



Aanvullende handleiding

Inhoudsopgave

Nieuwe functies in MONTAGE versie 3.50 3	Common/Audio Edit (Common/Audio)..... 77
Aanvullende nieuwe performances4	Part Edit (Edit)..... 79
Nieuwe Smart Morph-functie5	Utility 80
Extra patroonfuncties13	Envelope Follower..... 85
Verbeterde gebruikersinterface voor patronen.....17	Dialogvenster Control Assign..... 86
MODX-bestanden importeren19	
Verbeterde bestuurbaarheid20	
Overig22	
Nieuwe functies in MONTAGE versie 3.00 23	Nieuwe functies in MONTAGE versie 1.60 87
Aanvullende nieuwe effecttypen24	Additional New Effect Types (Aanvullende nieuwe effecttypen) 88
Aanvullende nieuwe performances25	Additional New Performances (Aanvullende nieuwe performances)..... 89
Nieuwe functie Pattern Sequencer26	Motion Control..... 90
Nieuwe functie Rhythm Pattern49	Common/Audio Edit (Common/Audio) 91
Live Set52	Part Edit (Bewerken) 93
Scene54	Nieuwe functies in MONTAGE versie 1.50 94
Edit56	Additional New Effect Types (Aanvullende nieuwe effecttypen) 95
Utility58	Additional New Performances (Aanvullende nieuwe performances)..... 97
MIDI-gegevensontvangst met USB TO DEVICE62	Category Search 98
Verbeterde gebruikersinterface.....63	Performance Play (Home)..... 100
Sequencer Block.....64	Motion Control..... 104
Nieuwe functies in MONTAGE versie 2.50 65	Utility 105
Aanvullende nieuwe performances66	Edit (Modus Edit)..... 112
Functie DAW Remote67	Nieuwe functies in MONTAGE versie 1.20 113
Play/Rec.....70	Motion Control..... 114
Part Edit (Edit).....71	Play/Rec..... 115
Utility72	Category Search 117
Dialogvenster Control Assign.....73	Utility 118
Functie Panel Lock74	Common/Audio Edit (Common/Audio) 120
Nieuwe functies in MONTAGE versie 2.00 75	Part Edit (Bewerken) 122
Aanvullende nieuwe performances76	

Nieuwe functies in MONTAGE versie 1.10 .. 124

Nieuwe performances	125
Performance Play (Home)	125
Category Search	126
Utility	128
Part Edit (Bewerken)	131
Live Set Edit (bewerken)	132
Liveset	133

Nieuwe functies in MONTAGE versie 3.50

Yamaha heeft een upgrade uitgebracht van de MONTAGE-firmware, waaraan de volgende nieuwe functies zijn toegevoegd. In deze handleiding worden toevoegingen en wijzigingen beschreven met betrekking tot de bij uw instrument geleverde Naslaggids.

- Er zijn nieuwe performances toegevoegd.
- De functie Smart Morph is toegevoegd.
- Er zijn nieuwe functies toegevoegd aan de Pattern Sequencer.
- MODX-bestanden kunnen nu worden geïmporteerd.
- De bestuurbaarheid en speelbaarheid zijn verbeterd.

Aanvullende nieuwe performances

De MONTAGE heeft 32 nieuwe performances.

Raadpleeg de datalijst voor informatie over de toegevoegde performances.

Nieuwe Smart Morph-functie

De Smart Morph-functie gebruikt machine learning om FM-X-geluiden te morphen. MONTAGE leert de geluiden die zijn toegewezen aan Part 9 tot 16 via geavanceerde logica en plot elk geluid als een punt op de kaart. De afstand tussen de punten geeft overeenkomst van de geluiden aan. Deze functie creëert automatisch geïnterpoleerde FM-X-geluiden om de hiaten op de kaart op te vullen.

Raak een positie op de kaart aan om het geluid aan Part 1 toe te wijzen. Door op deze manier de gewenste punten te selecteren en de resultaten op te slaan, kunt u dit gebruiken als een krachtig hulpmiddel voor het creëren van nieuwe FM-X-geluiden. U kunt ook punten op de kaart slepen of het gedrag tussen twee willekeurige punten toewijzen aan de Superknop, waardoor u ongekende realtime controle krijgt voor het expressief morphen van het FM-X-geluid terwijl u speelt.

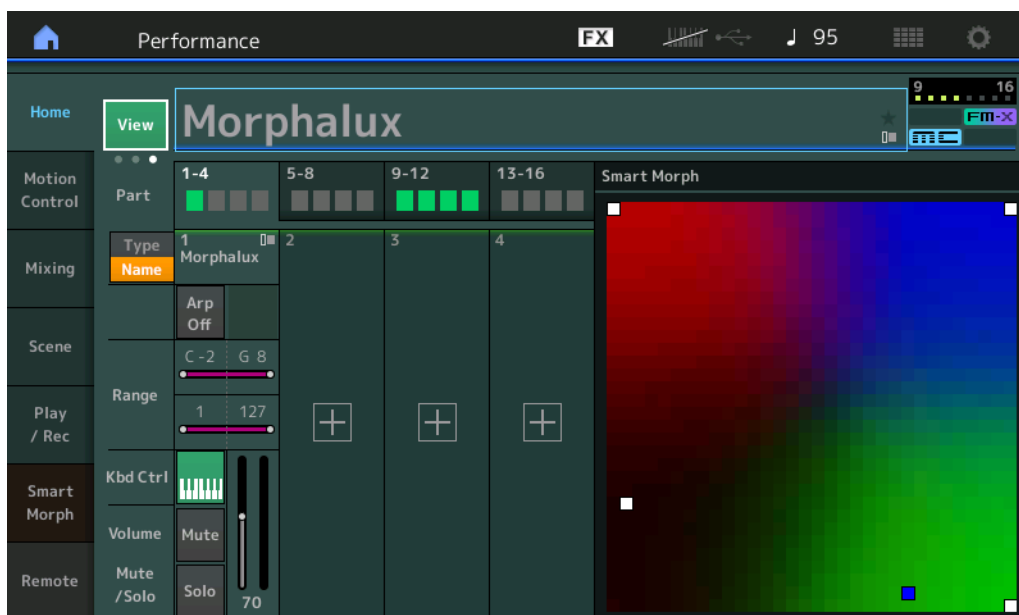
Home

Handeling [PERFORMANCE] → [Home]



View


Gebruik dit om tussen drie schermen te wisselen: De standaard schermweergave van acht Parts, een weergave van vier Parts met verschillende gegevens en een weergave van vier Parts en de Smart Morph-kaart.




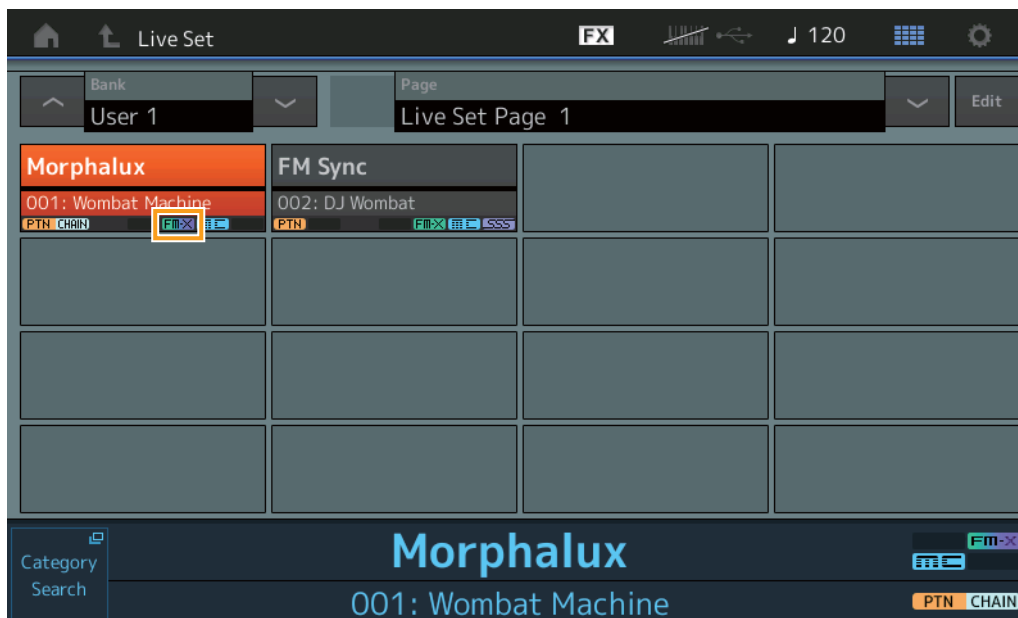
OPMERKING U kunt ook de knop [PERFORMANCE] gebruiken voor dezelfde handeling.

OPMERKING Wanneer de huidige weergave de Smart Morph-display is en de performance nog geen Smart Morph-gegevens heeft, worden vier Parts met verschillende gegevens weergegeven.

OPMERKING Op de Live Set-display geeft een speciaal FM-X-pictogram aan of de toegewezen performance al dan niet Smart Morph-gegevens heeft.

 : Weergegeven voor een performance met een FM-X-partij.

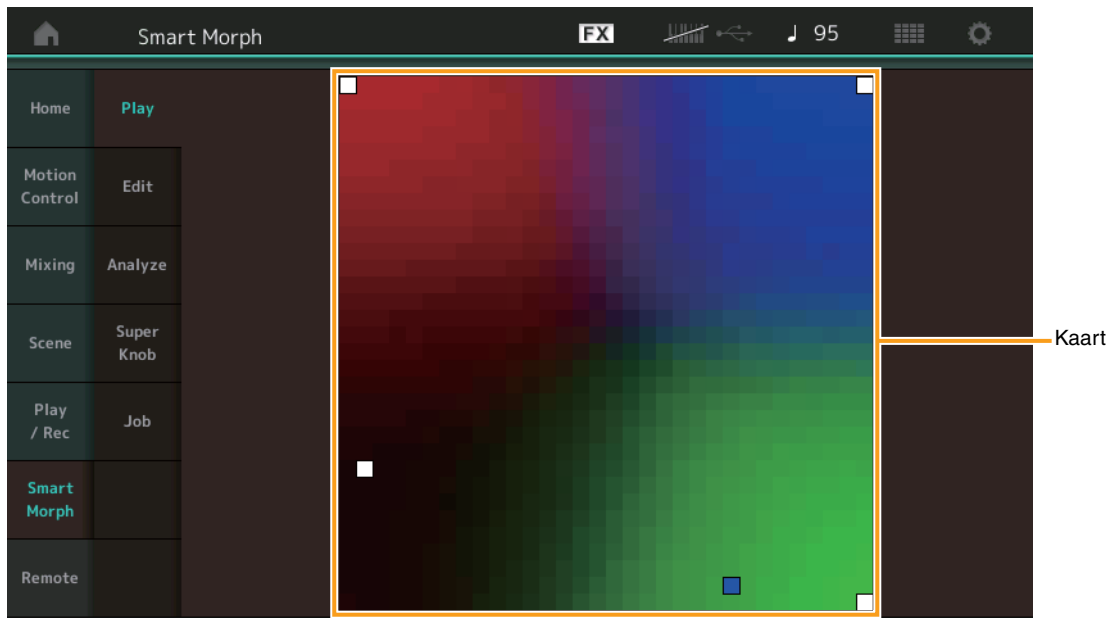
 : Weergegeven voor een performance met een FM-X-partij en Smart Morph-gegevens.



Smart Morph

Play

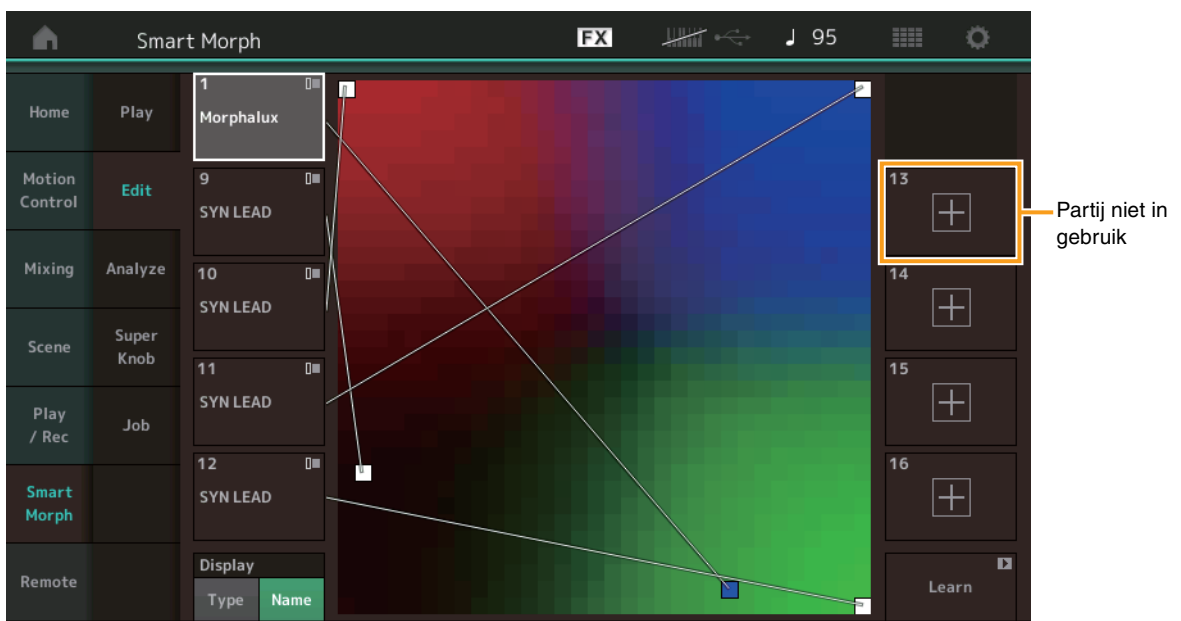
Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



Tik op deze display op de Smart Morph-kaart om het FM-X-geluid voor Part 1 te wijzigen.

Edit

Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



Partij niet in gebruik

Roept de Part Category Search-display op voor het selecteren van een FM-X-geluid wanneer u op een van de plusknoppen (+) tikt.

Partij in gebruik

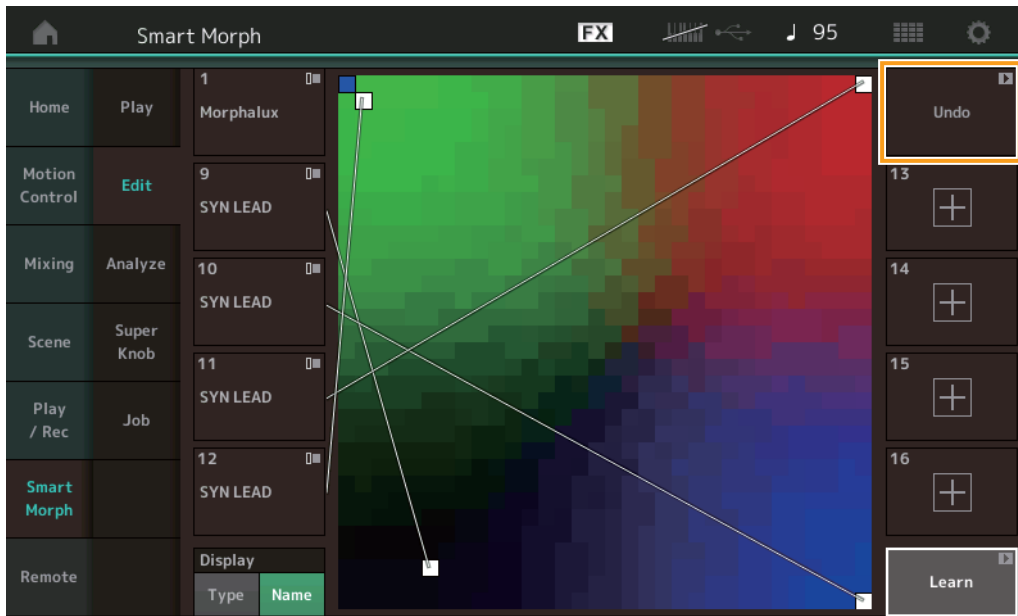
Roept het contextmenu (Category Search, Edit, Copy, Delete) op wanneer u hierop tikt.

Display

Bepaalt of elke partij wordt aangegeven met de hoofdcategorie of met de naam van de partij.

Learn

Start het leren (maken van de kaart) als u hierop tikt. Tijdens de verwerking zijn sommige interfacebewerkingen uitgeschakeld en wordt de knop [Cancel] weergegeven in plaats van [Learn]. Als u de verwerking annuleert, keert de kaart terug naar de status van voor het leren. U kunt het instrument ook bespelen tijdens de leerhandeling.



ETA (Estimated Time of Action)

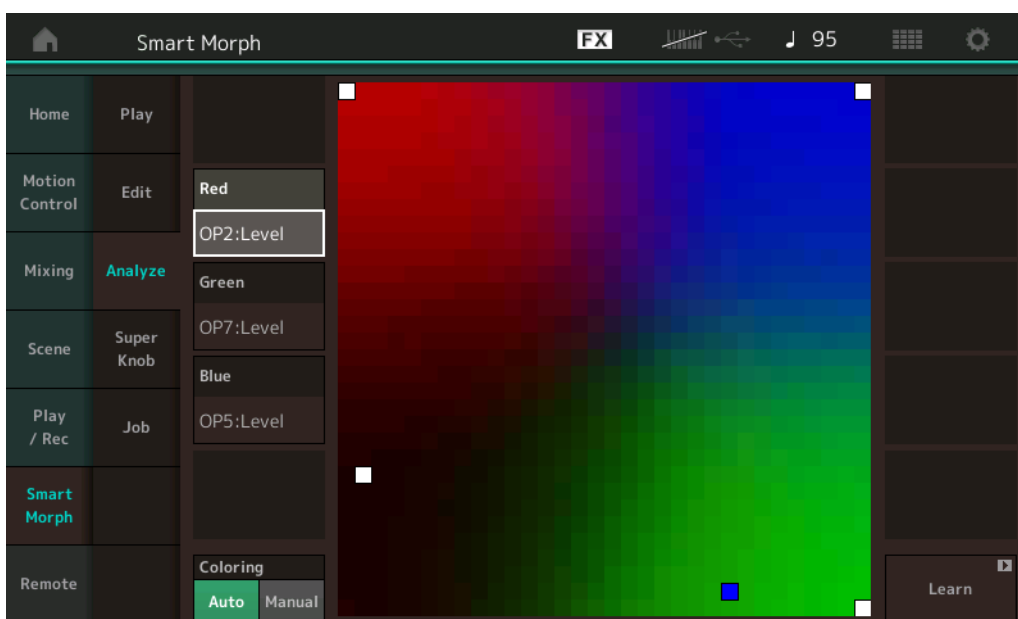
Geeft de geschatte resterende tijd voor de leerhandeling weer.

Undo/Redo

Na het bedienen van de leerfunctie wordt de knop [Undo] rechtsboven weergegeven. Druk op Undo om uw bewerkingen te annuleren en de kaart terug te brengen naar de staat van vóór het leren. Nadat u Undo hebt gebruikt, wordt [Redo] weergegeven, waarmee u de bewerkingen die u hebt aangebracht kunt herstellen.

Analyze

Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



Red

Geeft de grootte van de waarde voor de geselecteerde parameter weer als een rode tint. Raadpleeg “Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue” (pagina 10) voor de instellingswaarden.

Green

Geeft de grootte van de waarde voor de geselecteerde parameter weer als een groene tint. Raadpleeg “Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue” (pagina 10) voor de instellingswaarden.

Blue

Geeft de grootte van de waarde voor de geselecteerde parameter weer als een blauwe tint. Raadpleeg “Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue” (pagina 10) voor de instellingswaarden.

ETA (Estimated Time of Action)

Geeft de geschatte resterende tijd voor de leerhandeling weer.

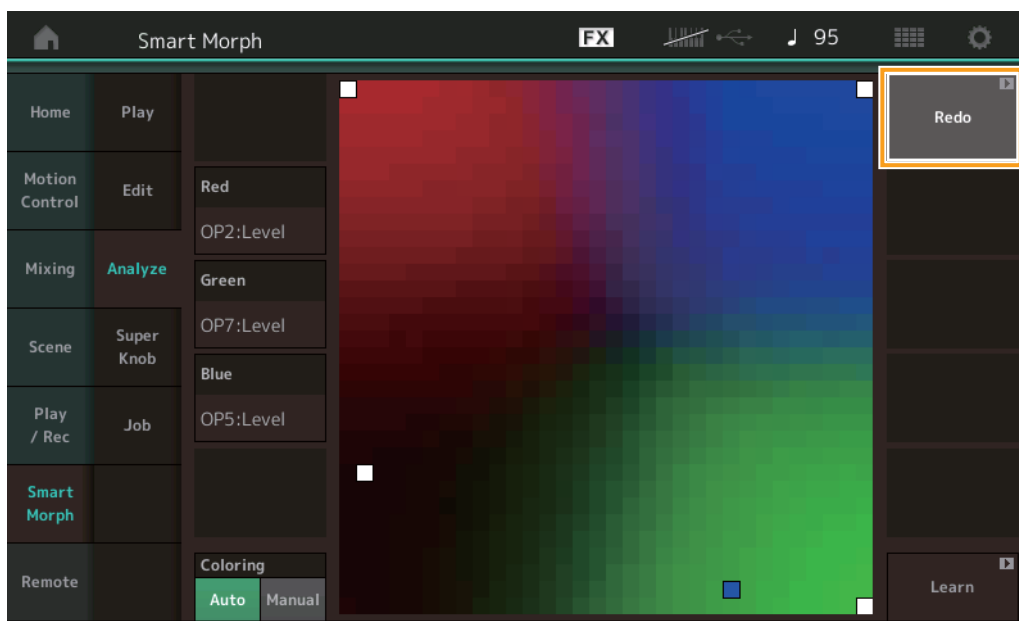
Coloring

Zet Red, Green en Blue automatisch terug wanneer Learn wordt uitgevoerd, als dit is ingesteld op Auto. Als dit is ingesteld op Manual, worden Red, Green en Blue niet automatisch teruggezet als Learn wordt uitgevoerd.

Instellingen: Auto, Manual

Learn

Start het leren (maken van de kaart) als u hierop tikt. Tijdens de verwerking zijn sommige interfacebewerkingen uitgeschakeld en wordt de knop [Cancel] weergegeven in plaats van [Learn]. Als u de verwerking annuleert, keert de kaart terug naar de status van voor het leren.



Undo/Redo

Na het bedienen van de leerfunctie wordt de knop [Undo] rechtsboven weergegeven. Druk op Undo om uw bewerkingen te annuleren en de kaart terug te brengen naar de staat van vóór het leren. Nadat u Undo hebt gebruikt, wordt [Redo] weergegeven, waarmee u de bewerkingen die u hebt aangebracht kunt herstellen.

Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue

FM Common

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

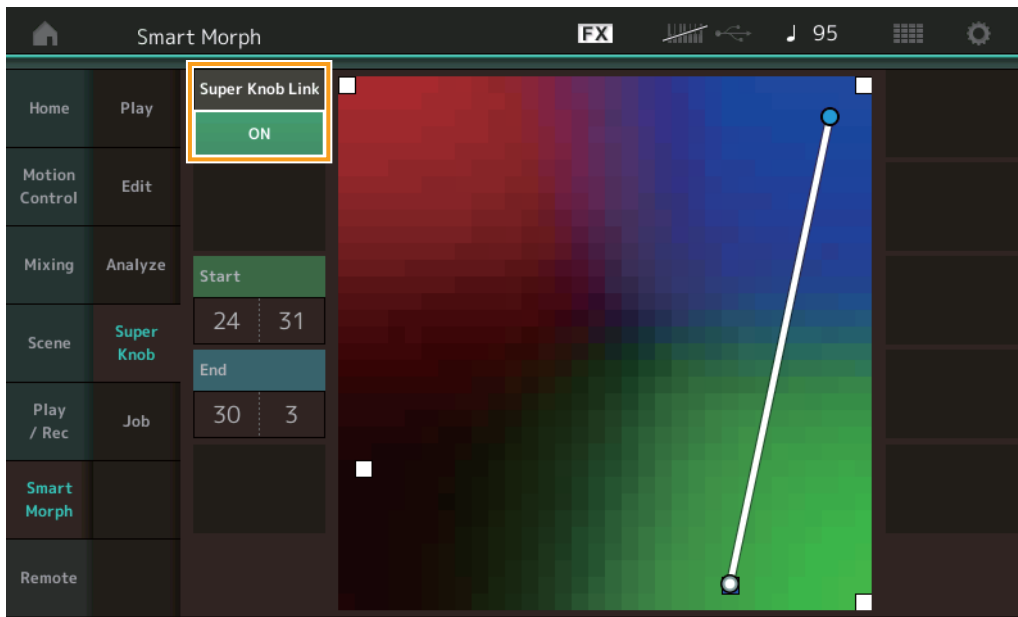
Naam van parameter	Weergegeven naam
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point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

FM Operator (op1 – op8)

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

Super Knob

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



Super Knob Link

Voegt van begin tot eind een effect toe aan de Superknop wanneer dit is ingesteld op ON.

Instellingen: On, Off

Start

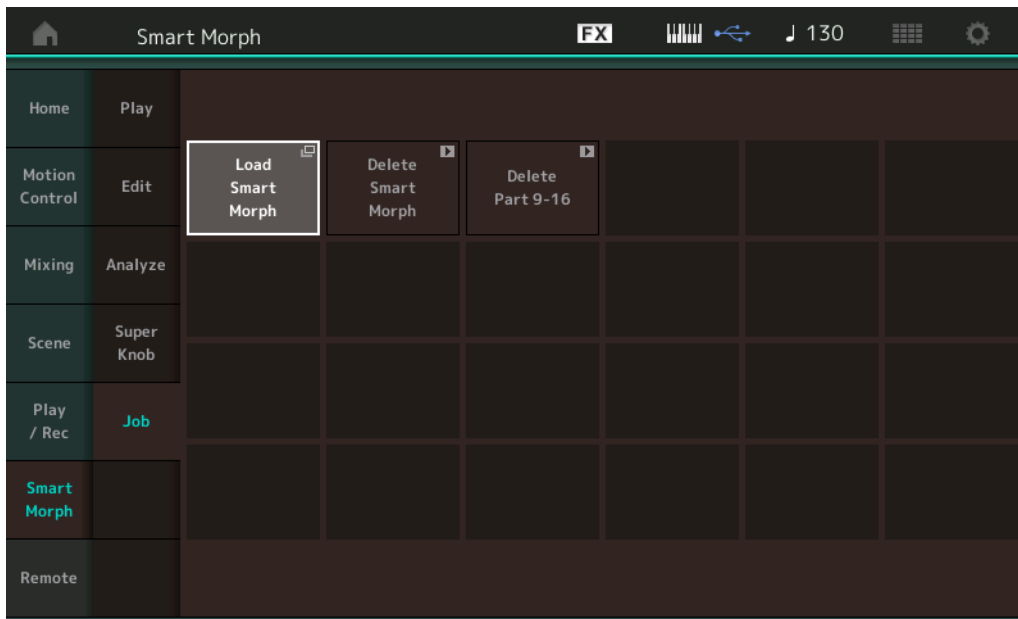
Bepaalt de positie op de kaart die overeenkomt met de minimumwaarde van de Superknop. Raak met de cursor op Start de kaart aan om de startpositie in te stellen.

End

Bepaalt de positie op de kaart die overeenkomt met de maximumwaarde van de Superknop. Raak met de cursor op End de kaart aan om de eindpositie in te stellen.

Job

Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



Load Smart Morph

Opent de Load-display. Selecteer een andere performance op de Load-display om de Smart Morph-gegevens in die performance naar de huidige performance te laden.

Delete Smart Morph

Verwijdert de Smart Morph-gegevens in de huidige performance.

Delete Part 9 – 16

Zet Part 9 tot Part 16 in één keer op de ongebruikte status.

Als Part 9-16 zijn ingesteld op de ongebruikte status, is SSS ingeschakeld.

Smart Morph gebruikt Part 9-16 voor het maken van een kaart. Het verwijderen van Part 9-16 heeft echter geen effect op het geluid van Part 1, waardoor het niet nodig is om de kaart opnieuw te bewerken.

Extra patroonfuncties

Play/Rec

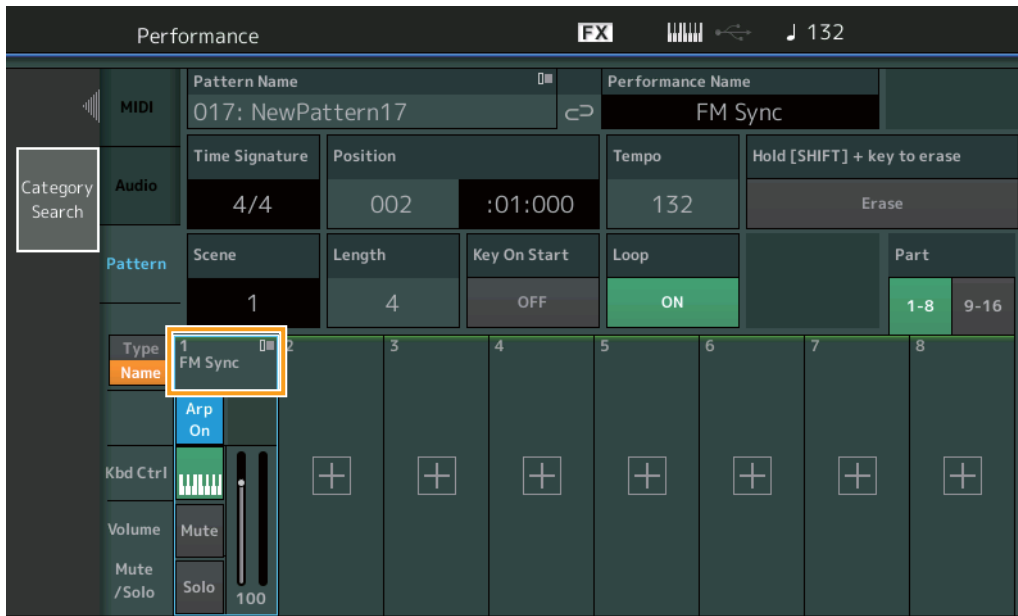
Patroon

■ Opnemen, afspelen

U kunt nu een geluid selecteren in de Part Category Search-display terwijl u patronen opneemt.

Handeling

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●] (Record)-knop → [▶] (Play)-knop → Tik op de naam van de partij → Selecteer [Category Search] in het weergegeven menu

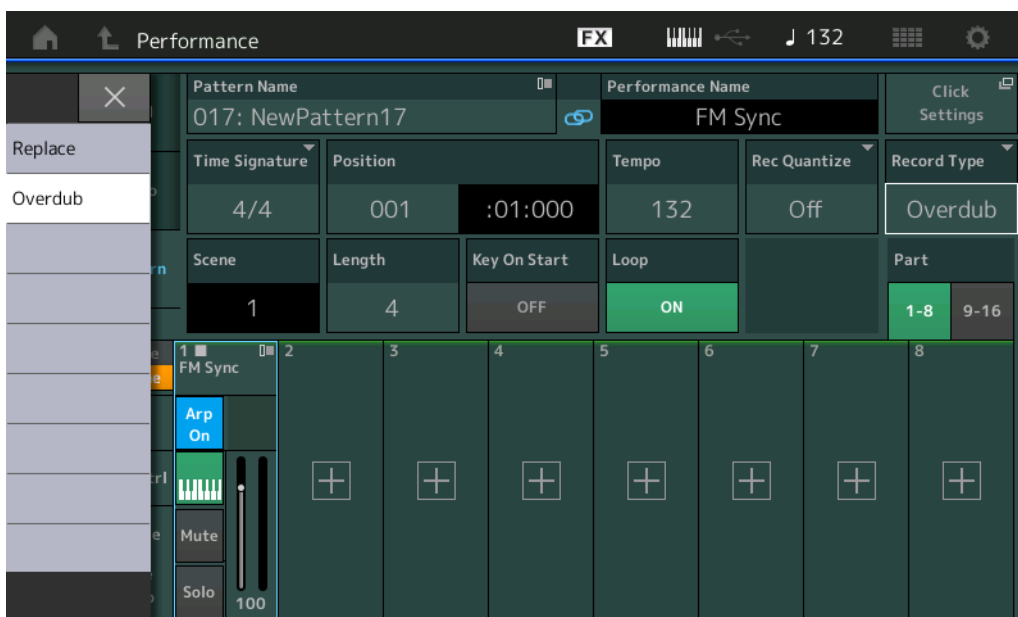


■ Overdubben

U kunt nu in realtime overdubben gebruiken om uw controlleracties vast te leggen terwijl u eerdere controllergebeurtenissen verwijdert. Zo is overdubben met de controller gemakkelijker.

Handeling

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (aangegeven patroon is al opgenomen) → [●] (Record)-knop → Tik op [Record Type] → Selecteer [Overdub] in het weergegeven menu → [▶] (Play)-knop



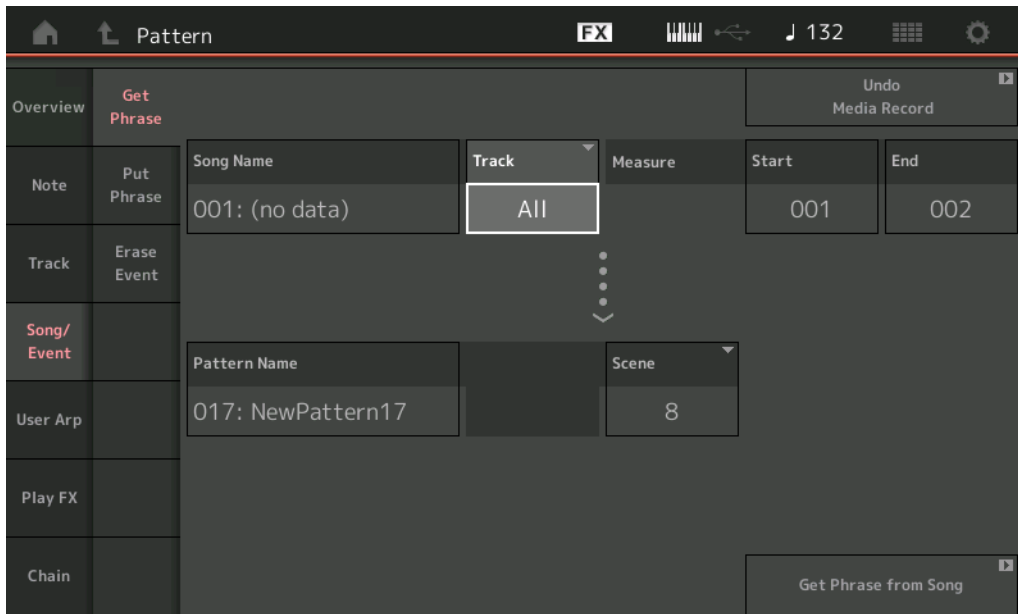
OPMERKING U kunt nu dezelfde bewerking ook uitvoeren voor het overdubben van MIDI-songs.

Song/Event

Get Phrase

Op de Get Phrase-display kunt u nu 'All' opgeven voor de bron- en doeltracks.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



Track *1 Bron

Bepaalt de track die moet worden opgehaald (gekopieerd).

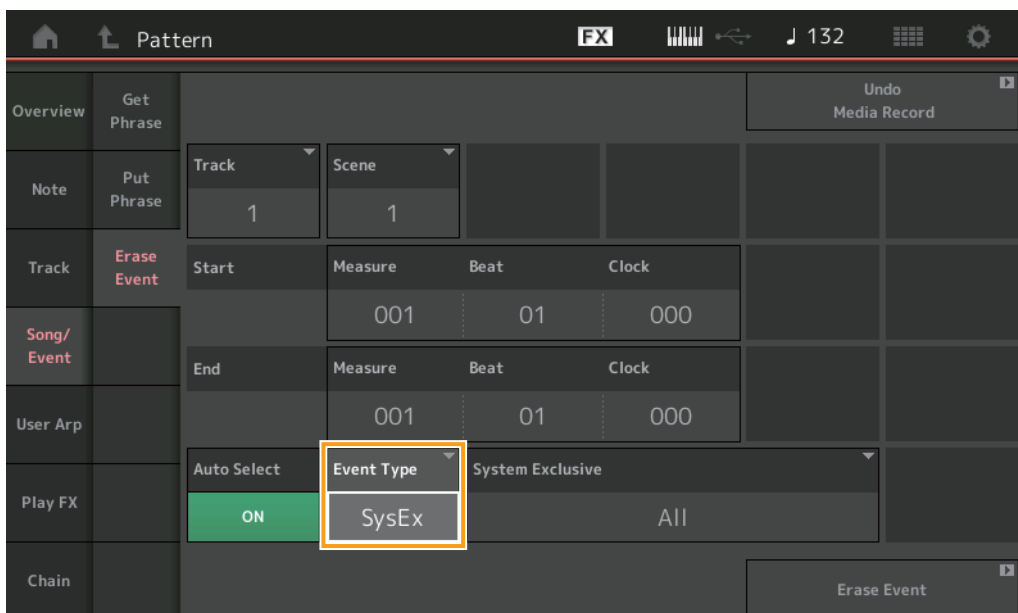
Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack voor het kopiëren.

Erase Event

U kunt nu MIDI-gebeurtenissen in een patroon verwijderen op basis van het gebeurtenistype en het bereik opgeven (maat, tel en clock).

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track

Bepaalt de track die u wilt wissen.

Scene

Bepaalt de scène die u wilt wissen.

Start Measure

Bepaalt de positie van de startmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001 – 257

Start Beat

Bepaalt de positie van de starttel waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

Start Clock

Bepaalt de startpositie van de clock waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

End Measure

Bepaalt de positie van de eindmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001 – 257

End Beat

Bepaalt de positie van de eindtel waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

End Clock

Bepaalt de eindpositie van de clock waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

Auto Select

Als dit is ingeschakeld, kunt u hiermee bepalen welk type gebeurtenis moet worden gewist met paneelregelaars, zoals het pitchbendwiel of de knop.

Instellingen: Off, On

Event Type

Bepaalt het type gebeurtenis dat moet worden gewist.

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

CC Number (Control Change Number)

Wordt weergegeven wanneer het gebeurtenistype is ingesteld op CC. Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat moet worden gewist.

Bereik: All, 1 – 127

System Exclusive

Wordt weergegeven wanneer het gebeurtenistype is ingesteld op SysEx. Bepaalt de System Exclusive die moet worden gewist.

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

OPMERKING Als Common parameters en Super Knob zijn opgegeven, wordt de System Exclusive verwijderd, ongeacht de Track-instellingen.

Play FX

U kunt nu toepasselijke scènes opgeven wanneer Normalize Play FX wordt uitgevoerd.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Scene

Bepaalt de scène waarop de taak moet worden toegepast.

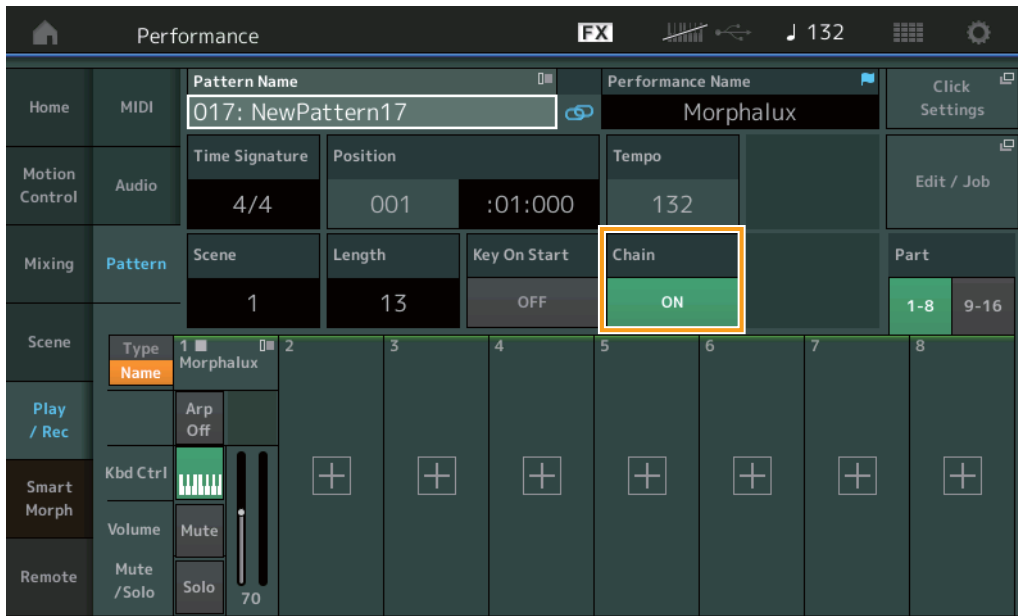
Bereik: All, 1 – 8

Verbeterde gebruikersinterface voor patronen

■ Toevoeging van de Pattern Chain Switch

U kunt nu instellingen voor ketensgewijs afspelen voor elk patroon opslaan op de Pattern-display en Chain-display.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



Chain

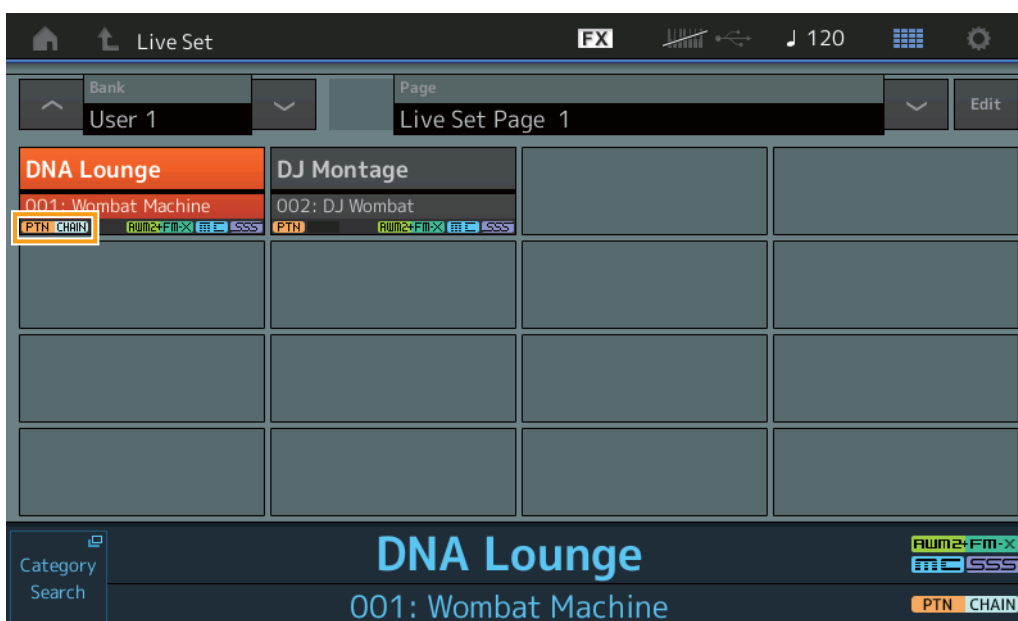
Bepaalt of afspelen van ketens al dan niet buiten de Chain-display kan worden gebruikt.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Als een patroon waarvoor Chain is ingeschakeld, wordt toegewezen aan een sleuf in het Live Set-display, verandert het PTN-pictogram in PTN CHAIN.

PTN: Weergegeven voor sleuven met een patroon.

