



Manuale aggiuntivo

Sommario

Nuove funzioni di MONTAGE Versione 3.50	3
Nuove performance aggiuntive	4
Nuova funzione Smart Morph	5
Funzioni Pattern aggiuntive	13
Miglioramenti dell'interfaccia utente per i pattern	
Importazione di file MODX	10
Controllabilità migliorata	
Altro	
Nuove funzioni del firmware MONTAGE versione 3.00	23
Nuovi tipi di effetti aggiuntivi	
Nuove performance aggiuntive	
Nuova funzione Pattern Sequencer	
Nuova funzione Rhythm Pattern	
Live Set	
Scene	
Edit	56
Utility	58
Ricezione dei dati MIDI con USB TO DEVICE.	
Miglioramenti dell'interfaccia utente	63
Sequencer Block	64
Nuove funzioni dell'unità MONTAGE Versione 2.50	65
Nuove performance	
aggiuntive	66
Funzione DAW Remote	
(Controllo remoto DAW)	
Play/Rec	
Modifica delle parti (Edit) (Modifica)	
Utility	
Finestra di dialogo Control Assign	
Funzione di blocco del pannello	74
Nuove funzioni disponibili in MONTAGE versione 2.00	75
Nuove performance aggiuntive	
Modifica di Common/Audio (Common/Audio) Modifica delle parti (Edit)	
wodilica delle parti (Edit)	/ 8

Utility	
Envelope Follower	
Finestra di dialogo Control Assign	86
Nuove funzioni del firmware	
MONTAGE versione 1.60	. 87
Additional New Effect Types (Nuovi tipi di effetti aggiuntivi)	88
Additional New Performances (Nuove performance aggiuntive)	
Motion Control (Controllo movimenti) Edit (Modifica) - Common/Audio	
(Comune/Audio) Part Edit (Edit) (Modifica delle parti (Modifica)) .	
	50
Nuove funzioni del firmware MONTAGE versione 1.50	. 94
Additional New Effect Types (Nuovi tipi di effetti aggiuntivi)	95
Additional New Performances (Nuove performance aggiuntive)	97
Category Search (Ricerca per categoria) Performance Play	98
(Riproduzione performance) (Home)	100
Motion Control (Controllo movimenti)	
Utility (Utilità)	105
Edit (Modifica)	112
Nuove funzioni del firmware	
MONTAGE versione 1.20	113
Motion Control (Controllo	111
movimenti)Play/Rec (Riproduzione/Registrazione)	
Category Search	113
(Ricerca per categoria)	117
Utility (Utilità)	118
Edit (Modifica) - Common/Audio (Comune/Audio)	120
Part Edit (Edit) (Modifica delle parti (Modifica))	122
parti (iviodilica))	122

Nuove funzioni di MONTAGE Versione 3.50

Yamaha ha aggiornato il firmware di MONTAGE, aggiungendo le nuove funzioni descritte di seguito. In questo manuale vengono descritte le aggiunte e le modifiche rispetto al Manuale di riferimento fornito con lo strumento.

- Sono state aggiunte nuove opzioni in Performances.
- È stata aggiunta la funzione Smart Morph.
- Sono state aggiunte nuove funzioni a Pattern Sequencer.
- I file MODX ora possono essere importati.
- La controllabilità e la facilità di esecuzione sono state migliorate.

Nuove performance aggiuntive

L'unità MONTAGE offre 32 nuove performance. Per informazioni sulle performance aggiunte, consultare l'elenco Data List.

Nuova funzione Smart Morph

La funzione Smart Morph utilizza l'apprendimento automatica per il morphing dei suoni FM-X. MONTAGE apprende i suoni assegnati alle parti da 9 a 16 mediante una logica sofisticata e traccia ogni suono sotto forma di punto nella mappa. La distanza dei punti indica la somiglianza dei suoni. Questa funzione crea automaticamente suoni FM-X interpolati per riempire gli spazi vuoti sulla mappa.

Toccare una posizione sulla mappa per assegnare il suono alla parte 1. Selezionando i punti desiderati e salvando i risultati è possibile usare questa funzione come un potente strumento per creare nuovi suoni FM-X. È anche possibile trascinare i punti sulla mappa oppure assegnare il comportamento tra due punti qualsiasi alla Super Knob, per ottenere un controllo in tempo reale senza precedenti per un morphing espressivo del suono FM-X durante le performance.

Home

Procedura

[PERFORMANCE] → [Home]



View

Questa opzione permette di attivare alternativamente tre display: il display predefinito di otto parti, un display di quattro parti con vari dati e un display di quattro parti con la mappa Smart Morph.



NOTA Per eseguire la stessa operazione, è inoltre possibile utilizzare il pulsante [PERFORMANCE].

- **NOTA** Quando la vista corrente è il display Smart Morph e non sono ancora disponibili dati Smart Morph per la performance, vengono visualizzate quattro parti con vari dati.
- NOTA Nel display Live Set, un'apposita icona FM-X indica se la performance assegnata presenta o meno dati Smart Morph.
 - FM-X: visualizzato per una performance con una parte FM-X.
 - : visualizzato per una performance con una parte FM-X e dati Smart Morph.

