchen, ist nicht möglich, weil die maximale Zeichenanzahl für die Pfadangabe überschritten wurde.
Folder is not empty.	Sie haben versucht, einen Ordner zu löschen, der Daten enthält.
Illegal bulk data.	Beim Empfang von Bulk-Daten oder einer Bulk-Request-Meldung ist ein Fehler aufgetreten.
Illegal file name.	Der angegebene Dateiname ist ungültig. Geben Sie einen anderen Namen ein.
Illegal file.	Die zum Laden angegebene Datei kann mit diesem Synthesizer nicht verwendet oder geladen werden.
Keybank full.	Die maximale Gesamtanzahl der Key-Bänke wurde beim Ladevorgang überschritten.
Library full.	Die maximale Gesamtanzahl von Libraries wurde beim Ausführen der entsprechenden Bedienvorgänge überschritten.
MIDI buffer full.	Die MIDI-Daten konnten nicht verarbeitet werden, weil zu viele Daten gleichzeitig empfangen wurden.
MIDI checksum error.	Während des Empfangs von Blockdaten ist ein Fehler aufgetreten.

LCD-Anzeige	Beschreibung
No data.	Diese Meldung erscheint, wenn die ausgewählte Spur bzw. der ausgewählte Bereich keine Daten enthält. Wählen Sie eine geeignete Spur bzw. einen geeigneten Bereich.
No read/write authority to the file.	Zeigt an, dass Sie nicht autorisiert sind, diese Datei zu lesen/zu schreiben.
Now initializing all data...	Zeigt an, dass dieser Synthesizer gerade auf die Werksvoreinstellungen zurückgesetzt wird.
Now initializing...	Zeigt an, dass die angegebenen Daten initialisiert werden.
Now loading...	Zeigt an, dass gerade eine Datei geladen wird.
Now receiving MIDI bulk data...	Zeigt an, dass dieser Synthesizer gerade MIDI-Bulk-Daten empfängt.
Now saving...	Zeigt an, dass gerade eine Datei gespeichert wird.
Now transmitting MIDI bulk data...	Zeigt an, dass dieser Synthesizer gerade MIDI-Bulk-Daten sendet.
Please connect USB device.	Schließen Sie das USB-Gerät für die Audio-Aufnahme am [USB TO DEVICE]-Anschluss an.
Please keep power on.	Die Daten werden gerade in den Flash-ROM geschrieben. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM-Speicher geschrieben werden. Wenn Sie das Gerät in diesem Zustand ausschalten, gehen sämtliche User-Daten verloren, und das System kann einfrieren (aufgrund fehlerhafter Daten im Flash-ROM). In diesem Fall ist beim nächsten Einschalten möglicherweise kein ordnungsgemäßer Startvorgang des MONTAGE möglich.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Bitte starten Sie diesen Synthesizer neu, um die Änderungen der Ein-/Ausgangseinstellungen für Audiodaten zu übernehmen.
Please reboot to maintain internal memory.	Bitte starten Sie diesen Synthesizer neu, um den internen Speicher zurückzusetzen.
Please stop audio play/rec.	Der Vorgang, den Sie ausführen wollten, kann während der Audioaufnahme oder -wiedergabe nicht ausgeführt werden.
Please stop sequencer.	Der Vorgang, den Sie auszuführen versucht haben, kann während der Song-Wiedergabe nicht ausgeführt werden.
Please wait...	Zeigt an, dass dieser Synthesizer gerade den angegebenen Vorgang ausführt.
Recall latest edits.	Wenn Sie während der Bearbeitung einer Performance eine andere Performance auswählen, ohne die bearbeitete Performance zu speichern, werden alle vorgenommenen Veränderungen gelöscht. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Recall-Funktion die Performance mit den zuletzt vorgenommenen Änderungen wieder aufrufen.
Redo last recording.	Es wird abgefragt, ob Sie den rückgängig gemachten Vorgang wieder herstellen möchten.
Sample is protected.	Die Sample-Daten lassen sich nicht überschreiben.
Sample is too long.	Das Sample ist zu groß; der Ladevorgang kann nicht ausgeführt werden.
Sample memory full.	Der Sample-Speicher ist voll; es können keine weiteren Ladevorgänge ausgeführt werden.
Scene stored.	Die Scene wurde auf einer der [SCENE]-Tasten gespeichert.
Song data overload.	Der Song ist zu groß für die Wiedergabe.
Song full.	Die maximale Gesamtanzahl von Songs wurde beim Ausführen der entsprechenden Bedienvorgänge überschritten.
Touch the white square.	Diese Meldung erscheint, wenn Sie während der Touchscreen-Kalibrierung das angezeigte weiße Rechteck berühren sollen.
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Wenn [Memory] (Memory Switch) für die Funktion eingeschaltet wird, werden die Informationen für die Funktion automatisch unter der aktuell ausgewählten [SCENE]-Taste gespeichert.
Undo last recording.	Es wird abgefragt, ob Sie den letzten Aufnahmevorgang ungeschehen machen möchten.
Unsupported USB device.	Diese Meldung erscheint, wenn Sie ein nicht unterstütztes USB-Laufwerk angeschlossen haben.
USB connection terminated.	Aufgrund einer Stromstärkeschwankung wurde die Verbindung zum USB-Flash-Speichergerät unterbrochen. Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk vom Anschluss [USB TO DEVICE] ab, und drücken Sie eine beliebige Taste auf dem Bedienfeld.
USB device is full.	Das USB-Flash-Laufwerk ist voll, sodass darauf keine weiteren Daten mehr gespeichert werden können. Verwenden Sie ein neues USB-Flash-Laufwerk, oder schaffen Sie Platz, indem Sie nicht benötigte Daten vom Laufwerk löschen.
USB device is write-protected.	Diese Meldung erscheint, wenn Sie versucht haben, auf ein schreibgeschütztes USB-Flash-Laufwerk zu schreiben.
USB device read/write error.	Beim Lesen oder Beschreiben eines USB-Flash-Speichergeräts ist ein Fehler aufgetreten.
USB device will be formatted.	Diese Meldung erscheint, bevor das USB-Flash-Laufwerk formatiert wird.
Waveform full.	Die maximale Gesamtanzahl von Wellenformen wurde beim Ausführen der entsprechenden Bedienvorgänge überschritten.