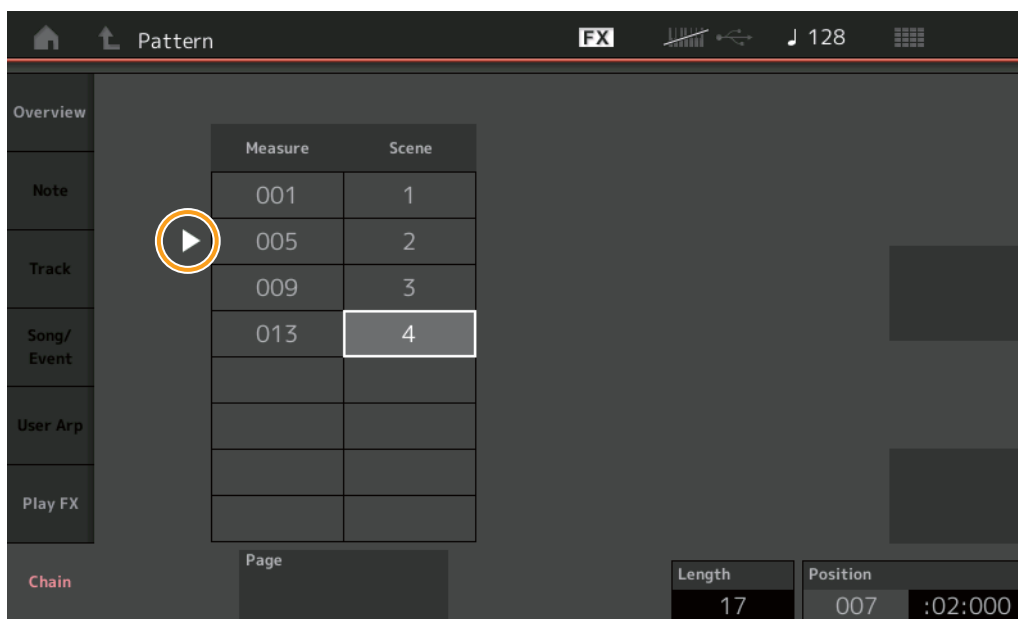
PTN CHAIN: Weergegeven voor sleuven met een patroon waarvoor Chain is ingeschakeld.



■ Pictogramweergave positie van ketengewijs afspelen

Er wordt nu een pictogram weergegeven naast de scène die wordt afgespeeld op het Chain-display.

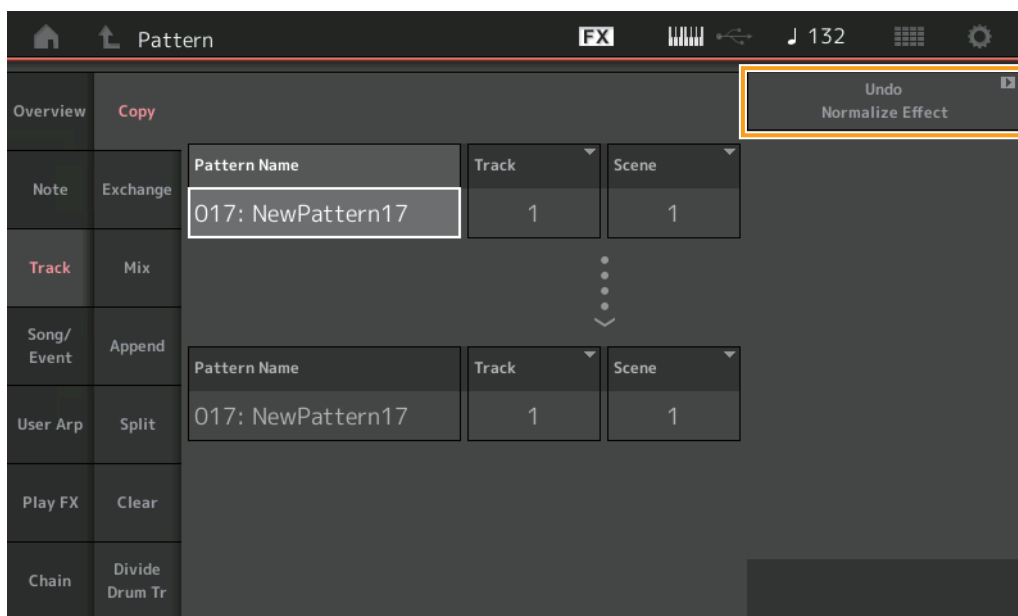
Handeling [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



■ Toevoeging van Undo/Redo

U kunt nu op elke display Undo/Redo voor taken gebruiken.

Handeling [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → desbetreffende displays



* Deze functie werkt op verschillende displays. De Copy-display wordt hier als voorbeeld gebruikt.

Undo

Annuleert de meest recent aangebrachte wijziging en herstelt de status voorafgaand aan de meest recente wijziging. Deze taak is alleen beschikbaar als er al een sequence bestaat en u een handeling hebt uitgevoerd.

Redo

Herstelt de wijziging die is geannuleerd met Undo. Redo is alleen beschikbaar nadat u Undo hebt gebruikt.

MODX-bestanden importeren

U kunt nu '.X8U'- en '.X8L'-MODX-bestanden laden.

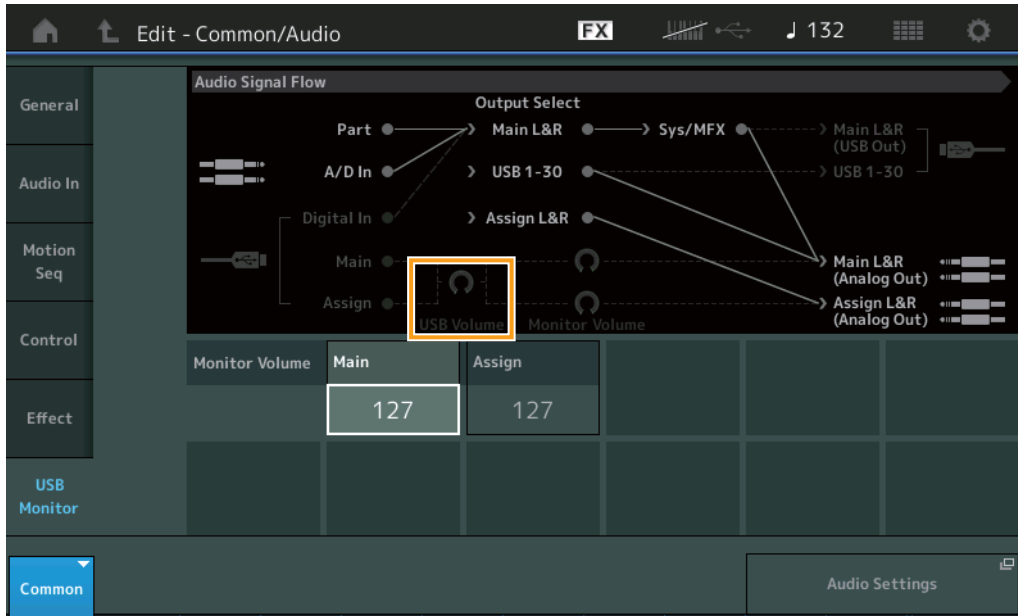
OPMERKING U kunt geen '.X8A'-MODX-back-upbestanden laden.

Verbeterde bestuurbaarheid

■ Signaalstroom-sneltoetsen

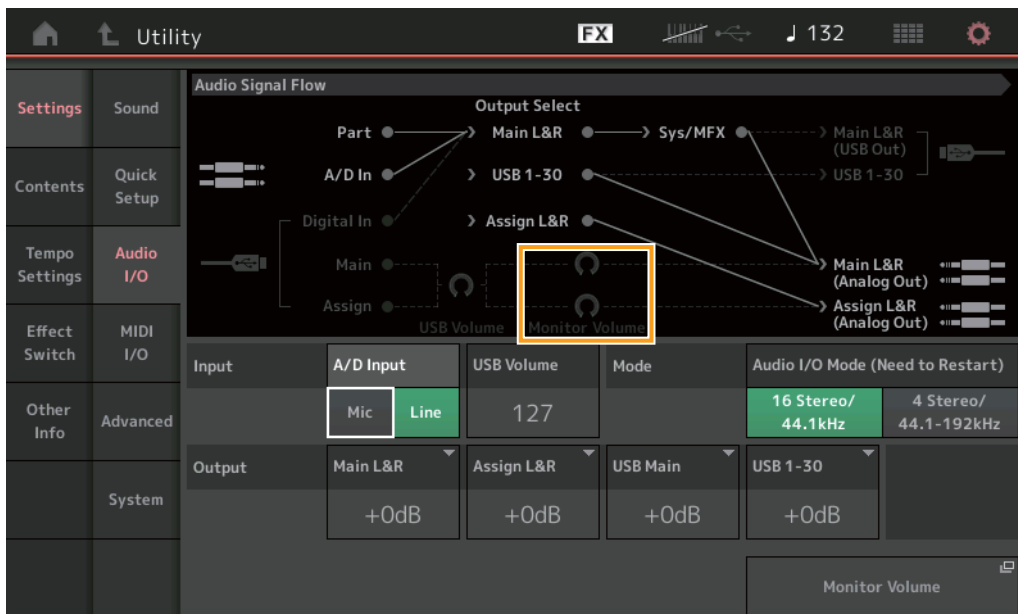
U kunt nu de Audio I/O-display oproepen door op te tikken in de buurt van USB Volume in de audiosignaalbaan. De cursor springt automatisch naar USB Volume op de Audio I/O-display.

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



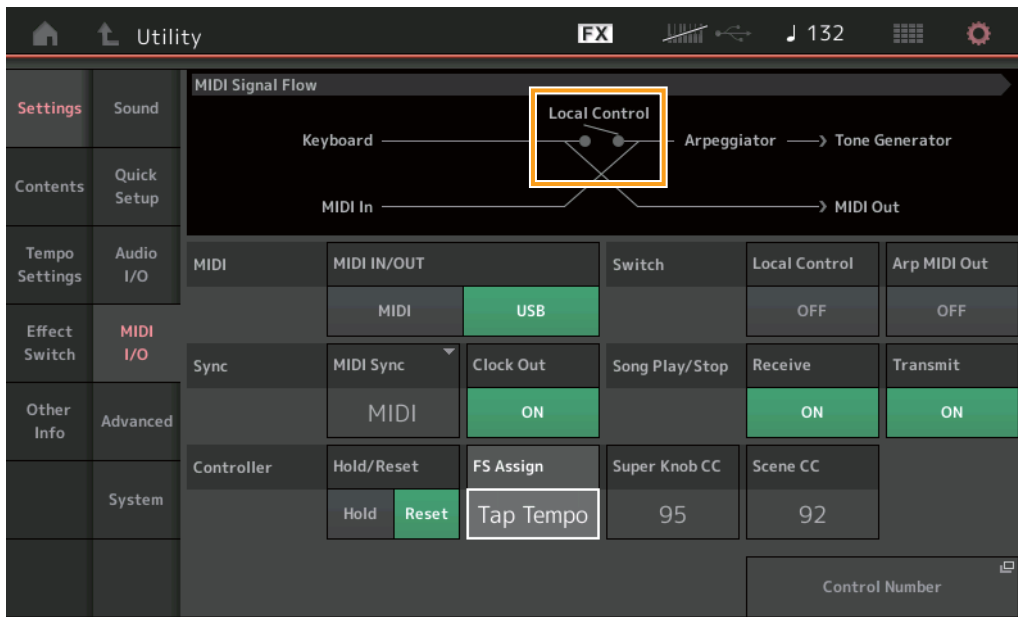
U kunt nu de USB Monitor-display oproepen door op te tikken in de buurt van Monitor Volume in de audiosignaalbaan. De cursor springt automatisch naar Main op de USB Monitor-display.

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



U kunt nu Local Control in- en uitschakelen door te tikken in de buurt van de Local Control-schakelaar in de MIDI-signalbaan.

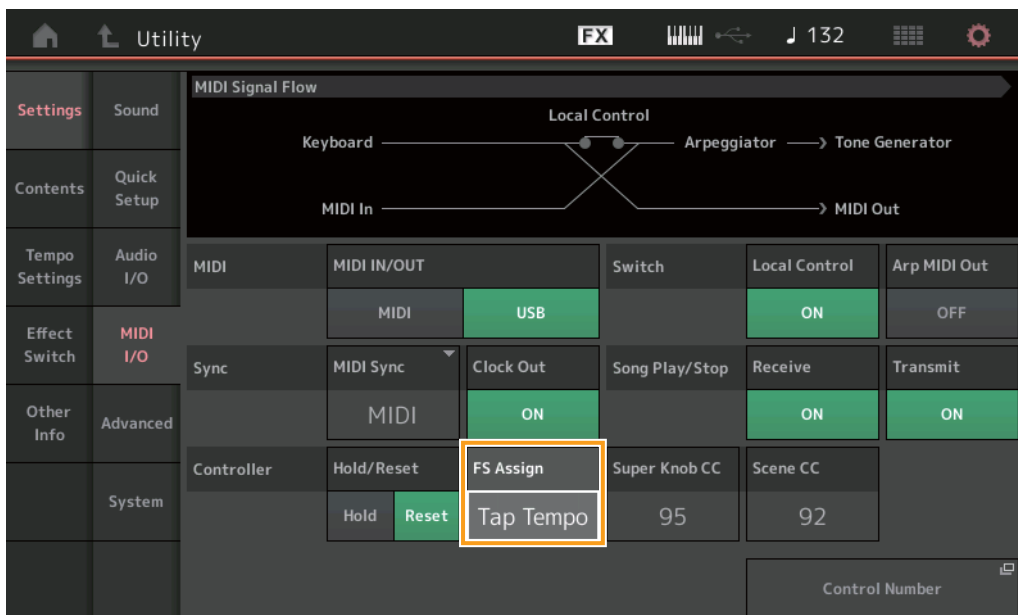
Handeling [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



■ De voetschakelaar gebruiken om het tempo in te stellen

Tap Tempo is toegevoegd aan de Footswitch Assign Control Number-instelling, zodat u het tempo gemakkelijk kunt instellen met behulp van de voetschakelaar.

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



FS Assign (Footswitch Assign Control Number)

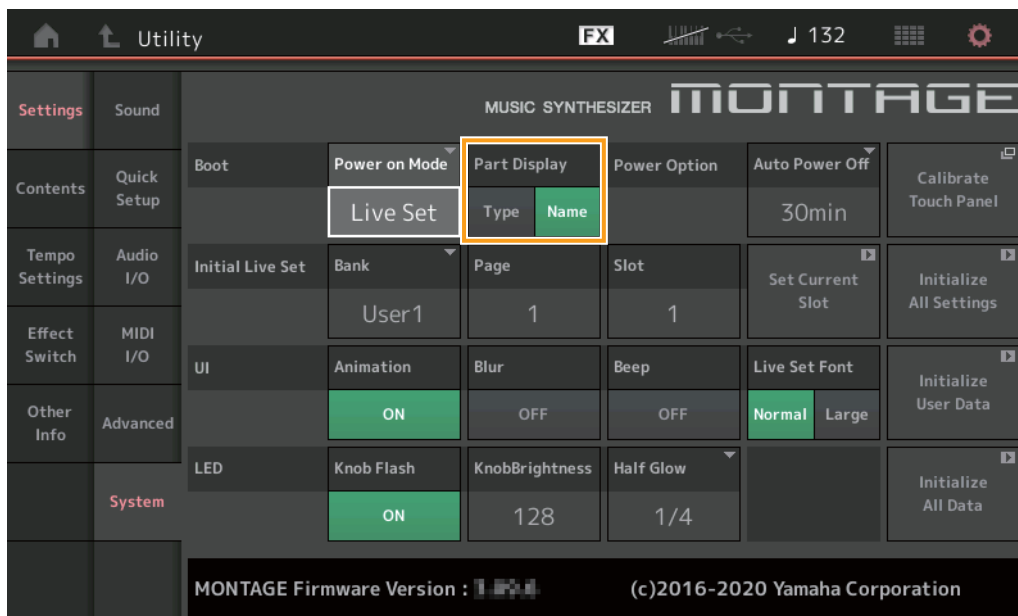
Hiermee stelt u het besturingswijzigingsnummer in dat wordt gebruikt door een voetschakelaar die is aangesloten op de FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]-schakelaar. Zelfs als het instrument MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde hier aangegeven besturingswijzigingsnummer van externe MIDI-apparatuur, gaat de MONTAGE ervan uit dat het bericht is gegenereerd met de voetschakelaar.

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

■ Instelling voor weergave van partijnamen na het opstarten

U kunt nu de weergavestatus van de type- en naamschakelaars instellen die worden weergegeven nadat de MONTAGE is opgestart.

Handeling [Utility] → [Settings] → [System]



Part-display

Bepaalt wat automatisch wordt weergegeven in de Part-display wanneer de MONTAGE wordt opgestart: Categorie- en partijtypen (Type) of partijnamen (Name).

Instellingen: Type, Name

■ Specificatie verandert voor Note Limit wanneer een WAVE-bestand of AIFF-bestand wordt geladen met toetstoe wijzing

Specificaties zijn gewijzigd zodat de initiële waarde voor het nootlimietbereik C-2 tot G8 is wanneer een WAVE-bestand of AIFF-bestand wordt geladen met Drum Part Key of AWM2 Part Element ingesteld op Key.

■ MONTAGE Connect ondersteunt patronen

MONTAGE Connect kan nu omgaan met patronen. Zie de gebruikershandleiding van MONTAGE Connect voor meer informatie.

Overig

■ Verbeterde pitchbendresolutie

De pitchbendresolutie is verbeterd, zodat u de toonhoogte nu nog gedetailleerder kunt regelen.

Nieuwe functies in MONTAGE versie 3.00

Yamaha heeft de firmware van MONTAGE bijgewerkt. De volgende nieuwe functies zijn toegevoegd.

In deze handleiding worden toevoegingen en wijzigingen beschreven met betrekking tot de bij uw instrument geleverde Naslaggids.

- Er zijn nieuwe effecttypen toegevoegd.
- Er zijn nieuwe performances toegevoegd.
- De functie Pattern Sequencer is toegevoegd.
- De functie Rhythm Pattern is toegevoegd.
- U kunt nu songs, patronen en audiobestanden afspelen vanuit de Live Set-display.
- Super Knob Link is toegevoegd aan de gegevens die zijn opgenomen in de functie Scene.
- Keyboard Control is toegevoegd aan de gegevens die zijn opgenomen in de functie Scene.
- Het bereik van de parameter LFO Speed is vergroot.
- U kunt nu MIDI-apparatuur aansluiten via de USB TO DEVICE-aansluiting.
- De instellingen voor Global Micro Tuning zijn toegevoegd.
- De instelling Audition Loop is toegevoegd.
- Er zijn verbeteringen aangebracht in de gebruikersinterface.
- De Note-capaciteit (totale ruimte in de Store) is verhoogd van 130.000 naar 520.000 (voor songs) en 520.000 (voor patronen).

Aanvullende nieuwe effecttypen

De volgende nieuwe effecttypen zijn toegevoegd in de categorie Misc.

Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
VCM Mini Filter	Maakt het geluid "dikker" en strakker. Dit effect emuleert de eigenschappen van analoge synthesizers.	Cutoff	Bepaalt de afsnijfrequentie van het filter.
		Resonance	Bepaalt de resonantie van het filter.
		Type	Bepaalt het type van het filter.
		Texture	Voegt verschillende wijzigingen toe aan de textuur van het geluidseffect.
		Input Level	Bepaalt het ingangsniveau van het signaal.
		Dry/Wet	Bepaalt de verhouding tussen het droge geluid en het effectgeluid.
		Output Level	Bepaalt het niveau van het signaal dat wordt uitgevoerd uit het effectblok.

Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
VCM Mini Booster	Creëert een unieke sonische textuur. Dit effect emuleert de eigenschappen van analoge synthesizers.	EQ Frequency	Bepaalt de frequentie van de EQ.
		Resonance	Bepaalt de resonantie van de EQ.
		EQ Gain	Bepaalt de niveauversterking van de EQ.
		Type	Bepaalt het type van het booster-effect.
		Texture	Voegt verschillende wijzigingen toe aan de textuur van het geluidseffect.
		Input Level	Bepaalt het ingangsniveau van het signaal.
		Output Level	Bepaalt het niveau van het signaal dat wordt uitgevoerd uit het effectblok.

Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
Wave Folder	Verandert in de loop van de tijd het geluid op verschillende manieren door de harmonische inhoud te variëren en te regelen.	Fold	Hiermee bepaalt u de mate van het vervormingseffect.
		Fold Type	Bepaalt de sonische textuur van de vervorming.
		LFO Depth	Bepaalt de diepte van de modulatie.
		LFO Speed	Bepaalt de frequentie van de modulatie.
		LFO Shape	Wijzigt de golfvorm voor modulatie.
		Input Level	Bepaalt het ingangsniveau van het signaal.
		Dry/Wet	Bepaalt de verhouding tussen het droge geluid en het effectgeluid.
		Output Level	Bepaalt het niveau van het signaal dat wordt uitgevoerd uit het effectblok.
		SEQ Depth	Bepaalt de diepte van de ingebouwde sequencer in het effect.
		SEQ-clock	Bepaalt de snelheid van de ingebouwde sequencer in het effect.
		SEQ Pattern	Selecteert het patroon van de ingebouwde sequencer in het effect.
		SEQ Variatie	Verandert de beweging van de ingebouwde sequencer in het effect.
		SEQ Ph Reset	Stelt de modus in voor het resetten van het patroon van de ingebouwde sequencer in het effect.

Aanvullende nieuwe performances

De MONTAGE heeft 52 nieuwe performances.

Raadpleeg de datalijst voor informatie over de toegevoegde performances.

Nieuwe functie Pattern Sequencer

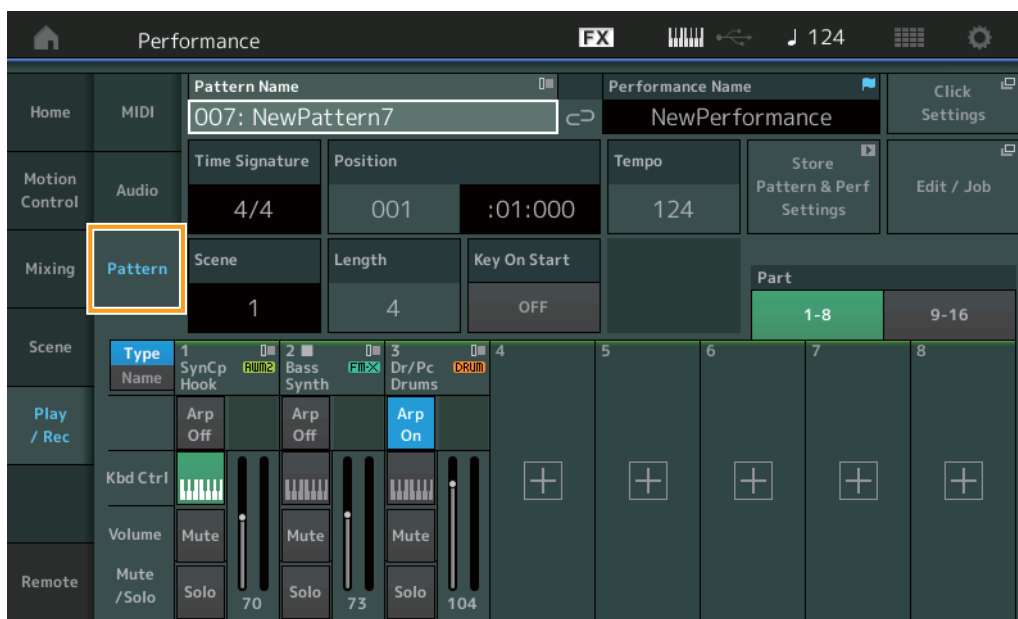
Met deze nieuwe functie kunt u patroonsequences opnemen voor elke scène.

Play/Rec

Patroon

■ Afspelen/Wachten op afspelen

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



Pattern Name

Geeft de naam van het geselecteerde patroon aan. Door de parameter aan te raken, roept u het menu op waarmee u een patroon kunt laden of hernoemen of een nieuw patroon kunt laden.

Koppelingspictogram

Geeft aan dat de patroongegevens en prestatiegegevens in de patroongegevens overeenkomen.

Wanneer de patroongegevens en prestatiegegevens in de patroongegevens niet overeenkomen, wordt een gebroken koppelingspictogram weergegeven.

Performance Name

Geeft de naam van de geselecteerde performance aan.

OPMERKING Wanneer u de parameters in Performance wijzigt, wordt rechts van de naam van de performance een blauwe vlag weergegeven.

Time Signature

Geeft het metrum van het patroon aan.

Position

Bepaalt de startpositie voor opnemen/afspelen. De indicator geeft tijdens het afspelen ook de huidige positie aan. Het maatnummer staat in de linkercel en het telnummer en de clockwaarde staan in de rechtercel.

Tempo

Bepaalt het tempo voor het afspelen van het patroon.

Bereik: 5 – 300

Click Settings

Opent de display Tempo Settings.

Scene

Geeft het geselecteerde scënummer aan.

Length

Bepaalt de lengte van de volledige sequence in de geselecteerde scène.

Bereik: 1 – 256

Key On Start

Bepaalt of wordt begonnen met het opnemen of afspelen van het patroon wanneer u het keyboard bespeelt.

Instellingen: Off, On

Store Pattern & Perf Settings

Slaat de bewerkte patroongegevens en de koppeling naar de geselecteerde performance op.

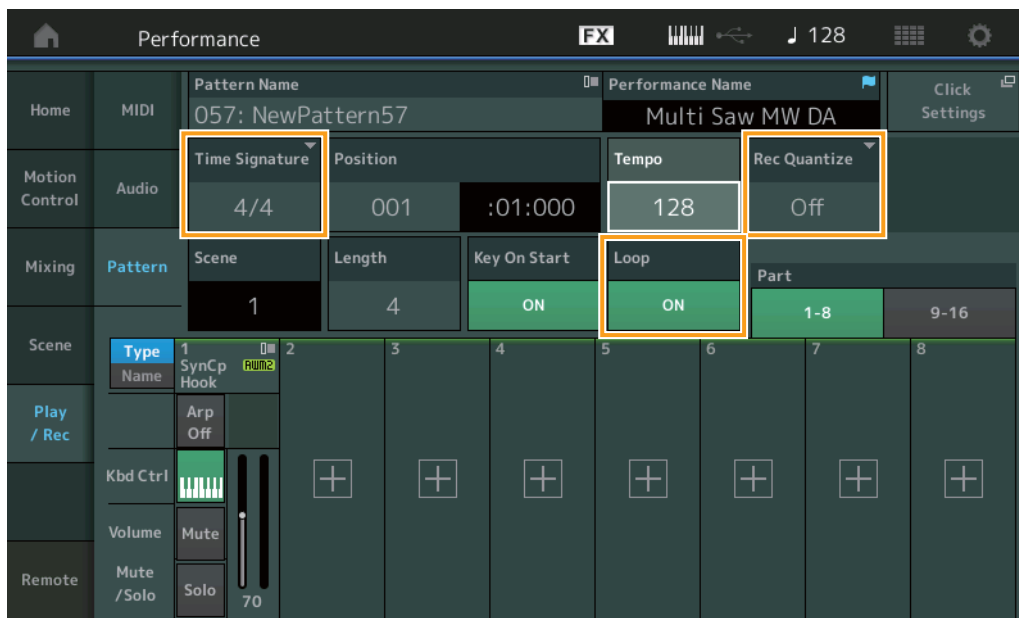
OPMERKING Nadat u parameters in de Performance hebt bewerkt, moet u de performancegegevens opslaan.

Edit/Job

Opent de display voor het bewerken van het patroon en gerelateerde taken.

■ Wachten op nieuwe opname

Handeling [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●] (Record)-knop



Time Signature

Bepaalt het metrum/de maatsoort van de scène.

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

Rec Quantize

Kwantisering is het proces van aanpassen van de timing van nootevents door deze dichter bij de eerstvolgende exacte tel te plaatsen. U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om de timing te verbeteren van een toetsenspel dat realtime is opgenomen. Met Record Quantize wordt de timing van noten automatisch afgestemd tijdens de opname.

Instellingen: Off, 60 (1/32-noot) 80 (1/16-noottriool), 120 (16e noot), 160 (1/8-noottriool), 240 (8e noot), 320 (1/4-noottriool), 480 (1/4-noot)

Loop

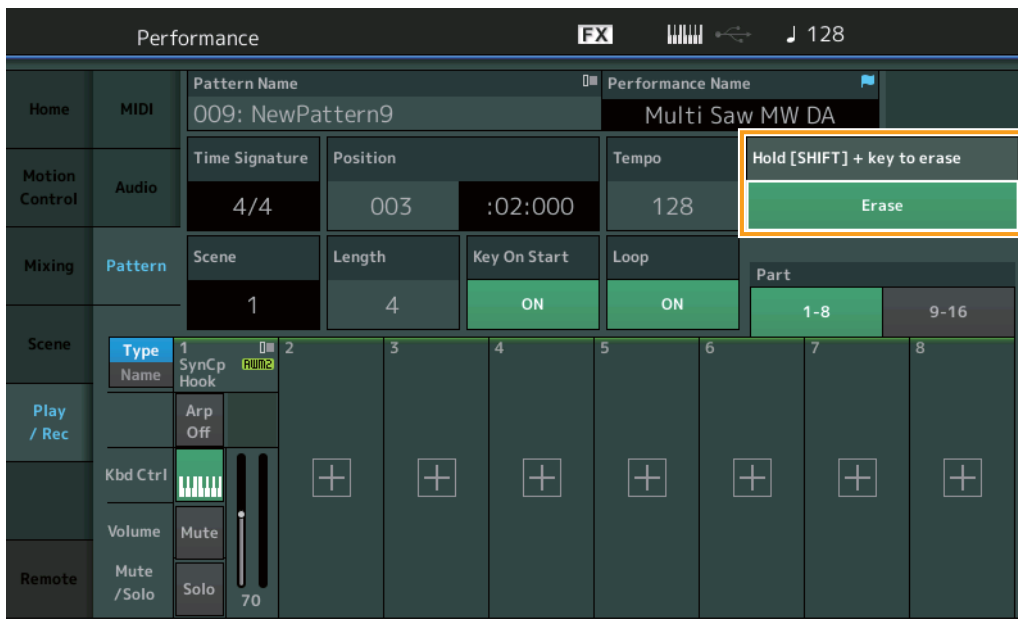
Als Loop is ingesteld op On, stopt het opnemen niet aan het einde van het patroon, maar gaat het verder in een "lus" door terug te keren naar het begin van het patroon.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Als u de opnamemodus tijdelijk wilt uitschakelen en naar de modus Rehearsal wilt gaan om nog eens te repeteren, hoeft u alleen maar tijdens het realtime opnemen op de knop [●] (Record) (opnemen) te drukken. De indicator [●] (Record) (opnemen) knippert en het afspelen wordt zonder onderbrekingen voortgezet, maar er worden geen gegevens opgenomen. Met deze handige repeteerfunctie kunt u gemakkelijk het opnemen tijdelijk uitschakelen om een partij te oefenen of verschillende ideeën uit te proberen (terwijl u andere tracks beluistert) zonder dat u dit ook daadwerkelijk opneemt. Als u wilt terugkeren naar de opnamemodus, drukt u opnieuw op de knop [●] (Record) zodat de indicator [●] (Record) ononderbroken blijft branden.

■ Opnemen

Handeling [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●] (Record)-knop → [▶] (Play)-knop

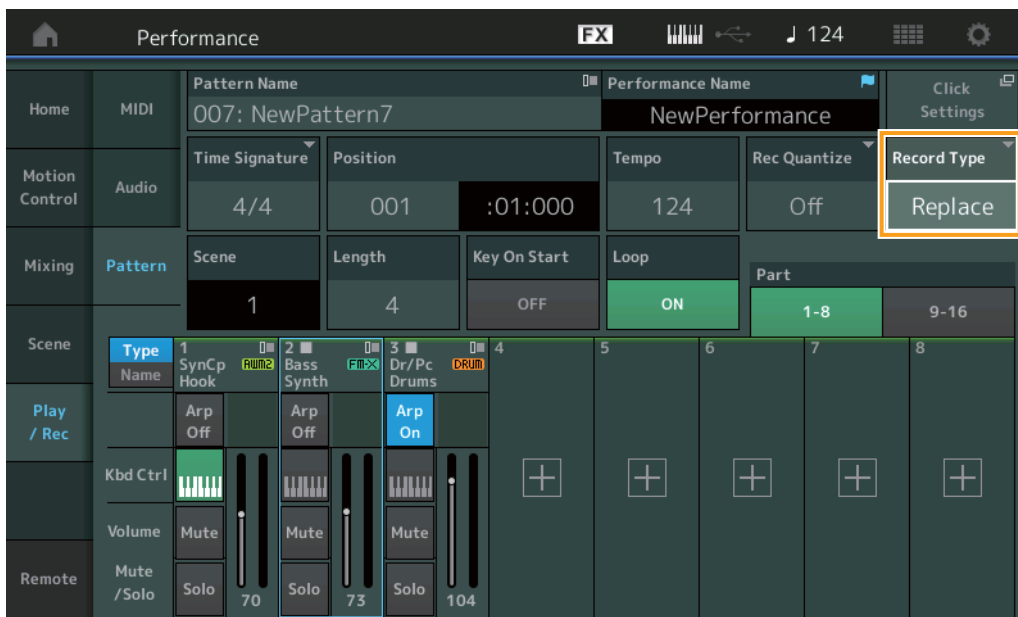


[SHIFT] ingedrukt houden + toets om te wissen

U kunt specifieke nootgebeurtenissen verwijderen door op de knop [SHIFT] te drukken en de toetsen te spelen die overeenkomen met de noten die u wilt verwijderen.

■ Opnieuw opnemen

Handeling [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (aangegeven patroon is al opgenomen) → [●] (Record)-knop → [▶] (Play)-knop



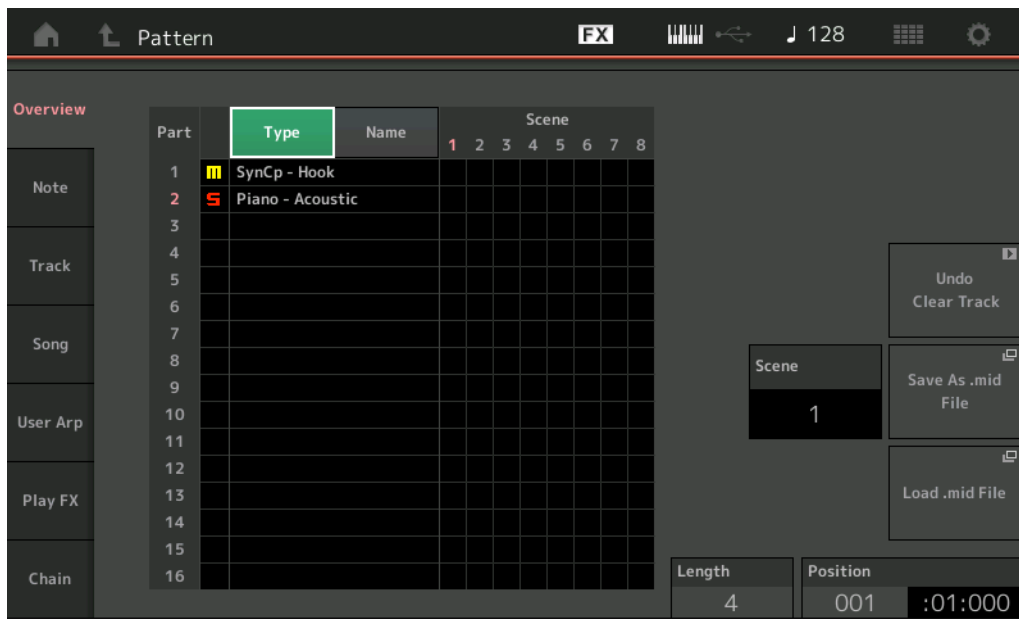
Record Type

Bepaalt of een patroon wordt vervangen of overgedubd tijdens het opnemen.

Instellingen: Replace, Overdub

Overzicht

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type

Als u op deze knop drukt, verandert de weergegeven tekst van de partij in hoofdcategorie en subcategorie. Deze knop werkt synchroon met de bijbehorende knop op de display Play/Rec. Als u de ene knop verandert, verandert de andere ook.

Name

Als u op deze knop drukt, verandert de weergegeven tekst van de partij in de naam van de partij. Deze knop werkt synchroon met de bijbehorende knop op de display Play/Rec. Als u de ene knop verandert, verandert de andere ook.

Scene

Geeft het geselecteerde scènenummer aan.

Undo

Annuleert de meest recent aangebrachte wijzigingen en herstelt de status voorafgaand aan de laatste wijzigingen. Deze taak is alleen beschikbaar als er al een opgenomen sequence bestaat en u een taak hebt uitgevoerd op de sequencegegevens.

Redo

Herstelt de wijzigingen die zijn uitgevoerd door Undo. Redo is alleen beschikbaar nadat u Undo hebt gebruikt.

Save As .mid File

Opent de display Store/Save. U kunt de sequence van de geselecteerde scène opslaan als een MIDI-bestand.

Load .mid File

Opent de display Load voor het laden van MIDI-bestanden. U kunt het patroon en de scène selecteren die moeten worden geladen nadat u een MIDI-bestand hebt geselecteerd.

Length

Geeft de lengte van de volledige sequence in de geselecteerde scène aan.

Position

Toont de huidige positie tijdens het afspelen van een scène en laat u de startpositie van het afspelen instellen.

Bereik: 001 – 256

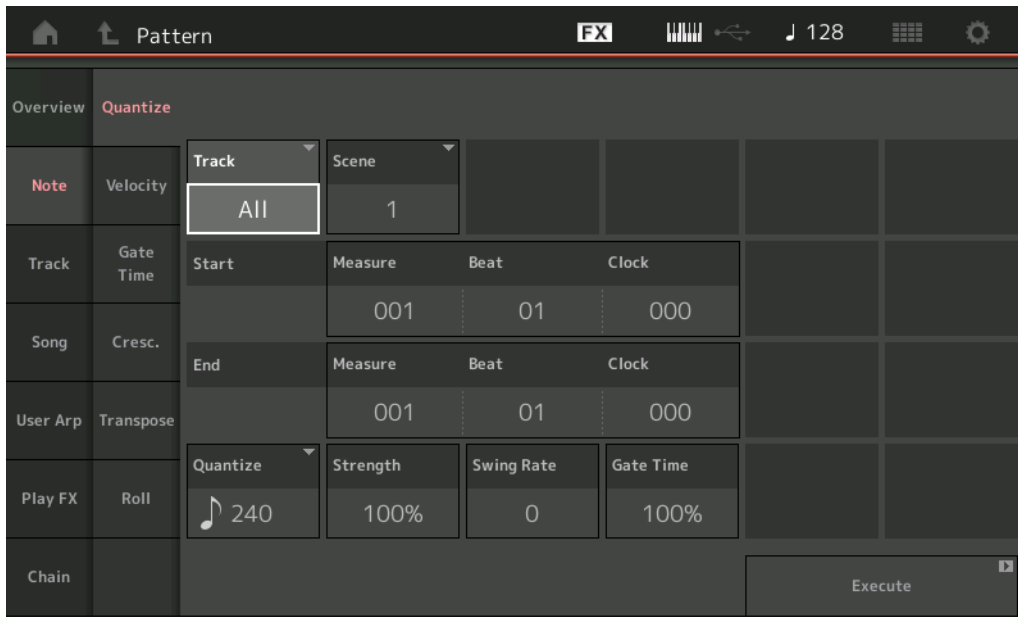
Opmerking

Quantize

Kwantisering is het proces van aanpassen van de timing van nootevents door deze dichterbij de eerstvolgende exacte tel te plaatsen.

U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om de timing te verbeteren van een toetsenspel dat realtime is opgenomen.

Handeling [▶](Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



Track

Bepaalt de track waarop de taak wordt toegepast.

Scene

Bepaalt de scène waarop de taak wordt toegepast.

Start Measure

Bepaalt de positie van de startmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001 – 257

Start Beat

Bepaalt de positie van de starttel waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van geselecteerde maatsoort

Start Clock

Bepaalt de positie van de startclock waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van geselecteerde maatsoort

End Measure

Bepaalt de positie van de eindmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001 – 257

End Beat

Bepaalt de positie van de eindtel waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van geselecteerde maatsoort

End Clock

Bepaalt de positie van de eindklok waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van geselecteerde maatsoort

Quantize (Resolution)

Bepaalt op welke tellen de nootgegevens in de opgegeven track worden gelijkgetrokken.

Instellingen: 1/32-noot, 1/16-noot, 1/16-noot, 1/8-noot, 1/8-noot, 1/4-noot, 1/4-noot, 1/16-noot + 1/16-noot, 1/8-noot + 1/8-noot

Strength

Stelt de mate of "magnetische sterkte" in waarop Quantize wordt toegepast. De instelling 100% resulteert in een exacte timing. De instelling 0% leidt tot geen kwantisering.

Bereik: 0% – 100%

Swing Rate

Hiermee worden de noten selectief op even tellen (backbeats) vertraagd om een swinggevoel te verkrijgen. Als het metrum bijvoorbeeld 4/4 is en de kwantiseringswaarde is kwartnoten, worden de 2e en 4e tel van de maat vertraagd.

Instellingen: Hangt af van de opgegeven kwantiseringswaarde

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noot, 1/8-noot, 1/16-noot, 1/32-noot is: 0 - de helft van het trioolrooster

Als de kwantiseringswaarde 1/4-nootriool, 1/8-nootriool, 1/16-nootriool is: 0 - de helft van het trioolrooster

Als de kwantiseringswaarde 1/8-noot + 1/8-nootriool, 1/16-noot + 1/16-nootriool is: 0 - de helft van het trioolrooster

Gate Time

Bepaalt de gatetijd (hoe lang een noot klinkt) van de even backbeatnoten om het swinggevoel te vergroten.

Bereik: 0% – 200%

Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Velocity

Met deze taak wijzigt u de aanslagwaarden van een opgegeven notenbereik, waardoor u selectief het volume van deze noten kunt verhogen of verlagen.

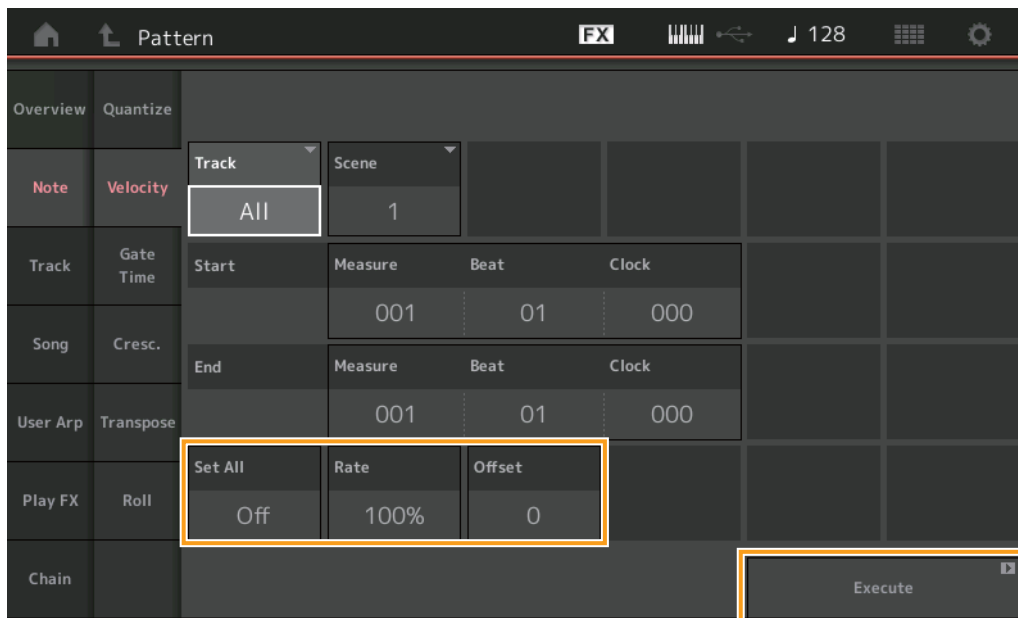
OPMERKING Wijzigingen in de aanslag worden als volgt berekend

Aangepaste aanslag = (oorspronkelijke aanslag x snelheid) + offset

Als het resultaat kleiner dan of gelijk aan 0 is, wordt de waarde ingesteld op 1. Als het resultaat groter is dan 127, wordt de waarde ingesteld op 127.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All

Hiermee wordt de aanslag van alle doelnooten op dezelfde vaste waarde ingesteld. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op 'Off', heeft deze geen invloed. Wanneer de parameter een andere waarde dan 'Off' heeft, zijn de parameters Rate en Offset niet beschikbaar.