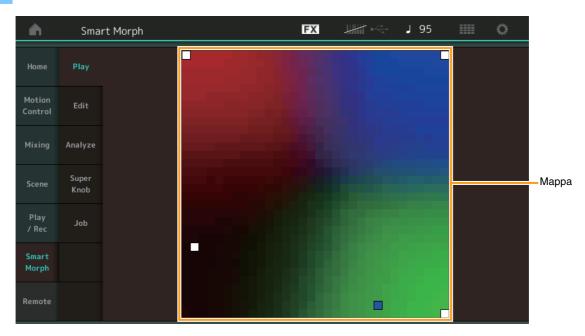


Smart Morph

Play

Procedura

 $[\mathsf{PERFORMANCE}] \to [\mathsf{Smart\ Morph}] \to [\mathsf{Play}]$

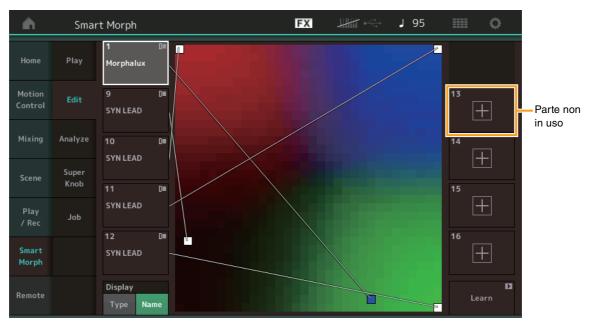


In questo display, toccare la mappa Smart Morph per modificare l'audio FM-X per la parte 1.

Edit

Procedura

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



Parte non in uso

Richiama il display Part Category Search per selezionare un suono FM-X quando si tocca uno dei pulsanti più (+).

Parte in uso

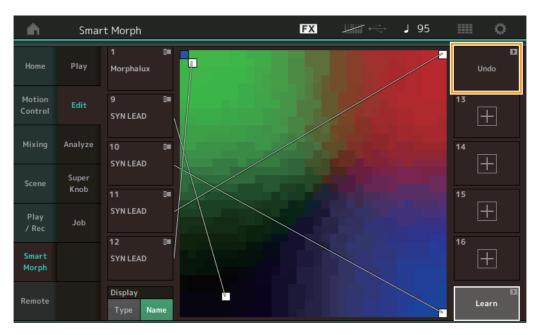
Quando viene toccato, richiama il menu contestuale (Category Search, Edit, Copy, Delete).

Display

Determina se ogni parte è indicata dalla relativa categoria principale o dal nome della parte.

l earn

Quando si tocca questa opzione, viene avviato l'apprendimento (creazione della mappa). Durante l'elaborazione, alcune procedure dell'interfaccia sono disabilitate e viene visualizzato il pulsante [Cancel] in sostituzione di [Learn]. Se si annulla l'elaborazione, verrà ripristinato lo stato originale della mappa. Durante la procedura di apprendimento è comunque possibile suonare lo strumento.



ETA (Estimated Time of Action)

Visualizza il tempo rimanente stimato per la procedura di apprendimento.

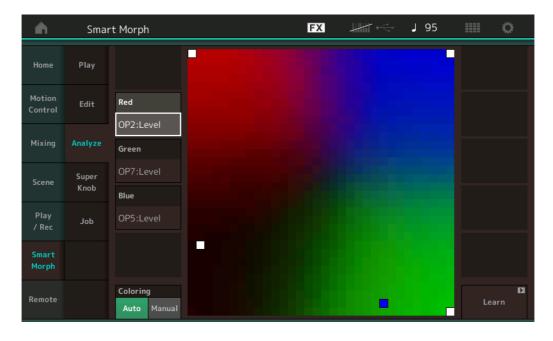
Undo/Redo

Dopo aver attivato la funzione di apprendimento, il pulsante [Undo] viene visualizzato in alto a destra. Premere Undo per annullare le modifiche e ripristinare lo stato originale della mappa. Dopo aver utilizzato Undo, viene visualizzata l'opzione [Redo] che consente di ripristinare le modifiche apportate.

Analyze

Procedura

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



Red

Visualizza la dimensione del valore per il parametro selezionato sotto forma di sfumatura di rosso. Per l'impostazione dei valori, fare riferimento a "Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue" (pagina 10).

Verde

Visualizza la dimensione del valore per il parametro selezionato sotto forma di sfumatura di verde. Per l'impostazione dei valori, fare riferimento a "Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue" (pagina 10).

Blue

Visualizza la dimensione del valore per il parametro selezionato sotto forma di sfumatura di blu. Per l'impostazione dei valori, fare riferimento a "Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue" (pagina 10).

ETA (Estimated Time of Action)

Visualizza il tempo rimanente stimato per la procedura di apprendimento.

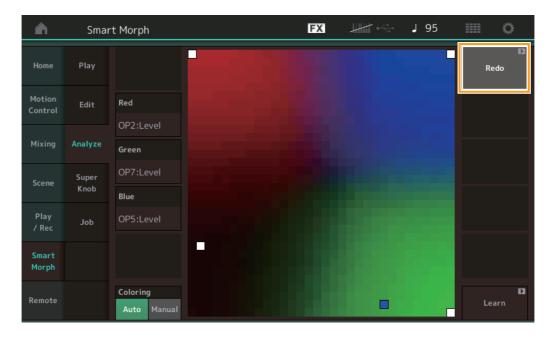
Coloring

Reimposta automaticamente i valori per Red, Green e Blue quando viene eseguita la funzione Learn, se è impostata l'opzione Auto. Se è impostata l'opzione Manual, i valori per Red, Green e Blue non vengono automaticamente reimpostati quando viene eseguita la funzione Learn.

Impostazioni: Auto, Manual

Learn

Quando viene toccato, avvia l'apprendimento (creazione della mappa). Durante l'elaborazione, alcune procedure dell'interfaccia sono disabilitate e viene visualizzato il pulsante [Cancel] in sostituzione di [Learn]. Se si annulla l'elaborazione, verrà ripristinato lo stato originale della mappa.



Undo/Redo

Dopo aver attivato la funzione di apprendimento, il pulsante [Undo] viene visualizzato in alto a destra. Premere Undo per annullare le modifiche e ripristinare lo stato originale della mappa. Dopo aver utilizzato Undo, viene visualizzata l'opzione [Redo] che consente di ripristinare le modifiche apportate.

Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue

FM Common

Nome del parametro	Nome del display
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

Nome del parametro	Nome del display
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Flt Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Flt Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Flt Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Flt Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Flt Break Point 4
Filter Cutoff Scaling Offset 1	Flt Cutoff Offset 1
Filter Cutoff Scaling Offset 2	Flt Cutoff Offset 2
Filter Cutoff Scaling Offset 3	Flt Cutoff Offset 3
Filter Cutoff Scaling Offset 4	Flt 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 LvI
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

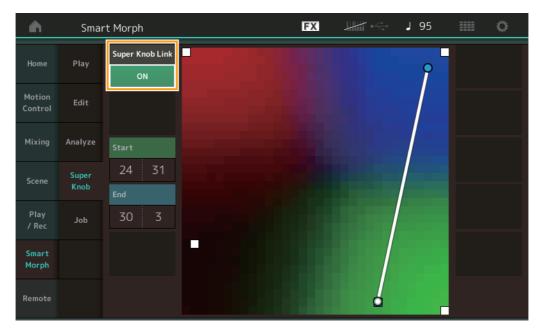
FM Operator (op1 – op8)

Nome del parametro	Nome del display
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 LvI
PEG Attack Level	PEG Attack LvI
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

Procedura

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



Super Knob Link

Aggiunge un effetto alla Super Knob dall'inizio alla fine quando è impostato su ON.

Impostazioni: On, Off

Start

Determina la posizione sulla mappa corrispondente al valore minimo della Super Knob. Con il cursore su Start, toccare la mappa per impostare la posizione iniziale.

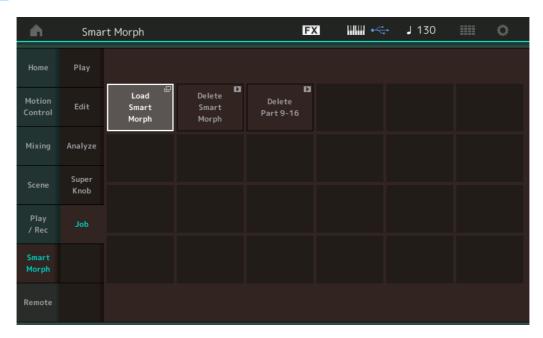
End

Determina la posizione sulla mappa corrispondente al valore massimo della Super Knob. Con il cursore su End, toccare la mappa per impostare la posizione finale.

Job

Procedura

 $[PERFORMANCE] \rightarrow [Smart Morph] \rightarrow [Job]$



Load Smart Morph

Apre il display Load. Selezionare un'altra performance sul display Load per caricare nella performance corrente i dati Smart Morph contenuti in quella performance.

Delete Smart Morph

Elimina i dati Smart Morph contenuti nella prestazione corrente.

Delete Part 9 - 16

Imposta le parti da 9 a 16 sullo stato inutilizzato.

Quando le parti 9-16 sono impostate sullo stato inutilizzato, SSS è abilitato.

Smart Morph utilizza le parti 9-16 per la creazione di una mappa. Tuttavia, l'eliminazione delle parti 9-16 non ha alcun effetto sul suono della parte 1, e non è pertanto necessario modificare nuovamente la mappa.

Funzioni Pattern aggiuntive

Play/Rec

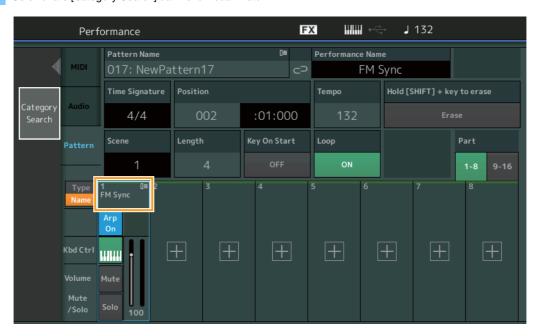
Pattern

■ Registrazione, riproduzione

È ora possibile selezionare un suono sul display Part Category Search durante la registrazione di pattern.

Procedura

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → Pulsante [lacktriangle] (Record) → Pulsante [lacktriangle] (Play) → Toccare il nome della parte → Selezionare [Category Search] dal menu visualizzato



■ Sovraincisione

È ora possibile utilizzare la sovraincisione in tempo reale per registrare le azioni del controller durante l'eliminazione degli eventi precedenti del controller. Ciò semplifica la sovraincisione mediante il controller.

Procedura

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (il pattern indicato è già stato registrato) → Pulsante [●] (Record) → Toccare [Record Type] → Selezionare [Overdub] dal menu visualizzato → Pulsante [▶] (Play)



NOTA Ora è possibile eseguire la stessa procedura per la sovraincisione delle song MIDI.

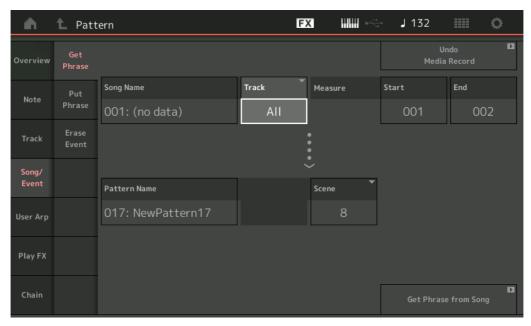
Song/Event

Get Phrase

Nel display Get Phrase è ora possibile specificare "All" per le tracce di origine e destinazione.

Procedura

 $\text{Pulsante } [\blacktriangleright] \text{ (Play) o } [\texttt{PERFORMANCE}] \rightarrow [\texttt{Play/Rec}] \rightarrow [\texttt{Pattern}] \rightarrow [\texttt{Edit/Job}] \rightarrow [\texttt{Song/Event}] \rightarrow [\texttt{Get Phrase}]$



Track *1 Sorgente

Determina la traccia di origine per la copia.