# Problembehandlung

Kein Ton? Falscher Sound? Wenn Probleme wie diese auftreten, überprüfen Sie bitte erst die folgenden Punkte, bevor Sie annehmen, dass das Produkt fehlerhaft ist. Viele Probleme lassen sich durch Ausführen einer Initialisierung aller Daten (Seite 15) beheben, nachdem Sie Ihre Daten auf einem externen USB-Flash-Laufwerk gesichert haben (Seite 53). Sollte das Problem weiter bestehen, wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.

## Der Touchscreen reagiert nicht richtig.

- Tippen Sie genau auf den Punkt, auf dem der Zieleintrag im Display liegt?  
Kalibrieren Sie den Touchscreen.

[UTILITY] + PART [COMMON] → [ENTER]

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

## Kein Ton.

- Sind alle Schieberegler auf einen geeigneten Pegel eingestellt (nicht in Null- oder Minimalstellung)?
- Ist der MONTAGE ordnungsgemäß über Audiokabel an die entsprechenden externen Geräte (z. B. Verstärker, Lautsprecher, Kopfhörer) angeschlossen?  
Da der MONTAGE keine integrierten Lautsprecher besitzt, müssen Sie ein externes Audiosystem oder einen Stereokopfhörer anschließen, um den Klang hören zu können (Seite 14).
- Sind dieser Synthesizer und alle daran angeschlossenen externen Geräte eingeschaltet?
- Haben Sie alle Lautstärkepegel korrekt eingestellt – einschließlich der Gesamtlautstärke dieses Instruments und der Lautstärkeinstellungen an allen angeschlossenen externen Geräten?  
Wenn der Fußregler an der Buchse [FOOT CONTROLLER] angeschlossen ist, betätigen Sie ihn.
- Ist der Parameter „Local Control“ (Lokalsteuerung) auf „off“ (aus) eingestellt?  
Wenn Local Control ausgeschaltet ist, wird kein Ton erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

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

- Ist ein leerer Part ausgewählt?  
Weisen Sie dem Part in diesem Fall einen Sound zu, oder wählen Sie einen anderen Part aus.
- Sind die Mute-Schalter der Parts eingeschaltet?  
Wenn der Mute-Schalter eingeschaltet ist, wird auch dann kein Ton erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

[PERFORMANCE] → Part-Auswahl → „Mute“

- Ist Keyboard Control bei den Parts ausgeschaltet?

[PERFORMANCE] → Part-Auswahl → „Kbd Ctrl“

- Ist der Parameter „Arp Play Only“ für jeden Part eingeschaltet?  
Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, erzeugt der entsprechende Part nur über die Arpeggio-Wiedergabe einen Ton.

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → „Arp Play Only“

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → „Arp Play Only“

- Sind die Werte für MIDI Volume und MIDI Expression zu niedrig, z. B. durch Verwendung eines externen Controllers?
- Sind die Effekt- und Filtereinstellungen korrekt?  
Ändern Sie bei Verwendung eines Filters die Cutoff-Frequenz. Bestimmte Cutoff-Einstellungen können dazu führen, dass kein Ton mehr ausgegeben wird.

[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect]

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Filter]

- Bei Normal Parts (FM-X)

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- Ist „Vocoder“ als Insertion-Effekttyp des Parts ausgewählt?  
Falls ja, stellen Sie die Parameter für die Buchse A/D INPUT [L/MONO]/[R] auf die entsprechenden Werte ein, und spielen Sie dann auf der Tastatur, während Sie in das Mikrofon singen, das an der Rückseite des MONTAGE angeschlossen ist.  
Überprüfen Sie, ob der Drehregler A/D INPUT [GAIN] an der Rückseite in Minimalstellung steht.

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

- Sind die Lautstärke- oder Expression-Einstellungen zu niedrig?
  - [UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator „Volume“
  - [EDIT] → PART [COMMON] → [General] → „Volume“
  - [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → „Volume“
  - [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → „Dry Level“
- Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts
  - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Amplitude] → [Level/Pan] → „Level“
- Bei Normal Parts (FM-X)
  - [EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Level] → „Level“
- Sie die Parametereinstellungen wie Element Switch, Note Limit, Velocity Limit und Velocity Offset richtig?
  - Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts
    - [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]
    - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Osc/Tune]
  - Bei Normal Parts (FM-X)
    - [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]
- Sind die Mute-Schalter von Element/Operator der Parts eingeschaltet?
  - [EDIT] → Part-Auswahl → Mute-Schalter der einzelnen Elements/Operatoren
- Bei einem Normal Part (FM-X): Ist der Carrier Level auf „0“ eingestellt?
  - [EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Level] → „Level“
- Ist der Ausgangsparameter für jeden Part ausgeschaltet?
  - [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → „Part Output“