Bereik: Off, 001 - 127

Rate

Bepaalt het percentage waarmee de doelnooten worden verschoven ten opzichte van de oorspronkelijke aanslagen. Waarden onder 100% verkleinen de aanslagen, waarden boven de 100% verhogen de aanslagen proportioneel. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', kan deze parameter niet worden gewijzigd.

Bereik: 0% – 200%

Offset

Hiermee voegt u een vaste waarde toe aan de voor snelheid aangepaste aanslagwaarden. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging. Waarden onder 0 verkleinen de aanslagen, waarden boven de 0 verhogen de aanslagen proportioneel. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', kan deze parameter niet worden gewijzigd.

Bereik: -127 – +127

Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Gate Time

Met deze taak wijzigt u de gatetijden van een opgegeven notenbereik.

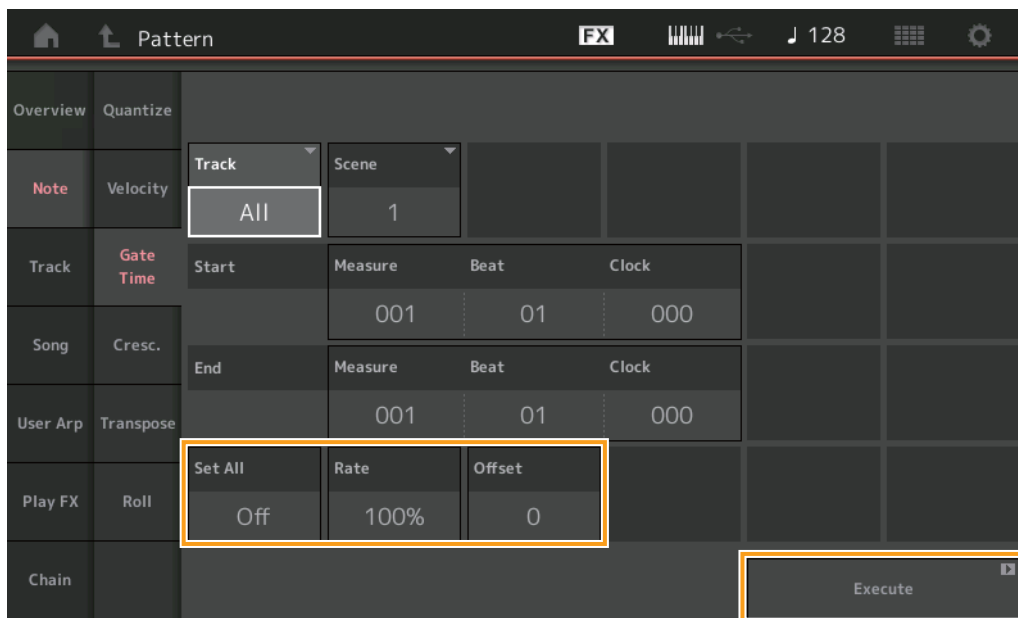
OPMERKING Wijzigingen in de gatetijd worden als volgt berekend:

Aangepaste gatetijd = (oorspronkelijke gatetijd x snelheid) + offset

Als het resultaat 0 of minder is, wordt de waarde afgerond op 1.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



Set All

Hiermee worden de gatetijden van alle doelnoten op dezelfde vaste waarde ingesteld. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op 'Off', heeft deze geen invloed. Wanneer de parameter een andere waarde dan 'Off' heeft, zijn de parameters Rate en Offset niet beschikbaar.

Bereik: Off (0), 001 – 9999

Rate

Bepaalt het percentage waarmee de gatetijd van de doelnoten wordt gewijzigd. Waarden onder 100% verkorten de noten, waarden boven de 100% verlengen de noten proportioneel. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', kan deze parameter niet worden gewijzigd.

Bereik: 0% – 200%

Offset

Voegt een vaste waarde toe aan de voor snelheid aangepaste gatetijdwaarden. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging. Waarden onder 0 verkorten de gatetijd, waarden boven 0 verlengen de gatetijd. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', kan deze parameter niet worden gewijzigd.

Bereik: -9999 – +9999

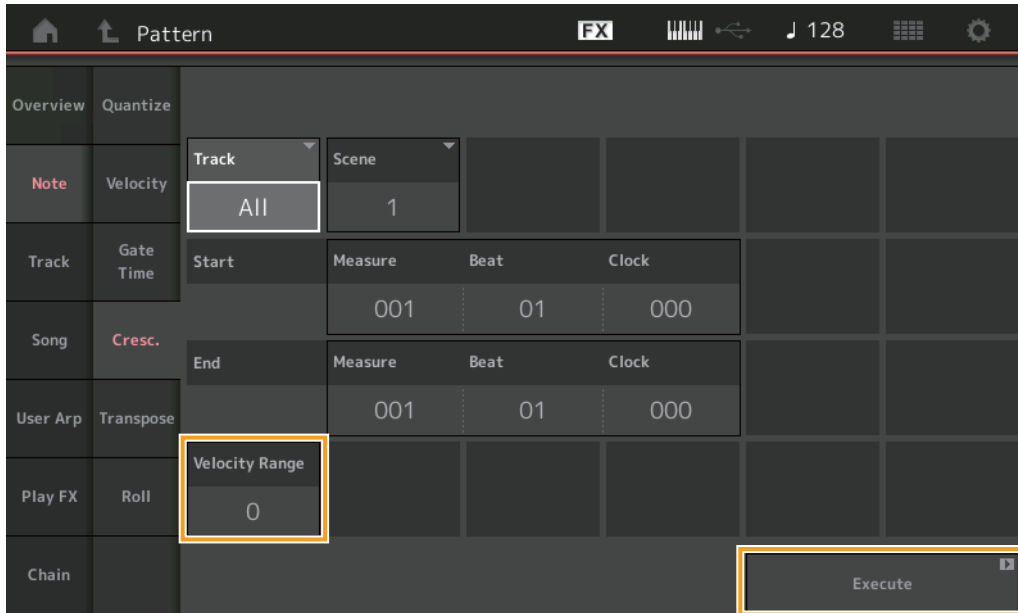
Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Cresc. (Crescendo)

Met deze taak kunt u een crescendo of decrescendo maken voor een opgegeven notenbereik. (Crescendo is een geleidelijke toename in volume en decrescendo is een geleidelijke afname.)

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



Velocity Range

Bepaalt de intensiteit van het crescendo of decrescendo. De aanslagwaarden van de noten in het opgegeven bereik worden geleidelijk aan verhoogd of verlaagd, te beginnen met de eerste noot in het bereik. De aanslag van de laatste noot in het bereik wordt de oorspronkelijke aanslag van de noot plus de waarde van Velocity Range. Als de resulterende aanslag buiten het bereik 1 – 127 ligt, wordt deze ingesteld op 1 of 127. Waarden hoger dan 0 produceren een crescendo, waarden kleiner dan 0 produceren een decrescendo. De instelling 0 heeft geen effect.

Bereik: -127 – +127

Execute

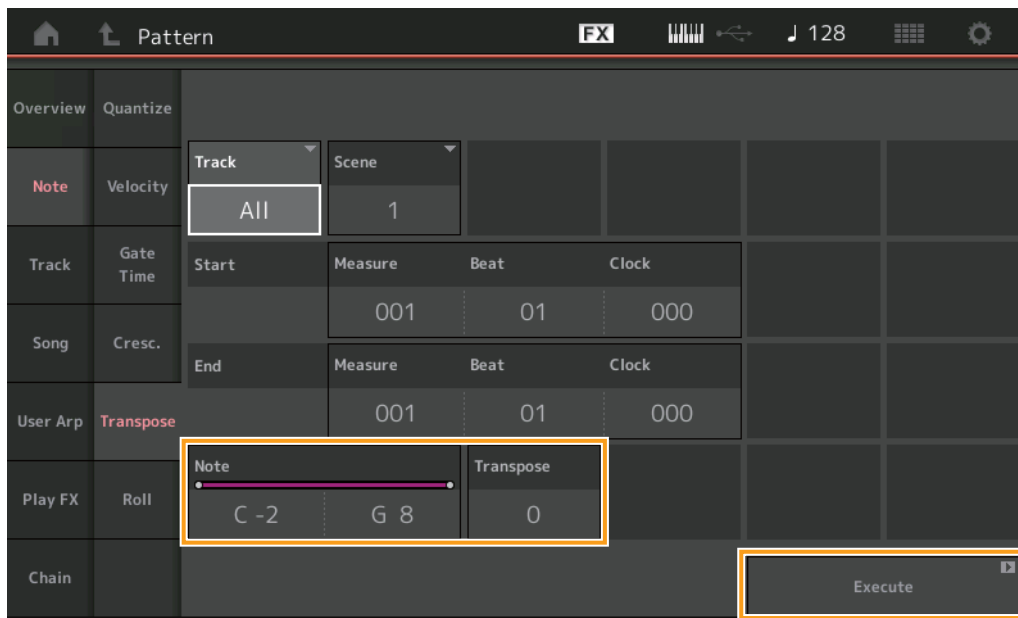
Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Transpose

Met deze taak kunt u de toonsoort of de toonhoogte van de noten in het opgegeven bereik wijzigen.

OPMERKING Wanneer u deze taak uitvoert en noten wijzigt buiten het toegestane bereik van C-2 – G8, worden de noten automatisch ingesteld op het octaaf lager (of hoger).

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



Note

Bepaalt het notenbereik waarop de taak wordt toegepast. U kunt de noot rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [Keyboard] aan te raken.

Bereik: C -2 – G8

Transpose

Hiermee transponeert u de noten in het opgegeven bereik (in halve tonen). Bij een instelling van +12 wordt naar een octaaf hoger getransponeerd, bij een instelling van -12 naar een octaaf lager. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging.

Bereik: -127 – +127

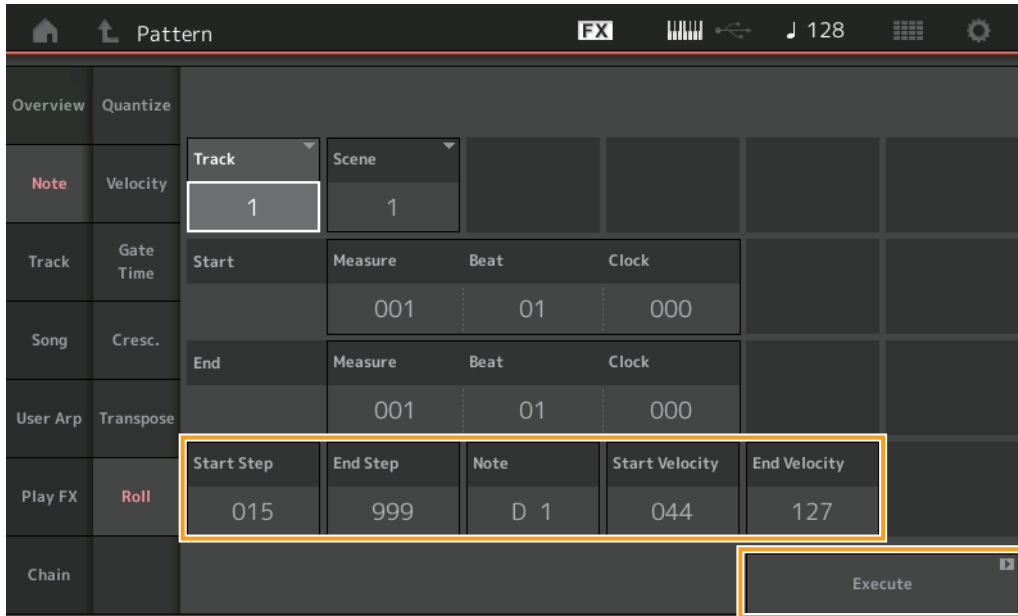
Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Roll

Met deze taak maakt u een reeks herhaalde noten (zoals een drumrol) over het opgegeven bereik.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step

Bepaalt de grootte van de stap (het aantal clocks) tussen iedere noot in de roffel. U kunt onderverdeelde roffels maken door kleine waarden in te stellen tussen Start Step en End Step. Dit komt overeen met de eerste clockwaarde in het bereik dat u hebt opgegeven.

Bereik: 015 – 999

End Step

Bepaalt de grootte van de stap (het aantal clocks) tussen iedere noot in de roffel. U kunt onderverdeelde roffels maken door kleine waarden in te stellen tussen Start Step en End Step. Dit komt overeen met de laatste clockwaarde in het bereik dat u hebt opgegeven.

Bereik: 015 – 999

Note

Bepaalt de toonhoogtes waarop de taak wordt toegepast. U kunt de noot rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [Keyboard] aan te raken.

Bereik: C -2 – G8

Start Velocity

Bepaalt de aanslag van de noten in de roffel. Dit is de eerste aanslagwaarde in het bereik dat u hebt opgegeven.

Bereik: 001 – 127

End Velocity

Bepaalt de aanslag van de noten in de roffel. Dit is de laatste aanslagwaarde in het bereik dat u hebt opgegeven.

Instellingen: 001 – 127

OPMERKING Door de Start Velocity en End Velocity te bepalen, kunt u roffels maken die geleidelijk toenemen of afnemen in volume (crescendo/decrescendo).

Execute

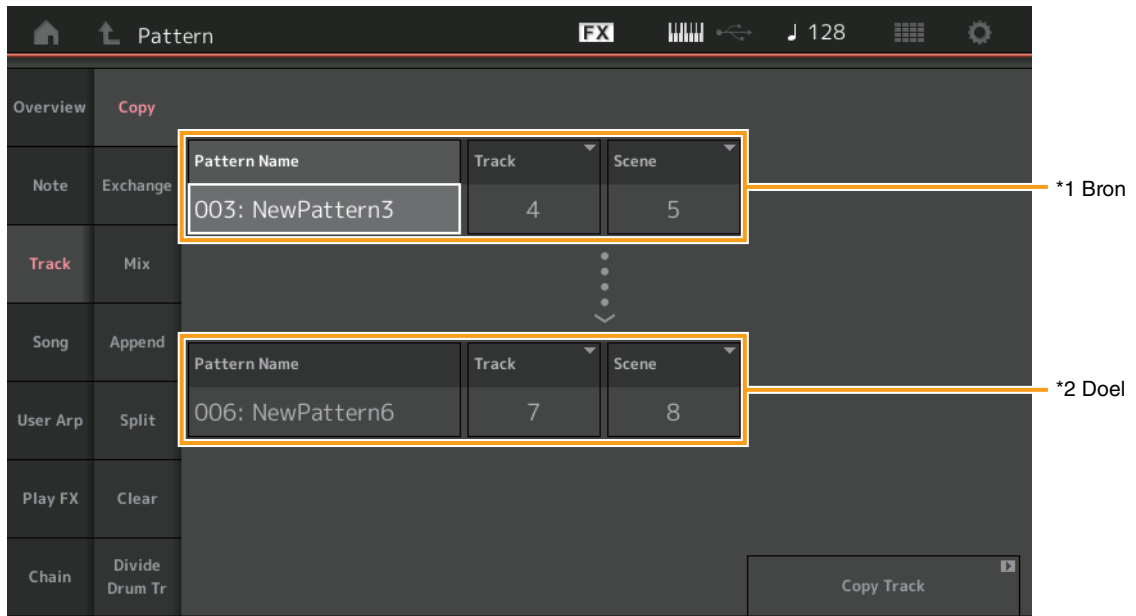
Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Track

Copy

Met deze taak kopieert u alle gegevens van een opgegeven brontrack naar de opgegeven doeltrack.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



Pattern Name *1 Bron

Bepaalt het bronpatroon.

Track *1 Bron

Bepaalt de brontrack.

Scene *1 Bron

Bepaalt de bronscène.

Pattern Name *2 Doel

Bepaalt het doelpatroon.

Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack.

Scene *2 Doel

Bepaalt de doelscène.

Copy Track

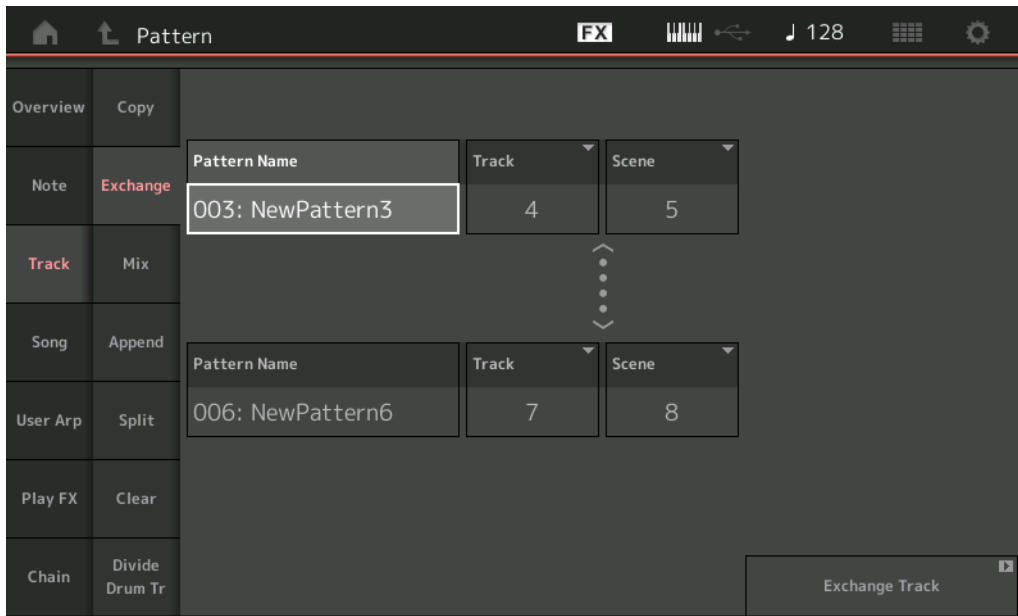
Voert de kopieertaak uit.

OPMERKING Wanneer u Copy Track uitvoert met Track ingesteld op All en Scene ingesteld op All, worden Chain-gegevens (pagina 48) automatisch gekopieerd.

Exchange

Met deze taak worden alle gegevens van de ene opgegeven track uitgewisseld met een andere opgegeven track en omgekeerd.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



Pattern Name

Bepaalt een van de patronen voor gegevensuitwisseling.

Track

Bepaalt de track die moet worden uitgewisseld.

Scene

Bepaalt de scène die moet worden uitgewisseld.

Pattern Name

Bepaalt het andere patroon voor gegevensuitwisseling.

Track

Bepaalt de track die moet worden uitgewisseld.

Scene

Bepaalt de scène die moet worden uitgewisseld.

Exchange Track

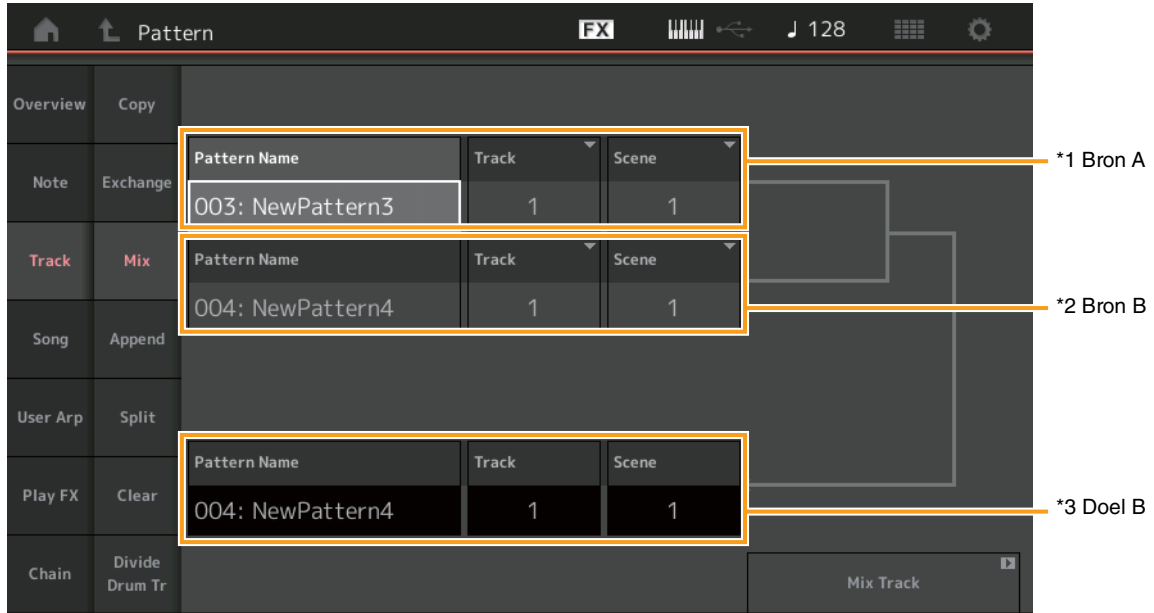
Voert de uitwisselingstaak uit.

OPMERKING Wanneer u Exchange Track uitvoert met Track ingesteld op All en Scene ingesteld op All, worden Chain-gegevens ([pagina 48](#)) automatisch gekopieerd.

Mix

In deze taak worden alle gegevens van twee geselecteerde tracks ('A' en 'B') gemixt, en wordt het resultaat in track B geplaatst.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



Pattern Name *1 Bron A

Bepaalt de bron voor patroon A.

Track *1 Bron A

Bepaalt de track die moet worden gemixt.

Scene *1 Bron A

Bepaalt de scène die moet worden gemixt.

Pattern Name *2 Bron B

Bepaalt de bron voor patroon B.

Track *2 Bron B

Bepaalt de track die moet worden gemixt.

Scene *2 Bron B

Bepaalt de scène die moet worden gemixt.

Pattern Name *3 Doel B

Geeft het doelpatroon aan.

Track *3 Doel B

Geeft de doeltrack aan.

Scene *3 Doel B

Geeft de doelscène aan.

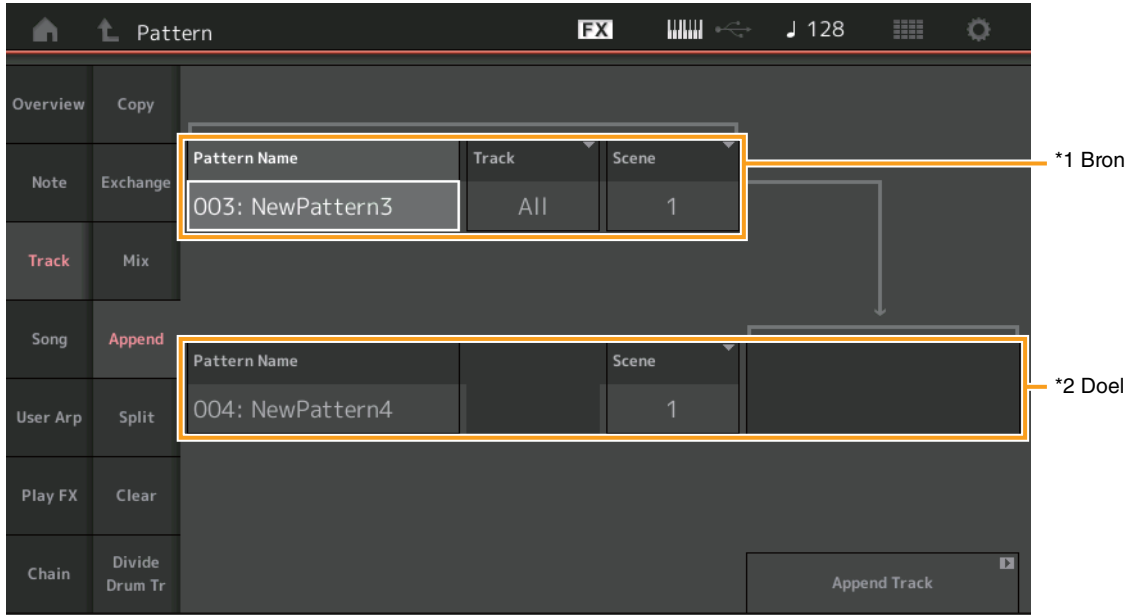
Mix Track

Voert de mixtaak uit.

Append

Met deze taak voegt u alle gegevens van een opgegeven brontrack toe aan het einde van een opgegeven doeltrack.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



Pattern Name *1 Bron

Bepaalt het bronpatroon.

Track *1 Bron

Bepaalt de brontrack.

Scene *1 Bron

Bepaalt de bronscène.

Pattern Name *2 Doel

Bepaalt het doelpatroon.

Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack.

Scene *2 Doel

Bepaalt de doelscène.

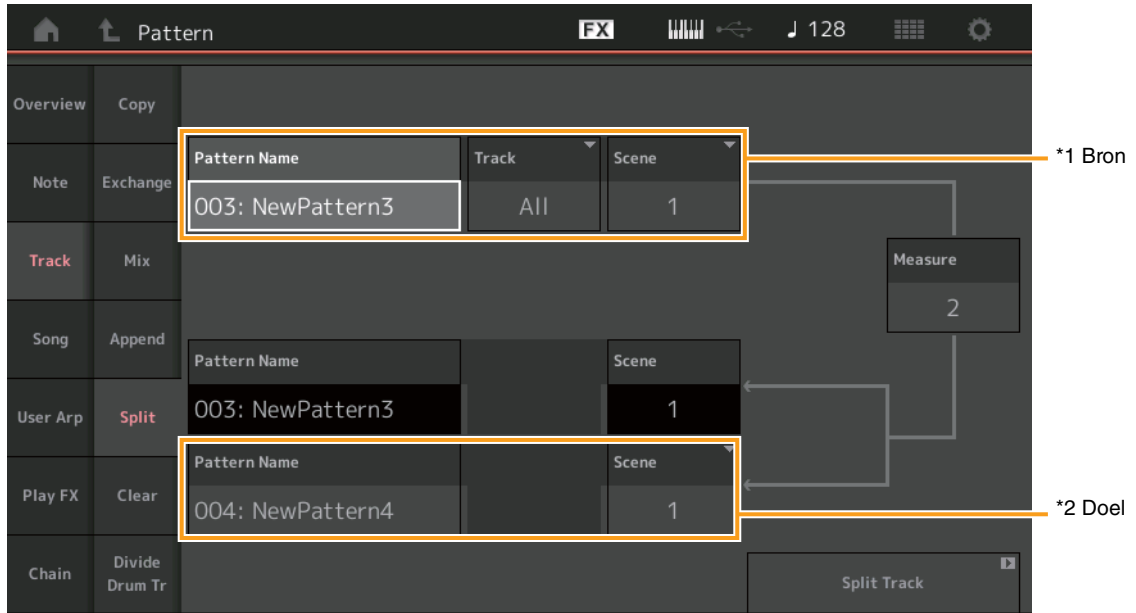
Append Track

Voert de toevoegtaak uit.

Split

Met deze taak wordt de laatste helft van de gegevens, verdeeld bij een opgegeven maat, verplaatst van een opgegeven brontrack naar de opgegeven doeltrack.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



Pattern Name *1 Bron

Bepaalt het bronpatroon.

Track *1 Bron

Bepaalt de brontrack.

Scene *1 Bron

Bepaalt de bronscène.

Measure *1 Bron

Bepaalt de maat waarbij de gegevens worden verdeeld.

Pattern Name

Geeft het doelpatroon aan.

Track

Geeft de doeltrack aan.

Scene

Geeft de doelscène aan.

Pattern Name *2 Doel

Bepaalt het doelpatroon.

Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack.

Scene *2 Doel

Bepaalt de doelscène.

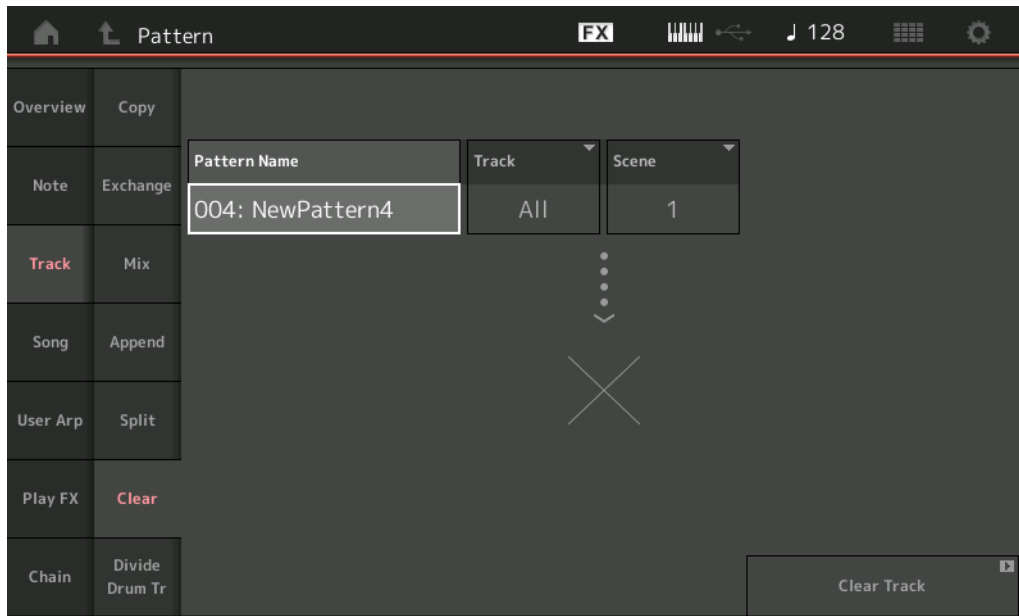
Split Track

Voert de splitstaak uit.

Wissen

Met deze taak worden alle gegevens van een opgegeven track verwijderd.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



Pattern Name

Bepaalt het patroon dat moet worden gewist.

Track

Bepaalt de track die moet worden gewist.

Scene

Bepaalt de scène die moet worden gewist.

Clear Track

Voert de wistaak uit.

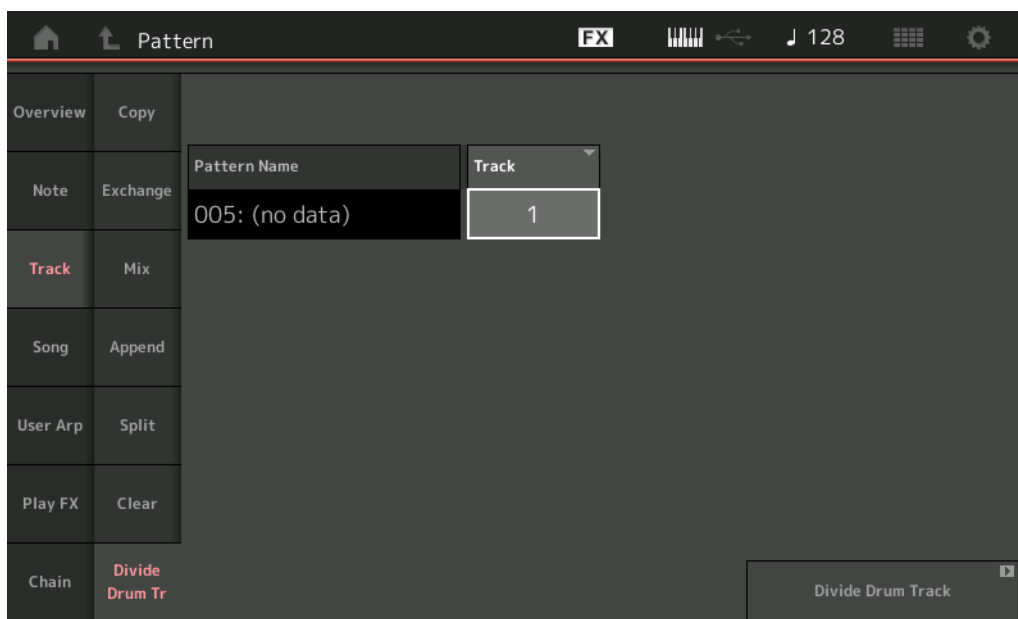
OPMERKING Wanneer u Clear Track uitvoert met Track ingesteld op All en Scene ingesteld op All, worden Chain-gegevens ([pagina 48](#)) ook verwijderd.

Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

Met deze taak kunt u drumnootgegevens scheiden van een opgegeven track. Hiermee scheidt u de nootevents in een drumtrack die zijn toegewezen aan een opgegeven track en plaatst u de noten die bij verschillende druminstrumenten horen in afzonderlijke tracks (track 9 – 16).

OPMERKING De eerder bestaande gegevens op track 9 – 16 en partij 9 – 16 worden vervangen wanneer u Divide Drum Tr uitvoert. U kunt deze bewerking niet ongedaan maken.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



Pattern Name

Bepaalt het patroon met de te verdelen drumtrack.

Track

Bepaalt de track waarvoor de drumnootgegevens worden gescheiden.

Divide Drum Track

Voert de verdeeltaak uit.

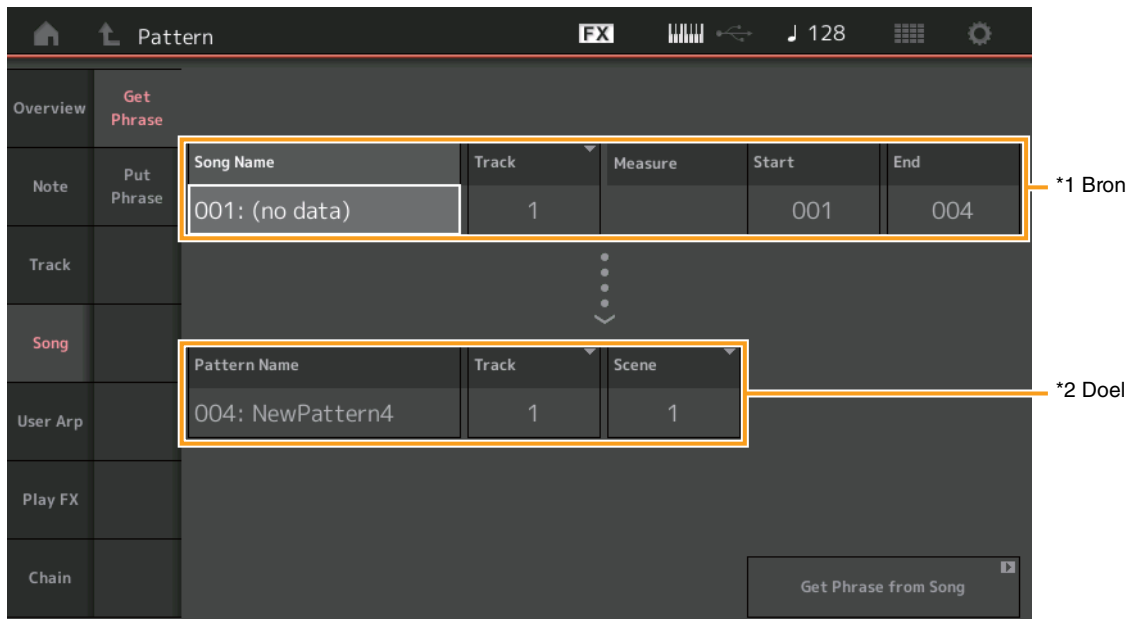
Song

Get Phrase

Met deze taak worden opgegeven gegevens van een opgegeven bronsong naar een opgegeven doeltrack gekopieerd.

OPMERKING De gegevens die eerder op de opgegeven doeltrack stonden, worden vervangen wanneer u Get Phrase uitvoert.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



Song Name

Bepaalt de bronsong.

Track *1 Bron

Bepaalt de brontrack.

Start Measure

Bepaalt de positie van de startmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001 – 998

End Measure

Bepaalt de positie van de eindmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 002 – 999

Pattern Name

Bepaalt het doelpatroon.

Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack.

Scene

Bepaalt de doelscène.

Get Phrase from Song

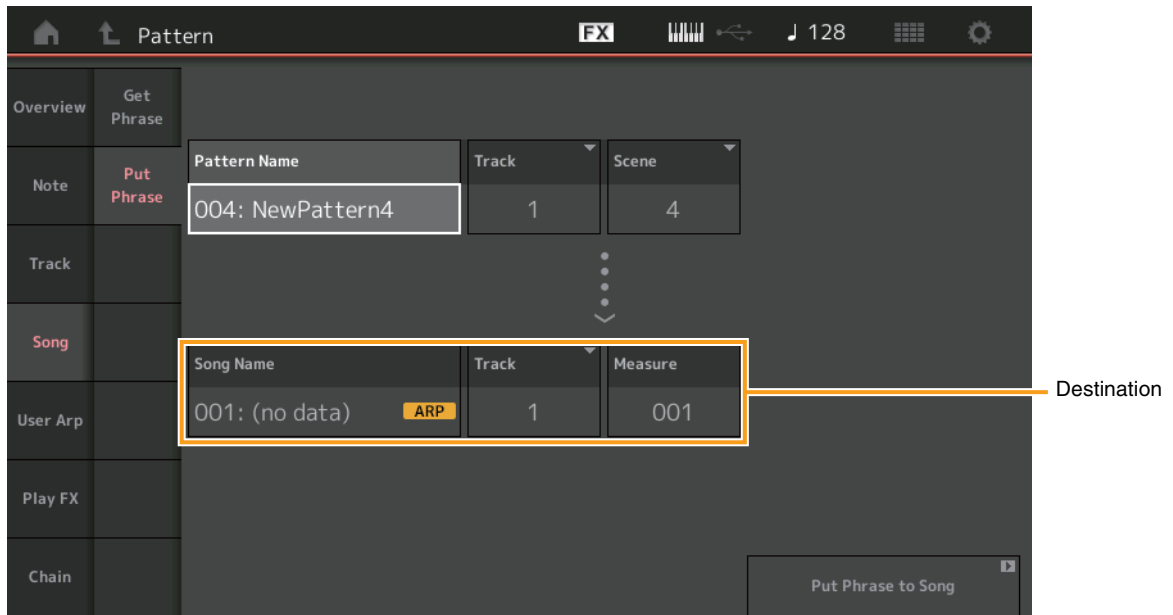
Voert de kopieertaak uit.

Put Phrase

Met deze taak worden alle gegevens van een opgegeven bronpatroon naar een opgegeven maat in de doelsong gekopieerd.

OPMERKING Het opgegeven bronpatroon wordt samengevoegd met eerder bestaande gegevens op de opgegeven doelsong wanneer u Put Phrase uitvoert.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



Pattern Name

Bepaalt het bronpatroon.

Track

Bepaalt de brontrack.

Scene

Bepaalt de bronscène.

Song Name

Bepaalt het doelpatroon.

Track ^{*Doel}

Bepaalt de doeltrack.

Measure

Bepaalt de positie van de maat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001 – 999

Put Phrase to Song

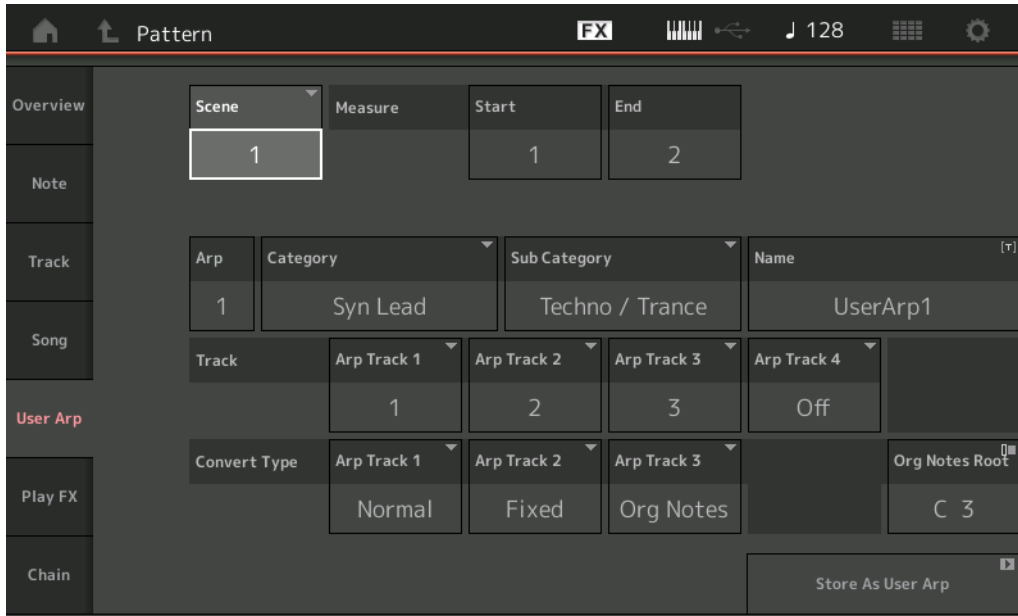
Voert de kopieertaak uit.

User Arp (User Arpeggio)

Met deze taak kopieert u gegevens in de opgegeven maten van een track om arpeggiogegevens te maken.

OPMERKING De gegevens die eerder op de opgegeven doeltrack stonden, worden vervangen wanneer u User Arp uitvoert.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene

Bepaalt de bronscene.

Bereik: 1 – 8

Start Measure

Bepaalt de positie van de startmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 1 – 256

End Measure

Bepaalt de positie van de eindmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 2 – 257

Arp (Arpeggionummer)

Geeft het nummer van het arpeggiotype aan.

Category

Geeft de hoofdcategorie aan waaraan het geselecteerde arpeggiotype wordt toegewezen.

Instellingen: Raadpleeg de Naslaggids voor de lijst met arpeggiotypecategorieën.

Sub Category

Geeft de subcategorie aan waaraan het geselecteerde arpeggiotype wordt toegewezen.

Instellingen: Raadpleeg de Naslaggids voor de lijst met arpeggiotypesubcategorieën.

Name

Bepaalt de naam van het arpeggiotype.

Track

Bepaalt het brontracknummer voor elke arpeggiotrack.

Convert Type

Bepaalt hoe de MIDI-sequencegegevens worden geconverteerd naar arpeggiogegevens, op een van de drie onderstaande manieren. Deze parameter kan voor iedere track worden ingesteld.

Instellingen: Normal (normaal), Fixed (vast), Org Notes (oorspronkelijke noten)

Normal: De arpeggio wordt alleen met behulp van de gespeelde noot en de overeenkomstige octaafnoten afgespeeld.

Fixed: Als u een willekeurige noot speelt, triggert u dezelfde MIDI-sequencegegevens.

Org Notes (Original Notes): Vrijwel hetzelfde als 'Fixed', maar de afspelenoten van de arpeggio variëren afhankelijk van het gespeelde akkoord.

Store As User Arp

Voert de opslagtaak uit.

Play FX (Play Effect)

Deze taak voegt effecten toe aan de MIDI-sequencegegevens in een patroon wanneer dit wordt afgespeeld. U kunt het bereik en de kracht bepalen voor elke parameter op de track die u hebt opgegeven.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1

Bedient de parameters Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate en Swing Rate.

Qntz Value (Quantize Value)

Bepaalt op welke tellen de nootgegevens in de sequencegegevens worden gelijkgetrokken.

Instellingen: Off, 60 (1/32-noot) 80 (1/16-noottriool), 120 (16e noot), 160 (1/8-noottriool), 240 (8e noot), 320 (1/4-noottriool), 480 (1/4-noot)

Qntz Str (Quantize Strength)

Stelt de mate of "magnetische sterkte" in waarop Quantize wordt toegepast. De instelling 100% resulteert in een exacte timing. De instelling 0% leidt tot geen kwantisering.

Bereik: 0% – 100%

Swing Vel (Swing Velocity)

Hiermee past u de aanslag van de bijbehorende noten aan om het ritmische swinggevoel te vergroten.

Bereik: 0% – 200%

Swing Gate

Hiermee past u de gatetijd van de bijbehorende noten aan om het ritmische swinggevoel te vergroten.

Bereik: 0% – 200%

Swing Rate

Hiermee worden de noten selectief op even tellen (backbeats) vertraagd om een swinggevoel te verkrijgen.