Track *2 Destinazione

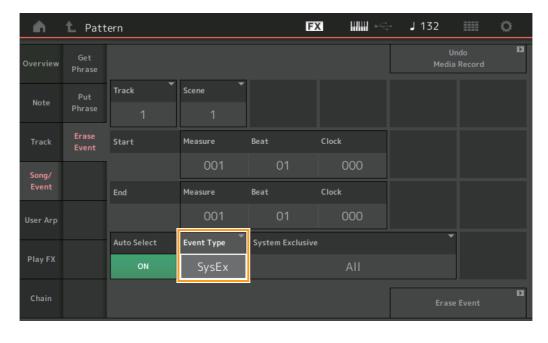
Determina la traccia di destinazione per la copia.

Erase Event

Ora è possibile eliminare gli eventi MIDI in un pattern in base al tipo di evento nonché specificare l'intervallo (Measure, Beat e Clock).

Procedura

 $\mathsf{Pulsante} \ [\blacktriangleright] \ (\mathsf{Play}) \ o \ [\mathsf{PERFORMANCE}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Play/Rec}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Edit/Job}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Song/Event}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Erase} \ \mathsf{Event}]$



Track

Determina la traccia da cancellare.

Scene

Determina la scena da cancellare.

Start Measure

Determina la posizione iniziale della misura in cui viene applicata l'operazione.

Intervallo: 001 - 257

Start Beat

Determina la posizione iniziale del beat in cui viene applicata l'operazione.

Impostazioni: dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

Start Clock

Determina la posizione iniziale del clock in cui viene applicata l'operazione.

Impostazioni: dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

End Measure

Determina la posizione finale della misura in cui viene applicata l'operazione.

Intervallo: 001 – 257

End Beat

Determina la posizione finale del beat in cui viene applicata l'operazione.

Impostazioni: dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

End Clock

Determina la posizione finale del clock in cui viene applicata l'operazione.

Impostazioni: dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

Auto Select

Quando è attivata questa opzione, è possibile determinare il tipo di evento da cancellare utilizzando i controlli del pannello, quali la rotella pitch bend o la knob.

Impostazioni: Off, On

Event Type

Determina il tipo di evento da cancellare.

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

CC Number (numero di Control Change)

Viene visualizzato quando il tipo di evento è impostato su CC. Determina il numero di Control Change da cancellare.

Intervallo: All, 1 – 127

System Exclusive

impostazioni di Track.

Viene visualizzato quando il tipo di evento è impostato su SysEx. Determina il tipo di evento System Exclusive da cancellare.

Impostazioni: 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

NOTA Quando sono specificati i parametri Common e Super Knob, il tipo di evento System Exclusive viene eliminato indipendentemente dalle

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

Play FX

Ora è possibile specificare le scene applicabili quando viene eseguita la funzione Normalize Play FX.

Procedura

 $\mathsf{Pulsante} \ [\blacktriangleright] \ (\mathsf{riproduzione}) \ o \ [\mathsf{PERFORMANCE}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Play/Rec}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Pattern}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Edit/Job}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Play} \ \mathsf{FX}]$



Scene

Determina la scena a cui viene applicata questa operazione.

Intervallo: All, 1-8

Miglioramenti dell'interfaccia utente per i pattern

■ Aggiunta dello switch Chain per il pattern

Ora è possibile memorizzare le impostazioni di riproduzione continua (Chain) per ciascun pattern nei display Pattern e Chain.

Procedura

Pulsante $[\blacktriangleright]$ (Play) o $[PERFORMANCE] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern]$



Chain

Determina se la riproduzione continua può essere utilizzata o meno al di fuori del display Chain.

Impostazioni: Off, On

NOTA Se un pattern per il quale Chain è impostato su On è assegnato a uno slot nel display Live Set, l'icona PTN cambia in PTN CHAIN.

PTN: visualizzato per gli slot che dispongono di un pattern.

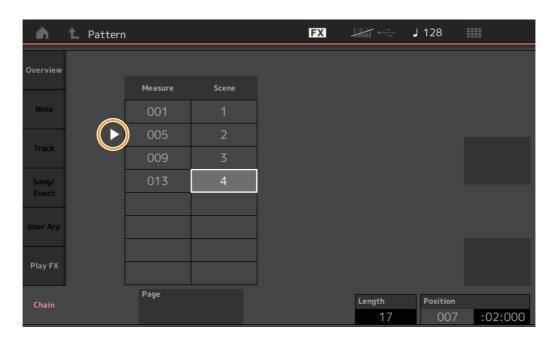
PTN CHAIN: visualizzato per gli slot che dispongono di un pattern per il quale l'opzione Chain è ON.



■ Visualizzazione di un'icona nella posizione di riproduzione continua

Un'icona viene ora visualizzata accanto alla scena in riproduzione sul display Chain.

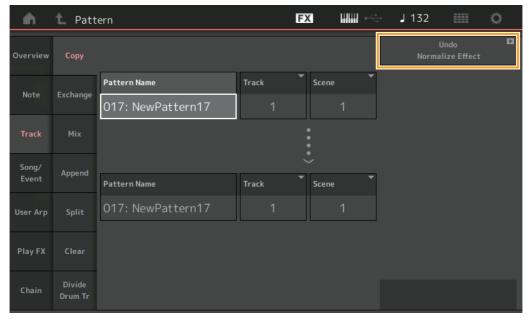
Procedura [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



■ Aggiunta di Undo/Redo

Ora è possibile utilizzare Undo/Redo per le operazioni in ciascun display.

Procedura [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] or [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → rispettivi display



^{*} Questa funzione è attiva su più display. Il display Copy viene utilizzato qui come esempio.