### Kein Ton von der A/D-INPUT-Buchse.

- Ist der Mikrofonschalter eingeschaltet?
- Prüfen Sie den Mikrofontyp. Verwenden Sie ein dynamisches Mikrofon.
- Ist das Kabel zwischen Mikrofon oder Audiogerät und dem Instrument richtig angeschlossen?
- Ist der Drehregler A/D INPUT [GAIN] auf Minimalstellung?
- Ist die Taste A/D INPUT [ON/OFF] eingeschaltet?
- Prüfen Sie, ob der Verbindungsstatus der Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R] dem Wert „Mono/Stereo“ entspricht.
  - [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In „Input Mode“
- Prüfen Sie, ob der Parameter „Mic/Line“ richtig eingestellt ist.  
 Wenn der Ausgangspegel des angeschlossenen Geräts niedrig ist (z. B. bei Mikrofonen), stellen Sie diesen Parameter auf „Mic“. Wenn das angeschlossene Gerät einen hohen Pegel liefert (z. B. bei Synthesizern, CD-Playern), stellen Sie diesen Parameter auf „Line“.
  - [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → „A/D Input“
- Sind die Lautstärkeinstellungen für A/D Input Part zu niedrig?
  - [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In „Volume“
- Sind die Effekte korrekt eingestellt?
  - [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing]
- Ist die Ausgangseinstellung des A/D Input Part richtig eingestellt?
  - [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → Output
- Prüfen Sie, ob der Vocoder-Effekt ausgewählt ist oder nicht.  
 Wenn „Vocoder“ als Insertion-Effekt für die aktuelle Voice oder für Part 1 der aktuellen Performance, des aktuellen Songs oder des aktuellen Patterns eingestellt ist, liefert das Audiosignal von den Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R] je nach Parametereinstellung eventuell keinen Ton.
  - [EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

## Die Wiedergabe wird nicht angehalten.

- Falls die ARP-Taste [ON/OFF] eingeschaltet ist, drücken Sie sie erneut, um sie auszuschalten.
- Wenn Sie sich im Song-Display befinden, drücken Sie die Stopptaste [■].
- Wenn der Effekt-Sound, z. B. Delay, weiterhin erklingt, prüfen Sie die Effekteinstellungen oder wählen Sie die Performance erneut aus.
- Wenn der Click weiterhin ertönt, prüfen Sie folgende Parametereinstellungen. Stellen Sie diesen Parameter auf einen anderen Wert als „always“, da bei dieser Einstellung der Metronomklang unabhängig vom Status des Sequencers immer ausgegeben wird.

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

## Verzerrter Ton.

- Sind die Effekte korrekt eingestellt?  
Die Verwendung eines Effekts mit bestimmten Einstellungen kann zu Verzerrungen führen.

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- Sind die Filter-Einstellungen korrekt?  
Übertrieben hohe Filterresonanz-Einstellungen können Verzerrungen erzeugen.

- Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Filter]

- Bei Normal Parts (FM-X)

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- Sind einer oder mehrere der folgenden Lautstärke-Parameter so hoch eingestellt, dass eine Übersteuerung auftritt?

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

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

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

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → „Volume“

- Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Amplitude] → [Level/Pan] → „Level“

- Bei Normal Parts (FM-X)

[EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Level] → „Level“

## Der Ton wird abgeschnitten.

- Überschreitet die gesamte Notenwiedergabe (Tastaturspiel plus Song-/Part-/Arpeggio-Wiedergabe) die maximale Polyphonie (128 jeweils für AWM2 und FM-X) des MONTAGE?

## Es wird immer nur eine Note gleichzeitig ausgegeben.

- Wenn diese Situation auftritt, ist der Mono/Poly-Parameter im aktuellen Modus auf „Mono“ eingestellt. Wenn Sie Akkorde spielen möchten, stellen Sie diesen Parameter auf „poly“.

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → „Mono/Poly“

## Die Tonhöhe oder die Intervalle stimmen nicht.

- Ist der Master-Tune-Parameter der Parts auf einen anderen Wert als „0“ eingestellt?

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

- Ist der Note-Shift-Parameter der Parts auf einen anderen Wert als „0“ eingestellt?

- Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → „Note Shift“

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → „Detune“

- Bei Normal Parts (FM-X)

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → „Note Shift“

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → „Detune“

- Wenn der Part eine falsche Tonhöhe produziert: Ist im Micro-Tuning-Parameter das korrekte Stimmungssystem ausgewählt?
  - Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts  
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → „Micro Tuning Name“
  - Bei Normal Parts (FM-X)  
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → „Micro Tuning Name“
- Wenn der Part eine falsche Tonhöhe produziert: Ist die Tiefe der LFO-Tonhöhenmodulation (LFO Pitch Modulation Depth) zu hoch eingestellt?
  - Bei Normal Parts (AWM2)  
[EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Element LFO] → „Pitch Mod“
  - Bei Normal Parts (FM-X)  
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO] → „Pitch Modulation“
- Wenn ein Part die falsche Tonhöhe erzeugt: Sind die Einstellungen bei Coarse Tune und Fine Tune richtig?
  - Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts  
[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Osc/Tune] → „Coarse“  
[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Osc/Tune] → „Fine“
  - Bei Normal Parts (FM-X)  
[EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Form/Freq] → „Coarse“  
[EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Form/Freq] → „Fine“
- Wenn der Part eine falsche Tonhöhe produziert: Ist das Ziel des Controllers auf „Pitch“ eingestellt?  
[EDIT] → Part-Auswahl → [Mod/Control] → [Control Assign] → „Destination“