Instellingen: Hangt af van de opgegeven kwantiseringswaarde

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noot, 1/8-noot, 1/16-noot, 1/32-noot is: 0 - de helft van het rooster

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noottriool, 1/8-noottriool, 1/16-noottriool is: 0 - de helft van het rooster



Play FX2

Bedient de parameters Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate en Velocity Offset.

Note Shift

Hiermee wordt de toonhoogte van alle noten in de geselecteerde track met stappen van een halve noot verhoogd of verlaagd.

Bereik: -99 – +99

Clock Shift

Hiermee wordt de timing van alle noten in de geselecteerde track vooruit of achterruit verschoven in clockstappen.

Bereik: -120 – +120

Gate Time

Hiermee wordt de gatetijd van alle noten in de geselecteerde track verhoogd.

Bereik: 0% – 200%

Velocity Rate

Hiermee wordt de aanslag van de noten met een opgegeven percentage aangepast.

Bereik: 0% – 200%

Velocity Offset

Hiermee wordt de aanslag van de noten met de opgegeven offsetwaarde verhoogd of verlaagd.

Bereik: -99 – +99

Part

Bepaalt de doelpartij die moet worden genormaliseerd.

Bereik: All, 1 – 16

Normalize Play FX

Past de effecten die zijn ingesteld in Play FX toe op de MIDI-gegevens.

Length

Geeft de lengte van de volledige sequence in de geselecteerde scène aan.

Position

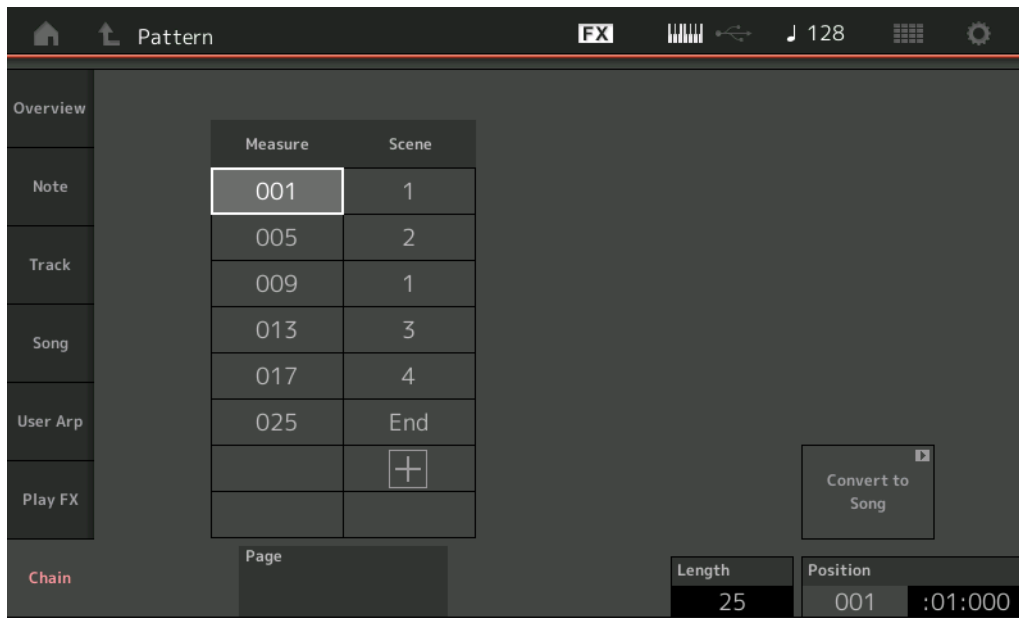
Toont de huidige positie tijdens het afspelen van een scène en laat u de startpositie van het afspelen instellen.

Bereik: 001 – 256

Chain

Deze taak ketent scènes en speelt geketende scènes af.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



Measure

Bepaalt de maatpositie van waaruit de scène wordt afgespeeld.

Bereik: 001 – 999

Scene

Bepaalt de scène die wordt afgespeeld vanaf de opgegeven maatpositie.

Bereik: 1 – 8, End

Page

Aangegeven met de knoppen omhoog en omlaag als de Measure Scene lijn 8 overschrijdt. Als u deze knop aanraakt, wordt de volgende/vorige pagina opgeroepen.

Convert to Song

Slaat de keten op als een song.

Length

Geeft de lengte van de gehele sequence aan.

Position

Toont de huidige positie tijdens het afspelen van een keten en laat u de startpositie van het afspelen instellen.

Bereik: 001 – 999

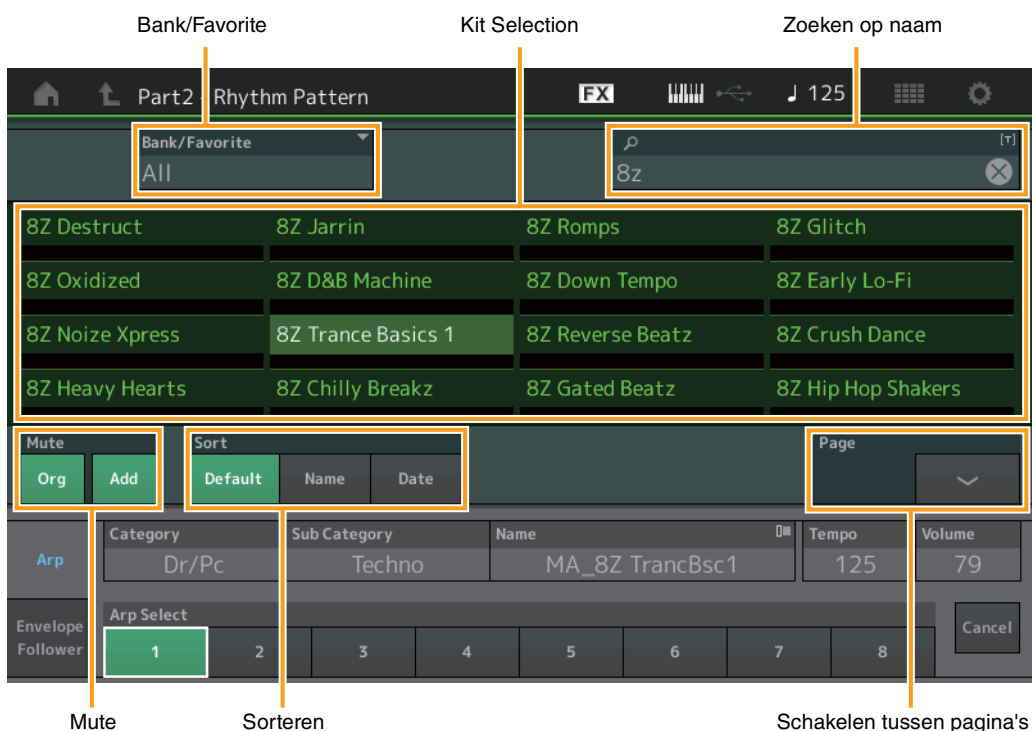
Nieuwe functie Rhythm Pattern

De functie Rhythm Pattern biedt een eenvoudige manier om een ritme partij aan de huidige performance toe te voegen. Door ritme patronen en de Envelope Follower te combineren, kunt u de patronen zelfs nog verder wijzigen.

In de volgende stappen wordt bijvoorbeeld uitgelegd hoe u het ritme patroon '8Z Trance Basics 1' aan de performance 'Supertrance' kunt toevoegen en vervolgens het geluid met de Envelope Follower kunt wijzigen.

Een ritme partij toevoegen (eenvoudige manier)

- 1 Selecteer de gewenste performance voor het toevoegen van de ritme partij.
Selecteer 'Supertrance'.
- 2 Druk op de knop [SHIFT] + de knop [CONTROL ASSIGN].
De display Rhythm Pattern verschijnt.
Als alle partijen in Part 1 t/m 8 al in gebruik zijn, verschijnt het bericht Part Full en kan het ritme patroon niet worden toegevoegd.



- 3 Tik vanaf de lijst met ritme patronen op de ritme patroonkit die u wilt gebruiken.
Tik hier op '8Z Trance Basics 1'.
Er wordt een ritme partij toegevoegd.
- 4 Bespeel het keyboard en het ritme patroon wordt afgespeeld.
- 5 Druk op de knop [PERFORMANCE (HOME)] of de knop [EXIT] om het ritme patroon in te stellen.
De display Rhythm Pattern wordt gesloten.
OPMERKING U kunt ook op het pictogram HOME tikken om de selectie te bevestigen.
- 6 Als u het ritme patroon wilt stoppen, drukt u op de knop [ARP ON/OFF] of de knop [■] (Stop).
OPMERKING U kunt het ritme patroon ook stoppen door op de knop [Arp Hold On] op de display te tikken.

De Envelope Follower instellen

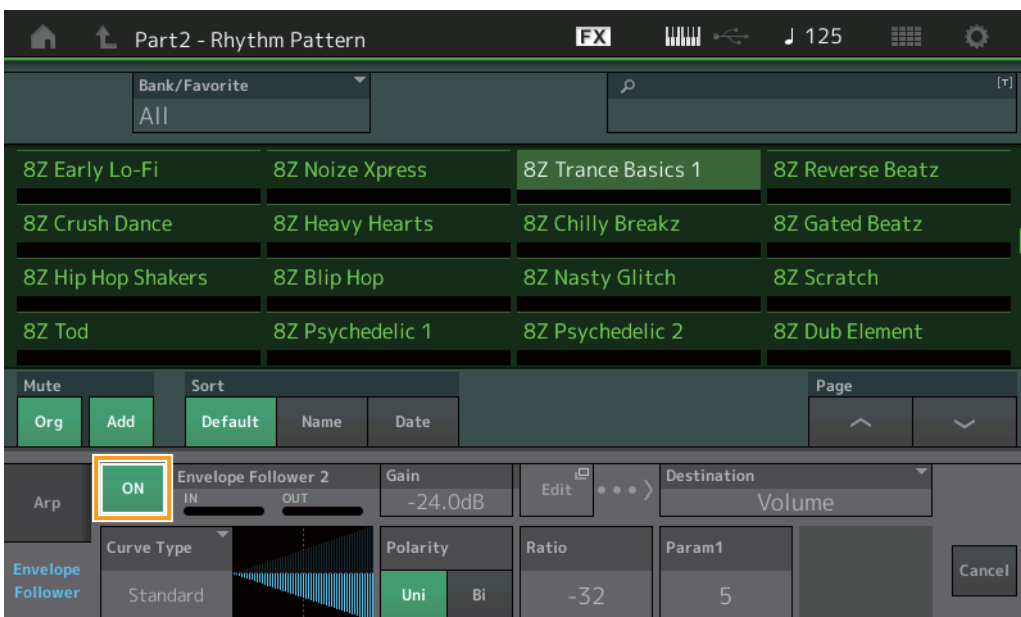
De Envelope Follower is een functie die de envelope (of amplitude-envelope) van een golfvorm uit het ingangssignaal extraheert en u vervolgens die envelope als een regelaar voor het wijzigen van geluiden laat gebruiken. Als u bijvoorbeeld een ritmepatroon aan een partij toewijst en de Envelope Follower van de partij als een 'Source' instelt, wordt het geluid van de andere partijen overeenkomstig gewijzigd. Dit is vooral handig voor automatische 'ducking' waarbij u het volume van andere instrumenten wilt verlagen terwijl een bepaald instrumentgeluid wordt afgespeeld.

- 1 Tik op de tab [Envelope Follower] onder aan de display Rhythm Pattern.
De display Envelope Follower verschijnt.



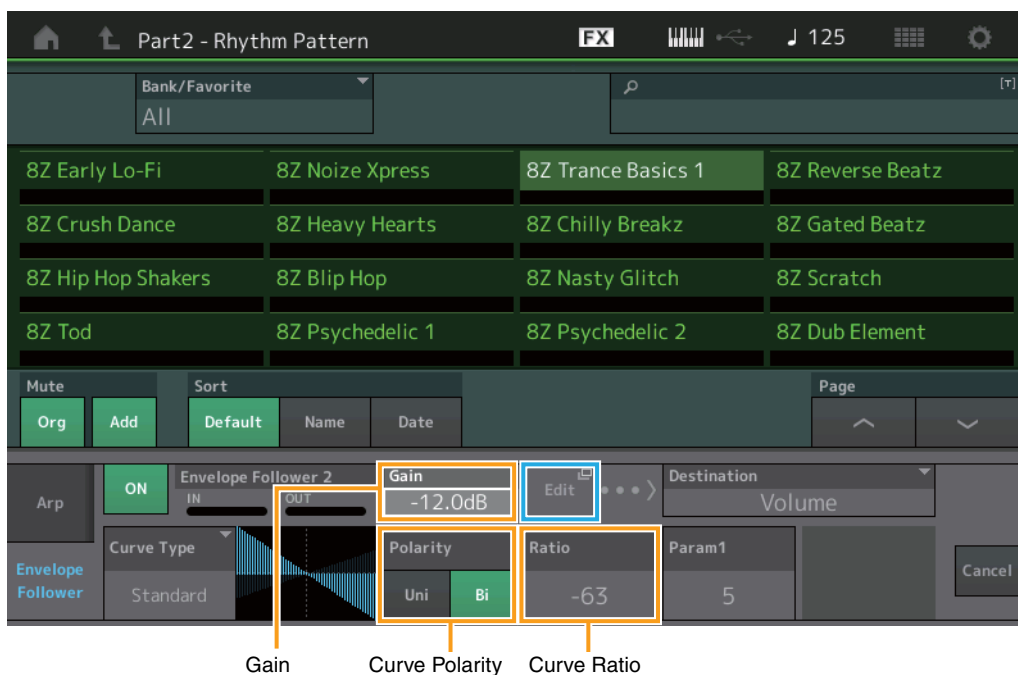
Tab Envelope Follower

- 2 Zet de schakelaar van de Envelope Follower AAN.
Hier kunt u het keyboard bespelen om het geluid met de ingeschakelde Envelope Follower te beluisteren.



3 Pas indien nodig de instellingen aan.

Stel hier in dit voorbeeld de curvepolariteit (Polarity) in op Bi, de curveverhouding (Ratio) op -63 en de versterking (Gain) op -12dB.



Tik voor het instellen van andere parameters op de knop [EDIT] op het scherm en open de display Setting van de Envelope Follower.

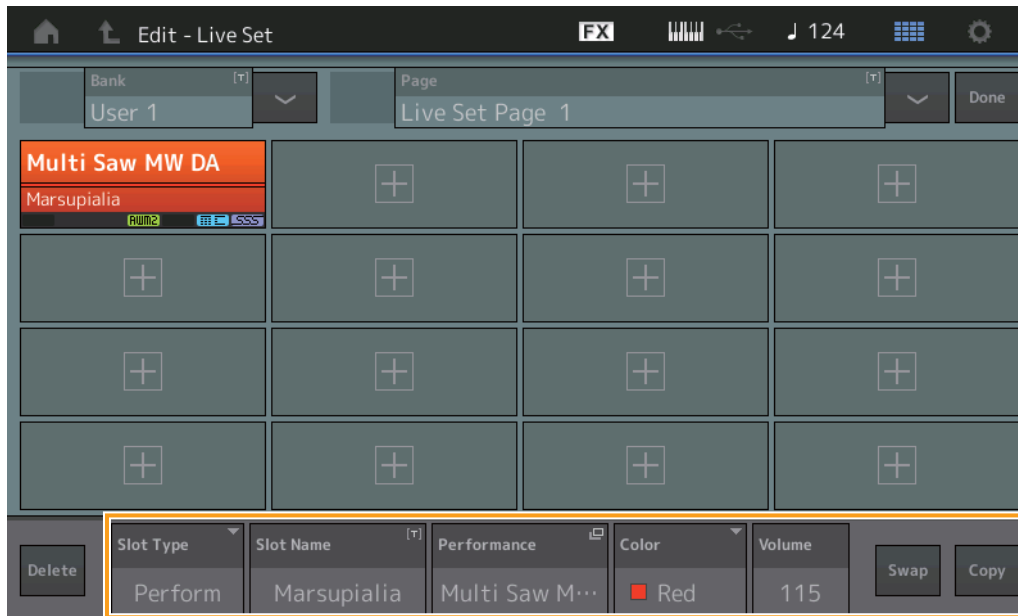
Als u de ritmepatroonkit of het arpeggiotype wilt wijzigen, drukt u op de knop [SHIFT] + de knop [CONTROL ASSIGN] om terug te gaan naar de display Rhythm Pattern. De instellingen van de Envelope Follower blijven behouden, zelfs nadat de nieuwe kit of het arpeggiotype wordt geselecteerd.

Live Set

Met de functie Live Set kunt u nu songs, patronen en audiobestanden combineren en deze afspelen vanuit de display Live Set.

■ Combineer songs, patronen en audiobestanden in de display Live Set

Handeling Druk op de knop [LIVE SET] of raak het pictogram LIVE SET aan → Selecteer de gebruikersbank → [EDIT]



Slot Type

Geeft het type van de geselecteerde sleuf aan.

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

OPMERKING De functie Audition is alleen beschikbaar wanneer Perform is geselecteerd bij Slot Type.

Slot Name

Geeft de naam van de geselecteerde sleuf aan. Als u Slot Name (wanneer beschikbaar en aangegeven) aanraakt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen. Wanneer Slot Type is ingesteld op Song, Audio of Pattern, geeft dit de songnaam, audionaam of patroonnaam aan. Als u dit aanraakt, wordt de display Load opgeroepen.

OPMERKING U kunt Slot Name alleen wijzigen als Perform is geselecteerd bij Slot Type.

Performance

Geeft de naam aan van de performance die is opgegeven op de geselecteerde sleuf. Als u de performance aanraakt, wordt de display Category Search opgeroepen.

Color

Bepaalt de kleur van de geselecteerde sleuf.

Instellingen: Black (zwart), Red (rood), Yellow (geel), Green (groen), Blue (blauw), Azure (azuurblauw), Pink (roze), Orange (oranje), Purple (paars), Sakura (lichtroze), Cream (crème), Lime (limoen), Aqua (waterblauw), Beige (beige), Mint (mintgroen), Lilac (lila)

Volume

Bepaalt het volume van de geselecteerde sleuf.

Swap

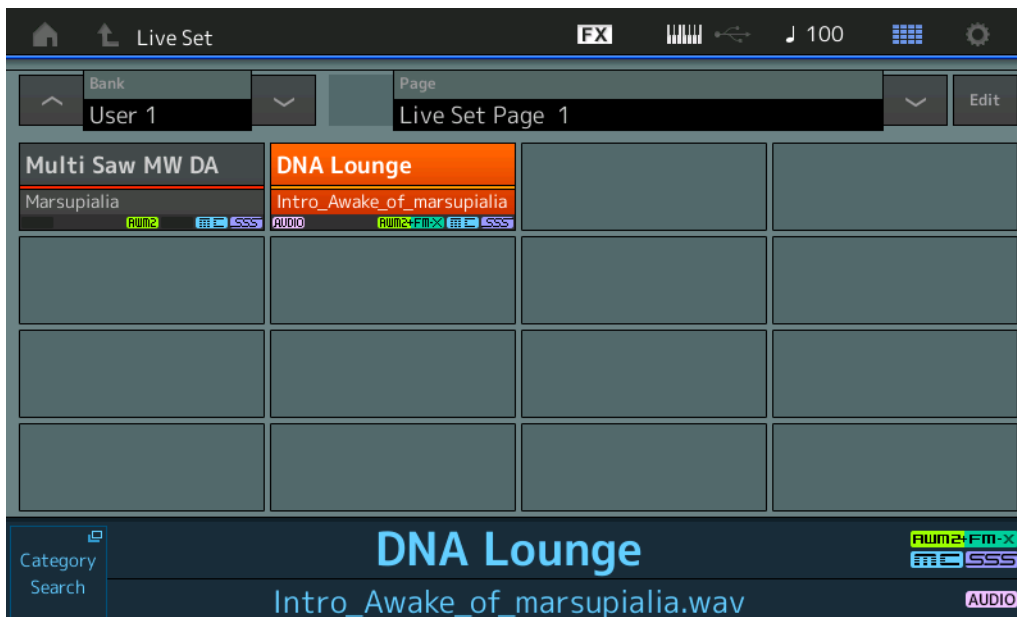
Als u Swap aanraakt als er een sleuf is geselecteerd en u vervolgens een andere sleuf aanraakt, wordt de inhoud van de twee sleuven met elkaar verwisseld.

Copy

Als u Copy aanraakt terwijl de bronsleuf is geselecteerd en vervolgens de doelsleuf aanraakt, wordt de inhoud van de sleuf gekopieerd.

■ Songs, patronen en audiobestanden afspelen vanuit de display Live Set

Handeling Druk op de knop [LIVE SET] of raak het pictogram LIVE SET aan → Selecteer de gebruikersbank → [▶] (Play)-knop



OPMERKING Wanneer een song of patroon wordt afgespeeld, kunt u de performance of de sleuf niet wijzigen. Er wordt een foutmelding weergegeven wanneer u deze probeert te wijzigen.

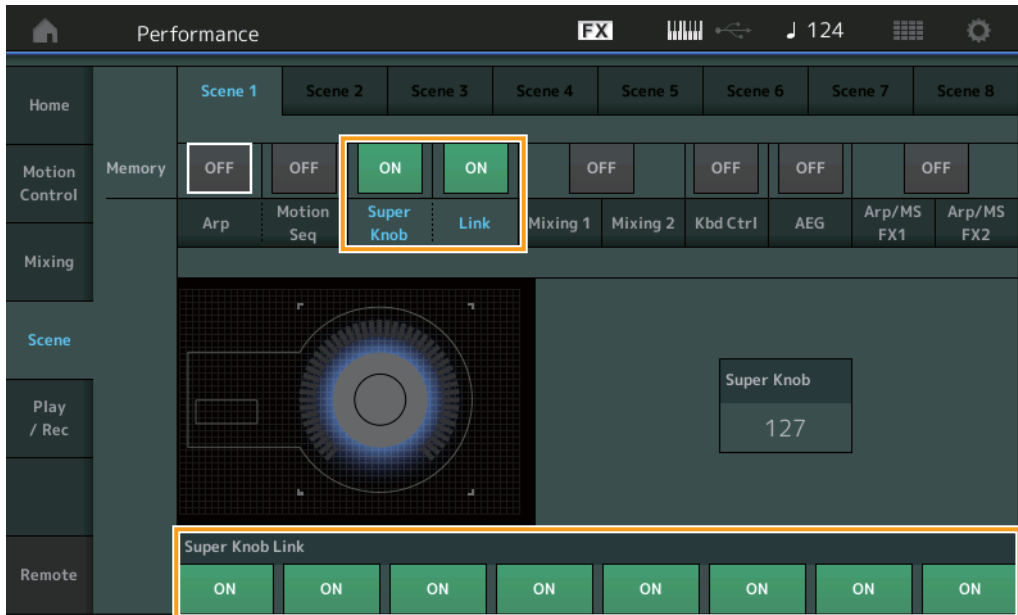
OPMERKING Wanneer een song, patroon of audiobestand wordt afgespeeld, kunt u de bijbehorende afspeeldisplay op de performance openen door op de knop [▶] (Play) te drukken.

Scene

Super Knob Link en Keyboard Control zijn toegevoegd aan de gegevens die zijn opgenomen in de functie Scene.

Scene

Handeling [PERFORMANCE] → [Scene]



Super Knob (Super Knob Memorize Switch)

Bepaalt of Super Knob-statussen in een scène worden opgeslagen of niet.

Instellingen: Off, On

Link (Link Memorize Switch)

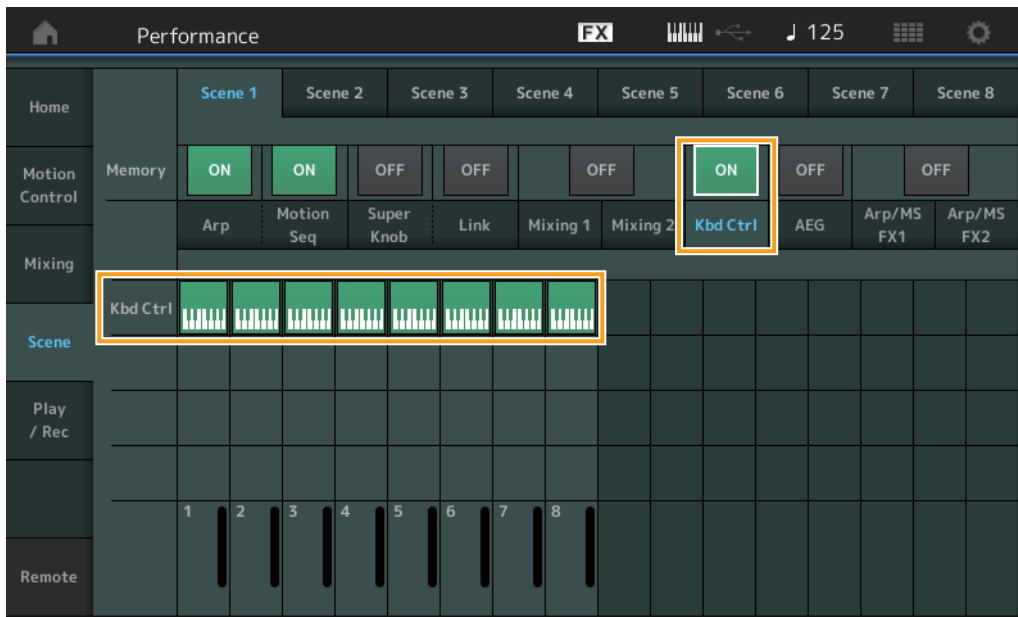
Bepaalt of Super Knob Link-statussen in een scène worden opgeslagen of niet.

Instellingen: Off, On

Superknoplink

Bepaalt of de toewijsbare knoppen 1-8 op de geselecteerde scène worden beïnvloed door Super Knob-bewerkingen of niet. Toewijsbare knoppen die zijn ingesteld op Off, worden niet beïnvloed door Super Knob-bewerkingen.

Instellingen: Off, On



Kbd Ctrl (Keyboard Control Memorize Switch)

Bepaalt of keyboardbedieningshandelingen in een scène worden opgeslagen of niet.

Instellingen: Off, On

Kbd Ctrl (Keyboard Control)

Bepaalt de keyboardbedieningsschakelaar op elke partij in de geselecteerde scène. Partijen die zijn ingesteld op Off worden niet beïnvloed door het bespelen van het keyboard.

Instellingen: Off (grijs), On (groen)

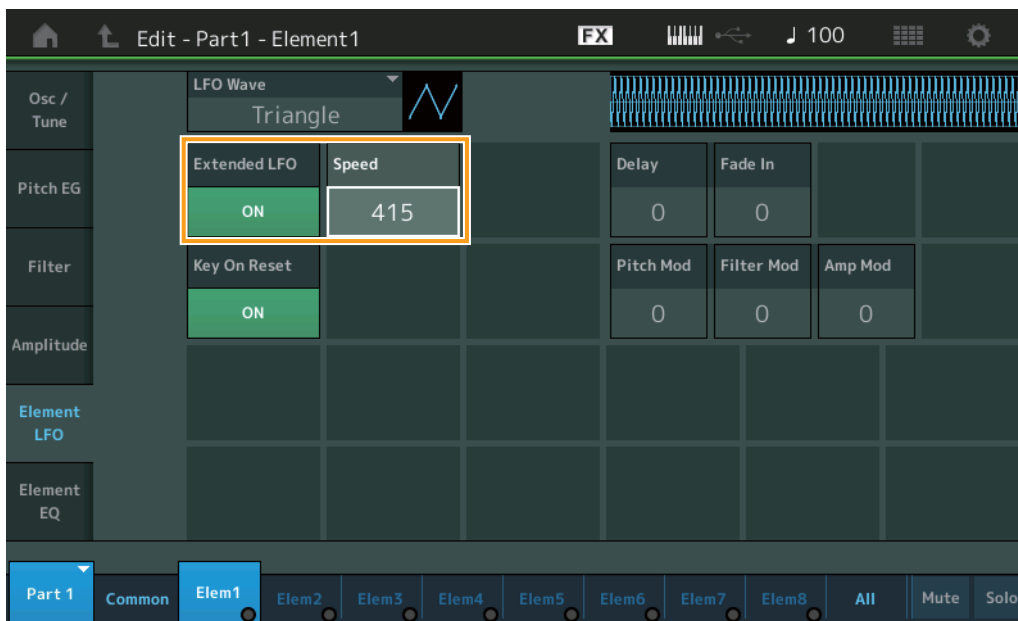
Edit

Het parameterbereik van Part LFO Speed is vergroot.

■ Normale partij (AWM2)

Element LFO

Handeling [EDIT] → Selecteer de partij uit [Common] → Selecteer het element → [Element LFO]



Speed

Past de snelheid van de LFO-variatie aan. Het parameterbereik is verhoogd van 0 – 63 naar 0 – 415.

Bereik: 0 – 415

Extended LFO

Hiermee kunt u kiezen tussen het oude parameterbereik (Off: 0 – 63) en het nieuwe parameterbereik (On: 0 – 415). Als u de compatibiliteit wilt behouden met instellingen die in de oude parameter zijn gemaakt, stelt u dit in op Off.

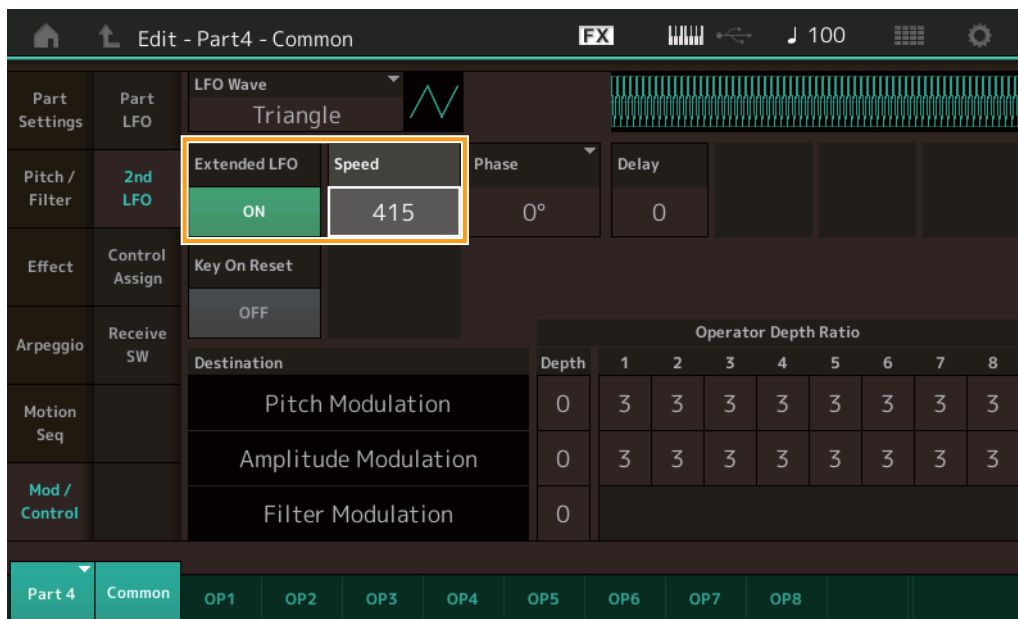
Instellingen: Off, On

■ Normale partij (FM-X)

Mod/Control (Modulation/Control)

2nd LFO

Handeling [EDIT] → Selecteer de partij uit [Common] → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Speed (2e LFO-snelheid)

Past de snelheid van de LFO-variatie aan. Het parameterbereik is verhoogd van 0 – 99 naar 0 – 415.

Bereik: 0 – 415

Extended LFO

Hiermee kunt u kiezen tussen het oude parameterbereik (Off: 0 – 99) en het nieuwe parameterbereik (On: 0 – 415). Als u de compatibiliteit wilt behouden met instellingen die in de oude parameter zijn gemaakt, stelt u dit in op Off.

Instellingen: Off, On

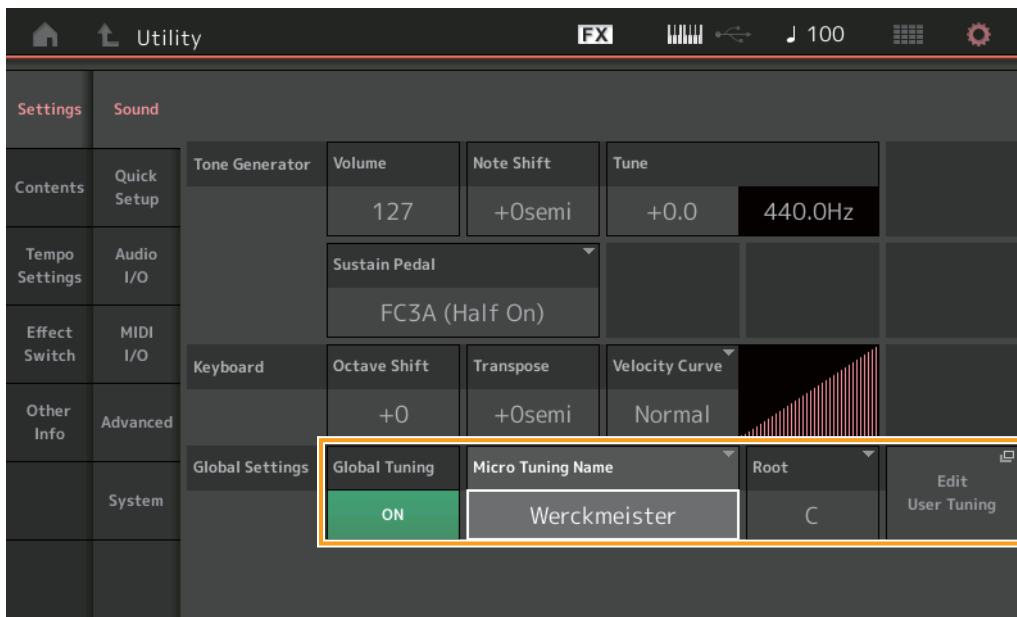
Utility

Settings

Sound

De instellingen voor Global Micro Tuning zijn toegevoegd.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Global Tuning

Als deze functie is ingeschakeld, heeft Micro Tuning in de algemene instellingen voorrang op de Micro Tuning-instellingen die de performance voor elke partij heeft. Deze functie wordt toegepast op alle partijen behalve de drumpartij.

Instellingen: Off, On

OPMERKING De Global Tuning-instelling keert automatisch terug naar Off als u het instrument opnieuw opstart.

Micro Tuning Name

Geeft de geselecteerde Micro Tuning-naam aan. Als u deze knop aanraakt, wordt de menupagina voor het selecteren van Preset of User opgeroepen.

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

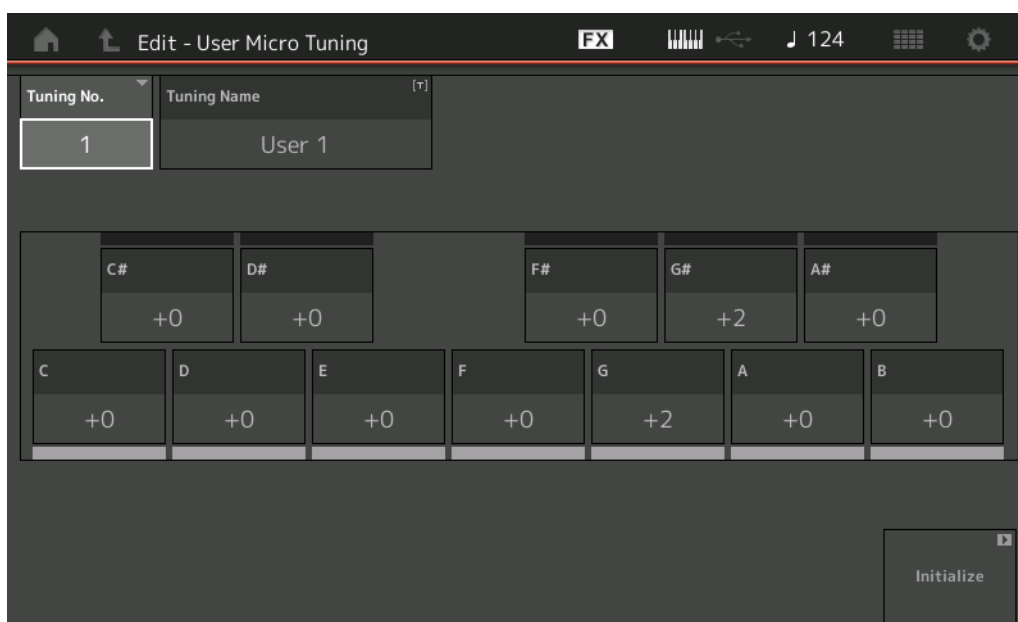
Micro Tuning Root

Bepaalt de grondtoon voor de functie Micro Tuning. Afhankelijk van de Micro Tuning-naam is deze instelling mogelijk niet nodig en wordt deze daarom niet weergegeven.

Bereik: C – B

Edit User Tuning

Roep de display User Micro Tuning Settings op.



Tuning No.

Geeft het geselecteerde gebruikersmicrostemmingnummer aan.

Bereik: 1 – 8

Tuning Name

Bepaalt de naam van de geselecteerde gebruikersmicrostemming. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Past de toonhoogte van elke noot aan in stappen van 1 cent en bepaalt zo de gewenste microstemming.

Bereik: -99 – +99

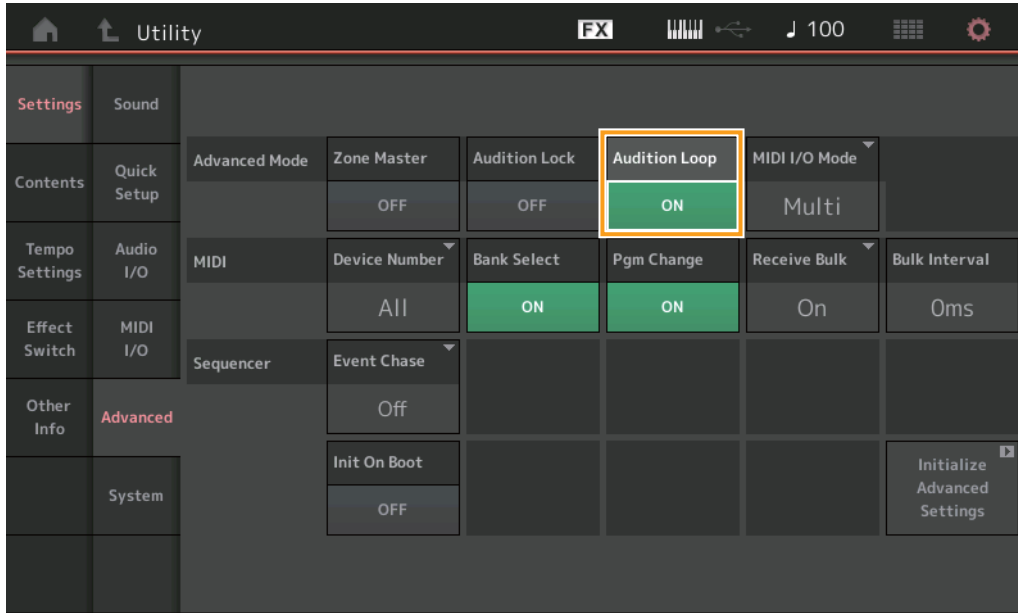
Initialize

Initialiseert de geselecteerde gebruikersmicrostemming.

Advanced

U kunt Audition Loop annuleren.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



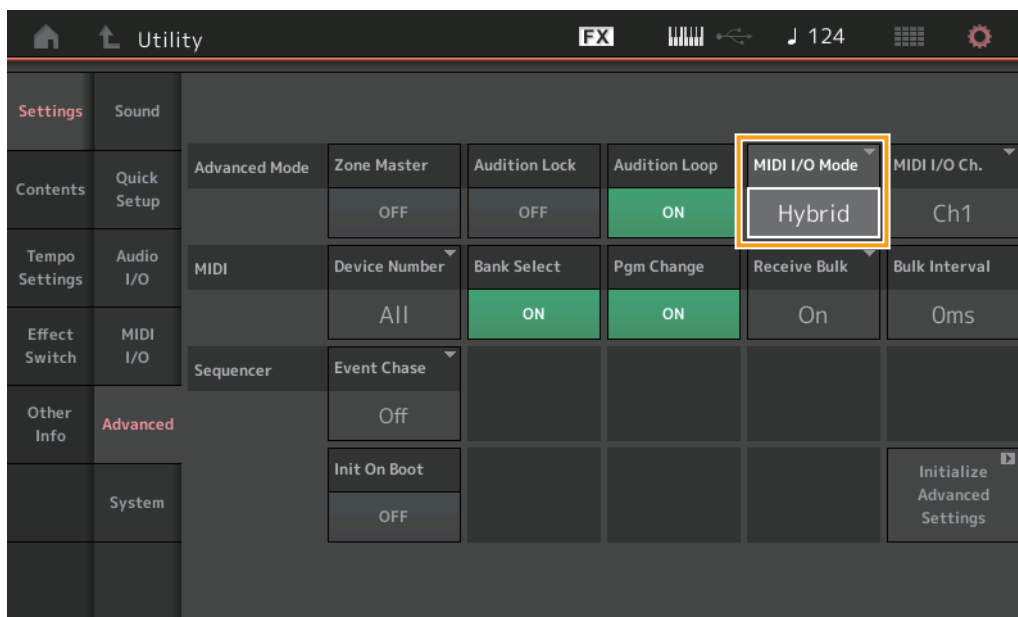
Audition Loop

Wanneer deze functie is ingesteld op On en de Audition Phrase tot het einde wordt afgespeeld, wordt de Audition Phrase automatisch opnieuw afgespeeld vanaf het begin van de Audition Phrase. Wanneer deze functie is ingesteld op Off, stopt het afspelen van de Audition Phrase wanneer het einde is bereikt. U kunt schakelen tussen On en Off tijdens het afspelen van de Audition Phrase.

Instellingen: Off, On

■ Hybrid is toegevoegd aan de instellingen in de MIDI I/O Mode.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



■ Wanneer MIDI I/O Mode is ingesteld op Hybrid:

MIDI-gegevens ontvangen

- MIDI-gegevens die worden ontvangen via het kanaal dat is ingesteld in de parameter MIDI I/O Channel, worden ontvangen op partijen waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op ON.
- MIDI-gegevens die worden ontvangen via een ander kanaal dan is ingesteld in de parameter MIDI I/O Channel of op partijen waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op Off, worden ontvangen via de overeenkomstige partij.

MIDI-gegevens verzenden

- Wanneer Common/Audio is geselecteerd en de partij waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op ON is geselecteerd, worden MIDI-gegevens verzonden van het kanaal dat is ingesteld in de parameter MIDI I/O Channel.
- Wanneer een partij waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op Off is geselecteerd, worden MIDI-gegevens verzonden vanuit het kanaal dat overeenkomt met de partij.

MIDI-gegevensontvangst met USB TO DEVICE

Met deze functie kan dit instrument nu MIDI-gegevens ontvangen van een extern(e) MIDI-keyboard/controller dat/die is aangesloten op de [USB TO DEVICE].

Ondersteunde MIDI-apparatuur: MIDI-apparaten die compatibel zijn met USB MIDI-klasse en apparaten die zijn getest door Yamaha

* Raadpleeg de onderstaande link voor een lijst met door Yamaha geteste apparaten

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

OPMERKING De maximale nominale waarde van de [USB TO DEVICE] is 5V/500mA. Sluit geen USB-apparaten aan die de nominale waarde overschrijden, omdat dergelijke apparaten het instrument kunnen beschadigen.

OPMERKING Deze functie ondersteunt geen MIDI-gegevensoverdracht naar een aangesloten apparaat via de [USB TO DEVICE] op dit instrument.