Undo

Annulla la modifica apportata più di recente e ripristina lo stato precedente all'ultima modifica. Questa operazione è disponibile solo quando esiste già una sequenza ed è stata eseguita una procedura.

Redo

Ripristina la modifica annullata mediante Undo. Redo è disponibile solo dopo aver utilizzato Undo.

Importazione di file MODX

Ora è possibile caricare file MODX ".X8U" e ".X8L". **NOTA** Non è possibile caricare file di backup MODX ".X8A".

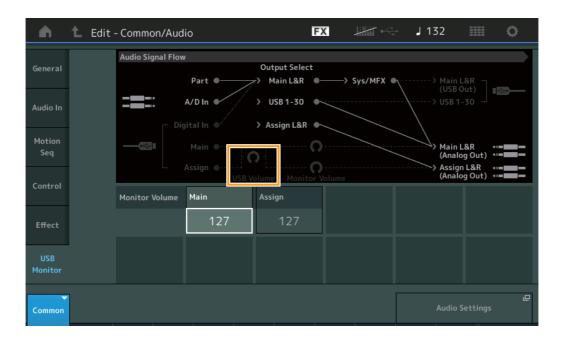
Controllabilità migliorata

■ Scelte rapide per il flusso del segnale

Ora è possibile richiamare il display Audio I/O toccando in prossimità dell'opzione USB Volume in Audio Signal Flow. Il cursore passa automaticamente all'opzione USB Volume nel display Audio I/O.

Procedura

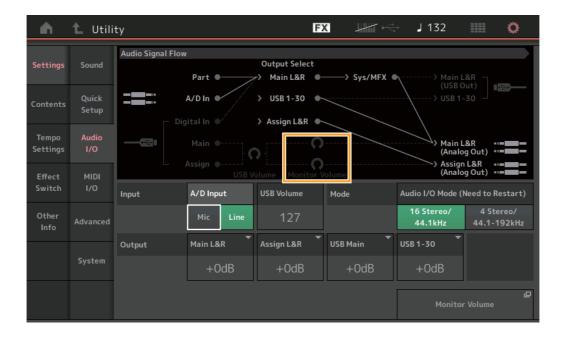
 $[PERFORMANCE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow [COMMON] \rightarrow [USB Monitor]$



Ora è possibile richiamare il display USB Monitor toccando in prossimità dell'opzione Monitor Volume in Audio Signal Flow. Il cursore passa automaticamente all'opzione Main nel display USB Monitor.

Procedura

 $[Utility] \rightarrow [Settings] \rightarrow [Audio I/O]$



Ora è possibile attivare e disattivare l'opzione Local Control toccando in prossimità dello switch Local Control in MIDI Signal Flow.

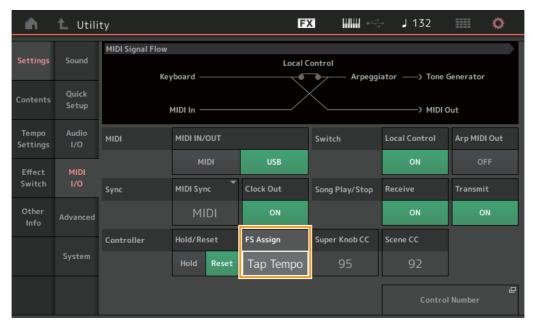
Procedura [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



■ Utilizzo del footswitch per l'impostazione del tempo

Tap Tempo è stato aggiunto all'impostazione Footswitch Assign Control Number, in modo da poter impostare facilmente il tempo mediante il footswitch.

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



FS Assign (numero di controllo assegnazione footswitch)

Consente di impostare il numero di Control Change utilizzato da un footswitch collegato al jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Anche quando lo strumento riceve messaggi MIDI con lo stesso numero di Control Change specificato qui da un'apparecchiatura MIDI esterna, MONTAGE presume che il messaggio sia stato generato mediante il footswitch.

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

■ Impostazione per il display Part Name dopo l'avvio

Ora è possibile impostare lo stato di visualizzazione degli switch Type e Name visualizzati dopo l'avvio di MONTAGE.

Procedura

 $[Utility] \rightarrow [Settings] \rightarrow [System]$



Part Display

Determina quali elementi vengono automaticamente visualizzati nel display Part quando MONTAGE viene avviato: categoria e tipi di parte (Type) oppure nomi delle parti (Name).

Impostazioni: Type, Name

■ Modifiche delle specifiche per il limite di note quando viene caricato un file WAVE o AIFF con l'assegnazione del tasto

Le specifiche sono state modificate in modo che il valore iniziale per l'intervallo del limite di note sia compreso tra C-2 e G8 quando viene caricato un file WAVE o AIFF con l'opzione Drum Part Key o AWM2 Part Element impostata su Key.

■ MONTAGE Connect supporta i pattern

MONTAGE Connect è ora in grado di gestire i pattern. Per informazioni dettagliate, fare riferimento al Manuale di istruzioni di MONTAGE Connect.

Altro

Risoluzione del pitch bend migliorata

La risoluzione del pitch bend è stata migliorata in modo da consentire un controllo più dettagliato del pitch.

Nuove funzioni del firmware MONTAGE versione 3.00

Yamaha ha aggiornato il firmware MONTAGE, aggiungendo le nuove funzioni seguenti. In questo manuale vengono descritte le aggiunte e le modifiche rispetto al Manuale di riferimento fornito con lo strumento.