### Es wird kein Effekt angewendet.

- Ist die Effect-Taste ausgeschaltet?  
[UTILITY] → [Effect Switch]
- Ist Variation Send oder Reverb Send auf einen anderen Wert als „0“ eingestellt?  
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → „Var Send“  
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → „Rev Send“
- Ist Variation Return oder Reverb Return auf einen anderen Wert als „0“ eingestellt?  
[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → „Var Return“  
[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → „Rev Return“
- Sind im Effekteinstellungs-Display einer oder alle Ausgangsparameter der Elements/Keys auf „thru“ eingestellt?  
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → „Element 1-8“
- Bei einem System-Effekt: Wurde einer oder alle Effekt-Typen auf „No Effect“ gestellt?
- Bei einem Insert-Effekt: Wurde einer oder alle Effekt-Typen auf „Thru“ gestellt?
- Prüfen Sie, ob die Insertion-Switch-Parameter richtig eingestellt sind.  
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

### Das Arpeggio kann nicht gestartet werden.

- Überprüfen Sie, ob die [ARP ON/OFF]-Taste eingeschaltet ist.
- Zählen Sie die Anzahl der Parts, deren Arpeggio-Schalter eingeschaltet sind. Sie können auf zu acht Parts gleichzeitig Arpeggien wiedergeben.
- Sind die Arpeggio-Parameter für die Noten- und Velocity-Grenzen korrekt eingestellt?  
[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]
- Ist der Arpeggio-Type-Parameter auf „off“ eingestellt?  
[EDIT] → Part-Auswahl → [Arpeggio] → [Individual] → „Name“

- Prüfen Sie den Arpeggio-Switch-Parameter.  
Wenn dieser Parameter für den aktuellen Part ausgeschaltet ist, wird auch bei eingeschalteter Taste [ARP ON/OFF] durch Ihr Tastaturspiel nicht die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst.

[PERFORMANCE] → Part-Auswahl → „Arp On“

### Das Arpeggio lässt sich nicht stoppen.

- Wenn die Arpeggio-Wiedergabe beim Loslassen der Taste nicht angehalten wird, stellen Sie den Arpeggio-Hold-Parameter auf „off“.

[EDIT] → Part-Auswahl → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → „Hold“

### Der Song kann auch durch Drücken der Wiedergabetaste [▶] nicht gestartet werden.

- Enthält der ausgewählte Song Daten?

### Der Song lässt sich nicht aufnehmen.

- Gibt es genügend freien Speicherplatz für die Aufnahme?  
Der Speicher des MONTAGE kann bis zu 64 Songs aufzeichnen. Sobald der Speicher voll ist, ist keine weitere Aufnahme mehr möglich.

### Die Datenkommunikation zwischen dem Computer und dem MONTAGE funktioniert nicht richtig.

- Prüfen Sie, ob die Port-Einstellungen am Computer korrekt sind.
- Prüfen Sie, ob der Parameter MIDI IN/OUT richtig eingestellt ist.

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

### Das Senden und Empfangen von MIDI-Blockdaten funktioniert nicht richtig.

- Ist der Receive-Bulk-Parameter auf „off“ eingestellt?  
Stellen Sie den Receive-Bulk-Parameter auf „on“.

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

- Wenn Sie MIDI-Bulk-Daten empfangen, die über die Bulk-Dump-Funktion an ein externes MIDI-Gerät gesendet und aufgenommen wurden, müssen Sie die MIDI Device Number auf den gleichen Wert einstellen, auf den sie beim Senden gestellt war.

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

Wenn die Übertragung nicht ordnungsgemäß funktioniert: Stimmt die Gerätenummer des an das MIDI-Instrument angeschlossenen MONTAGE mit dem Device-Number-Parameter überein?

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

### Die Daten lassen sich nicht auf dem externen USB-Flash-Laufwerk sichern.

- Ist das verwendete USB-Flash-Speichergerät schreibgeschützt? (Der Schreibschutz muss zum Speichern von Daten deaktiviert werden.)
- Ist auf dem USB-Flash-Laufwerk ausreichend freier Speicherplatz vorhanden?  
Wählen Sie im Contents-Display das USB-Flash-Laufwerk als Device. Prüfen Sie den aktuell verfügbaren (nicht belegten) Speicherplatz des USB-Flash-Laufwerks, der rechts oben auf dem Bildschirm angezeigt wird.

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

- Wird der Betrieb Ihres USB-Flash-Laufwerks von Yamaha garantiert?  
Näheres siehe Seite 54.

### Auf dem Bildschirm gibt es schwarze (nicht leuchtende) oder weiße (immer leuchtende) Punkte.

- Dies sind defekte Pixel, die bei LC-Displays gelegentlich auftreten; sie stellen keine Behinderung des Betriebs dar.