■ Wanneer MIDI I/O Mode is ingesteld op Multi:

- Kanaalevents die worden ontvangen via kanalen die overeenkomen met partijen waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op On, worden parallel ontvangen door alle partijen waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op On. Na ontvangst worden, wanneer dit instrument MIDI-gegevens verzendt, alle nootgegevens van het kanaal dat overeenkomt met partijen waarvan Keyboard Control Switch is ingesteld op On, verzonden.
- Kanaalevents die worden ontvangen via het kanaal dat overeenkomt met de partij waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op Off, beïnvloeden de overeenkomstige partij. Na ontvangst worden, wanneer dit instrument MIDI-gegevens verzendt, de voor het ontvangen gebruikte kanalen ook gebruikt voor het verzenden van de kanaalgegevens.

■ Wanneer MIDI I/O Mode is ingesteld op Single of Hybrid

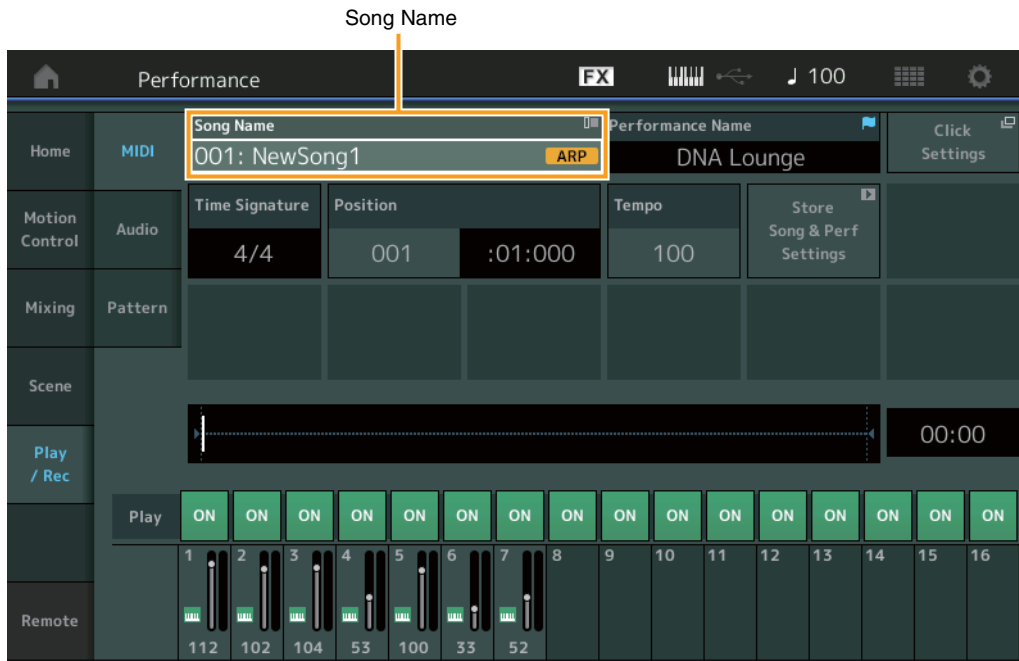
- Kanaalevents die worden ontvangen via kanalen die overeenkomen met partijen waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op On, worden parallel ontvangen door alle partijen waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op On. Wanneer dit instrument echter besturingswijzigingsberichten ontvangt die worden beschouwd als gemeenschappelijke parameters en de MIDI I/O Mode is ingesteld op Single, verzendt dit instrument geen besturingswijzigingsberichten naar de partij en behandelt het ze in plaats daarvan als gemeenschappelijke parameters. Na ontvangst wordt het verzenden van besturingswijzigingsberichten gedaan volgens de instelling van MIDI I/O Channel.
- Kanaalevents die worden ontvangen via het kanaal dat overeenkomt met de partij waarvoor Keyboard Control Switch is ingesteld op Off, worden ontvangen door de overeenkomstige partijen. De ontvangen MIDI-gegevens worden niet opnieuw verzonden wanneer de MIDI I/O Mode is ingesteld op Single.

Verbeterde gebruikersinterface

■ Songs selecteren met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO]

U kunt nu songs selecteren met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] wanneer de cursor op de songnaam op het MIDI-display staat. Het songnummer wordt nu vóór de songnaam weergegeven.

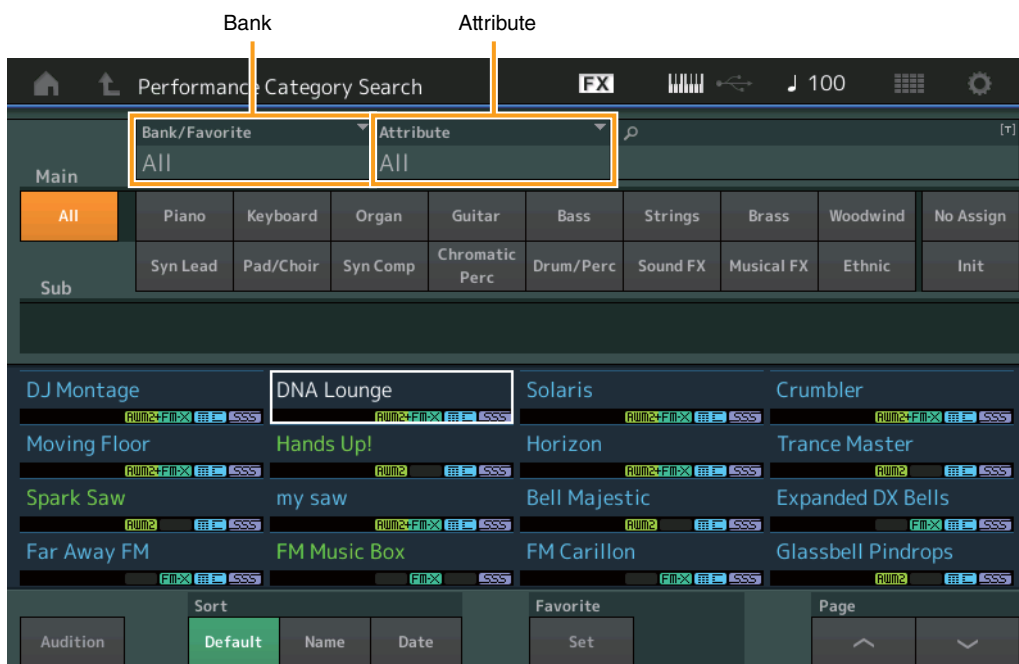
Handeling [▶] (Play)-knop of → [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



■ De bank en het attribuut opslaan die zijn geselecteerd in Performance Category Search

Dit instrument kan nu de laatste instelling van Bank en Attribute in de display Performance Category Search onthouden, zelfs nadat naar een andere display is overgeschakeld.

Handeling [PERFORMANCE] → [CATEGORY] of [Performance Name] aanraken → Selecteert de [Category Search] in het menu

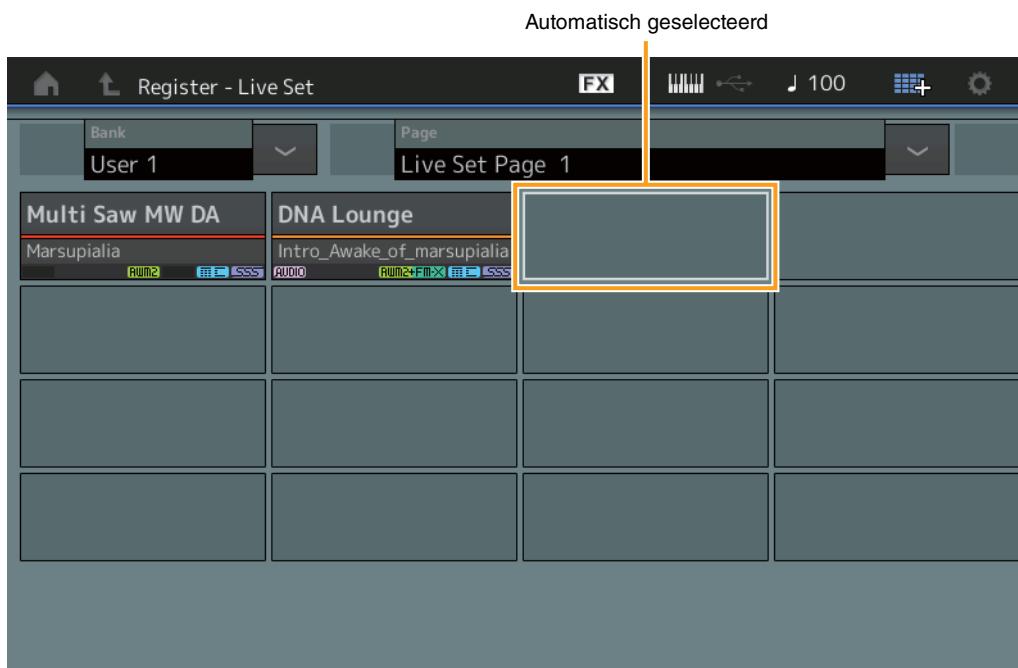


■ Open de Home-display met de [EXIT]-knop

U kunt nu eenvoudig met de knop [EXIT] teruggaan naar de Home-display wanneer een Performance-display (behalve de Home-display) is geopend.

■ Gemakkelijke methode om een doelsleuf te selecteren op de display Register

Handeling [SHIFT] + [LIVE SET] (behalve wanneer de display Live Set is geselecteerd)



Wanneer Preset of Library is geselecteerd in Bank

De laagste genummerde lege sleuf in het rooster wordt automatisch geselecteerd uit User Bank 1. Wanneer de User Bank geen lege bank heeft, wordt er geen sleuf geselecteerd bij het openen van de display User Bank 1.

Wanneer User is geselecteerd in Bank

De laagste genummerde lege sleuf in het raster na de huidige pagina wordt automatisch geselecteerd. Wanneer de User Bank niet leeg is, wordt de lege sleuf met het laagste nummer op de laagst genummerde beschikbare pagina geselecteerd. Wanneer de User Bank geen lege bank heeft, wordt er geen sleuf geselecteerd.

Sequencer Block

De Note-capaciteit (totale ruimte in de Store) is verhoogd van 130.000 naar 520.000 (voor songs) en 520.000 (voor patronen).

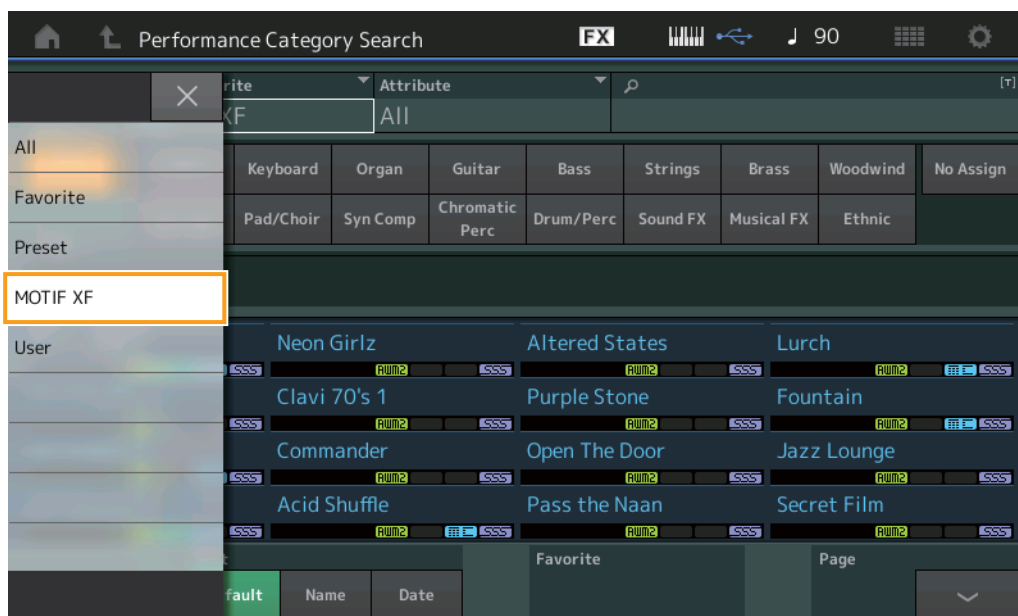
Nieuwe functies in MONTAGE versie 2.50

Yamaha heeft een upgrade uitgebracht van de MONTAGE-firmware, waaraan de volgende nieuwe functies zijn toegevoegd. In deze handleiding worden toevoegingen en wijzigingen beschreven met betrekking tot de bij uw instrument geleverde Naslaggids.

- Er zijn nieuwe performances toegevoegd.
- De functie DAW Remote is toegevoegd.
- Er is een nieuwe functie toegevoegd waarmee u bij het opnemen van MIDI-songs selectief het opnemen van arpeggiodata kunt inschakelen (of uitschakelen).
- U kunt nu in de display Edit Waveform een Center Note instellen.
- U kunt nu een toets instellen voor toewijzing bij het laden van WAV-bestanden of AIFF-bestanden als golfvormen.
- U kunt nu de Assignable Knob (toewijsbare knop) voor Common Parts (Common-partijen) selecteren door bij het selecteren van de parameter Part op de in het dialoogvenster weergegeven [PART COMMON] te drukken en op de knop [CONTROL ASSIGN] te drukken.
- De paneelvergrendelingsfunctie is toegevoegd om onbedoelde handelingen tijdens uw spel te voorkomen.

Aanvullende nieuwe performances

De MONTAGE heeft 512 nieuwe performances in MOTIF XF Bank.
Raadpleeg de Data List (datalijst) voor de toegevoegde performances.



Functie DAW Remote

U kunt nu de DAW-software op uw computer vanaf MONTAGE regelen.

De functie DAW Remote kan alleen worden gebruikt wanneer de computer via een USB-kabel is aangesloten. U kunt geen MIDI-kabels gebruiken.

De functie DAW Remote instellen

Instellingen in MONTAGE

Raadpleeg de gebruikershandleiding voor gebruik met een computer.

[Remote] → Roep de instellingsdisplay op van de functie DAW Remote in [Settings] → Stel het DAW-type in op de gewenste DAW-software.

DAW-software configureren

In dit gedeelte worden de specifieke handelingen voor elk type DAW-software uitgelegd.

OPMERKING Nadat de verbinding tussen de computer en MONTAGE is verbroken, herkent de DAW-software af en toe MONTAGE mogelijk niet, zelfs niet bij het opnieuw verbinden wanneer het instrument aan staat. Als dit gebeurt, moet u de computer opnieuw aansluiten MONTAGE en vervolgens de DAW-software opnieuw opstarten.

BELANGRIJK

Afhankelijk van de versie van uw DAW-software kan de instellingsprocedure verschillen van de volgende instructies of het configureren is mogelijk niet geslaagd. Raadpleeg voor meer informatie de gebruikershandleiding van de DAW-software.

■ Cubase

- 1 [Device]/[Studio] → [Device Settings...]/[Studio Setup...] om het dialoogvenster op te roepen.
- 2 [MIDI] → selecteer [MIDI Port Setup] → haal het vinkje bij het veld [In All MIDI Inputs] van MONTAGE-2 of MONTAGE poort 2 weg.
- 3 Druk op de knop [+] linksboven in het dialoogvenster en selecteer vervolgens [Mackie Control] in de lijst.
- 4 [Remote Devices] → selecteer [Mackie Control].
- 5 Stel de [MIDI Input] en de [MIDI Output] in op MONTAGE-2 of MONTAGE Port2.
- 6 Wijs de gewenste functies aan [F1] – [F8] van [User Commands] toe (optioneel).

■ Logic Pro

- 1 [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced] → vink [Show Advanced Tools] aan.
- 2 [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Setup...] om het dialoogvenster op te roepen.
- 3 [New] → [Install...] om [Mackie Control] van [Mackie Designs] te selecteren.
- 4 Stel de [Output Port] en de [Input Port] van [Mackie Control] in op MONTAGE Port2.
- 5 [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Controller Assignments...] om [Zone] op [Control Surface: Mackie Control] in te stellen en functies aan [Control] [F1] – [F8] toe te wijzen (optioneel).

■ Ableton Live

- 1 [Live] → [Preferences...] om het dialoogvenster te openen.
- 2 Selecteer de tab [Link/MIDI].
- 3 Selecteer [MackieControl] voor de [Control Surface].
- 4 Stel de [Input] en de [Output] in op MONTAGE-2 of MONTAGE Port2.
- 5 Wijs gewenste functies aan [F1] – [F8] toe door de bediening van MIDI-noten F#2 – C#3 in [Edit MIDI Map] van het menu [Options] in te stellen (optioneel).

■ Pro Tools

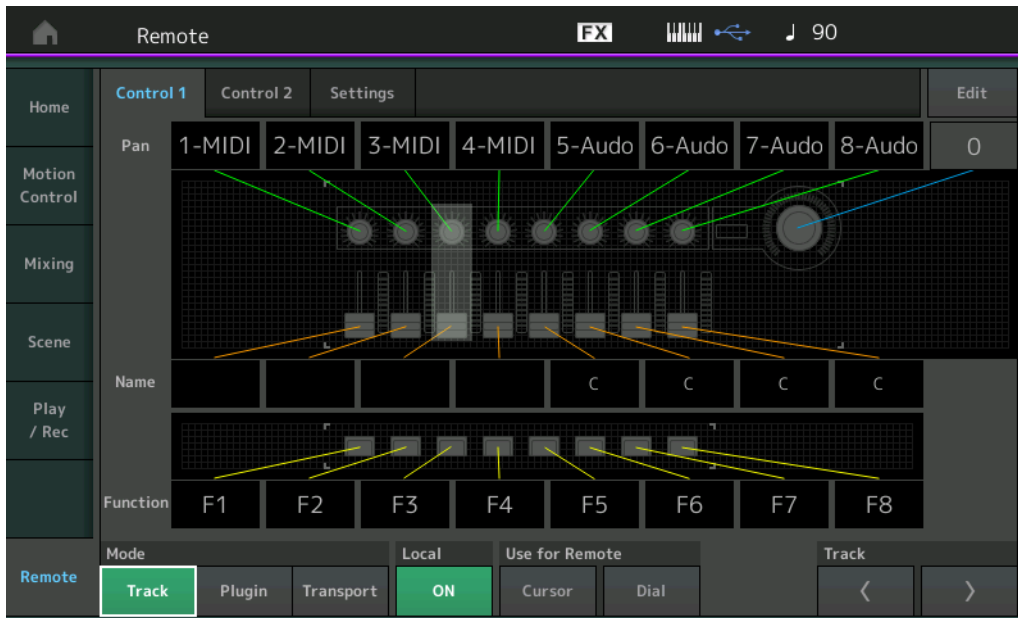
- 1 [Setup] → [Peripherals...] om het dialoogvenster te openen.
- 2 Selecteer de tab [MIDI Controllers].
- 3 Stel het type in op [HUI] en stel [Receive From] en [Send To] in op MONTAGE-2 of MONTAGE Port2 van [Predefined].

De DAW-software bedienen vanaf MONTAGE

In de display Remote wordt de functie DAW Remote toegepast en worden de paneelhandelingen gewijzigd.

Bediening

[PERFORMANCE] → [Remote]
 of
 [PERFORMANCE] → [SHIFT] + knop Number A [7]



Mode (modus)

Selecteer een gedrag van de functie DAW Remote vanuit drie Modes (modi).

Instellingen: Track, Plugin, Transport

Track: Modus voor het tegelijkertijd regelen van meerdere tracks op de DAW-software.

Toewijsbare knop	Track Pan wordt uitvoer van Port 2.
Schuif	Track Volume wordt uitvoer van Port 2.
Knop SCENE	Toegewezen functies voor F1 – F8 worden uitvoer van Port 2.
Andere regelaars	CC toegewezen in Remote Mode wordt uitvoer.
Number A [1] – [8]	Track Select wordt uitvoer van Port 2.
Number A [9] – [16]	Mute wordt uitvoer van Port 2.
Number B [1] – [8]	Solo wordt uitvoer van Port 2.
Number C [1] – [8]	Rec Enable wordt uitvoer van Port 2.
PART [MUTE]/[SOLO]	Track Group Select wordt uitvoer (per acht tracks) van Port 2.
ELEMENT/OPERATOR [MUTE]/[SOLO]	Track Group Select wordt uitvoer (per track) van Port 2.

Plugin: Modus voor gedetailleerde regeling van een bepaalde plug-in in de DAW-software.

Knop, schuif, knop SCENE, andere regelaars	Hierdoor wordt de CC die in de afstandsmodus is ingesteld uitvoer.
Rechter paneel	Hetzelfde als de trackmodus.

Transport: Modus om op MONTAGE te spelen terwijl de DAW-software wordt afgespeeld en uw toetsenspel op MONTAGE naar de DAW-software wordt opgenomen. Als u de transportpaneelregelaars gebruikt, kunt u in de DAW-software afspelen, stoppen enzovoort regelen. Andere regelingen dan de transportpaneelregelaars zijn hetzelfde als normaal.

Local (Lokaal)

Bepaalt of lokale besturing op aan of uit moet worden ingesteld. Dit kan ook vanaf de display MIDI I/O in Utility worden ingesteld.

Use for Remote (Gebruik voor afstandsbediening)

Bepaalt of de knoppen Dial en Cursor op het paneel MONTAGE wel of niet voor het besturen van de DAW-software wordt gebruikt.
On (Aan): Gebruiken voor DAW-besturing.
Off (Uit): Gebruiken voor besturing via de displayMONTAGE.

Track

De bediening is hetzelfde als de PART [MUTE]/[SOLO].

Edit (bewerken)

Bepaalt het regelaarnummer van CC-uitvoer van Port 1 en de bedieningsmodus van de regelaars.

Play/Rec

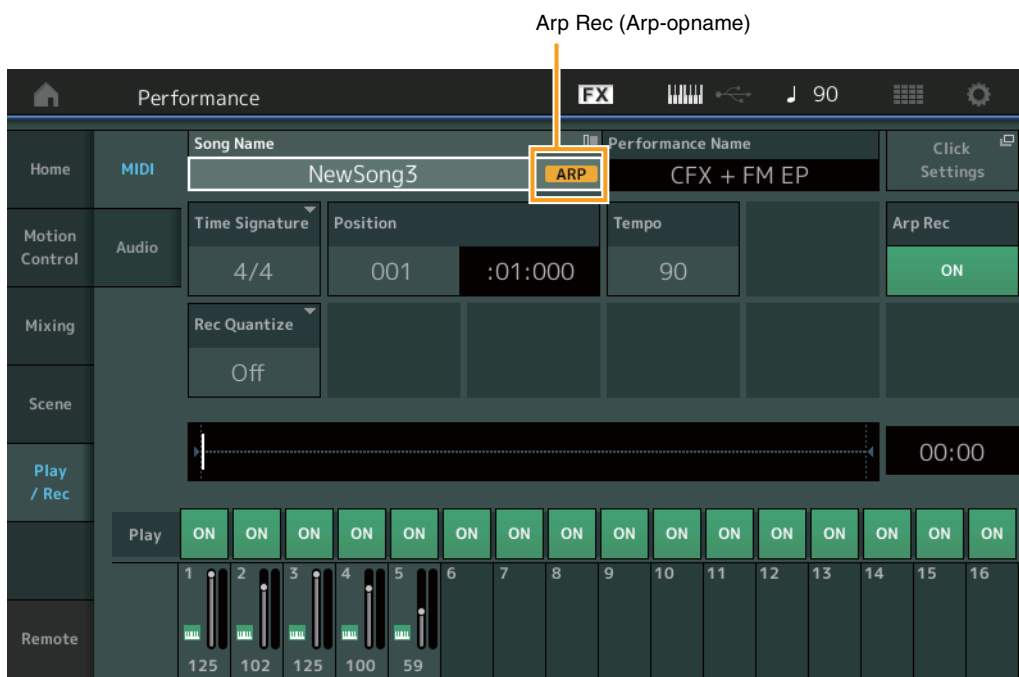
Play/Rec

MIDI

Bij het opnemen van songs kunt u selecteren of u alleen het toetsenspel wilt opnemen of dat u de uitgang van de arpeggiator wilt opnemen.

Bediening

[▶] (Play), knop
of
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Arp Rec (Arp-opname)

Als deze is ingeschakeld, kan de uitgang van de arpeggiator worden opgenomen. Als deze is uitgeschakeld, wordt alleen het toetsenspel opgenomen. Dit kan alleen bij het opnemen van een nieuwe song worden ingesteld. De instelling kan na het opnemen niet worden gewijzigd. Tijdens het opnemen van extra partijen bij eerder opgenomen songs kan Record Type ook alleen op Replace worden ingesteld.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Songs waarbij dit is uitgeschakeld, kunnen met een andere arpeggio dan de opgenomen worden afgespeeld door in Performance naar een andere arpeggio te gaan.

Part Edit (Edit)

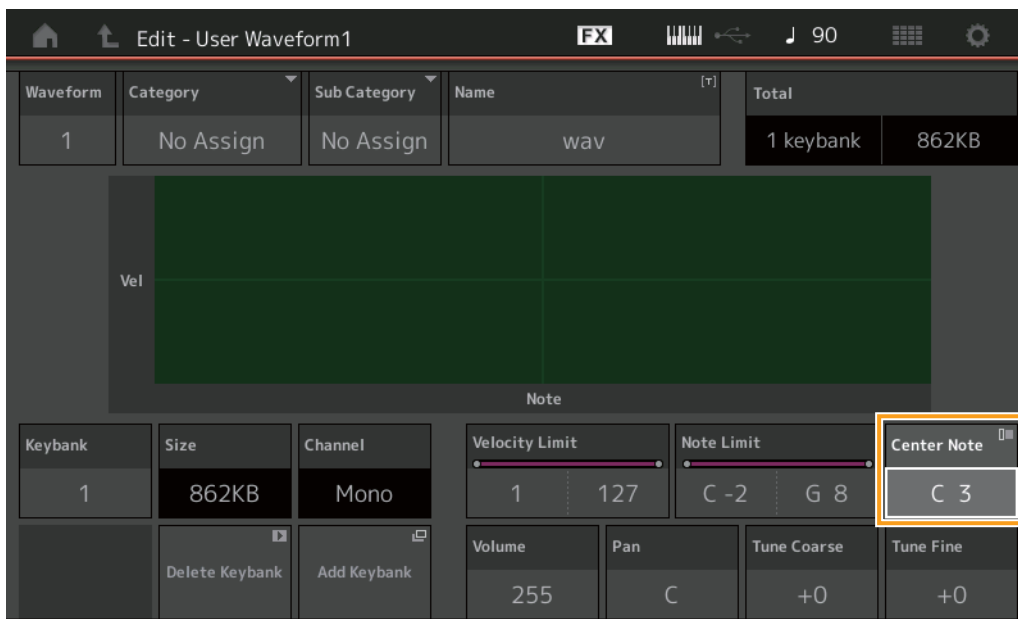
Element Edit (Element)

Osc/Tune (oscillator/stemmen)

Edit Waveform

De instelling Center Note is toegevoegd.

Bediening [PERFORMANCE] → [EDIT] → Partijselectie → Selecteer element of toets → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



Center Note

Dit bepaalt de toonsoort voor het afspelen zodat deze met de toonhoogte van de originele golfvormdata overeenkomt.

Instellingen: C -2 – G8

Utility

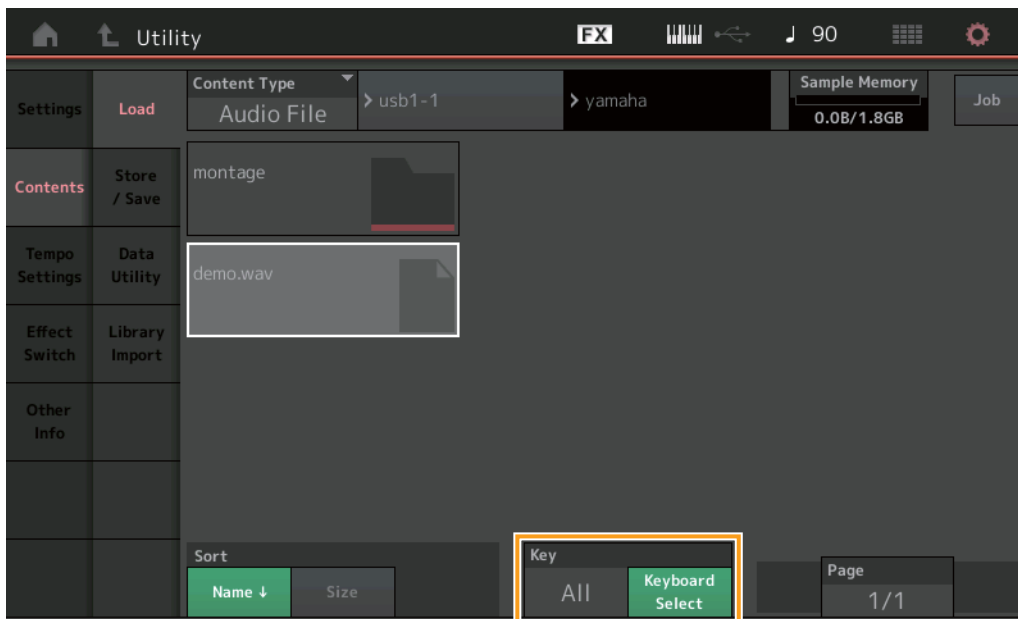
Contents (Inhoud)

Load

Hierdoor wordt een functie voor Key-instelling toegevoegd wanneer u WAV-bestanden en AIFF-bestanden als golfvormen laadt.

Bediening

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partijselectie (alleen normale partijen) → Selecteer element → [Osc/Tune] → [New Waveform]
of
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partijselectie (alleen normale partijen) → Selecteer element → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



Key (toets)

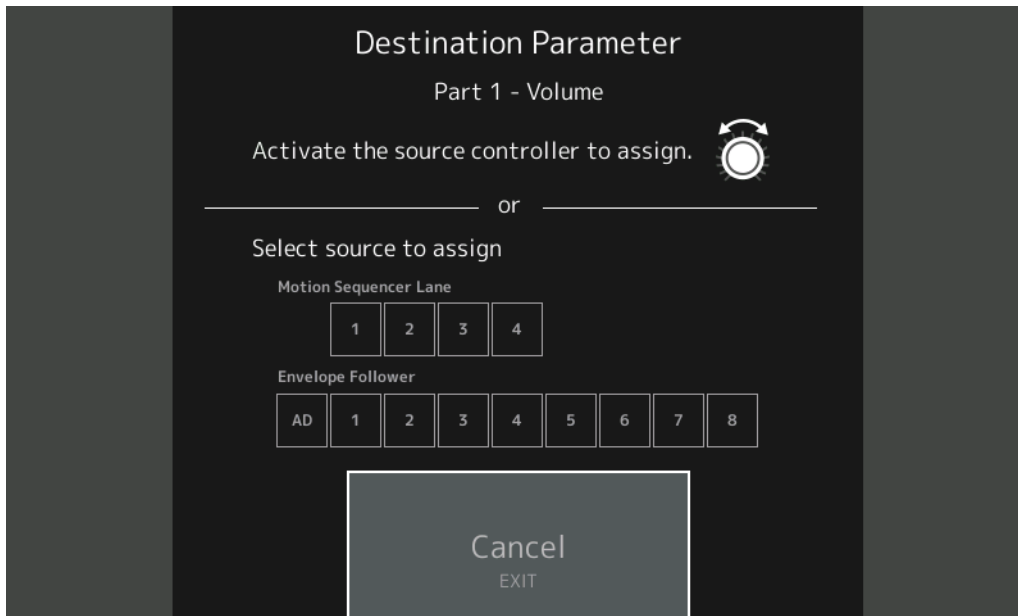
Selecteer de toets waaraan het geladen WAV-bestand of AIFF-bestand wordt toegewezen.

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

Dialogvenster Control Assign

Als in het weergegeven dialogvenster de parameter Part wordt geselecteerd en de knop [CONTROL ASSIGN] wordt ingedrukt, kunt nu de toewijsbare knop van Common selecteren door de knop Assignable te bedienen wanneer u op [PART COMMON] drukt.

Bediening Richt de cursor op de regelaarbestemmingsparameter van de partij → Druk op de knop [CONTROL ASSIGN].



Bedien de knop die u bij het bedienen van de doelparameter wilt gebruiken terwijl u de knop [PART COMMON] ingedrukt houdt.

OPMERKING Er verschijnt een foutbericht wanneer u de superknop draait en er geen toewijsbare knoppen of regelaartoewijzingen meer voor het toewijzen van een bron beschikbaar zijn.

Functie Panel Lock

De paneelvergrendelingsfunctie is toegevoegd om onbedoelde handelingen tijdens uw spel te voorkomen.

Bediening [SHIFT] + [ELEMENT COMMON] in de Home-display of de display Live Set.



Als u het paneel wilt ontgrendelen, drukt u nogmaals op [SHIFT] + [ELEMENT COMMON]. Wanneer de functie Panel Lock is ingeschakeld, is er geen enkele bediening beschikbaar behalve het toetsenbord, de pedalen, het mastervolume, de superknop, het pitchbendwiel, het modulatiewiel, de lintregelaar en de ontgrendelingsbediening. Deze vergrendeling geldt ook voor bediening van het aanraakscherm.

Nieuwe functies in MONTAGE versie 2.00

Yamaha heeft de firmware van MONTAGE bijgewerkt. De volgende nieuwe functies zijn toegevoegd. In deze handleiding worden toevoegingen en wijzigingen beschreven met betrekking tot de bij uw instrument geleverde Naslaggids.

- Er zijn nieuwe performances toegevoegd.
- U kunt nu gebruikersauditiefrases maken.
- Er zijn nieuwe functies toegevoegd op sommige displays om de instellingen van de Super Knob te vereenvoudigen.
- De overgang van displays tijdens bewerkingen is verbeterd.
- U kunt nu de Live Set-sleuf als een opstartdisplay instellen.
- U kunt nu de grootte van het Live Set Font op de Category Names in de display Category Search toepassen.
- U kunt nu MOXF-bestanden laden.
- U kunt nu speeldata voor de MOTIF XS, MOTIF XF en MOXF laden.
- U kunt nu instellen dat het huidige tempo na het overschakelen naar een andere performance behouden blijft.
- U kunt nu instellen dat het huidige volume van de A/D-partij na het overschakelen naar een andere performance behouden blijft.
- De snelkoppelingen voor het openen van de display Control Assign zijn in de display Envelope Follower toegevoegd.
- U kunt nu de Super Knob, Motion Sequencer Lane of Envelope Follower als een bron selecteren in het dialoogvenster dat verschijnt wanneer de knop [CONTROL ASSIGN] wordt ingedrukt.
- Er zijn nieuwe functies die de verbonden lijnen in de display Overview benadrukken om de regelaar die u bedient aan te geven en de bestemmingen daarvan zijn toegevoegd.
- Het aantal songs dat in de tab MIDI van de display Play/Rec kan worden opgenomen, is verhoogd van 64 naar 128.

Aanvullende nieuwe performances

De MONTAGE heeft 99 nieuwe performances.
Raadpleeg de datalijst voor de toegevoegde performances.

Common/Audio Edit (Common/Audio)

General

U kunt nu gebruikersauditiefrases maken.

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



Bank

Geeft de bank aan die voor het ten gehore brengen moet worden gebruikt.

Instellingen: Preset, User, Library-namen (als de bibliotheekbestanden wordt geladen)

Update User Auditions

Converteert alle op de MONTAGE opgenomen songs naar gebruikersaudities. Als de gebruikersauditie als bestaat, worden alle gebruikersaudities overschreven.

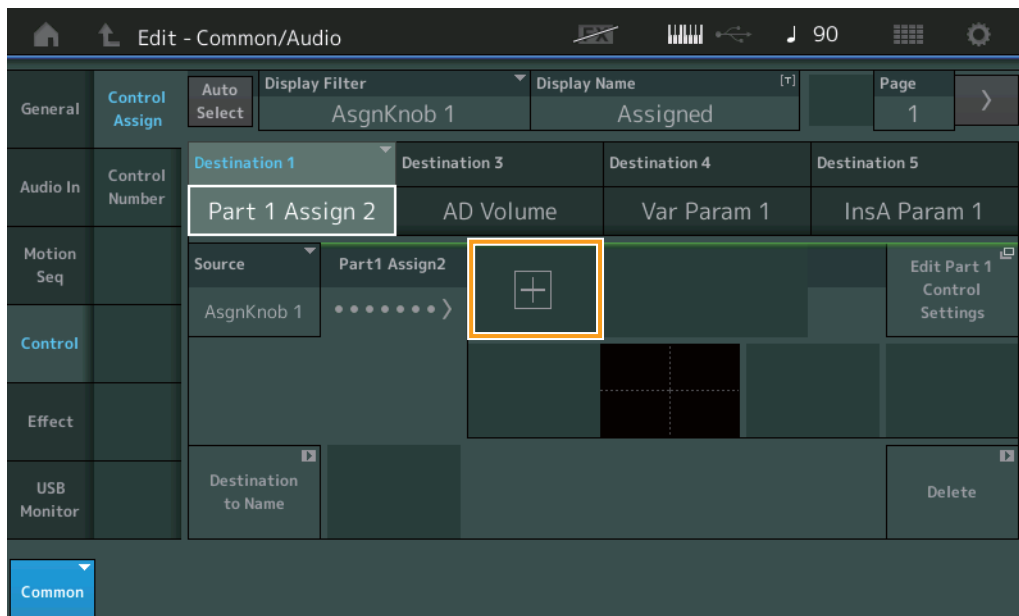
Control

Control Assign

Wanneer toewijsbare knoppen op Source en Destination zijn ingesteld maar de regelaarbestemming nog niet is geselecteerd, kan een nieuwe regelaarbestemmingsparameter in deze display worden toegevoegd.

Handeling

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]
of
Tik op [Edit Super Knob] in de display Super Knob.



Als u op de knop [+] tikt, wordt een nieuwe parameter Part voor de Destination toegevoegd.

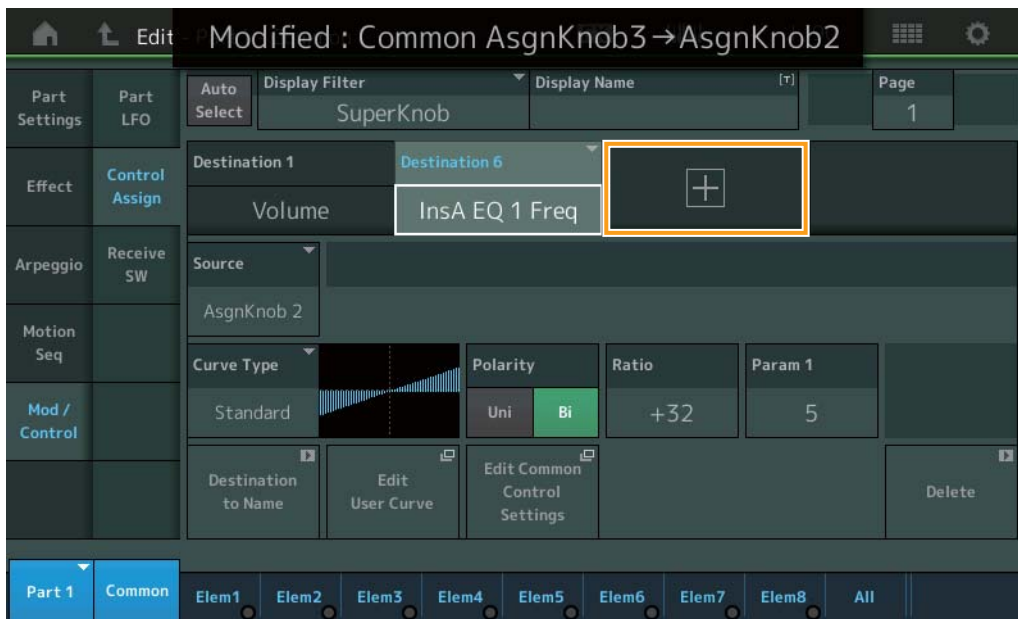
Part Edit (Edit)

Mod/Control (Modulatie/besturing)

Control Assign

Als de Display Filter op SuperKnob is ingesteld, kan een nieuwe parameter worden toegevoegd door op de knop [+] te tikken en deze is direct beschikbaar voor bediening met de knop SuperKnob.

Handeling [PERFORMANCE] → [EDIT] → Partijselectie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Als de Display Filter op SuperKnob is ingesteld, wordt er door op de knop [+] te tikken in het bovenste deel van de display een bericht weergegeven en wordt de instelling Control Assign voor Common/Audio Edit automatisch toegevoegd.

OPMERKING Als er geen toewijsbare knoppen beschikbaar zijn, verschijnt de knop [+] niet op de display.

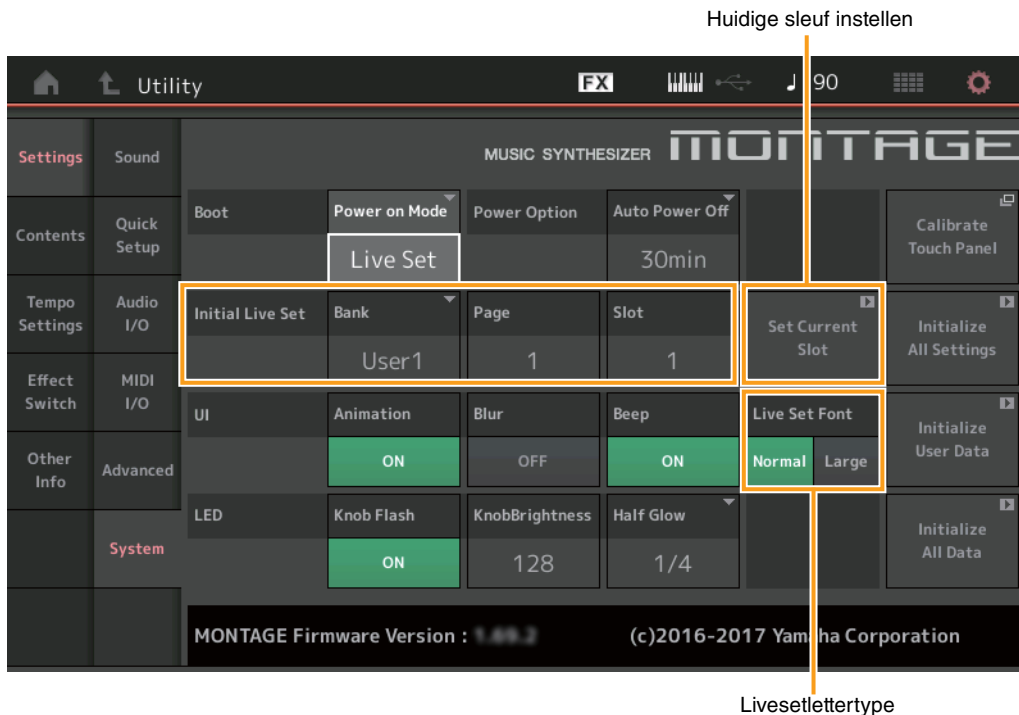
Utility

Settings

System

De mogelijkheid voor het selecteren van de Live Set-sleuf als een opstartdisplay is toegevoegd. We hebben nu ook het toepassen van de grootte van het Live Set Font op de Category Names in de display Category Search mogelijk gemaakt.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [System]



Initial Live Set

Bank

Page

Slot

Bepaalt de Live Set-sleuf als een opstartdisplay wanneer Power On Mode op Live Set is ingesteld.

OPMERKING U kunt de Live Set-sleuf ook als een opstartdisplay instellen door in de display Live Set eerst een performance te selecteren en vervolgens op de knop Set Current Slot in dit display te tikken.