- Sono stati aggiunti nuovi tipi di effetti.
- Sono state aggiunte nuove opzioni Performances.
- È stata aggiunta la funzione Pattern Sequencer.
- È stata aggiunta la funzione Rhythm Pattern.
- Ora è possibile riprodurre file di song, pattern e audio dal display Live Set.
- È stata aggiunta la funzione Super Knob Link ai dati registrati nella funzione Scene.
- È stata aggiunta la funzione Keyboard Control ai dati registrati nella funzione Scene.
- È stato incrementato l'intervallo del parametro LFO Speed.
- Ora è possibile collegare l'apparecchiatura MIDI tramite il terminale USB TO DEVICE.
- Sono state aggiunte le impostazioni di Global Micro Tuning.
- È stata aggiunta l'impostazione Audition Loop.
- Sono stati apportati miglioramenti all'interfaccia utente.
- La capacità Note (area totale in Store) è stata aumentata da 130.000 a 520.000 (per le song) e 520.000 (per Patterns).

Nuovi tipi di effetti aggiuntivi

I seguenti nuovi tipi di effetto sono stati aggiunti in Misc Category.

Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
VCM Mini Filter Rende il suono "più grasso" e più stretto. Questo effetto emula le caratteristiche dei sintetizzatori analogici.	grasso" e più stretto.	Cutoff	Determina il valore Cutoff Frequency del filtro.
		Resonance	Determina il valore Resonance del filtro.
	Туре	Determina il tipo del filtro.	
	sintetizzatori analogici.	Texture	Aggiunge varie modifiche alla texture degli effetti sonori.
		Input Level	Determina il livello di ingresso del segnale.
		Dry/Wet	Determina il bilanciamento del suono dry (non elaborato) e del suono dell'effetto.
		Output Level	Determina il livello del segnale in uscita dal blocco effetti.

Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
VCM Mini Booster Crea una texture sonora unica. Questo effetto emula le	Crea una texture sonora	EQ Frequency	Determina il valore Frequency dell'equalizzatore.
	Resonance	Determina il valore Resonance dell'equalizzatore.	
	caratteristiche dei sintetizzatori analogici.	EQ Gain	Determina il guadagno del livello dell'equalizzatore.
sir		Туре	Determina il tipo di effetto booster.
		Texture	Aggiunge varie modifiche alla texture degli effetti sonori.
		Input Level	Determina il livello di ingresso del segnale.
		Output Level	Determina il livello del segnale in uscita dal blocco effetti.

Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
Wave Folder Apporta varie modifiche al suono nel tempo, variando e controllando il contenuto armonico.	al suono nel tempo, variando e controllando il	Fold	Determina il grado dell'effetto di distorsione.
		Fold Type	Determina la texture sonora della distorsione.
		LFO Depth	Determina la profondità della modulazione.
		LFO Speed	Determina la frequenza della modulazione.
	LFO Shape	Modifica la forma d'onda per la modulazione.	
	Input Level	Determina il livello di ingresso del segnale.	
		Dry/Wet	Determina il bilanciamento del suono dry (non elaborato) e del suono dell'effetto.
		Output Level	Determina il livello del segnale in uscita dal blocco effetti.
		SEQ Depth	Determina la profondità del sequencer incorporato nell'effetto.
		SEQ Clock	Determina la velocità del sequencer incorporato nell'effetto.
		SEQ Pattern	Seleziona il pattern del sequencer incorporato nell'effetto.
		SEQ Variation	Modifica il movimento del sequencer incorporato nell'effetto.
		SEQ Ph Reset	Imposta la modalità per ripristinare il pattern del sequencer incorporato nell'effetto.

Nuove performance aggiuntive

L'unità MONTAGE offre 52 nuove performance. Per informazioni sulle performance aggiunte, consultare l'elenco Data List.

Nuova funzione Pattern Sequencer

Questa nuova funzione consente di registrare sequenze di pattern in ciascuna scena.

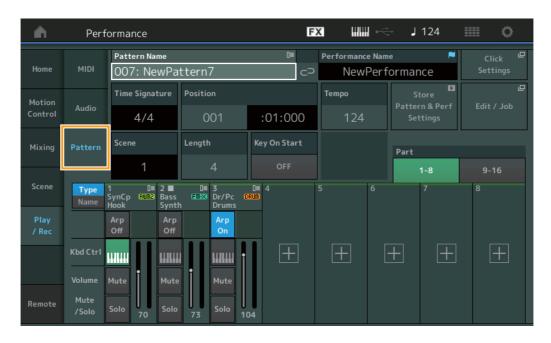
Play/Rec

Pattern

■ Playback/Attesa del playback

Procedura

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



Pattern Name

Indica il nome del pattern selezionato. Toccando il parametro si richiama il menu per caricare, rinominare e creare un nuovo pattern.

Icona Link

Indica che i dati Pattern e i dati Performance contenuti nei dati Pattern corrispondono.

Quando i dati Pattern e Performance contenuti nei dati Pattern non corrispondono, viene visualizzata un'icona Link interrotta.

Performance Name

Indica il nome della performance selezionata.

NOTA Quando si modificano i parametri in Performance, sul lato destro di Performance Name viene visualizzata un'indicazione di bandiera blu.

Time Signature

Indica il tempo di Pattern.

Position

Determina la posizione iniziale di Recording/Playback. L'indicatore mostra inoltre la posizione corrente durante il playback. Il numero della misura si trova nella cella a sinistra, il numero del beat e il valore del clock si trovano nella cella a destra.

Tempo

Determina il tempo di playback di Pattern.

Intervallo: 5 – 300

Click Settings

Apre il display Tempo Settings.

Scene

Indica il numero della scena selezionata.

Length

Determina la lunghezza dell'intera sequenza nella scena selezionata.

Intervallo: 1 – 256

Key On Start

Determina se la registrazione o il playback del pattern inizia o meno quando si suona la tastiera.

Impostazioni: Off, On

Store Pattern & Perf Settings

Memorizza i dati di pattern modificati e il collegamento alla performance selezionata.