# Technische Daten

<b>Tastatur</b>		MONTAGE8: 88 Tasten, Balanced-Hammer-Effect-Tastatur (Initial Touch/Aftertouch) MONTAGE7: 76 Tasten, FSX-Tastatur (Anschlagsdynamik/Aftertouch) MONTAGE6: 61 Tasten, FSX-Tastatur (Anschlagsdynamik/Aftertouch)	
<b>Klangerzeugungseinheit</b>	Klangerzeugung	Motion Control Synthesis Engine AWM2: 8 Elements FM-X: 8 Operatoren, 88 Algorithmen	
	Polyphonie	AWM2: 128 (max.; Stereo-/Mono-Wellenformen) FM-X: 128 (max.)	
	Multitimbralität	16 Parts (intern), Audioeingangs-Parts (A/D <sup>*1</sup> , USB <sup>*1</sup> ) *1 Stereo-Part	
	Wellenformen	Presets: 5,67 GB (umgewandelt in 16-Bit-Linearformat), User: 1,75 GB	
	Performances	Etwa 1900	
	Filter	18 Typen	
	Effektsystem	Reverb x 12 Typen, Variation x 76 Typen, Insertion (A, B) x 76 Typen <sup>*2</sup> , Master-Effekte x 15 Typen *2 A/D-Part-Insert-Effekte x 71 Typen <Für die Parameter jedes Effektyps gibt es Presets als Vorlagen (Templates)> Master-EQ (5 Bänder), 1. Part-EQ (3 Bänder), 2. Part-EQ (2 Bänder)	
	<b>Sequencer-Block</b>	Maximale Notenkapazität	Etwa 130.000 Noten
Notenauflösung		480 ppq (Clocks pro Viertelnote)	
Tempo (BPM)		5 – 300	
Performance Recorder		Songs	64 Songs
		Spuren	16 Sequence-Spuren, Tempo-Spur, Scene-Spur
		Aufnahmeart	Realtime Replace, Realtime Overdub, Realtime Punch In/Out
Sequence-Formate		MONTAGE Originalformat, SMF-Formate 0, 1	
Arpeggio		Parts	8 Parts gleichzeitig (max.)
		Presets	Etwa 10.000 Typen
		User	256 Typen
Motion Sequencer	Lanes	8 + 1 Lanes (max.)	
<b>Sonstige</b>	Live Sets	Presets: Mehr als 128, User: 2,048	
	Bedienelemente und Controller	Master Volume, AD Input-Gain-Regler, Pitch-Bend-Rad, Modulationsrad, Ribbon Controller, Control-Schiebereglern x 8, Drehregler x 8, Super Knob, Datenrad	
	Display	LCD-Touchscreen 7"-Farb-Wide-VGA-TFT	
	Anschlüsse	[USB TO DEVICE], [USB TO HOST], MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], FOOT CONTROLLER [1]/[2], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] (6,3 mm, symmetrische TRS-Buchsen), ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R] (6,3 mm, symmetrische TRS-Buchsen), [PHONES] (6,3 mm, Standard-Stereoklinkenbuchse), A/D INPUT [L/MONO]/[R] (6,3 mm, Standardklinkenbuchse)	
	Abmessungen, Gewicht	MONTAGE8: 1450 (B) x 470 (T) x 160 (H) mm, 29 kg	
		MONTAGE7: 1244 (B) x 396 (T) x 131 (H) mm, 17 kg	
MONTAGE6: 1037 (B) x 396 (T) x 131 (H) mm, 15 kg			
Zubehör	Netzkabel, Bedienungsanleitung (dieses Heft), Cubase AI Download-Informationen		

Die technischen Daten und Beschreibungen in dieser Anleitung dienen ausschließlich zur Information. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte oder technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern oder zu modifizieren. Da sich die technischen Daten, das Instrument und das Zubehör von Land zu Land unterscheiden können, wenden Sie sich im Zweifelsfall an Ihrem Yamaha-Händler. Besuchen Sie die Website für Informationen zur jeweils aktuellen Bedienungsanleitung.

# Index

## A

A/D INPUT [GAIN], Drehregler .....	7
A/D INPUT [L/MONO]/[R], Buchsen .....	13, 44
A/D INPUT [ON/OFF], Taste .....	7
ABS (Audio Beat Sync) .....	13
[AC IN] (Netzkabelbuchse) .....	12
Anschließen eines Computers .....	49
Anschließen externer MIDI-Instrumente .....	48
[ARP ON/OFF] (Arpeggio ein/aus), Taste .....	7, 24
Arpeggio .....	24
Arpeggio-Typ .....	38
[ASSIGN], Taste .....	8
[ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] (Zuweisbare Schalter 1 und 2), Tasten .....	6
ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L] und [R] (symmetrische TRS-Ausgänge), Buchsen .....	12
Audioaufnahme .....	41
Audiokanäle .....	50
[AUDITION], Taste .....	10, 21
Audition-Phrase .....	21
Aufnehmen .....	39

## B

Bearbeiten von Parts .....	33
----------------------------	----

## C

Carrier .....	33
[CATEGORY SEARCH], Taste .....	9
Category Search (Kat.-Suche) .....	20
Compare-Funktion .....	35
[CONTROL ASSIGN], Taste .....	8
Controller .....	26
Controller-Schieberegler .....	8
Cubase .....	49, 63
Cursor .....	9, 16

## D

Datenrad .....	8
DAW-Software .....	51
[DEC/NO], Taste .....	9, 17
Display-Meldungen .....	56
Drehregler .....	8, 27
Drehreglerfunktion .....	7, 27
Drum Parts .....	18

## E

[EDIT], Taste .....	9
EFFECT-Symbol .....	16
Effekte .....	34
Eingabe mittels Klaviertasten .....	17
Eingeben von Zeichen .....	17
Element .....	33
Element Common Edit .....	33
Element Edit .....	33