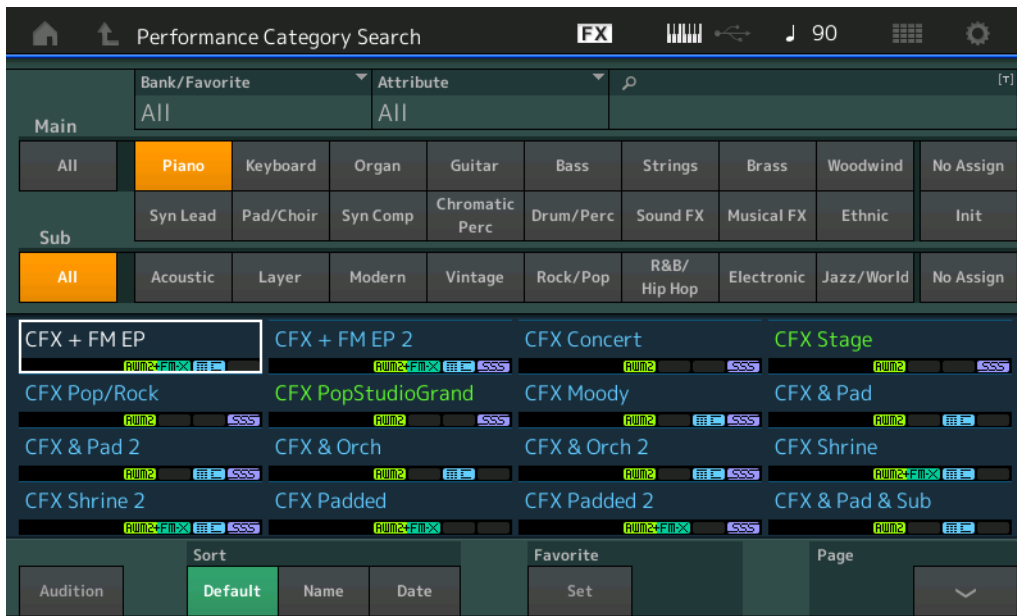
Live Set Font (Live Set Font Size)

Bepaalt de tekeningrootte van de inhoudsnamen en categorienamen in de display Live Set en de display Category Search.

Instellingen: Normal, Large

■ Display Category Search

- Normal



- Large

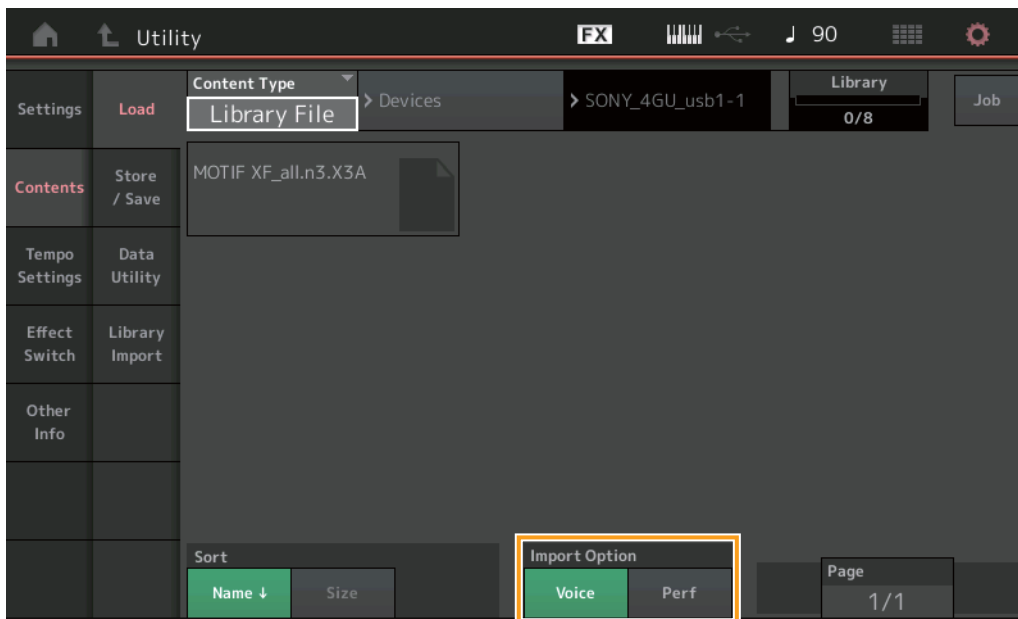


Contents

Load

Ingeschakelde compatibiliteit met MOXF-bestanden. Ook ingeschakelde compatibiliteit met speeldata voor MOTIF XS, MOTIF XF en MOXF.

Handeling [UTILITY] → [Contents] → [Load]



Import Option

Selecteert de te laden voicedata of speeldata. De Import Option verschijnt wanneer All-bestanden voor MOTIF XS, MOTIF XF of MOXF zich in de map bevinden.

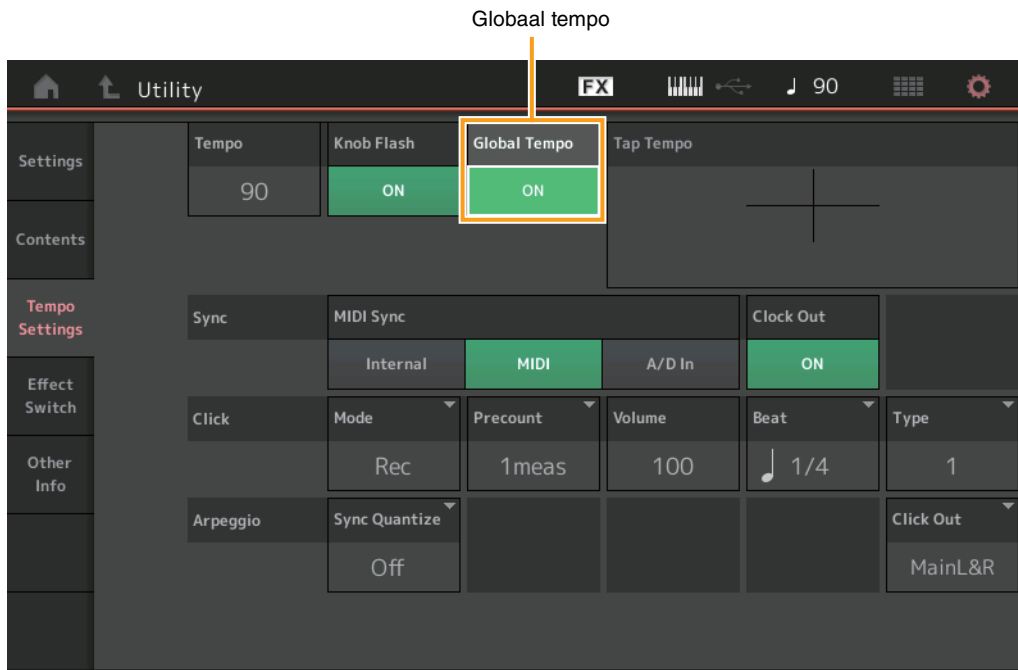
Instellingen: Voice, Perf

Tempo Settings

Een instelling toegevoegd zodat het huidige tempo na het overschakelen naar een andere performance behouden blijft.

Handeling

[UTILITY] → [Tempo Settings] or [SHIFT] + [ENTER]
or
pictogram TEMPO SETTINGS



Gloabaal tempo

Wanneer dit op OFF is ingesteld, wijzig het tempo volgens het tempo van de performance. Wanneer dit op ON is ingesteld, blijft het huidige tempo zelfs na het overschakelen naar een andere performance behouden.

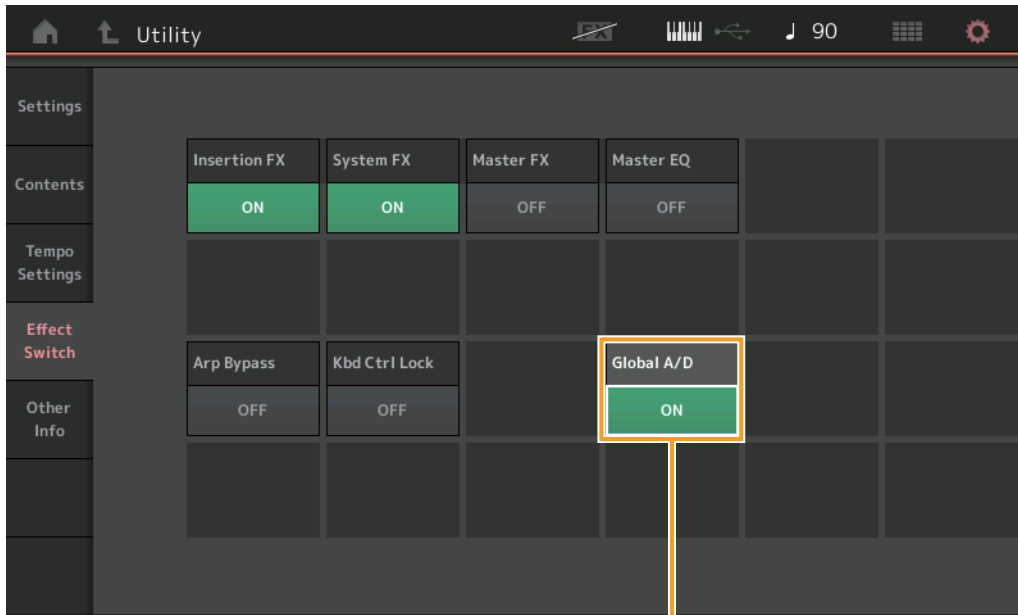
Instellingen: Off, On

Effect Switch

Een instelling toegevoegd zodat het huidige volume van de A/D-partij na het overschakelen naar een andere performance behouden blijft.

Handeling

[UTILITY] → [Effect Switch]
of
pictogram EFFECT



Globale A/D

Global A/D

Wanneer dit op ON is ingesteld, blijven het volume van de A/D-partij noch andere verwante parameters zelfs niet na het overschakelen naar een andere performance behouden. Wanneer dit op OFF is ingesteld, wijzigen het volume van de A/D-partij en andere verwante parameters volgens de volume-instelling in de performance.

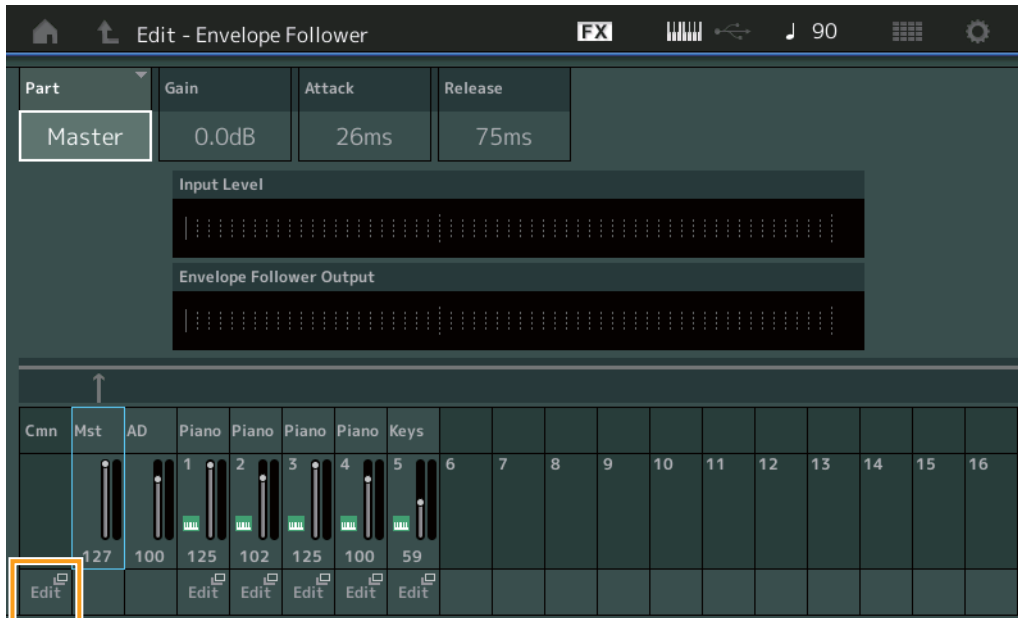
Instellingen: Off, On

Envelope Follower

De snelkoppelingen voor het openen van de display Control Assign zijn in de display Envelope Follower toegevoegd.

Handeling

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Selectie van partij → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → Envelope Follower



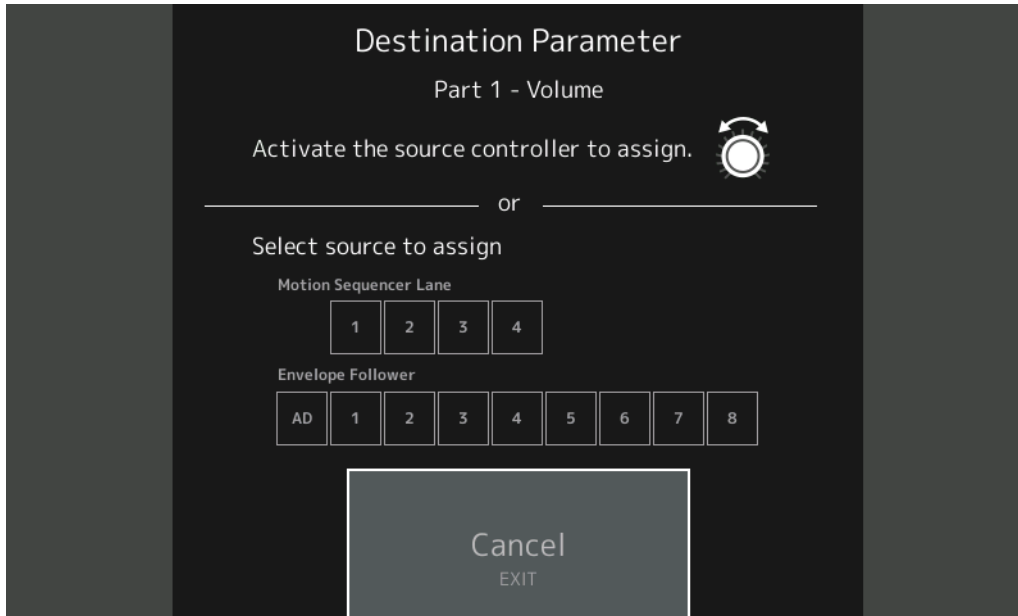
Edit

Roep de display Control Assign voor de bestemmingspartij op.

Dialogvenster Control Assign

U kunt nu de Super Knob, Motion Sequencer Lane of Envelope Follower als een bron selecteren in het dialogvenster dat verschijnt wanneer de knop [CONTROL ASSIGN] wordt ingedrukt.

Handeling Druk op de knop [CONTROL ASSIGN] wanneer de cursor zich op de parameter bevindt die de regelaarbestemming moet worden.



Bedien de regelaar die u als een bestemmingsparameter wilt instellen of tik op een cijfer onder Motion Sequencer Lane of Envelope Follower.

OPMERKING Er verschijnt een foutbericht wanneer u de superknop draait en er geen toewijsbare knoppen meer voor het toewijzen van een bron beschikbaar zijn.

Nieuwe functies in MONTAGE versie 1.60

Yamaha heeft de firmware van MONTAGE bijgewerkt. De volgende nieuwe functies zijn toegevoegd.

In deze handleiding worden toevoegingen en wijzigingen beschreven met betrekking tot de bij uw instrument geleverde Naslaggids.

- Er zijn nieuwe effecttypen toegevoegd.
- Er zijn nieuwe performances toegevoegd.
- Er zijn nieuwe functies toegevoegd op sommige schermen om de Superknop-instellingen te vereenvoudigen.

Additional New Effect Types (Aanvullende nieuwe effecttypen)

De MONTAGE heeft de volgende nieuwe effecttypen.

Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
Spiralizer P, Spiralizer F	Uniek filter waarmee een phasereffect (Spiralizer P) of flangereffect (Spiralizer F) wordt toegepast met een schijnbaar eindeloze toonhoogtewijziging omhoog of omlaag.	Spiral Speed	Bepaalt de snelheid waarmee de toonhoogte verschuift.
		Offset	Bepaalt de begintoonhoogte in halve tonen.
		Feedback	Bepaalt het niveau van het geluidssignaal dat van het effectblok wordt uitgevoerd en naar de eigen ingang wordt geretourneerd.
		Step Mode	Bepaalt of de toonhoogte vloeiend of stap voor stap verschuift.
		Semitones	Bepaalt het bereik van de toonhoogteverschuiving als 'Step Mode' is ingesteld op 'Semitone'.
		Scale Type	Bepaalt hoe de toonhoogte verandert als 'Step Mode' is ingesteld op 'Scale'.
		Spiral Sync	Bepaalt het basistijsbestek waarin de toonhoogte stap voor stap verschuift.
		Ofs Transition	Bepaalt de tijd die verstrijkt nadat de waarde van 'Offset' wordt gewijzigd.
		Step Transition	Bepaalt hoe lang het duurt voordat de toonhoogte verandert in de volgende toonhoogte als de toonhoogte stap voor stap verschuift.
		Dry/Wet	Bepaalt de verhouding tussen het droge geluid en het effectgeluid.
		Spiral	Zet de LFO aan of uit.

Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Spiralizer met tempogesynchroneerde LFO.	Spiral Speed	Bepaalt de snelheid waarmee de toonhoogte verschuift.
		Offset	Bepaalt de begintoonhoogte in halve tonen.
		Feedback	Bepaalt het niveau van het geluidssignaal dat van het effectblok wordt uitgevoerd en naar de eigen ingang wordt geretourneerd.
		Step Mode	Bepaalt of de toonhoogte vloeiend of stap voor stap verschuift.
		Semitones	Bepaalt het bereik van de toonhoogteverschuiving als 'Step Mode' is ingesteld op 'Semitone'.
		Scale Type	Bepaalt hoe de toonhoogte verandert als 'Step Mode' is ingesteld op 'Scale'.
		Spiral Sync	Bepaalt het basistijsbestek waarin de toonhoogte stap voor stap verschuift.
		Ofs Transition	Bepaalt de tijd die verstrijkt nadat de waarde van 'Offset' wordt gewijzigd.
		Step Transition	Bepaalt hoe lang het duurt voordat de toonhoogte verandert in de volgende toonhoogte als de toonhoogte stap voor stap verschuift.
		Dry/Wet	Bepaalt de verhouding tussen het droge geluid en het effectgeluid.
		Direction	Bepaalt de richting waarin de toonhoogte verschuift.
Spiral	Zet de LFO aan of uit.		

Additional New Performances (Aanvullende nieuwe performances)

De MONTAGE heeft 8 nieuwe performances.
Raadpleeg de Datalijst voor de toegevoegde performances.

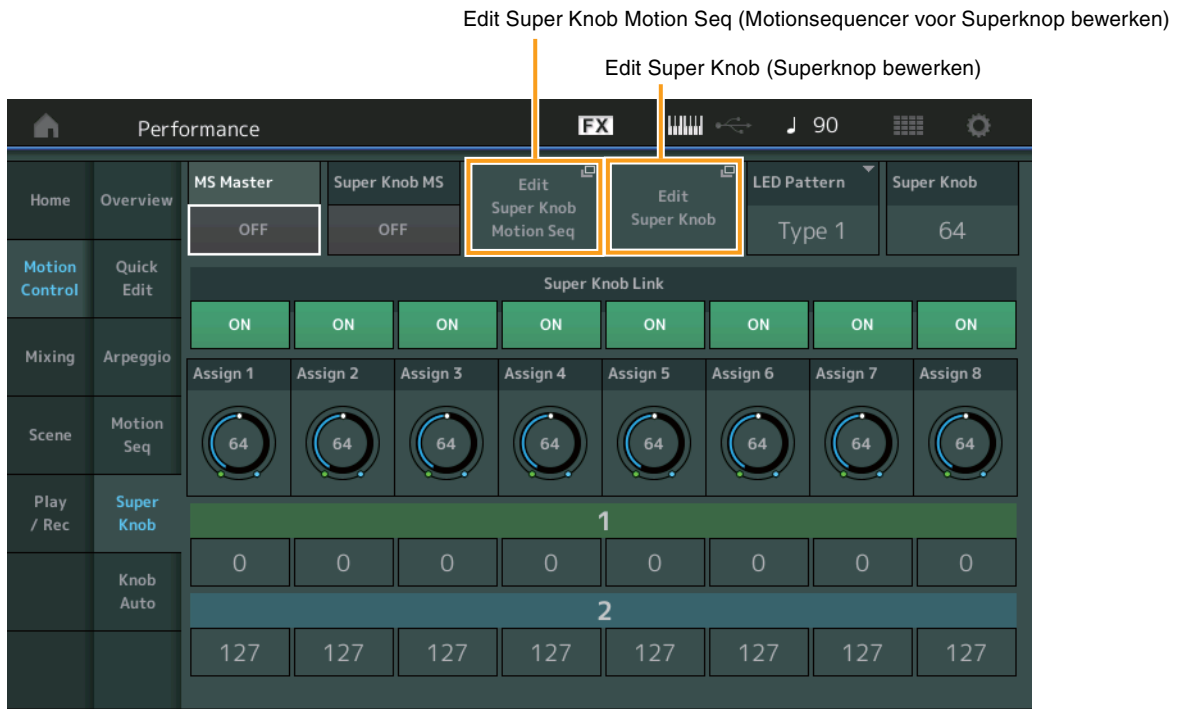
Motion Control

Motion Control

Super Knob

Er zijn nieuwe sneltoetsen toegevoegd om de Superknop-instellingen te vereenvoudigen.

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



Edit Super Knob Motion Seq (Motionsequencer voor Superknop bewerken)

Opent de display 'Knob Auto' waarin u de motionsequencer kunt bewerken die wordt toegepast op de Superknop (Super Knob MS).

Edit Super Knob (Superknop bewerken)

Opent de display 'Control Assign' in 'Common/Audio Edit' waarin u parameters kunt instellen die worden geregeld met de Superknop.

Common/Audio Edit (Common/Audio)

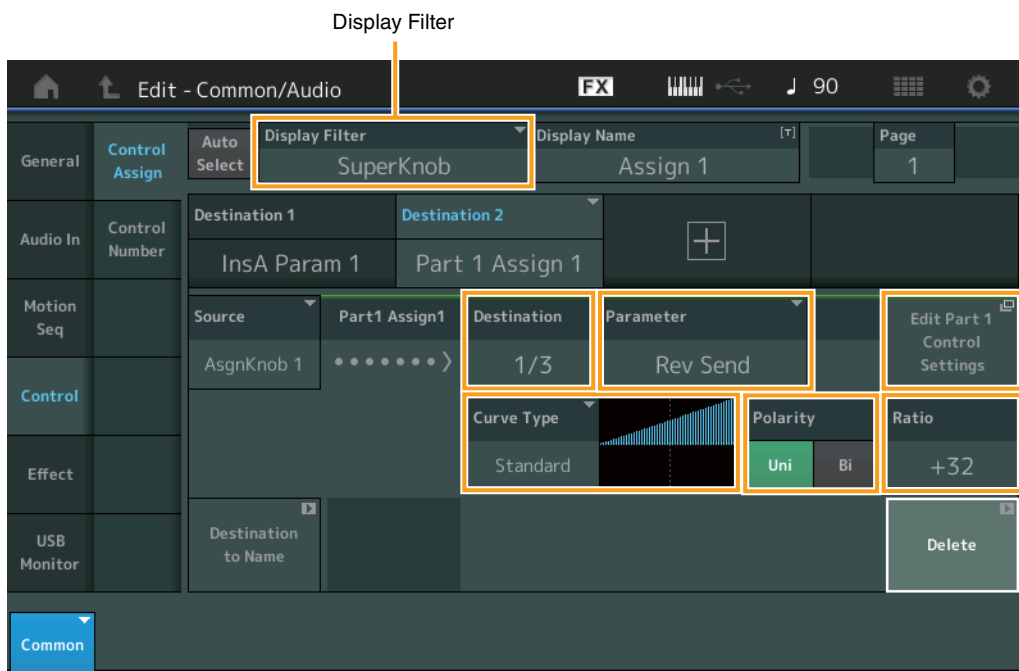
Control (Besturing)

Control Assign (Regelaartoewijzing)

U kunt de Superknop nu instellen op 'Display Filter'. U kunt ook de parameters bekijken voor partijen die worden geregeld met toewijsbare knoppen die gelden voor alle partijen in deze display.

Handeling

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]
of
Tik op [Edit Super Knob] in de display Super Knob.



Display Filter

Bepaalt welke regelaar moet worden weergegeven. Als 'Super Knob' is geselecteerd, worden alle instellingen voor toewijsbare knoppen weergegeven waarvoor 'Super Knob Link' is ingesteld op 'On'.

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

De volgende parameters worden alleen weergegeven als 'Destination 1 – 16' is ingesteld op 'Part 1 – 16 Assign 1 – 8'. Als 'Destination' niet is ingesteld op een van de toewijsbare knoppen voor de partij, zijn alleen de sneltoetsen beschikbaar.

Destination

Bepaalt de besturingsinstellingen van de partij die wordt weergegeven.

Instellingen: 1 – 16 (het aantal bestemmingen voor de toewijsbare knoppen van de partij die is geselecteerd bij 'Destination 1 – 16' wordt weergegeven.)

Parameter

Bepaalt de parameter voor de partij die moet worden geregeld.

Instellingen: Raadpleeg de 'Control List' in de Datalijst.

Edit Part Control Settings (Besturingsinstellingen voor partij bewerken)

Opent de display 'Control Assign' voor de geselecteerde partij.

Curve Type

Bepaalt het curvetype voor wijziging van de parameter die is ingesteld in 'Destination'. De horizontale as geeft de waarde aan van de regelaar die is ingesteld in 'Source', en de verticale geeft de parameterwaarden aan.

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

Voor gebruikersbank: User 1 – 32

Als een bibliotheekbestand wordt gelezen: Curves in bibliotheek 1 – 8

Polarity (curvepolariteit)

Bepaalt de curvepolariteit van het curvetype dat is ingesteld in 'Curve Type'.

Instellingen: Uni, Bi

Uni: Unipolar verandert alleen in positieve richting of negatieve richting vanuit een basisparameterwaarde op basis van de curvevorm.

Bi: Bipolar verandert in positieve én negatieve richtingen vanuit een basisparameterwaarde.

Ratio (curveverhouding)

Bepaalt de curveverhouding.

Instellingen: -64 – +63

Part Edit (Bewerken)

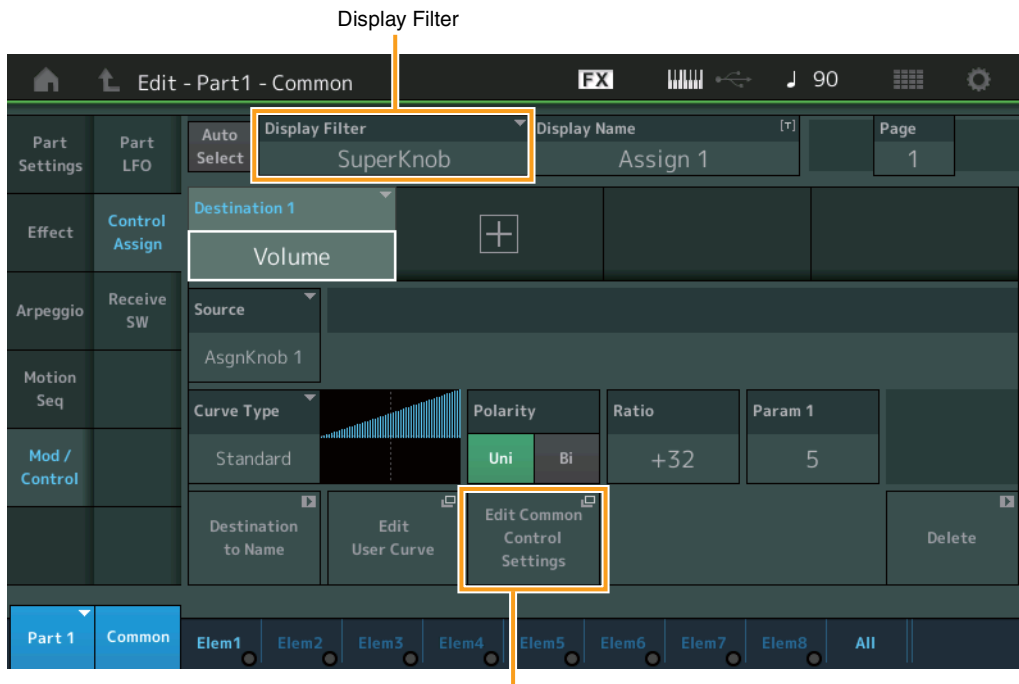
Mod/Control (Modulatie/besturing)

Control Assign (Regelaartoewijzing)

U kunt de Superknop nu instellen op 'Display Filter'.

Handeling

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partijselectie → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Edit Common Control Settings (Gemeenschappelijke besturingsinstellingen bewerken)

Display Filter

Bepaalt welke regelaar moet worden weergegeven. Als 'Super Knob' is geselecteerd, worden alle instellingen voor toewijsbare knoppen weergegeven die worden beïnvloed door het gebruik van de Superknop.

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

Edit Common Control Settings (Gemeenschappelijke besturingsinstellingen bewerken)

Opent de display 'Control Assign' voor 'Common/Audio Edit'.

Nieuwe functies in MONTAGE versie 1.50

Yamaha heeft de firmware van MONTAGE bijgewerkt. De volgende nieuwe functies zijn toegevoegd. In deze handleiding worden toevoegingen en wijzigingen beschreven met betrekking tot de bij uw instrument geleverde Naslaggids.

- Er zijn nieuwe effecttypen toegevoegd.
- Er zijn nieuwe performances toegevoegd.
- De functie Favorite is toegevoegd.
- 'Mixing' is toegevoegd voor de instelling 'Parameter with Part' van Part Category Search.
- In de display Performance Play (Home), kunt u nu verschillende informatie zien.
- De superknop-linkfunctie is toegevoegd.
- U kunt het monitorvolume van het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de [USB TO HOST]-aansluiting nu regelen.
- U kunt nu met besturingswijzigingsberichten schakelen tussen scènes.
- U kunt nu gedeeltelijke wijzigingen aanbrengen in de tekengrootte in de display Live Set en de display Category.
- U kunt nu back-upbestanden opslaan/laden waarin de volledige gebruikersgegevens (inclusief songs en bibliotheken) zijn opgeslagen.
- De Edit-displays zijn verbeterd. U kunt nu vanuit de display partijen selecteren door ze aan te raken.

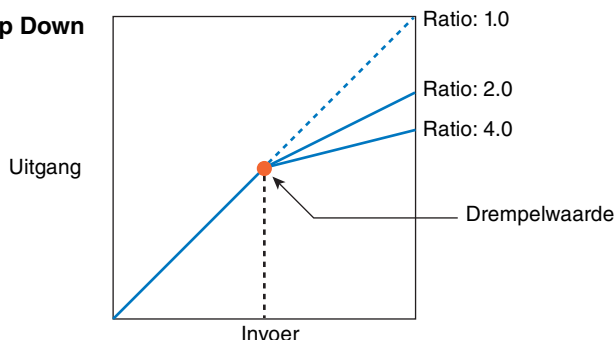
Additional New Effect Types (Aanvullende nieuwe effecttypen)

De MONTAGE heeft de volgende nieuwe effecttypen.

Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
Rotary Speaker 2	Simulator van een roterende luidspreker met inbegrip van het versterkerblok.	Speed Control	Schakelt de draaisnelheid om.
		Drive	Regelt de hoeveelheid vervorming.
		Tone	Past het toonniveau aan.
		R/H Balance	Bepaalt de volumebalans van de hoorn (hoge bereik) en rotor (lage bereik).
		Output Level	Bepaalt het uitvoerniveau van de desbetreffende geluiden.
		Mic L-R Angle	Bepaalt de L/R-hoek van de microfoon.
		Input Level	Bepaalt het ingangsniveau.
		Mod Depth	Bepaalt de diepte van de modulatie.
		Horn Slow/Fast	Bepaalt hoe lang het duurt om de rotatiesnelheid van de hoorn (hoog bereik) te wijzigen van Slow (langzaam) naar Fast (snel) als de rotatiesnelheid wordt geschakeld.
		Horn Fast/Slow	Bepaalt hoe lang het duurt om de rotatiesnelheid van de hoorn (hoog bereik) te wijzigen van Fast (snel) naar Slow (langzaam) als de rotatiesnelheid wordt geschakeld.
		Rotor Slow	Bepaalt de frequentie van de rotor (laag bereik) als Speed Control is ingesteld op Slow.
		Horn Slow	Bepaalt de frequentie van de hoorn (hoog bereik) als Speed Control is ingesteld op Slow.
		Rotor Fast	Bepaalt de frequentie van de rotor (laag bereik) als Speed Control is ingesteld op Fast.
		Horn Fast	Bepaalt de frequentie van de hoorn (hoog bereik) als Speed Control is ingesteld op Fast.
		Rtr Slow/Fast	Bepaalt hoe lang het duurt om de rotatiesnelheid van de rotor (laag bereik) te wijzigen van Slow (langzaam) naar Fast (snel) als de rotatiesnelheid wordt geschakeld.
Rtr Fast/Slow	Bepaalt hoe lang het duurt om de rotatiesnelheid van de rotor (laag bereik) te wijzigen van Fast (snel) naar Slow (langzaam) als de rotatiesnelheid wordt geschakeld.		

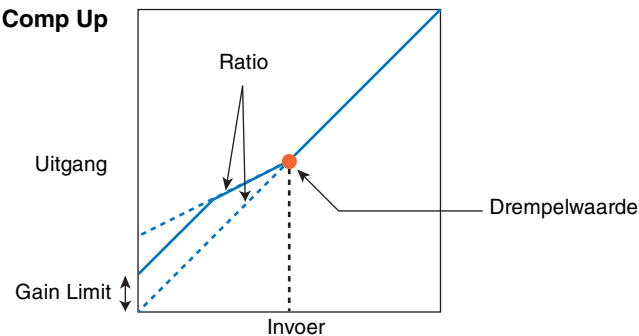
Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
Uni Comp Down	Compressor die een 'Downward' (benedenwaarts) algoritme gebruikt om harde geluiden zachter te maken.	Threshold	Bepaalt het minimale ingangsniveau voor het toepassen van het compressoreffect.
		Knee	Bepaalt hoe het overgangsbereik verandert rondom de drempelwaarde. Hoe hoger de waarde, hoe ondieper de overgangscurve.
		Attack	Bepaalt hoe lang het duurt voordat het effect zijn maximale compressie bereikt.
		Release	Bepaalt hoe lang het verminderen of de fade-out van het compressoreffect duurt.
		Ratio	Bepaalt de verhouding van de compressor.
		Side Chain EQ	Als dit is ingeschakeld, wordt de EQ toegepast voor het overeenkomstige ingangsniveaubereik van de zijketen.
		SC EQ Q	Bepaalt de bandbreedte van Side Chain EQ.
		SC EQ Freq	Hiermee wordt de middenfrequentie voor Side Chain EQ.
		SC EQ Gain	Hiermee wordt de niveauversterking voor Side Chain EQ.
		Dry/Wet	Bepaalt de verhouding tussen het droge geluid en het effectgeluid.
		Output Level	Bepaalt het uitvoerniveau van de desbetreffende geluiden.
		Make Up Gain	Hiermee wordt de uitgangsversterking voor het compressorblok.
		Post-comp HPF	Bepaalt de afsnijfrequentie van het hoogdoorlaatfilter dat na de compressor volgt.
		Clipper	Bepaalt de mate waarin Clipper wordt toegepast voor het gedwongen verlagen van de versterking.
		Clipper Source	Bepaalt het signaal waarop het Clipper-effect wordt toegepast voor het gedwongen verlagen van de versterking.
Side Chain Lvl	Bepaalt het ingangsniveau van de Side-chain.		

Uni Comp Down



Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
Uni Comp Up	Compressor die een 'upward' (bovenwaarts) algoritme gebruikt om zachte geluiden harder te maken.	Threshold	Bepaalt het maximale ingangsniveau voor het toepassen van het compressoreffect.
		Knee	Bepaalt hoe het overgangsbereik verandert rondom de drempelwaarde. Hoe hoger de waarde, hoe ondieper de overgangscurve.
		Attack	Bepaalt hoe lang het duurt voordat het effect zijn maximale compressie bereikt.
		Release	Bepaalt hoe lang het verminderen of de fade-out van het compressoreffect duurt.
		Ratio	Bepaalt de verhouding van de compressor.
		Side Chain EQ	Als dit is ingeschakeld, wordt de EQ toegepast voor het overeenkomstige ingangsniveaubereik van de zijketen.
		SC EQ Q	Bepaalt de bandbreedte van Side Chain EQ.
		SC EQ Freq	Bepaalt de middenfrequentie voor Side Chain EQ.
		SC EQ Gain	Bepaalt de niveauversterking voor Side Chain EQ.
		Dry/Wet	Bepaalt de verhouding tussen het droge geluid en het effectgeluid.
		Output Level	Bepaalt het uitvoerniveau van de desbetreffende geluiden.
		Make Up Gain	Hiermee wordt de uitgangsversterking voor het compressorblok.
		Post-comp HPF	Bepaalt de afsnijfrequentie van het hoogdoorlaatfilter dat na de compressor volgt.
		Clipper	Bepaalt de mate waarin Clipper wordt toegepast voor het gedwongen verlagen van de versterking.
		Clipper Source	Bepaalt het signaal waarop het Clipper-effect wordt toegepast voor het gedwongen verlagen van de versterking.
		Gain Limit	Bepaalt het maximale versterkingsniveau.
Side Chain Lvl	Bepaalt het ingangsniveau van de Side-chain.		

Uni Comp Up



Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
Parallel Comp	Compressor die parallelle verwerking van de gecomprimeerde geluiden en droge geluiden toepast.	Type	Bepaalt het compressortype.
		Compression	Bepaalt de mate waarin de compressor wordt toegepast.
		Texture	Bepaalt het motief van het compressoreffect.
		Output Level	Bepaalt het uitvoerniveau van de desbetreffende geluiden.
		Input Level	Bepaalt het ingangsniveau.

Effecttype	Omschrijving	Parameter	Omschrijving
Presence	Effect waarmee de verborgen aanwezigheid in de ingangsgeluiden naar voren wordt gebracht.	Presence	Bepaalt de mate waarin het effect wordt toegepast.
		Texture	Bepaalt het motief van het geluidseffect.
		Output Level	Bepaalt het uitvoerniveau van de desbetreffende geluiden.

Additional New Performances (Aanvullende nieuwe performances)

De MONTAGE heeft 52 nieuwe performances.
Raadpleeg de Datalijst voor de toegevoegde performances.

Category Search

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

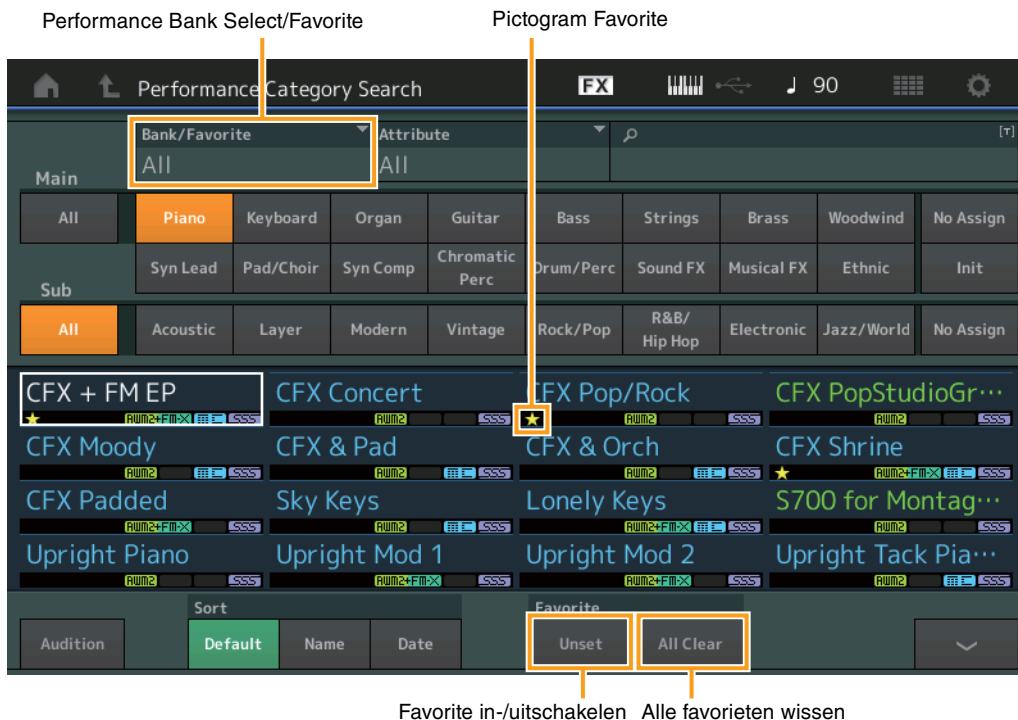
Er is een functie Favorite toegevoegd, waarmee u snel toegang hebt tot uw favoriete geluiden en arpeggio's. In dit gedeelte wordt een voorbeeld van de functie Favorite uitgelegd voor Performance Category Search.

OPMERKING U kunt de lijst met performances filteren op Favorite in Part Category Search en in Performance Merge, maar u kunt het pictogram Favorite niet in-/uitschakelen vanuit de zoekdisplays.

Handeling

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (Performance Category Search)
of

Tik op de performancenaam → Selecteer [Search] in het menu dat wordt weergegeven



Favorite in-/uitschakelen

Hiermee schakelt u het pictogram Favorite voor de momenteel geselecteerde performance in (Set) of uit (Unset). Dit is niet beschikbaar als de cursor niet in de performancelijst staat.

OPMERKING U kunt het pictogram Favorite ook in-/uitschakelen vanuit het menu dat wordt weergegeven als u de naam van de performance aanraakt in de display Performance Play (Home).

Alle favorieten wissen

Wist alle Favorite-pictogrammen op performances. Dit is alleen beschikbaar als ten minste één performance een Favorite-pictogram heeft.

Bank/Favorite (Performance Bank Select/Favorite)

Hiermee filtert u de performancelijst op bank of favoriet. Als Favorite is geselecteerd, worden alleen performances weergegeven die een Favorite-pictogram hebben.

Instellingen: All, Favorite, Preset, User, Library (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

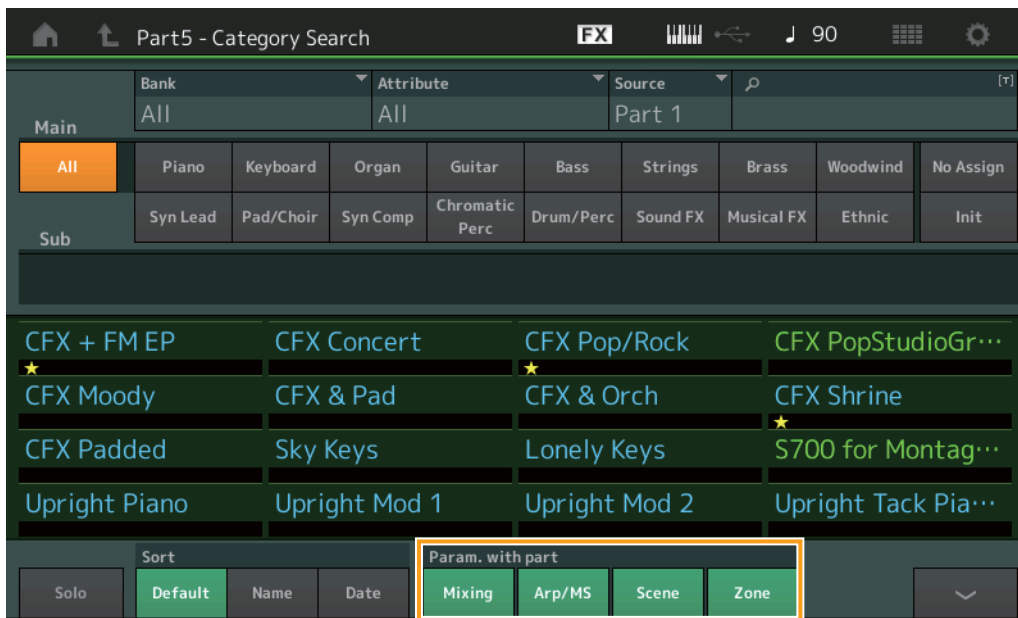
OPMERKING Als u herhaaldelijk op de knop [CATEGORY] drukt terwijl de display Category Search is geselecteerd, wordt geschakeld tussen de banken All, Favorite, Preset, User, Library (als het bibliotheekbestand wordt gelezen). Als u de knop [CATEGORY] ingedrukt houdt, gaat u terug naar All.