NOTA Dopo aver modificato i parametri in Performance, sarà necessario memorizzare i dati relativi alle performance.

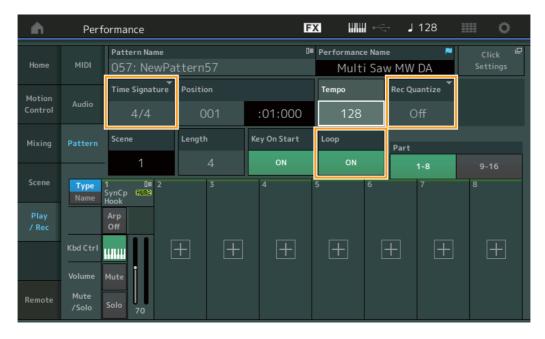
Edit/Job

Apre il display per la modifica del pattern e delle operazioni correlate.

Attesa di una nuova registrazione

Procedura

 $[\mathsf{PERFORMANCE}] \to [\mathsf{Play/Rec}] \to [\mathsf{Pattern}] \to \mathsf{pulsante} \ [\bullet] \ (\mathsf{registrazione})$



Time Signature

Determina l'indicatore/indicazione tempo della scena.

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

Rec Quantize

La quantizzazione è il processo che regola la tempistica degli eventi nota spostandoli sulla battuta esatta più vicina. Ad esempio, è possibile utilizzare questa funzione per migliorare la temporizzazione di una performance registrata in tempo reale. La quantizzazione consente di allineare automaticamente la temporizzazione delle note durante la registrazione.

Impostazioni: Off, 60 (biscroma), 80 (terzina da una semicroma), 120 (semicroma), 160 (terzina da una croma), 240 (croma), 320 (terzina da una semiminima), 480 (semiminima)

Loop

Quando Loop è impostato su On, la registrazione non si interrompe alla fine del pattern, ma continua in un "loop" ritornando all'inizio del pattern.

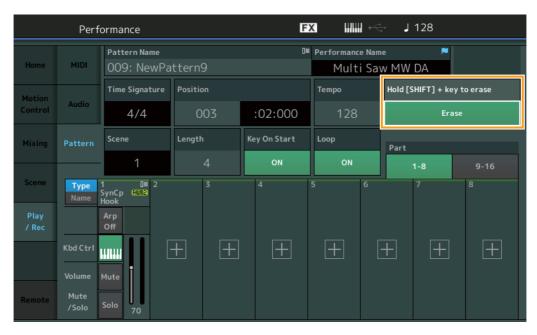
Impostazioni: Off, On

NOTA Per disattivare temporaneamente la modalità di registrazione e passare al modo Rehearsal, è sufficiente premere il pulsante [●] (registrazione) durante la registrazione in tempo reale. L'indicatore [●] (registrazione) lampeggia e il playback continuerà ininterrottamente, senza tuttavia alcuna registrazione di dati. Questa comoda funzione del modo Rehearsal consente di disattivare temporaneamente e senza difficoltà la registrazione per potersi esercitare su una parte o sperimentare idee diverse (durante l'ascolto di altre tracce) senza registrazione effettiva. Per ritornare alla modalità di registrazione premere nuovamente il pulsante [●] (registrazione) in modo che l'indicatore [●] (registrazione) lampeggi continuamente.

■ Registrazione

Procedura

 $[PERFORMANCE] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow pulsante [ullet] (registrazione) \rightarrow pulsante [ullet] (riproduzione)$



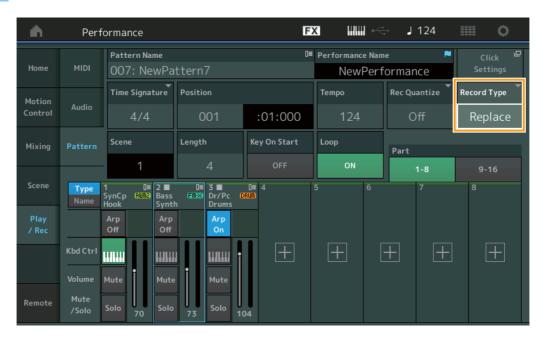
Tenere premuto [SHIFT] + tasto per cancellare

È possibile eliminare specifici eventi di nota premendo il pulsante [SHIFT] e suonando i tasti corrispondenti alle note che si desidera eliminare.

■ Nuova registrazione

Procedura

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (il pattern indicato è stato già registrato) → pulsante [●] (registrazione) → pulsante [▶] (riproduzione)



Record Type

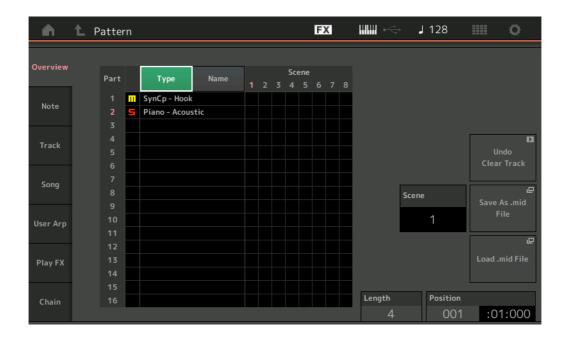
Determina se un pattern verrà sostituito o sovrainciso durante la registrazione.

Impostazioni: Replace, Overdub

Overview

Procedura

Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type

Toccando questo pulsante si modifica il testo visualizzato della parte in Main Category e Sub Category. Questo pulsante è sincronizzato con il pulsante corrispondente sul display Play/Rec. Se si modifica uno, cambia anche l'altro.

Name

Toccando questo pulsante si modifica il testo visualizzato della parte in Part Name.

Questo pulsante è sincronizzato con il pulsante corrispondente sul display Play/Rec. Se si modifica uno, cambia anche l'altro.

Scene

Indica il numero della scena selezionata.