ELEMENT/OPERATOR [COMMON], Taste .....	10
ELEMENT/OPERATOR [MUTE], Taste .....	10
ELEMENT/OPERATOR [SOLO], Taste .....	10
[ENTER], Taste .....	9
Envelope Follower .....	13
[EXIT], Taste .....	9

## F

Flag .....	19
FOOT CONTROLLER [1]/[2], Buchse .....	12
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], Buchsen .....	12
Format .....	54

## G

GM-Bank .....	18
---------------	----

## H

Headphones .....	14
------------------	----

## I

[INC/YES], Taste .....	9, 17
------------------------	-------

## K

Key Common Edit .....	33
Key Edit .....	33
Klick .....	40
KNOB POSITION [1] und [2], Tasten .....	8

## L

Laden .....	53
Lautstärke .....	15
Layer .....	35
Library-Bänke .....	18
Liste der Shift-Funktionen .....	55
[LIVE SET], Taste .....	9
Live Set .....	19

## M

Master Keyboard .....	43
[MASTER VOLUME], Schieberegler .....	6, 15
MIDI [IN] .....	12
MIDI-Aufnahme .....	39
MIDI-Kanäle .....	50
MIDI-Ports .....	50
MIDI-Sendekanal .....	48
Mikrofon .....	44
Mixing .....	28
Modulationsrad .....	6
[MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer Hold), Taste .....	6
[MOTION SEQ ON/OFF] (Motion Sequencer ein/aus), Taste .....	7, 25
[MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer Trigger), Taste .....	6
Motion Sequencer .....	25
[MULTI] (Multi-Part-Steuerung), Taste .....	7

**N**

Name .....	17
Netzteil .....	14
Normale Parts (AWM2) .....	18
Normale Parts (FM-X) .....	18
Nummerntasten A [1] – [16], Tasten .....	10
Nummerntasten B [1] – [8], Tasten .....	10
Nummerntasten C [1] – [8], Tasten .....	10

**O**

OCTAVE [-] und [+], Taste .....	8
Operator Common Edit .....	33
Operator Edit .....	33
Operatoren .....	33
OUTPUT (BALANCED) [L/MONO] und [R] (symmetrische TRS-Ausgänge), Buchsen .....	12

**P**

PART [COMMON], Taste .....	10
[PART CONTROL], Taste .....	9
PART [MUTE], Taste .....	10
PART [SOLO], Taste .....	10
Parts .....	23
[PERFORMANCE], Taste .....	9, 22
[PERFORMANCE CONTROL], Taste .....	9
Performance Play .....	22
Performance-Bearbeitung .....	32
[PHONES], Buchse .....	12
Pitch-Bend-Rad .....	6
Power on Mode .....	45
Preset-Bänke .....	18
Punch In/Out .....	40

**Q**

Quick Setup .....	49
-------------------	----

**R**

Ribbon Controller (Gleitband) .....	6
-------------------------------------	---

**S**

SCENE [1] – [8], Tasten .....	8, 29
Scene-Funktion .....	29
SEQ-TRANSPORT, Taste .....	8
[SHIFT], Taste .....	9
Solo .....	23
Songs .....	39
Speichern .....	32, 53
Split .....	35
Spur .....	39
SSS .....	19
[STANDBY/ON], Schalter .....	12
[STORE], Taste .....	9
Stummschaltung .....	23
Super Knob .....	8, 28

**T**

Tastatur .....	6
Touchscreen-LCD .....	8

**U**

[USB TO DEVICE], Anschluss .....	12, 54
[USB TO HOST], Anschluss .....	12, 50
USB-Flash-Laufwerk .....	53
User-Bänke .....	18
[UTILITY], Taste .....	9
Utility-Display .....	45

**W**

Wiederherstellen der Werksvoreinstellungen .....	15
--------------------------------------------------	----

**Y**

Yamaha Steinberg USB-Treiber .....	49
------------------------------------	----

**Z**

Ziffernblock-Display .....	17
----------------------------	----

# 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:

- You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- 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.
- 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:

- 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,
- 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,
- 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 NOT 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.*
**
** $QT_END_LICENSE$
**
**
**
**
*/
```

## Hinweis für den Zugriff auf Quellcode

In einem Zeitraum von bis zu drei Jahren nach endgültiger Auslieferung können Sie von Yamaha den Quellcode für alle Teile des Produkts anfordern, die der Lizenz GNU General Public License oder GNU Lesser General Public License unterliegen, indem Sie ein Schreiben an folgende Adresse richten:

Synth Marketing Section, ProMusic Department, Musical Instruments Sales and Marketing Division, YAMAHA Corporation  
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPAN

Der Quellcode wird kostenlos zur Verfügung gestellt; es kann jedoch sein, dass wir Sie bitten, Yamaha für die durch die Lieferung entstandenen Kosten zu entschädigen.

- Bedenken Sie bitte, dass wir keine Verantwortung für Schäden übernehmen, die aus Änderungen (Hinzufügung/Löschung) an der Software für dieses Produkt entstehen, die von Dritten außer Yamaha selbst (oder von Yamaha hierfür autorisierten Parteien) vorgenommen wurden.
- Bedenken Sie, dass die Wiederverwendung von Quellcode, der von Yamaha an die Public Domain übergeben wurde, keiner Garantie unterliegt und dass Yamaha keine Verantwortung für den Quellcode übernimmt.
- Der Quellcode kann unter folgender Adresse heruntergeladen werden:  
<http://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

## Note concernant la distribution du code source

Au cours des trois années qui suivent la sortie d'usine, vous pouvez demander à Yamaha le code source de toute partie du produit fournie sous licence dans le cadre d'une licence GNU General Public License ou GNU Lesser General Public License en envoyant un courrier à l'adresse suivante :

Synth Marketing Section, ProMusic Department, Musical Instruments Sales and Marketing Division, YAMAHA Corporation  
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPAN

Le code source vous sera fourni gratuitement. Nous pouvons toutefois vous demander de rembourser à Yamaha les frais d'expédition du code.

- Notez que nous déclinons toute responsabilité pour les dommages résultant de modifications (ajouts/suppressions) apportées au logiciel de ce produit par un tiers autre que Yamaha (ou une partie autorisée par Yamaha).
- Notez que la réutilisation du code source distribué dans le domaine public par Yamaha n'est pas garantie et que Yamaha décline toute responsabilité pour le code source.
- Vous pouvez télécharger le code source à l'adresse suivante :  
<http://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

## Nota sobre la distribución del código fuente

Hasta tres años después de la salida final de fábrica, puede solicitar a Yamaha el código fuente de cualquier parte del producto para el que se conceda licencia según la Licencia Pública General de GNU o la Licencia Pública General Reducida de GNU, enviando solicitud escrita a:

Synth Marketing Section, ProMusic Department, Musical Instruments Sales and Marketing Division, YAMAHA Corporation  
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPÓN

El código fuente se proporcionará sin ningún coste; sin embargo, podríamos requerirle que reembolsara a Yamaha el coste de su entrega.

- Debe tenerse en cuenta que no admitiremos responsabilidad alguna por cualesquiera daños que puedan derivarse de los cambios (adiciones o eliminaciones) realizados en el software de este producto por un tercero que no sea Yamaha (o alguien autorizado por Yamaha).
- Asimismo, debe tenerse en cuenta que la reutilización del código fuente que Yamaha hace de dominio público no tiene garantía alguna, y Yamaha no asumirá responsabilidad respecto a este código.
- El código fuente se puede descargar de la dirección siguiente:  
<http://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

## Замечание о распространении исходного кода

В течение трех лет после отгрузки с завода можно запросить в компании Yamaha исходный код для любой категории программных продуктов, на которые распространяется Универсальная общественная лицензия GNU или Универсальная общественная лицензия ограниченного применения GNU, обратившись по следующему адресу:

Synth Marketing Section, ProMusic Department, Musical Instruments Sales and Marketing Division, YAMAHA Corporation  
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPAN (Япония)

Исходный код поставляется бесплатно, однако вас могут попросить возместить корпорации Yamaha расходы по его пересылке.

- Следует отметить, что корпорация не несет ответственности за любой ущерб, возникший в результате изменений (дополнений или удалений), произведенных в программном обеспечении для данного продукта третьими лицами, не имеющими отношения к корпорации Yamaha (или не являющимися уполномоченными представителями корпорации Yamaha).
- Также следует отметить, что вторичное использование исходного кода, выпущенного для публичного использования корпорацией Yamaha, не является предметом гарантии и что Yamaha не несет ответственности за любое использование такого исходного кода.
- Исходный код можно загрузить с указанного ниже веб-сайта.  
<http://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

# Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

<b>Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland</b> For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area	<b>English</b>
<b>Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz</b> Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum	<b>Deutsch</b>
<b>Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse</b> Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen	<b>Français</b>
<b>Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland</b> Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte	<b>Nederlands</b>
<b>Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza</b> Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo	<b>Español</b>
<b>Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera</b> Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea	<b>Italiano</b>
<b>Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça</b> Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Européia	<b>Português</b>
<b>Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελλάδα</b> Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος	<b>Ελληνικά</b>
<b>Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz</b> För detaljerad information om denna Yamahaprodukt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet	<b>Svenska</b>
<b>Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits</b> For detaljert informasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet	<b>Norsk</b>
<b>Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØ* og Schweiz</b> De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØ* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØ: Det Europæiske Økonomiske Område	<b>Dansk</b>
<b>Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille</b> Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue	<b>Suomi</b>
<b>Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii</b> Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy	<b>Polski</b>
<b>Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku</b> Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor	<b>Česky</b>
<b>Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára</b> A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is található), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség	<b>Magyar</b>
<b>Oluline märkus: Garantiiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele</b> Täpsemat teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond	<b>Eesti keel</b>
<b>Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē</b> Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona	<b>Latviešu</b>
<b>Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje</b> Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šaliai. *EEE – Europos ekonominė erdvė	<b>Lietuvių kalba</b>