■ Part Category Search

Als 'Mixing' van de instelling 'Parameter with Part' (Param. with Part) is uitgeschakeld, kunt u geluiden voortdurend veranderen met de huidige instellingswaarden voor de part, zoals Volume, Pan en Note shift.

Handeling

[PERFORMANCE] → (als de partij waaraan geluiden zijn toegewezen is geselecteerd) Selecteer de naam van de partij → [SHIFT]+[CATEGORY] (Part Category Search)
of
(Als de partij waaraan geluiden zijn toegewezen wordt geselecteerd) Tik op de partijnaam → Selecteer [Search] in het weergegeven menu.



Parameter with Part

Param. with part (Parameter with Part)

Bepaalt of de parameterwaarden moeten worden gelezen en gebruikt voor de volgende performance. Als de set parameters is ingesteld op Off, worden de huidige instellingswaarden voortdurend gebruikt, ook als de volgende performance wordt geselecteerd.

Instellingen: Off, On

Performance Play (Home)

U kunt verschillende informatie nu zien door 'View' in te schakelen.

Home

Handeling

Druk op de knop [PERFORMANCE]
of
Tik op het pictogram [HOME]



View

Bepaalt of de gedetailleerde informatie over elke part weergegeven (aan) of niet (uit) wordt weergegeven. De weergegeven informatie varieert afhankelijk van de cursorpositie of de instellingen van de Control-functie.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Als de cursor op de naam van de performance staat in de display Performance Play (Home), kunt u ook tussen de informatieweergaven schakelen door op de knop [PERFORMANCE] te drukken.

In dit gedeelte wordt uitgelegd wanneer 'View' is ingeschakeld.

■ Element-weergave

Dit wordt alleen weergegeven als de momenteel geselecteerde partij de normale partij (AWM2) is en de knop [PERFORMANCE CONTROL] of 'Element/Operator control' is ingeschakeld.



Element SW (elementschakelaar)

Bepaalt of elk element actief is.

Instellingen: Off, On

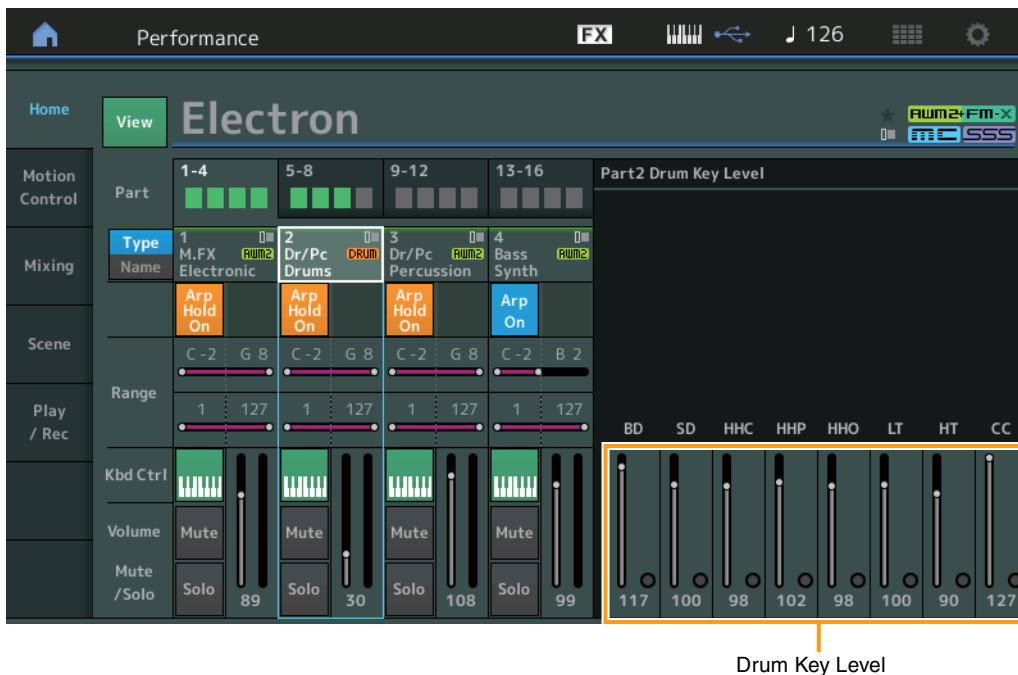
Element Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van het element bepaald.

Instellingen: 0 – 127

■ Drum Key-weergave

Dit wordt alleen weergegeven als de momenteel geselecteerde partij de drumpartij is en de knop [PERFORMANCE CONTROL] of 'Element/Operator Control' is ingeschakeld.



Drum Key Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de drumtoets bepaald.

Instellingen: 0 – 127

■ Algorithm-weergave

Dit wordt alleen weergegeven als de momenteel geselecteerde partij de normale partij (FM-X) is en de knop [PERFORMANCE CONTROL] of 'Element/Operator Control' is ingeschakeld.



Algorithm (algoritmenummer)

Verandert algoritmen.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

OPMERKING Als u op de afbeelding van het algoritme tikt, wordt de display Algorithm Search opgeroepen.

Feedback (feedbackniveau)

U kunt golfvormen veranderen door een gedeelte van het signaal dat door een operator wordt gegenereerd terug te voeden via die operator. Hiermee kunt u het feedbackniveau instellen.

Instellingen: 0 – 7

Operator Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de operator bepaald.

Instellingen: 0 – 99

■ Part – Note-weergave

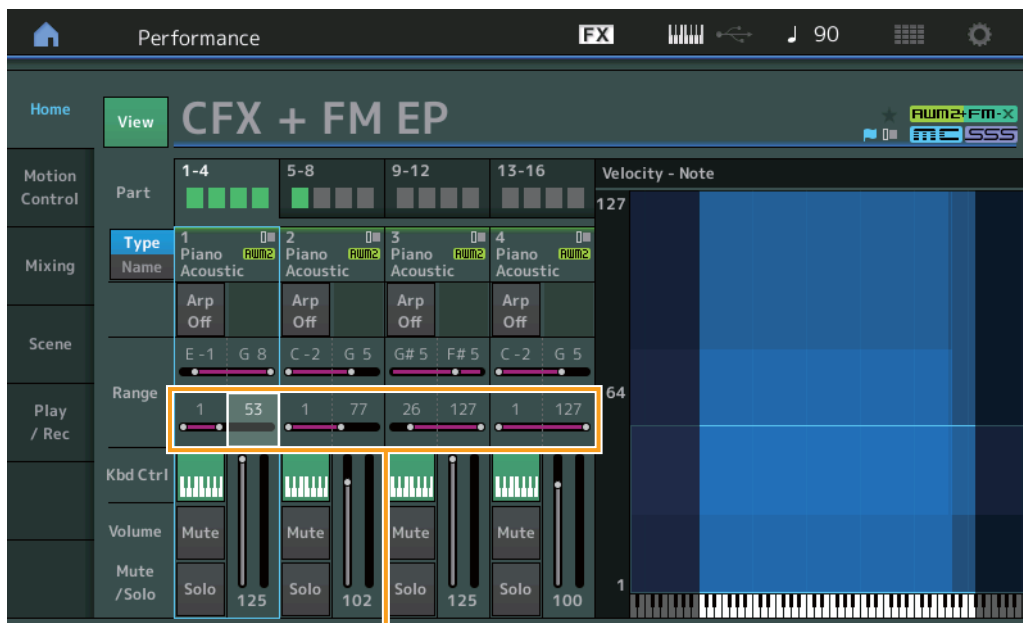
Dit wordt alleen weergegeven als de knop [PART CONTROL] is ingeschakeld of de cursor op de Note Limit staat. Dit is nuttig voor het controleren van de Layer/Split-instellingen van verschillende partijen.



Note Limit (nootbegrenzing)

■ Velocity – Note-weergave

Dit wordt alleen weergegeven als de cursor op een aanslagbegrenzing van partijen staat. Dit is nuttig voor het instellen van verschillende aanslagsnelheden tussen partijen.



Velocity Limit

Motion Control

Motion Control

Super Knob (Superknop)

U kunt nu met de superknop individuele linkinstellingen maken voor toewijsbare knoppen, waaraan functies worden toegewezen die voor alle partijen gelden.

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



MS Master (masterschakelaar voor motionsequencer)

Schakelt de motionsequencer voor de gehele performance in/uit. Deze instelling wordt ook toegepast op de knop [MOTION SEQ ON/OFF] op het paneel.

Instellingen: Off, On

Super Knob MS (schakelaar voor motionsequencer voor superknop)

Schakelt de motionsequencer die wordt toegepast op de superknop in/uit.

Instellingen: Off, On

Superknoplink

Hiermee wordt de link tussen de toewijsbare knop en de superknop in-/uitgeschakeld. Als dit is uitgeschakeld, verandert de functiewaarde van de bijbehorende knop zelfs niet als de superknop wordt geregeld.

Instellingen: Off, On

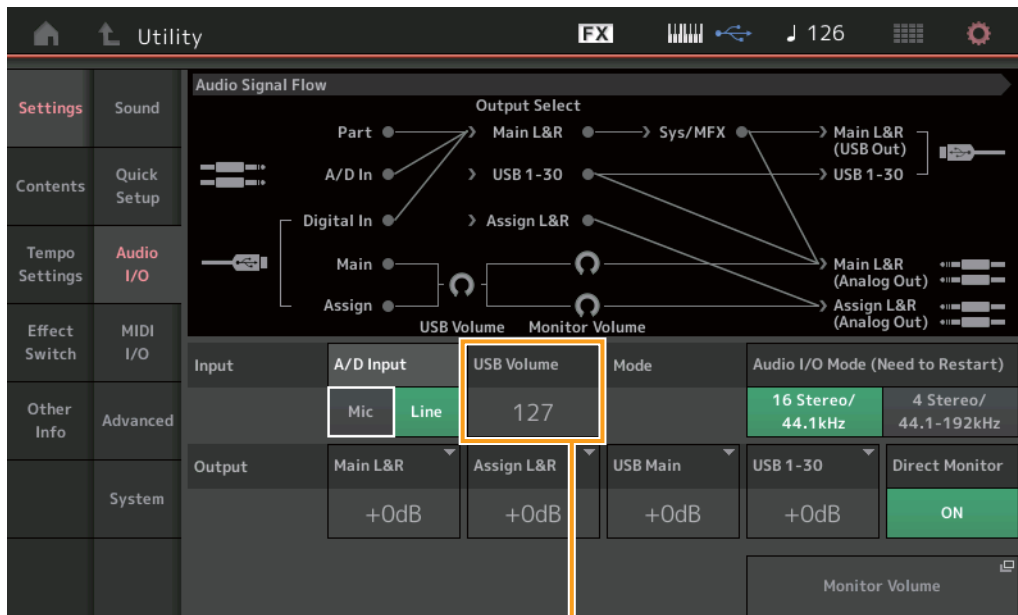
Utility

Settings (Instellingen)

Audio I/O

U kunt het monitorvolume van het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de [USB TO HOST]-aansluiting nu regelen.

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



USB-ingangsvolume

USB Volume (USB-ingangsvolume)

Hiermee kunt u het volumeniveau aanpassen van de audiosignaalingang van de [USB TO HOST]-aansluiting. Deze instelling wordt toegepast op de uitgangsversterking van de OUTPUT (BALANCED) [L/MONO] / [R]-aansluitingen en de ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L] / [R]-aansluitingen.

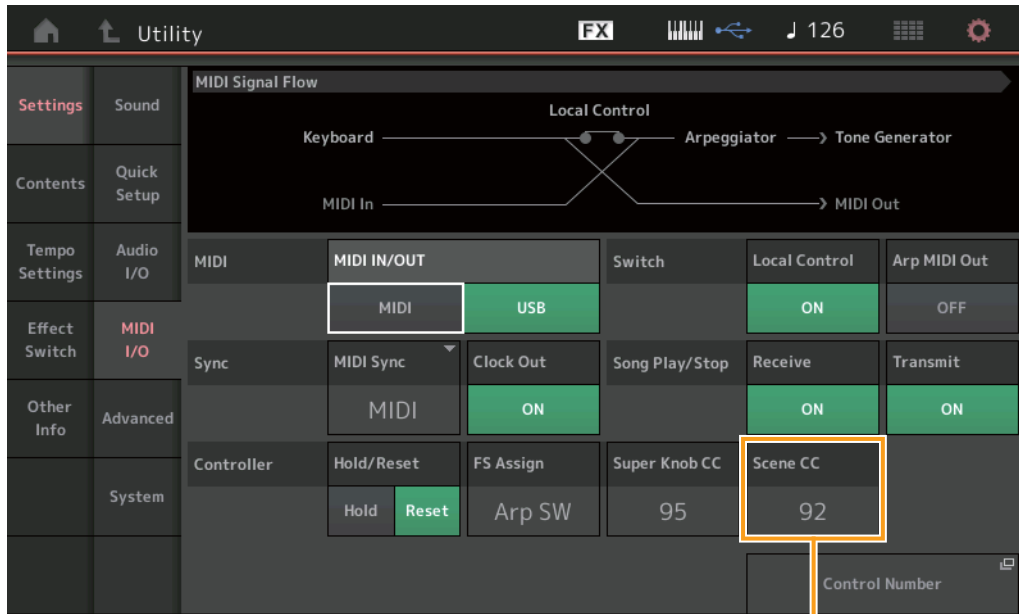
Instellingen: 0 – 127

OPMERKING Het USB-ingangsvolume wordt opgeslagen als onderdeel van de algemene systeeminstellingen, niet als performancegegevens.

MIDI I/O

U kunt nu met besturingswijzigingsberichten schakelen tussen scènes.

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



Scènebesturingswijzigingsnummer

Scene CC (scènebesturingswijzigingsnummer)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd bij het schakelen tussen scènes. Zelfs als het instrument van de externe apparatuur een MIDI-bericht ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd bij het schakelen tussen scènes.

Instellingen: Off, 1 – 95

OPMERKING Scene 1 – 8 wordt afhankelijk van de besturingswijzigingswaarde geselecteerd.

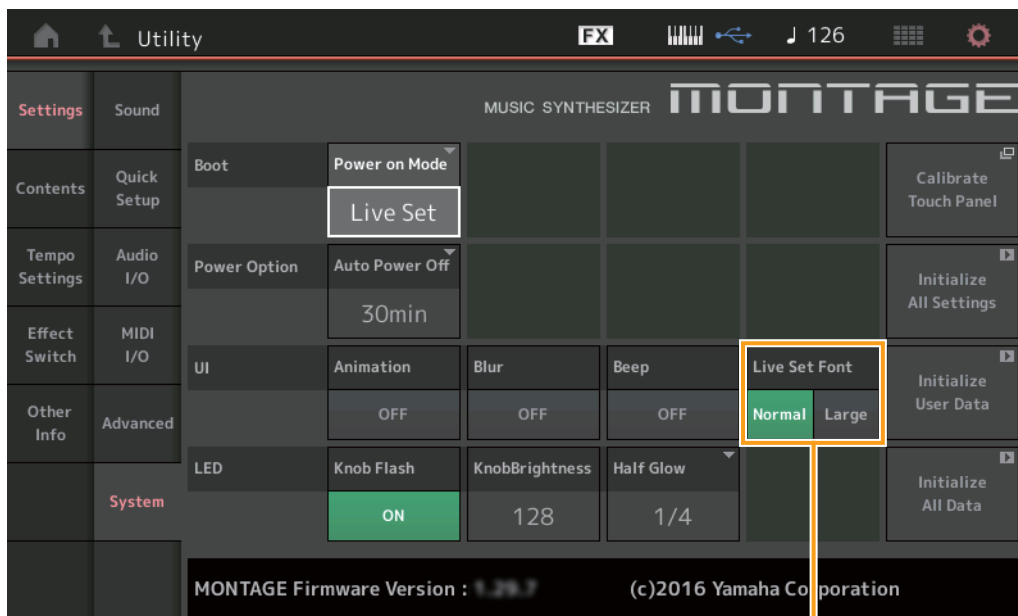
0 – 15: Scene 1, 16 – 31: Scene 2, 32 – 47: Scene 3, 48 – 63: Scene 4, 64 – 79: Scene 5, 80 – 95: Scene 6, 96 – 111: Scene 7, 112 – 127: Scene 8

OPMERKING Als hetzelfde besturingswijzigingsnummer is ingesteld voor zowel de superknopbesturingswijziging als de scenebesturingswijziging, wordt een uitroepteken (!) weergegeven voor de waarde. In zo'n geval, hebben de wijzigingen in scenebesturing voorrang en worden wijzigingen in de superknopbesturing genegeerd.

System

U kunt nu de tekengrootte gedeeltelijk wijzigen in de display Live Set en de display Category.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [System]



Live Set Font Size

Live Set Font (Live Set Font Size)

Bepaalt de tekengrootte van de inhoudsnaam in de display Live Set en de display Category Search.

Instellingen: Normal, Large

■ Display Live Set

- Normal

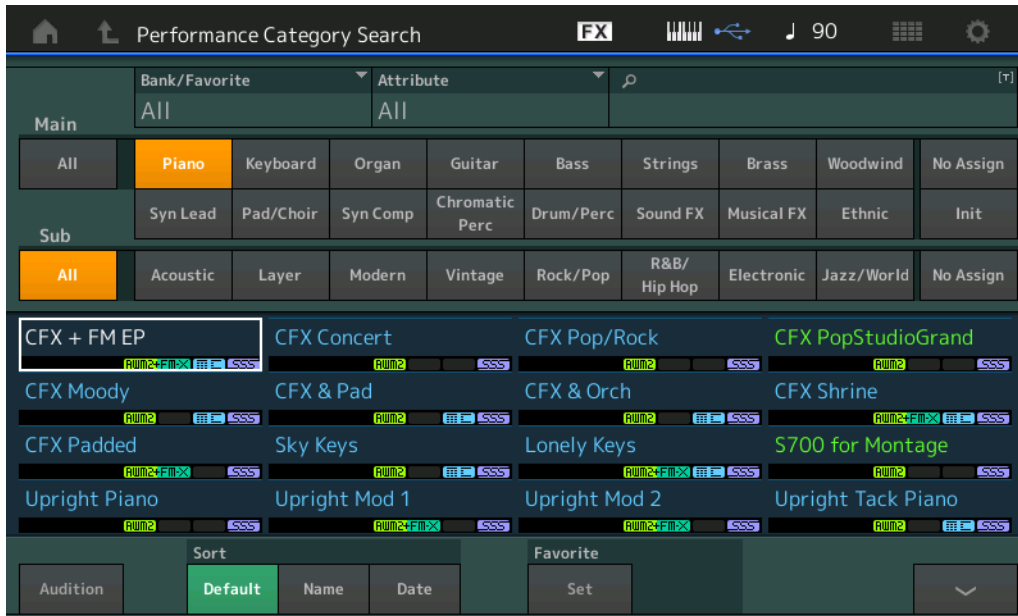


- Large

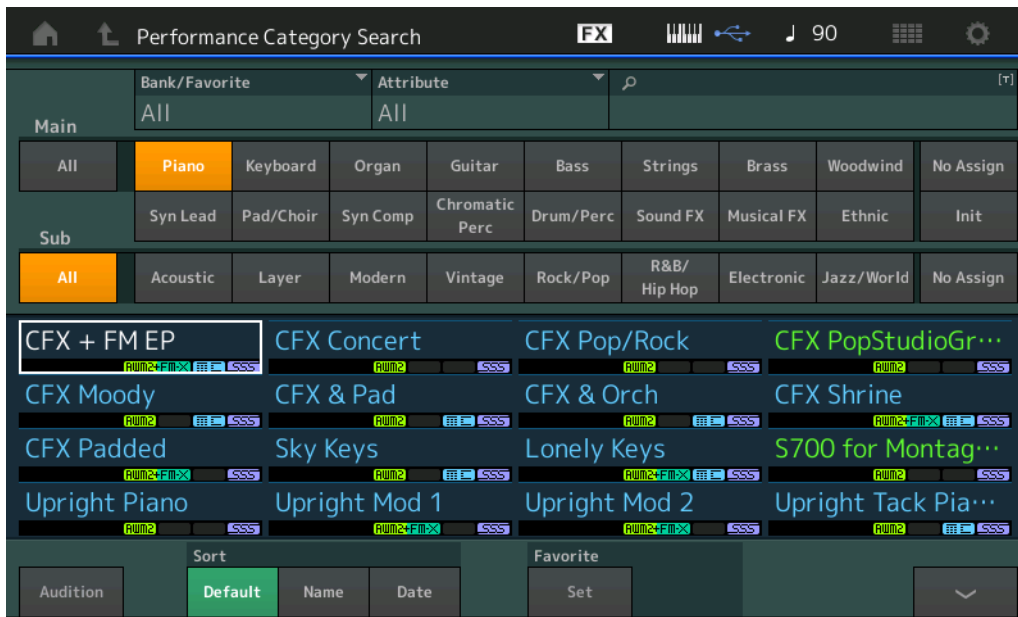


■ Display Category Search

- Normal



- Large

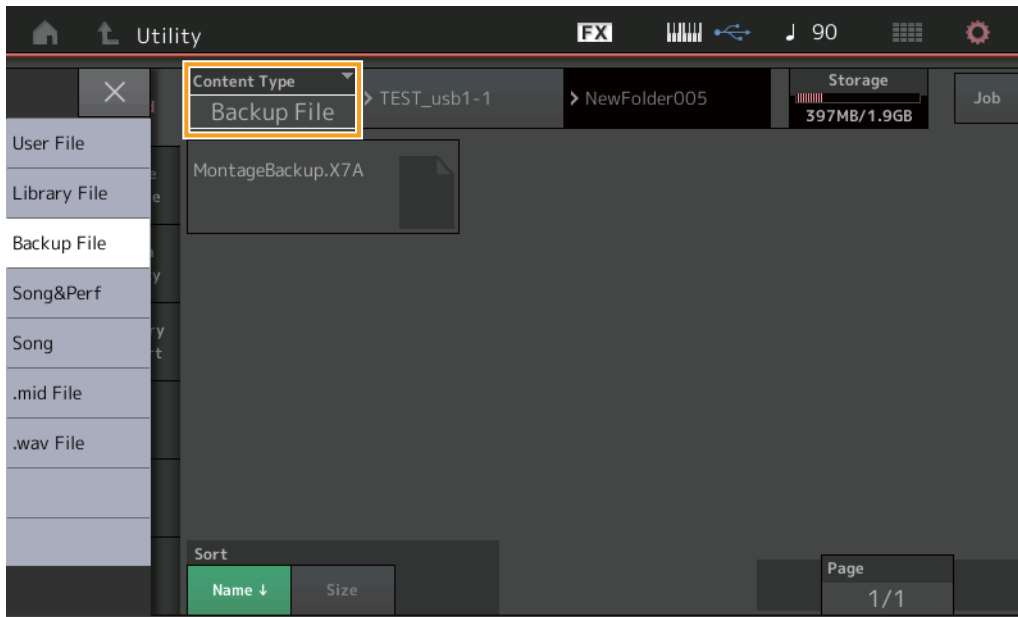


Contents (Inhoud)

U kunt nu back-upbestanden opslaan/laden waarin de volledige gebruikersgegevens (inclusief songs en bibliotheken) zijn opgeslagen.

Load

Handeling [UTILITY] → [Contents] → [Load]

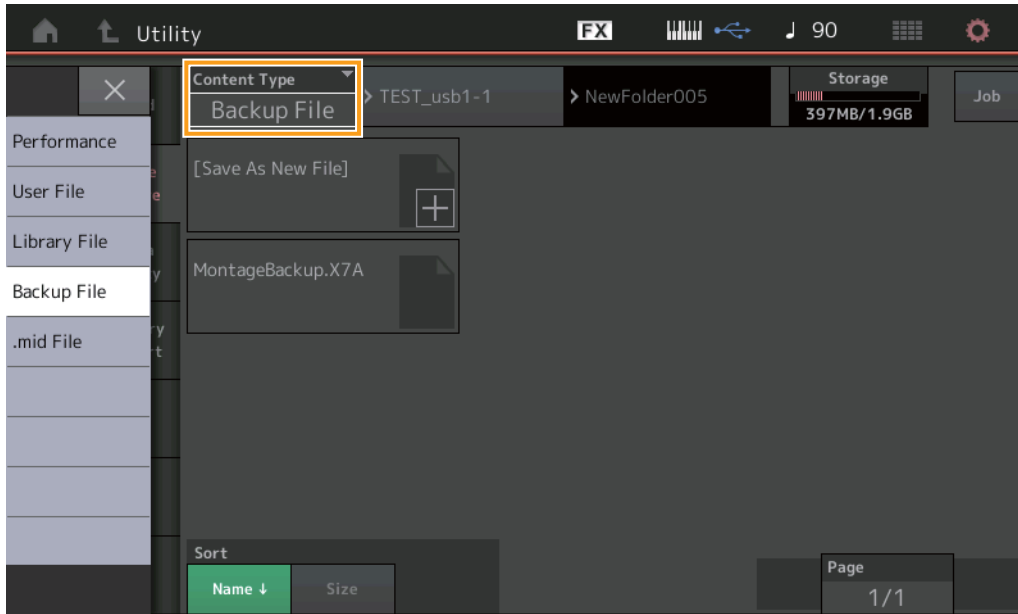


Content Type

Bestandstype	Apparaattype	Extensie	Omschrijving
Back-upbestand	File (bestand)	.X7A	Gegevens die als een back-upbestand worden opgeslagen naar USB-flashgeheugen, kunnen weer naar het gebruikersgeheugen worden geladen. Een back-upbestand bevat alle gebruikersgegevens, bibliotheekgegevens en songgegevens.

Store/Save

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



Content Type

Bestands-type	Apparaat-type	Extensie	Omschrijving
Back-upbestand	File (bestand)	.X7A	Gegevens die naar het gebruikersgeheugen worden opgeslagen, kunnen worden opgeslagen op USB-flashgeheugen. Een back-upbestand bevat alle gebruikersgegevens, bibliotheekgegevens en songgegevens.

Edit (Modus Edit)

Elk van de volgende Edit-displays is verbeterd en u kunt de gewenste partij nu selecteren door op de partijnaam in de display te tikken: Normal Part (AWM2) Edit-display, Drum Part Edit-display, Normal Part (FM-X) Edit-display en Common/Audio Edit-display. Dit is een voorbeeld van de Normal Part (AWM2) Edit-display.



Part (partij)

Geeft de geselecteerde part weer. Als u hierop tikt, wordt een pop-uplijst opgeroepen waarmee u naar de te bewerken partij kunt schakelen.

Instellingen: Common, Part 1 – 16

Nieuwe functies in MONTAGE versie 1.20

Yamaha heeft de firmware van MONTAGE bijgewerkt. De volgende nieuwe functies zijn toegevoegd. In deze handleiding worden toevoegingen en wijzigingen beschreven met betrekking tot de bij uw instrument geleverde Naslaggids.

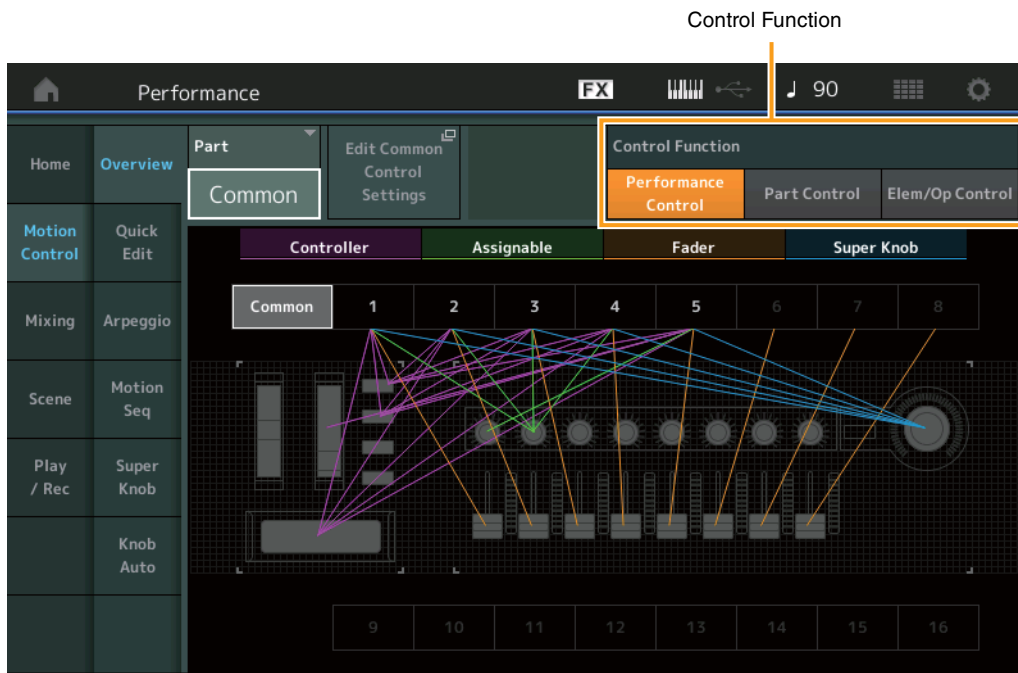
- Element/Operator-besturing is toegevoegd voor besturingsfunctie.
- U kunt nu besturingsfunctie-instellingen opslaan als speeldata.
- Functie voor afspelen van songloop is toegevoegd.
- Functie Gebruikersarpeggio is toegevoegd.
- U kunt nu originele partijen en nieuw toegevoegde partijen afzonderlijk dempen met Performance Merge.
- Er zijn volumebewakingsinstellingen voor USB-verbinding toegevoegd.
- U kunt nu de Superknop bedienen met MIDI-besturingswijzigingsberichten.
- U kunt nu arpeggiotypen kopiëren of uitwisselen.
- U kunt nu motion sequences kopiëren of uitwisselen.
- De functies Arp Bypass en Kbd Ctrl Lock zijn toegevoegd voor Effect Switch.

Motion Control

Motion Control

Overview

Handeling [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] of [SHIFT] + [PERFORMANCE]



Control Function

Hiermee schakelt u tussen Performance Control, Part Control en Element/Operator Control.

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

OPMERKING U kunt nu besturingsfunctiebedieningen opslaan als speeldata.

OPMERKING Element/Operator Control kan ook worden geselecteerd door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden terwijl u de [PART CONTROL]-knoppen gebruikt.

■ Als Element/Operator Control is geselecteerd

De nummerknoppen A [1] – [16], B [1] – [8] en C [1] – [8] werken hetzelfde als wanneer Part Control is geselecteerd.

Nummerknoppen	PART-knop [MUTE] en PART-knop [SOLO] zijn OFF	PART [MUTE]-knop ON	PART [SOLO]-knop ON
Number A-knoppen [1] – [8] (bovenste regel)	Partij geselecteerd (1 – 8)	Partij gedempt (1 – 8)	Partij geselecteerd (1 – 8)
Number A-knoppen [9] – [16] (onderste regel)	Partij geselecteerd (9 – 16)	Partij gedempt (9 – 16)	Partij solo (9 – 16)
Number B-knoppen [1] – [8]	Motion Sequencer voor elke partij staat op ON/OFF (1 – 8/9 – 16)		
Number C-knoppen [1] – [8]	Arpeggio voor elke partij staat op ON/OFF (1 – 8/9 – 16)		

Als Element/Operator Control is geselecteerd en de PART-knop [COMMON] is ingesteld op ON, kunt u met de schuifregelaars 1 – 8 de niveaus van de Elementen/Operatoren van Part 1 regelen.

OPMERKING Element/Operator-besturing is handig voor het afspelen van performances, bijvoorbeeld van performances met enkelvoudige orgelpartijen, omdat u door het volume van elementen in de weergave Liveset te regelen, ook de harmonie van het organ-geluid verandert, net als met een echt orgel.

Play/Rec

Play/Rec

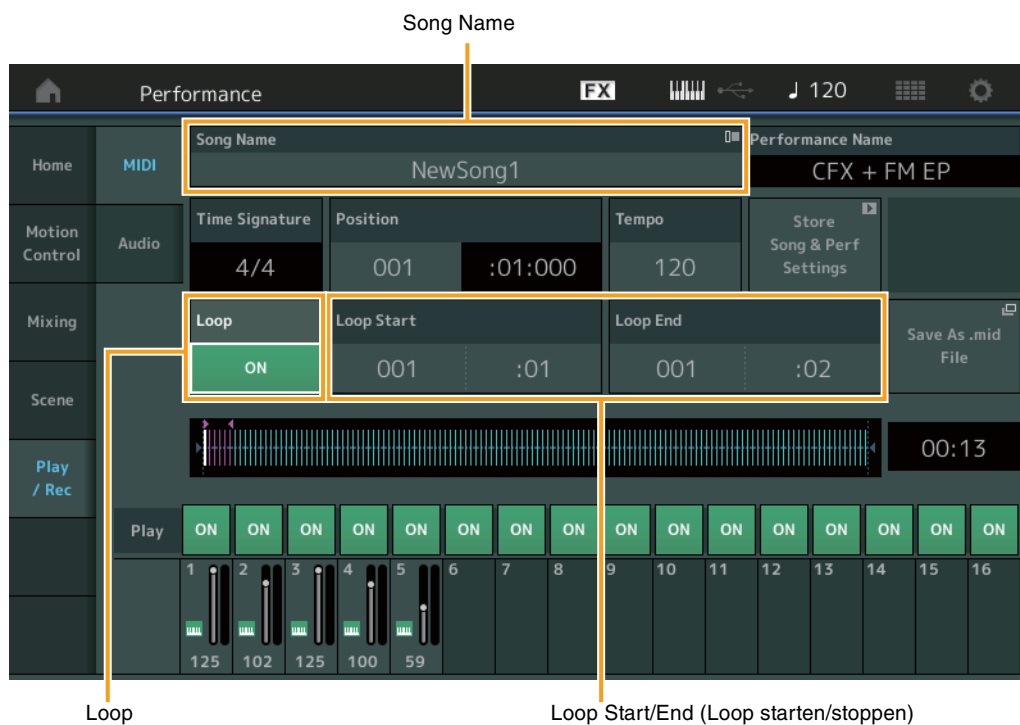
MIDI

U kunt nu het afspelen van songs laten herhalen.

■ Afspelen en stand-by voor afspelen

Handeling

[▶] (Play), knop of
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Song Name

Geeft de naam van de geselecteerde song aan. Als u op de songnaam tikt, wordt een menu geopend waarin u Load (laden), Rename (naam wijzigen) en User Arpeggio (gebruikersarpeggio) kunt selecteren.

Loop

Bepaalt of de song één keer of voortdurend wordt afgespeeld. Als de instelling is ingeschakeld, wordt de song herhaaldelijk afgespeeld tussen de punten 'Loop starten' en 'Loop stoppen' (onder).

Instellingen: Off, On

Loop Start/End (Loop starten/stoppen)

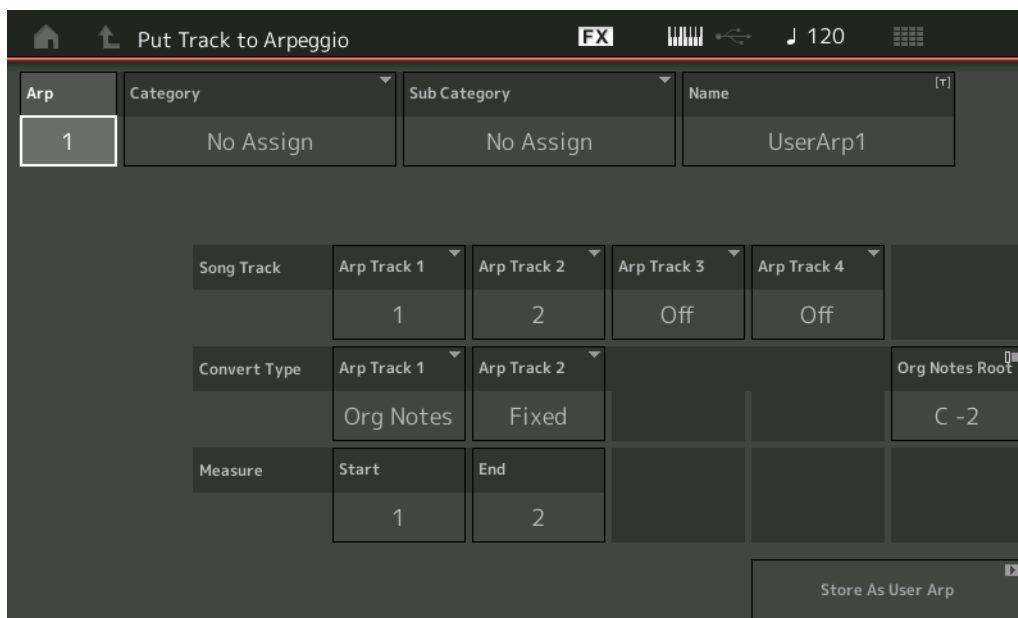
Hiermee bepaalt u de begin- en eindpositie voor het afspelen van de loop. Het maatnummer staat in de linkercel en het telnummer staat in de rechtercel. Niet beschikbaar als 'Loop' is uitgeschakeld.

■ Track in arpeggio

Met deze functie kopieert u data in de opgegeven maten van een track om arpeggiodata te maken. U kunt tot 16 unieke nootnummers opnemen op de arpeggiotrack. Indien u meer dan 16 verschillende nootnummers opneemt in de MIDI-sequencedata, wordt met de handeling Convert het aantal noten teruggebracht tot de limiet. Let daarom goed op dat u niet meer dan 16 verschillende noten opneemt als u een arpeggio maakt, vooral als u meerdere tracks gebruikt.

Handeling

[▶]-knop (PLAY) of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → Tik op de songnaam om het menu → [User Arp] in het menu te openen



Arp (Arpeggionummer)

Hiermee bepaalt u het gebruikersarpeggionummer. Een van de niet gebruikte nummers wordt standaard toegewezen. Als een nummer wordt geselecteerd dat al in gebruik is, worden de vorige arpeggiodata in het geselecteerde nummer overschreven.

Instellingen: 1 – 256

Category (Arpeggio Category)

Hiermee worden de categorie-instellingen (hoofdcategorie en subcategorie) voor de gemaakte arpeggiodata bepaald.

Instellingen: Raadpleeg heb overzicht van arpeggiotypecategorieën in het PDF-document Naslaggids.

Name (Arpeggionaam)

Hiermee bepaalt u de naam van het gebruikersarpeggio. De arpeggionaam kan uit maximaal 20 tekens bestaan.

Songtrack

Hiermee bepaalt u de track van de bronsong voor iedere arpeggiotrack.

Convert Type (Conversietype)

Hiermee bepaalt u hoe de MIDI-sequencedata (van songtracks) worden geconverteerd naar arpeggiodata. U kunt kiezen uit de onderstaande drie opties. Deze parameter kan voor iedere track worden ingesteld.

Instellingen: Normal (normaal), Fixed (vast), Org Notes (oorspronkelijke noten)

Normal: De arpeggio wordt alleen met behulp van de gespeelde noot en de overeenkomstige octaafnoten afgespeeld.

Fixed: Als u een willekeurige noot speelt, triggert u dezelfde MIDI-sequencedata.

Org Notes (oorspronkelijke noten): Vrijwel hetzelfde als 'fixed', maar de afspelenotens van de arpeggio variëren afhankelijk van het gespeelde akkoord.

Original Notes Root (oorspronkelijke grondtoon)

Hiermee bepaalt u de grondtoon wanneer het conversietype van een track is ingesteld op 'org notes'. Deze optie is alleen beschikbaar als track is ingesteld op 'Org Notes'.

Instellingen: C -2 – G8

Measure (Maat)

Hiermee bepaalt u het bereik van maten dat moet worden gekopieerd naar de arpeggiodata.

Instellingen: 001 – 999

Store As User Arp (Opslaan als gebruikersarpeggio)

Hiermee slaat u een gebruikersarpeggio op met de instellingen in deze display. Niet beschikbaar als alle tracks zijn uitgeschakeld.

Category Search

■ Performance Merge

Hiermee kunt u originele partijen en nieuw toegevoegde partijen afzonderlijk dempen.

Handeling

[PERFORMANCE] → (de geselecteerde partij en alle partijen die volgen, mogen niet zijn toegewezen) → [SHIFT] + [CATEGORY] of raak het pictogram '+' aan



Originele partij dempen

Extra partij dempen

Originele partij dempen

Hiermee dempt u de originele partij.

Instellingen: Off, On

Extra partij dempen

Hiermee dempt u nieuw toegevoegde partijen in de display Performance Merge.

Instellingen: Off, On

Utility

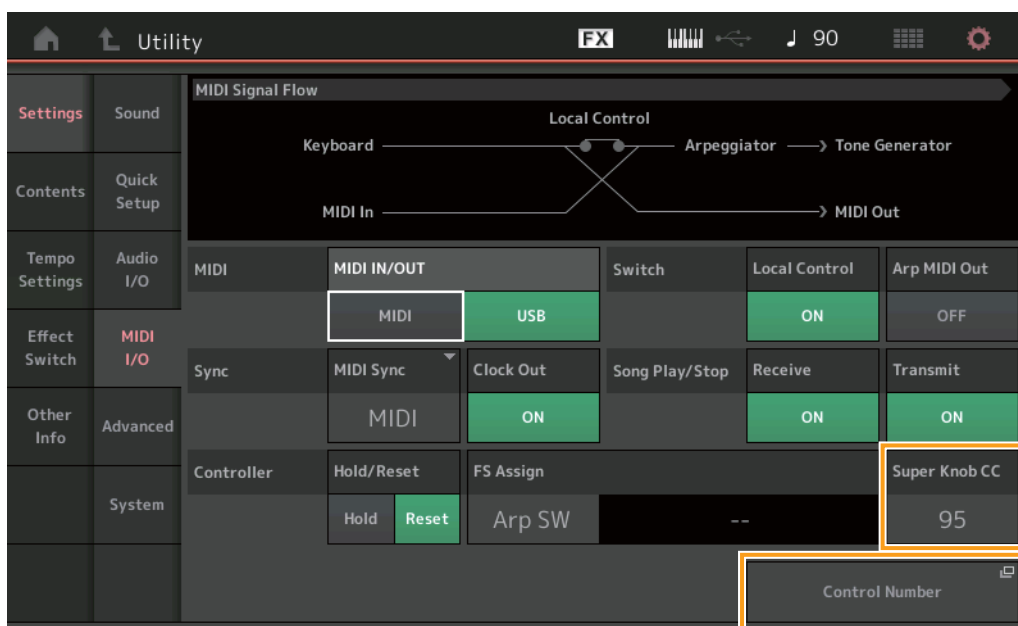
Settings (Instellingen)

MIDI I/O

U kunt nu de Superknop bedienen met MIDI-besturingswijzigingsberichten.

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

Super Knob CC (besturingswijzigingsnummer van superknop)



Besturingsnummer

Super Knob CC (besturingswijzigingsnummer van superknop)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd met de superknop. Zelfs als het instrument van de externe apparatuur MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de superknop. Als 'MIDI I/O Mode' is ingesteld op 'Multi', wordt kanaal 1 gebruikt om MIDI-data te verzenden. Als 'MIDI I/O Mode' is ingesteld op 'Single', wordt het kanaal dat in 'MIDI I/O Ch.' is opgegeven, gebruikt om MIDI-data te verzenden.

Instellingen: Off, 1 – 95

OPMERKING Als deze parameter is ingesteld op OFF, worden MIDI-data verzonden met SysEx-berichten (systeemeigen).