<b>Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku</b> Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor	<b>Slovenčina</b>
<b>Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici</b> Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor	<b>Slovenščina</b>
<b>Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария</b> За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство	<b>Български език</b>
<b>Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția</b> Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European	<b>Limba română</b>

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

Подробные сведения об инструменте можно получить у местного представителя корпорации Yamaha или уполномоченного дистрибьютора, указанного в следующем списке.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1,  
Canada  
Tel: +1-416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,  
U.S.A.  
Tel: +1-714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de México, S.A. de C.V.**  
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José  
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, México,  
D.F., C.P. 03900  
Tel: +52-55-5804-0600

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil Ltda.**  
Rua Fidêncio Ramos, 302 – Cj 52 e 54 – Torre B –  
Vila Olímpia – CEP 04551-010 – São Paulo/SP,  
Brazil  
Tel: +55-11-3704-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,  
Sucursal Argentina**  
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,  
Madero Este-C1107CEK,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: +54-11-4119-7000

### VENEZUELA

**Yamaha Musical de Venezuela, C.A.**  
AV. Manzanares, C.C. Manzanares Plaza,  
Piso 4, Oficina 0401, Baruta, Caracas, Venezuela  
Tel: +58-212-943-1877

### PANAMA AND OTHER LATIN

### AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
Edif. Torre Banco General, F7, Urb. Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Panama,  
P.O.Box 0823-05863, Panama, Rep.de Panama  
Tel: +507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM/IRELAND

**Yamaha Music Europe GmbH (UK)**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, U.K.  
Tel: +44-1908-366700

### GERMANY

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-303-0

### SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Rellingen,  
Branch Switzerland in Zürich**  
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland  
Tel: +41-44-3878080

### AUSTRIA

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria**  
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria  
Tel: +43-1-60203900

### CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria**  
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria  
Tel: +43-1-60203900

### POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ ESTONIA

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Sp.z o.o. Oddzial w Polsce  
ul. Wrotkowa 14, 02-553 Warsaw, Poland  
Tel: +48-22-880-08-88

### BULGARIA

**Dinacord Bulgaria LTD.**  
Bul. Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa  
1528 Sofia, Bulgaria  
Tel: +359-2-978-20-25

### MALTA

**Olimpus Music Ltd.**  
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta  
Tel: +356-2133-2093

### NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

**Yamaha Music Europe, Branch Benelux**  
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands  
Tel: +31-347-358040

### FRANCE

**Yamaha Music Europe**  
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,  
77183 Croissy-Beaubourg, France  
Tel: +33-1-6461-4000

### ITALY

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy**  
Viale Italia 88, 20020, Lainate (Milano), Italy  
Tel: +39-02-93577-1

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal  
en España**  
Ctra. de la Coruna km. 17,200, 28231  
Las Rozas de Madrid, Spain  
Tel: +34-91-639-88-88

### GREECE

**Philippos Nakas S.A. The Music House**  
19th klm. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,  
Greece  
Tel: +30-210-6686260

### SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial  
Scandinavia**  
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: +46-31-89-34-00

### DENMARK

**Yamaha Music Denmark,  
Fillial of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**  
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark  
Tel: +45-44-92-49-00

### FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Antaksentie 4  
FI-01510 Vantaa, Finland  
Tel: +358 (0)96185111

### NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -  
Norwegian Branch**  
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway  
Tel: +47-6716-7800

### ICELAND

**Hljóðfaerahusid Ehf.**  
Sidumula 20  
IS-108 Reykjavik, Iceland  
Tel: +354-525-5050

### CROATIA

**Euro Unit D.O.O.**  
Slakovec 73  
40305 Nedelisce  
Tel: +38540829400

### RUSSIA

**Yamaha Music (Russia) LLC.**  
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street,  
Moscow, 121059, Russia  
Tel: +7-495-626-5005

### OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-303-0

## AFRICA

**Yamaha Music Gulf FZE**  
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,  
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE  
Tel: +971-4-801-1500

## MIDDLE EAST

### TURKEY

**Yamaha Music Europe GmbH**  
**Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi**  
Maslak Meydan Sodal, Spring Giz Plaza Bagimsiz  
Böl. No:3, Sariyer Istanbul, Turkey  
Tel: +90-212-999-8010

### CYPRUS

**Nakas Music Cyprus Ltd.**  
Nikis Ave 2k  
1086 Nicosia  
Tel: + 357-22-511080  
**Major Music Center**  
21 Ali Riza Ave. Ortakoy  
P.O.Box 475 Nicosia, Cyprus  
Tel: (392) 227 9213

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,  
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE  
Tel: +971-4-801-1500

## ASIA

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

**Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.**  
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,  
Shanghai, China  
Tel: +86-400-051-7700

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: +852-2737-7688

### INDIA

**Yamaha Music India Private Limited**  
Spazedge Building, Ground Floor, Tower A,  
Sector-47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon-122002,  
Haryana, India  
Tel: +91-124-485-3300

### INDONESIA

**PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)**  
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: +62-21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
8F, Dongsung Bldg. 21, Teheran-ro 87-gil,  
Gangnam-gu, Seoul, 135-880, Korea  
Tel: +82-2-3467-3300

### MALAYSIA

**Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.**  
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: +60-3-78030900

### SINGAPORE

**Yamaha Music (Asia) Private Limited**  
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,  
Singapore 530202, Singapore  
Tel: +65-6740-9200

### TAIWAN

**Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.**  
2F., No.1, Yuandong Rd. Banqiao Dist.  
New Taipei City 22063, Taiwan, R.O.C.  
Tel: +886-2-7741-8888

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,  
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,  
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand  
Tel: +66-2215-2622

### VIETNAM

**Yamaha Music Vietnam Company Limited**  
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach  
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,  
Ho Chi Minh City, Vietnam  
Tel: +84-8-3818-1122

### OTHER ASIAN COUNTRIES

<http://asia.yamaha.com>

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,  
VIC 3006, Australia  
Tel: +61-3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Musics Works LTD**  
P.O. BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,  
New Zealand  
Tel: +64-9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST

### TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

<http://asia.yamaha.com>



ZR60990

Yamaha Downloads  
<http://download.yamaha.com/>

Manual Development Department  
© 2016 Yamaha Corporation

Published 05/2016 MWTO-B0  
Printed in Japan

ZR60990