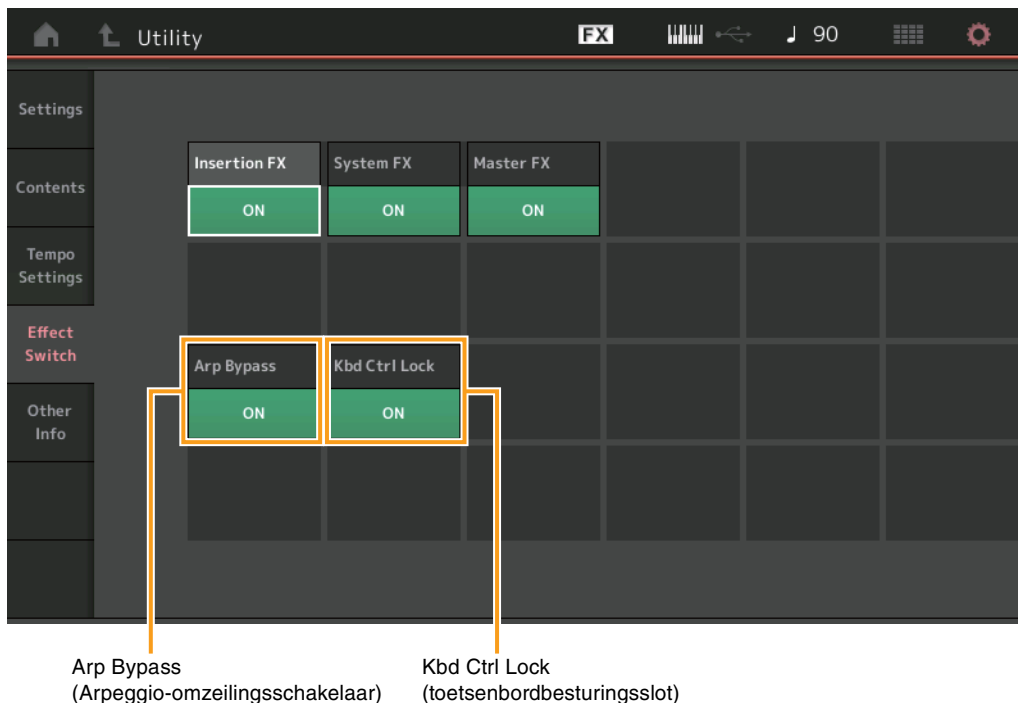
Besturingsnummer

Hiermee activeert u de display Control Number in Common/Audio Edit.

Effect Switch

De functies Arp Bypass en Kbd Ctrl Lock zijn toegevoegd voor Effect Switch.

Handeling [UTILITY] → [Effect Switch] of tik op het pictogram Effect



Arp Bypass (Arpeggio-omzeilingsschakelaar)

Hiermee wordt bepaald of arpeggio-omzeiling actief is. Als deze is ingeschakeld, worden alle arpeggiatorbedieningen uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Arpeggio Bypass kan ook worden in-/uitgeschakeld door de [SHIFT]-knop in te drukken terwijl u de knop [ARP ON/OFF] gebruikt. De knop [ARP ON/OFF] knippert wanneer Arpeggio Bypass is ingeschakeld.

OPMERKING Als de instelling Part Arpeggio Switch wordt gewijzigd, wordt Arpeggio Bypass automatisch uitgeschakeld, zelfs als deze was ingeschakeld.

OPMERKING U kunt arpeggio's in songdata, gegenereerd door de arpeggiator, bewerken met DAW-software. Door Arpeggio Bypass in te schakelen, kunt u voorkomen dat songdata die zijn bewerkt met DAW-software, opnieuw worden gewijzigd door de arpeggiator wanneer ze weer worden teruggebracht naar de MONTAGE.

Kbd Ctrl Lock (toetsenbordbesturingsslot)

Bepaalt of Keyboard Control Lock actief is. Als deze is ingeschakeld, wordt Keyboard Control alleen ingeschakeld voor Part 1, en dus uitgeschakeld voor alle overige parts.

Als deze is uitgeschakeld, worden Keyboard Control-instellingen voor alle andere parts teruggezet op de oorspronkelijke status.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Als u de MONTAGE gebruikt als een 16-parts multitimbrale geluidsmodule met DAW-software, is de functie Keyboard Control Lock handig om MIDI-tracks een voor een te maken of te bewerken.

Common/Audio Edit (Common/Audio)

Control (Besturing)

Control Number (Besturingsnummer)

Als hetzelfde besturingsnummer wordt toegewezen aan de superknop en een toewijsbare knop, krijgt de superknop prioriteit en wordt de bediening van de toewijsbare knop mogelijk genegeerd. Er wordt in dat geval een waarschuwingsbericht weergegeven.

OPMERKING Het besturingsnummer dat in deze display is ingesteld, wordt als speeldata opgeslagen. 'FS Assign' en 'Super Knob CC' worden echter opgeslagen als algemene systeeminstellingen, niet als speeldata.

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



MIDI-instellingen

MIDI-instellingen

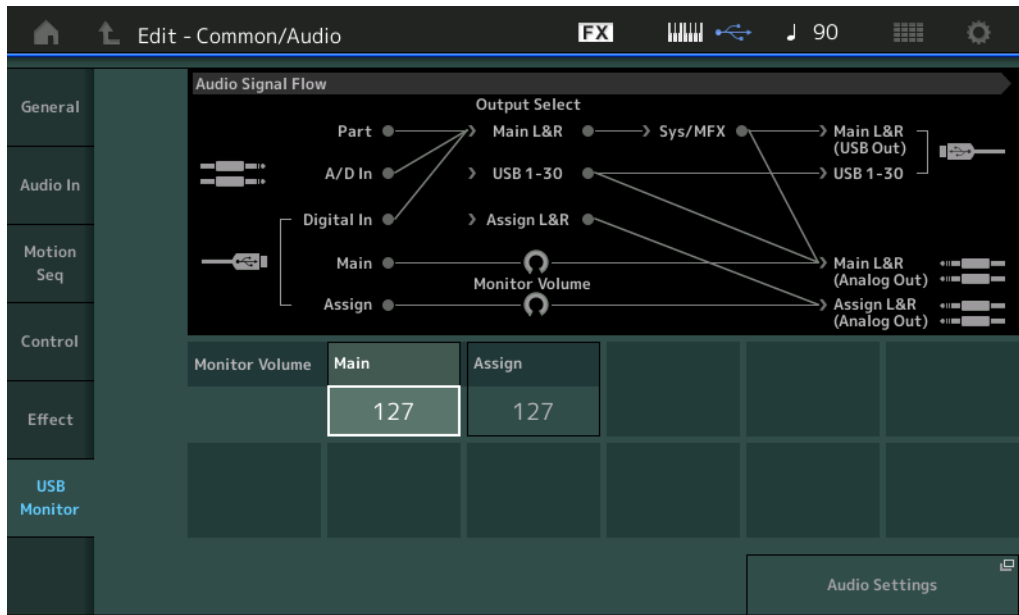
Hiermee wordt de display MIDI I/O in Utility opgeroepen.

USB Monitor

Vanuit de display USB Monitor kunt u het audio-ingangsniveau van de [USB TO HOST]-aansluiting aanpassen.

OPMERKING USB Main Monitor Volume en USB Assign Monitor Volume worden als speeldata opgeslagen.

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



USB Main Monitor Volume

Hiermee past u het audiosignaalniveau aan, dat de ingang is vanuit de [USB TO HOST]-aansluiting en de uitgang naar de OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Instellingen: 0 – 127

USB Assign Monitor Volume

Hiermee past u het audiosignaalniveau aan, dat de ingang is vanuit de [USB TO HOST]-aansluiting en de uitgang naar de ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R]-aansluitingen.

Instellingen: 0 – 127

Audio Settings (Audio-instellingen)

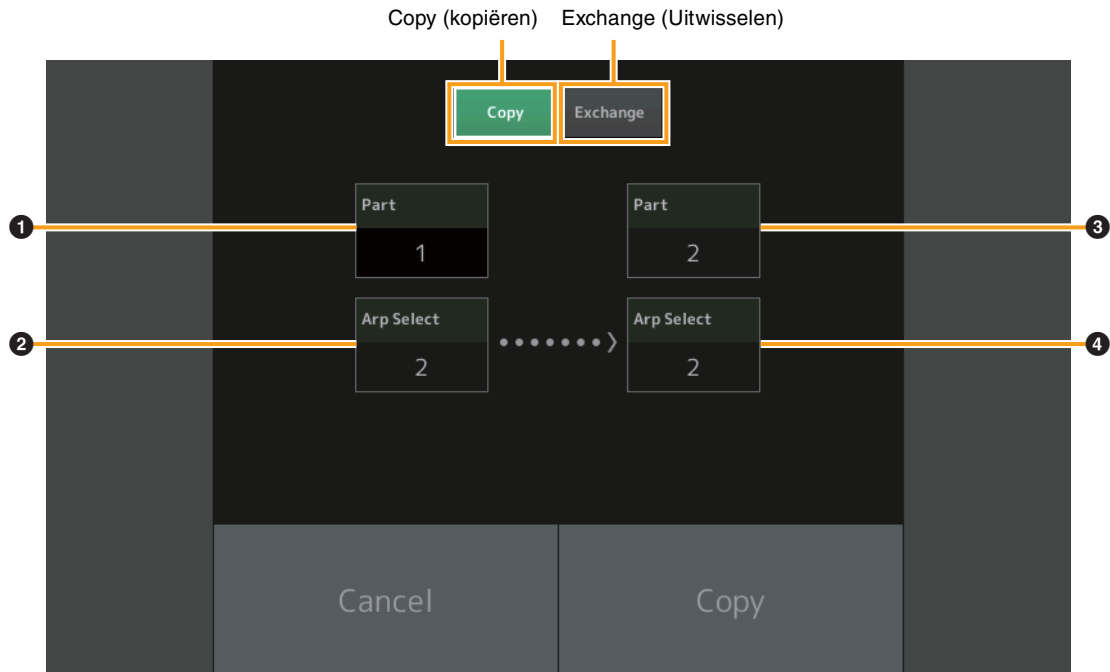
Hiermee wordt de display Audio I/O in Utility opgeroepen.

Part Edit (Bewerken)

U kunt nu kopiëren (of uitwisselen) tussen arpeggiotypen.

Handeling

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Select Part to be copied → [Arpeggio] → [Individual] → [SHIFT] + [EDIT]
of
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio] → Selecteer de part die u wilt kopiëren → [SHIFT] + [EDIT]



OPMERKING U kunt voor Arp Select de optie 'All' selecteren wanneer u tussen verschillende parts kopieert.

Copy (kopiëren)

Raak deze knop aan om de functie Arpeggio Type Copy te activeren.

Exchange (Uitwisselen)

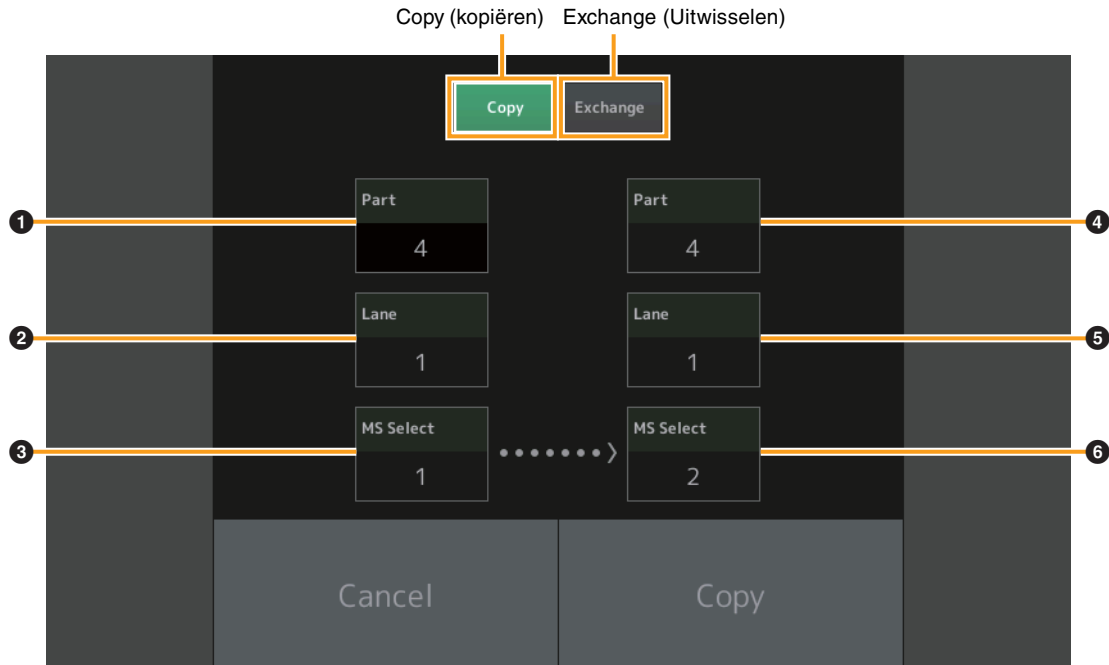
Raak deze knop aan om de functie Arpeggio Type Exchange te activeren.

- 1 Partij die u wilt kopiëren (of uitwisselen)
- 2 Arpeggioselectie die u wilt kopiëren (of uitwisselen)
- 3 Doelpartij kopiëren (uitwisselen)
- 4 Bestemmingsarpeggioselectie kopiëren (uitwisselen)

U kunt nu kopiëren (of uitwisselen) tussen motion sequences.

Handeling

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Select Part to be copied → [Motion Seq] → [Lane] → [SHIFT] + [EDIT]
of
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] → Selecteer de part die u wilt kopiëren → [SHIFT] + [EDIT]
of
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto] → [SHIFT] + [EDIT]



OPMERKING U kunt voor 'Lane' en 'MS Select' de optie 'All' selecteren wanneer u tussen verschillende parts kopieert.

Copy (kopiëren)

Raak deze knop aan om de functie Motion Sequence Copy te activeren.

Exchange (Uitwisselen)

Raak deze knop aan om de functie Motion Sequence Exchange te activeren.

- ❶ Partij die u wilt kopiëren (of uitwisselen)
- ❷ Lane die u wilt kopiëren (of uitwisselen)
- ❸ Motion Sequence-selectie die u wilt kopiëren (of uitwisselen)
- ❹ Doelpartij kopiëren (uitwisselen)
- ❺ Bestemmingslane kopiëren (uitwisselen)
- ❻ Bestemmings-Motion Sequence-selectie kopiëren (uitwisselen)

Nieuwe functies in MONTAGE versie 1.10

Yamaha heeft de firmware van MONTAGE bijgewerkt. De volgende nieuwe functies zijn toegevoegd. In deze handleiding worden toevoegingen en wijzigingen beschreven met betrekking tot de bij uw instrument geleverde Naslaggids.

- Er zijn nieuwe performances toegevoegd.
- In de display Performance Play (Home) kunt u nu soorten partijen en categorieën van elke partij bekijken.
- In de displays Performance Play (Home) en Mixing kunt u nu de functie Arpeggio Hold in- of uitschakelen.
- In Part Category Search kunt u nu elke andere partij dan Partij 1 opgeven als de partij die u wilt kopiëren.
- De functie Performance Merge is toegevoegd.
- De MIDI single channel-modus is toegevoegd.
- Vanuit de display Data Utility (in de display Utility) kunt u nu meerdere inhoud tegelijk verwijderen.
- U kunt nu performances van het bibliotheekgeheugen naar het gebruikersgeheugen kopiëren.
- U kunt nu elementen/operators/drumtoetsen enzovoort kopiëren of uitwisselen.
- U kunt nu livesets per bank of pagina kopiëren of uitwisselen.
- Livesetpagina's kunnen nu worden bestuurd met midi-bankselectie- en programmawijzigingsberichten.

Nieuwe performances

Er zijn 64 nieuwe performances toegevoegd.

Raadpleeg het PDF-document Datalijst voor details over de nieuwe performances.

Performance Play (Home)

In de display Performance Play (Home) kunt u soorten partijen en de status van de functie Arpeggio aanhouden bekijken.

Home



1 Type/Naam-schakelaar

Hiermee schakelt u tussen de weergave van het partijtype/de partijcategorie of de partijnaam.

Instellingen: Type, Name

2 Partijtypen/partijnamen

Geeft de partijtypen en -categorieën of de partijnamen aan.

Als u op de parameter tikt, wordt het menu voor Category Search, Edit en Copy opgeroepen.

Raak het pictogram + aan als u nog een partij wilt toevoegen.

3 Part Arpeggio On/Off-schakelaar

Bepaalt of het arpeggio van elke partij is in- of uitgeschakeld. Als Arpeggio en Arpeggio aanhouden zijn ingesteld op 'on' (aan), wordt Arp Hold On weergegeven.

OPMERKING In de Part Control-status kunt u de Arpeggio aanhouden voor de partij in- of uitschakelen door op de betreffende C-knop [1] – [8] te drukken terwijl u [SHIFT] ingedrukt houdt.

Instellingen: Off, On

Category Search

■ Zoeken in categorieën voor partij

Nu kunt u een partij in een performance selecteren en het geluid van de partij toewijzen aan een andere partij.

Handeling

[PERFORMANCE] → Selectie van partij → [SHIFT]+[CATEGORY]

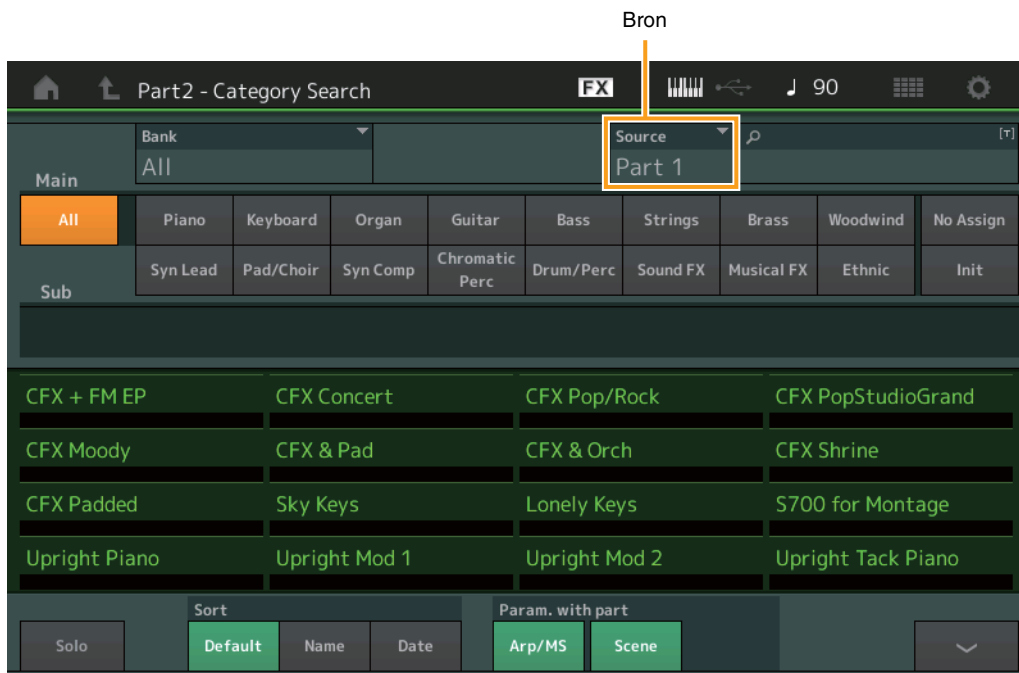
(Als de partij waaraan geluiden zijn toegewezen wordt geselecteerd) Tik op de partijnaam → Selecteer [Search] in het weergegeven menu.

of

(Als de partij waaraan geen geluid is toegewezen wordt geselecteerd) Raak het pictogram '+' aan

<V1.10 Nieuwe functie>

Als aan de geselecteerde partij en alle volgende partijen geen geluid is toegewezen (of als deze leeg zijn), wordt de display Performance Merge geopend wanneer u bovenstaande handeling uitvoert.



Bron

Bepaalt welke partij van de geselecteerde performance wordt toegewezen aan de performance die op dat moment wordt bewerkt. Standaard is partij 1 geselecteerd. Deze heeft dezelfde werking als de oudere versie.

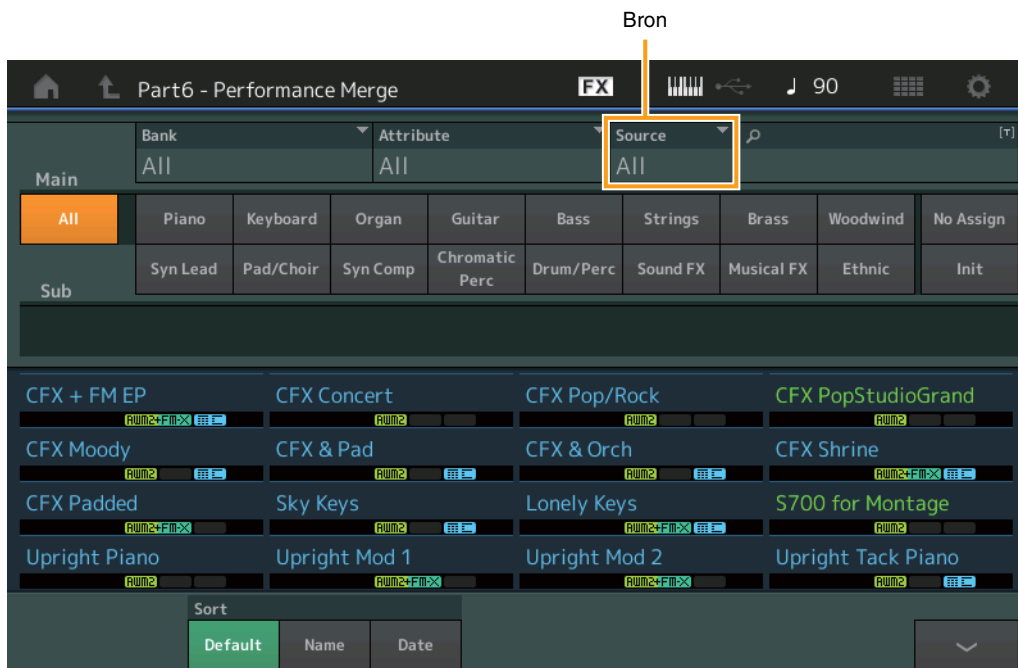
Instellingen: Part 1 – 16

■ Performance Merge

Vanuit de display Performance Merge kunt u meerdere partijen tegelijk vanuit de geselecteerde performance toewijzen aan lege partijen in de performance die u aan het bewerken bent. Zo kunt u bijvoorbeeld vier pianopartijen in één prestatie en twee strijkinstrumentenpartijen in een andere performance samenvoegen om nog rijker gestructureerd, gelaagd geluid te verkrijgen.

Handeling

[PERFORMANCE] → (de geselecteerde partij en alle partijen die volgen, mogen niet zijn toegewezen) → [SHIFT] + [CATEGORY] of raak het pictogram '+' aan



Bron

Bepaalt welke partij van de geselecteerde performance wordt toegewezen aan de performance die op dat moment wordt bewerkt.

Instellingen: Alle, Partij 1 – 16

All: Alle niet lege partijen van de geselecteerde performance worden toegewezen aan beschikbare lege partijen.

Part 1 – 16: Alleen het geluid van de opgegeven partij wordt toegewezen aan de geselecteerde partij.

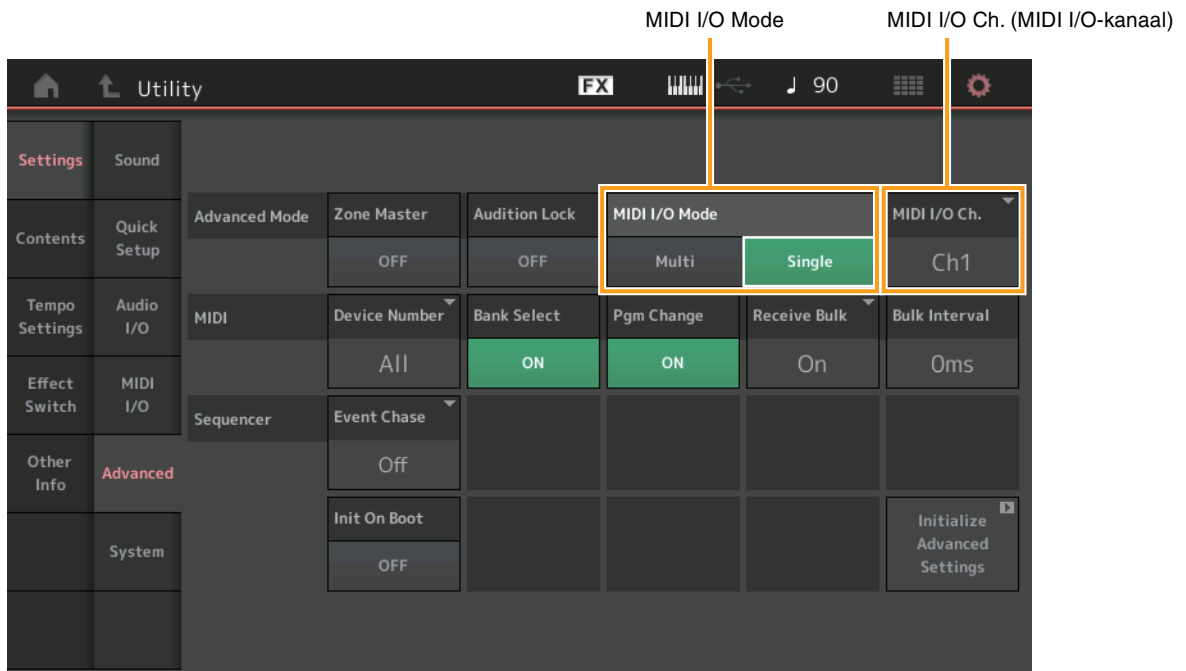
Utility

Settings (Instellingen)

Advanced

Datacommunicatie tussen dit instrument en een extern apparaat met alleen het opgegeven MIDI-kanaal is nu beschikbaar.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



MIDI I/O-modus

Bepaalt welke MIDI I/O-modus wordt gebruikt voor datacommunicatie tussen dit instrument en een extern apparaat.

Instellingen: Multi, Single

Multi: Verzendt MIDI-data, zoals Noot aan/uit-berichten vanuit elke partij.

Single: Verzendt MIDI-data met alleen het kanaal dat is opgegeven in MIDI I/O Ch.

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

Bepaalt welk MIDI-kanaal moet worden gebruikt voor datacommunicatie als MIDI I/O Mode is ingesteld op 'Single'.

Instellingen: Ch1 – 16

OPMERKING Als deze parameter is ingesteld op 'Single', worden arpeggiodata niet verzonden naar het externe apparaat. Als de functie Zone actief is, krijgt de instelling Zone voor de performance prioriteit boven de instelling 'MIDI I/O Mode'. U ziet in de MIDI-siginaalbaan in de display MIDI I/O welke instelling actief is.

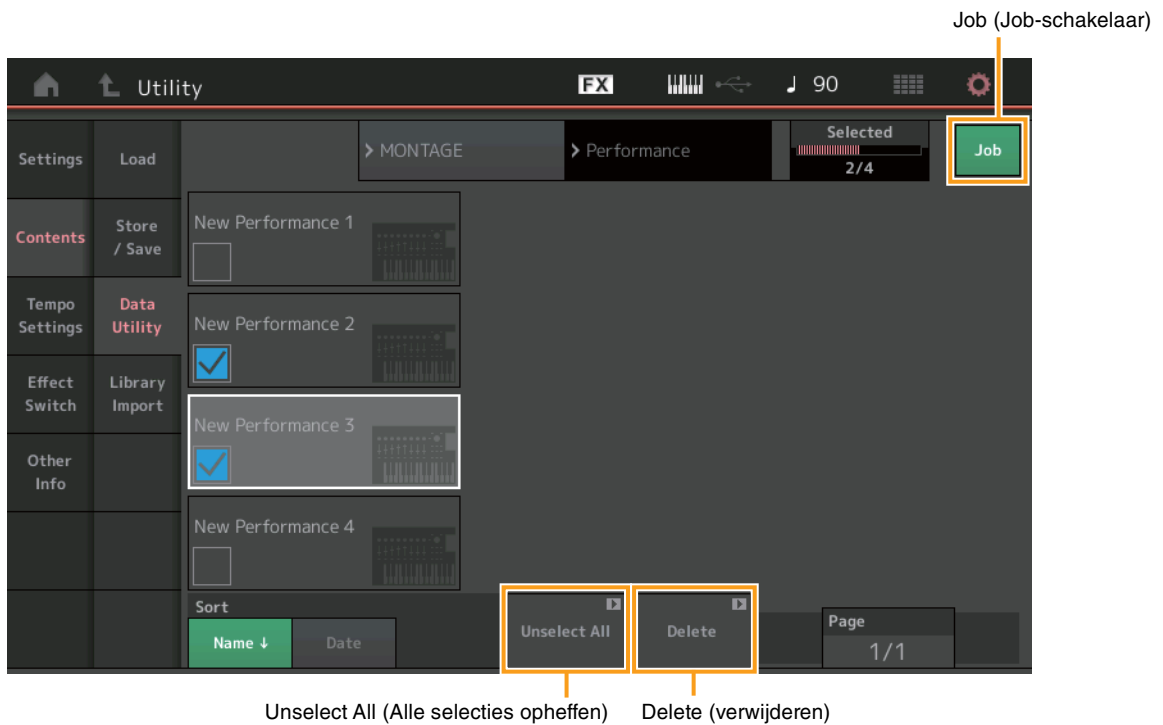
Contents (Inhoud)

Data Utility

Nu kunt u tegelijkertijd meerdere inhoud, zoals performances in het gebruikersgeheugen verwijderen.

Handeling [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

■ Als de geselecteerde map is geopend



Job (Job-schakelaar)

Bepaalt of de functie Job actief (On) is of niet (Off). Als deze functie actief is, kunt u vanuit deze display meerdere inhoudsitems tegelijk selecteren.

Instellingen: Off, On

Select All (Alles selecteren)

Hiermee selecteert u alle inhoud in de map. Deze knop wordt alleen weergegeven als er geen inhoud is geselecteerd.

Unselect All (Alle selecties opheffen)

Hiermee heft u de selectie van alle inhoud op. Deze knop wordt alleen weergegeven als er inhoud is geselecteerd.

Delete (verwijderen)

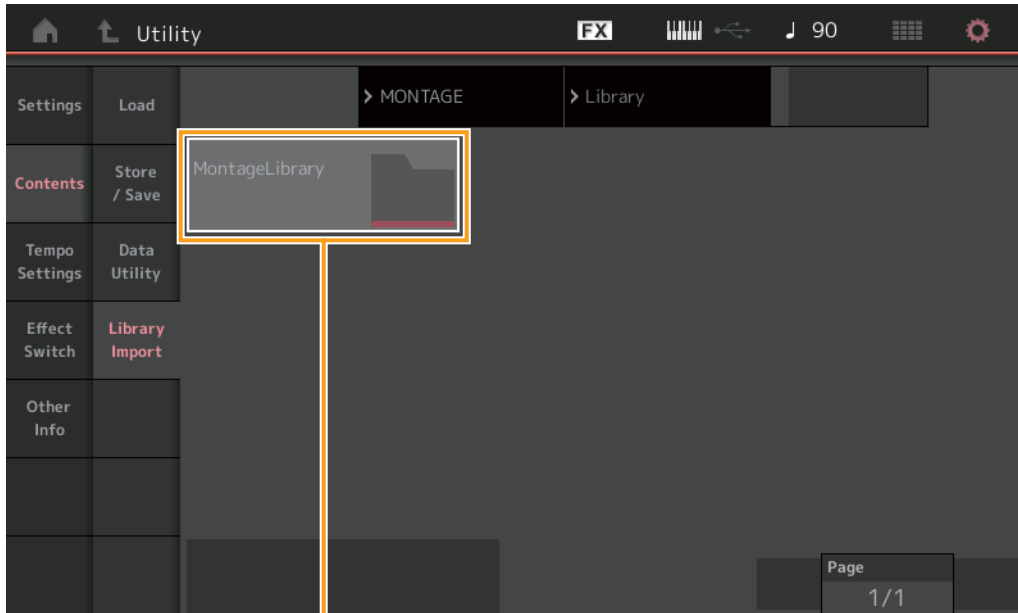
Hiermee verwijdert u de geselecteerde inhoud. Deze knop wordt alleen weergegeven als er inhoud is geselecteerd.

Library Import (Bibliotheek importeren)

Nu kunt u een bepaalde performance selecteren in het bibliotheekbestand dat in het gebruikersgeheugen is geladen, en de performance naar de gebruikersbank kopiëren.

Handeling [UTILITY] → [Contents] → [Library Import]

■ Library Folder List (Lijst met bibliotheekmappen)

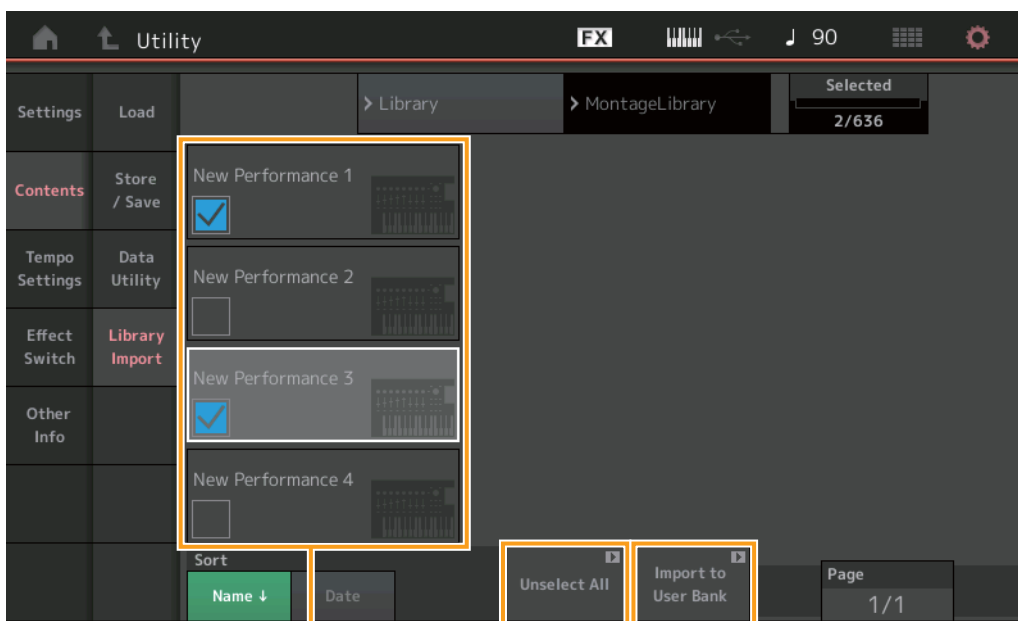


Bibliotheekmap selecteren

Bibliotheekmap selecteren

Geeft de bibliotheken weer als mappen. U opent een map door erop te tikken. Deze mappen worden alleen weergegeven wanneer er bibliotheekbestanden in de display Load zijn geladen.

■ Als de geselecteerde bibliotheekmap is geopend



Performance Select

Unselect All (Alle selecties opheffen)

Import to User Bank (Importeren naar gebruikersbank)

Performance Select

Geeft de performances in de geselecteerde bibliotheek aan. Raak de naam aan om te schakelen tussen geselecteerd en niet geselecteerd.

Select All (Alles selecteren)

Hiermee selecteert u alle performances in de geselecteerde bibliotheekmap. Deze knop wordt alleen weergegeven als er geen performance is geselecteerd.

Unselect All (Alle selecties opheffen)

Hiermee heft u de selectie van alle performances in de bibliotheekmap op. Deze knop wordt alleen weergegeven als er performances zijn geselecteerd.

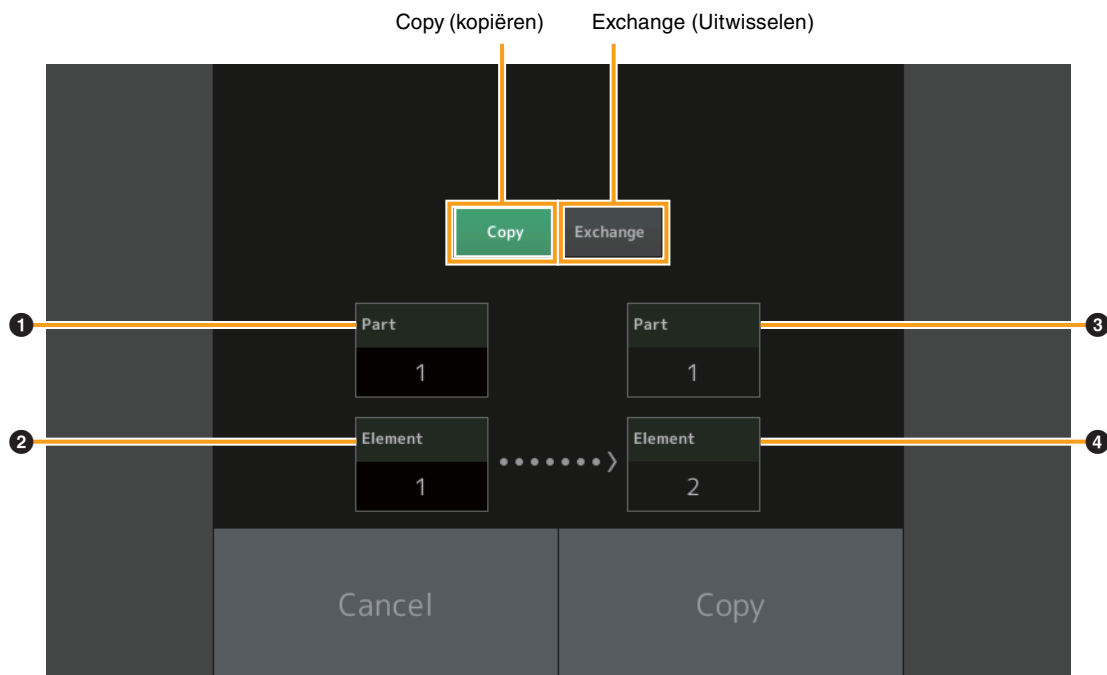
Import to User Bank (Importeren naar gebruikersbank)

Hiermee kopieert u de geselecteerde performance naar de gebruikersbank. Gebruikersgolfvormen en gebruikersarpeggio die in de geselecteerde prestatie worden gebruikt, worden ook naar de gebruikersbank gekopieerd. Deze knop wordt alleen weergegeven als er performances zijn geselecteerd.

Part Edit (Bewerken)

U kunt nu elementen/operatoren/drumtoetsen kopiëren (of uitwisselen).

Handeling [PERFORMANCE] → [EDIT] → Selecteer het element/de operator/de drumtoets dat of die u wilt kopiëren → [SHIFT] + [EDIT]



OPMERKING Kopiëren of uitwisselen tussen verschillende typen partijen (bijvoorbeeld tussen elementen en operatoren), is niet mogelijk.

Copy (kopiëren)

Raak deze knop aan om de kopieerfunctie tussen elementen/operatoren/drumtoetsen te activeren.

Exchange (Uitwisselen)

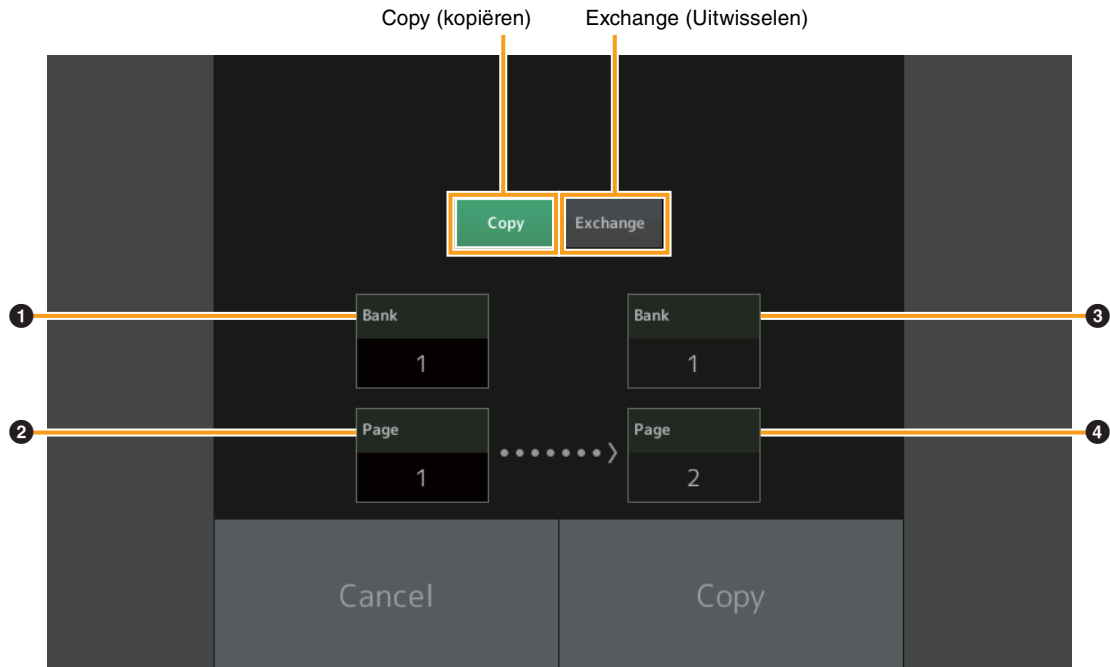
Raak deze knop aan om de uitwisselfunctie tussen elementen/operatoren/drumtoetsen te activeren.

- 1 Partij die u wilt kopiëren (of uitwisselen)
- 2 Element/operator/Drumtoets die u wilt kopiëren (of uitwisselen)
- 3 Doelpartij kopiëren (uitwisselen)
- 4 Doelelement/-operator/-drumtoets kopiëren (of uitwisselen)

Live Set Edit (bewerken)

U kunt nu livenessets per bank of pagina kopiëren (of uitwisselen).

Handeling [LIVE SET] → Gebruikersbankselectie → [EDIT] → Selecteer de bank/pagina die u wilt kopiëren → [SHIFT] + [EDIT]



OPMERKING Het is niet mogelijk om pagina's te kopiëren (uit te wisselen) tussen verschillende banken.

Copy (kopiëren)

Raak deze knop aan om de bank-/paginakopieerfunctie te activeren.

Exchange (Uitwisselen)

Raak deze knop aan om de bank-/pagina-uitwisselfunctie te activeren.

- 1 Bank die u wilt kopiëren (of uitwisselen)
- 2 Pagina die u wilt kopiëren (of uitwisselen)
- 3 Bestemmingsbank kopiëren (uitwisselen)
- 4 Bestemmingspagina kopiëren (uitwisselen)

Liveset

U kunt nu een livesetsleuf selecteren door het juiste programmawijzigingsbericht vanuit een extern apparaat te versturen. De te selecteren livesetsleuf en de bijbehorende bankselectie-MSB's/LSB's zijn als volgt.

MSB (HEX)		LSB (HEX)		Programmanr.	Livesetsleuf
62	3E	00	00	0 – 15	Pagina 1, sleuf 1 – 16
		1	01	0 – 15	Pagina 2, sleuf 1 – 16
		2	02	0 – 15	Pagina 3, sleuf 1 – 16
		3	03	0 – 15	Pagina 4, sleuf 1 – 16
		4	04	0 – 15	Pagina 5, sleuf 1 – 16
		5	05	0 – 15	Pagina 6, sleuf 1 – 16
		6	06	0 – 15	Pagina 7, sleuf 1 – 16
		7	07	0 – 15	Pagina 8, sleuf 1 – 16
		8	08	0 – 15	Pagina 9, sleuf 1 – 16
		9	09	0 – 15	Pagina 10, sleuf 1 – 16
		10	0A	0 – 15	Pagina 11, sleuf 1 – 16
		11	0B	0 – 15	Pagina 12, sleuf 1 – 16
		12	0C	0 – 15	Pagina 13, sleuf 1 – 16
		13	0D	0 – 15	Pagina 14, sleuf 1 – 16
		14	0E	0 – 15	Pagina 15, sleuf 1 – 16
		15	0F	0 – 15	Pagina 16, sleuf 1 – 16