Undo

Annulla le modifiche apportate più di recente e ripristina lo stato precedente alle ultime modifiche. Questa operazione è disponibile solo quando esiste già una sequenza registrata ed è stata eseguita un'operazione sui dati della sequenza.

Redo

Ripristina le modifiche eseguite mediante Undo. Redo è disponibile solo dopo aver utilizzato Undo.

Save As .mid File

Apre il display Store/Save. È possibile salvare la sequenza della scena selezionata come file MIDI.

Load .mid File

Apre il display Load per il caricamento dei file MIDI. È possibile selezionare il pattern e la scena da caricare dopo aver selezionato un file MIDI.

Length

Indica la lunghezza dell'intera sequenza nella scena selezionata.

Position

Mostra la posizione corrente durante il playback della scena e consente di impostare la posizione iniziale di playback.

Intervallo: 001 - 256

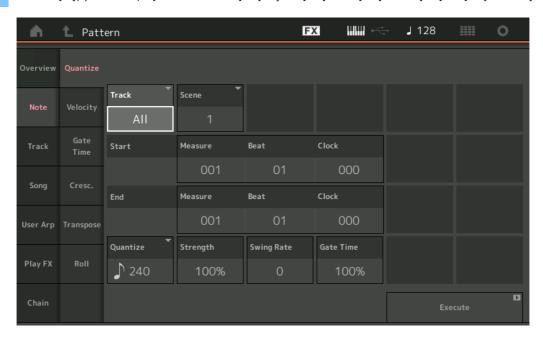
Note

Quantize

La quantizzazione è il processo che regola la tempistica degli eventi nota spostandoli sulla battuta esatta più vicina. Ad esempio, è possibile utilizzare questa funzione per migliorare la temporizzazione di una performance registrata in tempo reale.

Procedura

Pulsante $[\triangleright]$ (riproduzione) o [PERFORMANCE] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Note] \rightarrow [Quantize]



Track

Determina la traccia a cui viene applicata questa operazione.

Scene

Determina la scena a cui viene applicata questa operazione.

Start Measure

Determina la posizione iniziale della misura in cui viene applicata l'operazione.

Intervallo: 001 – 257

Start Beat

Determina la posizione iniziale del beat in cui viene applicata l'operazione.

Impostazioni: dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

Start Clock

Determina la posizione iniziale del clock in cui viene applicata l'operazione.

Impostazioni: dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

End Measure

Determina la posizione finale della misura in cui viene applicata l'operazione.

Intervallo: 001 - 257

End Beat

Determina la posizione finale del beat in cui viene applicata l'operazione.

Impostazioni: dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

End Clock

Determina la posizione finale del clock in cui viene applicata l'operazione.

Impostazioni: dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

Quantize (Resolution)

Determina a quali battute i dati della nota della traccia specificata saranno allineati.

Impostazioni: biscroma, terzine di semicroma, semicroma, terzina di croma, croma, terzina di semiminima, semiminima, semicroma + terzina di semicroma, croma + terzina di croma

Strength

Imposta il grado o "forza magnetica" a cui viene applicato Quantize. Un'impostazione 100% produce una temporizzazione esatta. Un'impostazione pari allo 0% non produce alcuna quantizzazione.

Intervallo: 0% - 100%

Swing Rate

Ritarda in modo selettivo le note sulle battute pari (in levare) per produrre uno stile swing. Ad esempio, se il tempo è 4/4 e il valore di Quantize è in semiminime, la seconda e quarta battuta della misura saranno ritardate.

Impostazioni: dipende dal valore di Quantize specificato

Se il valore di Quantize è rappresentato da note da 1/4 (semiminima), da 1/8 (croma), da 1/16 (semicroma) e da 1/32 (biscroma): 0 - metà della griglia della tripletta

Se il valore di Quantize è una terzina di semiminime, una terzina di crome, una terzina di semicrome: 0 - metà della griglia della tripletta

Se il valore di Quantize è una nota da 1/8 + una terzina di crome, una nota da 1/16 + terzina di semicrome: 0 - metà della griglia della tripletta

Gate Time

Determina il tempo di gate (la durata del suono di una nota) delle note in levare di numero pari per esaltare il senso di swing. **Intervallo:** 0% – 200%

Execute

Esegue l'operazione sui dati della sequenza MIDI.

Velocity

Questa operazione modifica i valori di velocità di un intervallo di note specificato, consentendo di amplificare o tagliare selettivamente il volume di tali note.

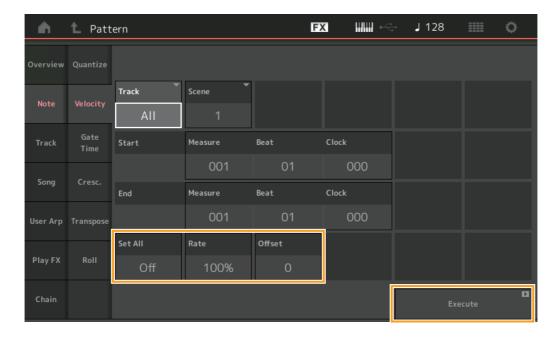
NOTA I cambiamenti di velocità vengono calcolati come segue

Velocità regolata = (velocità originale x frequenza) + Offset.

Se il risultato è 0 o inferiore a 0, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.

Procedura

Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All

Imposta le velocità di tutte le note di destinazione sullo stesso valore fisso. Se è impostato su "Off", il parametro Set All non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "Off", i parametri Rate e Offset non sono disponibili.

Intervallo: Off, 001 - 127

Rate

Determina la percentuale con cui le note di destinazione verranno spostate dai valori originali di velocità. Un intervallo al di sotto del 100% riduce le velocità, uno al di sopra del 100% le aumenta proporzionalmente. Quando il parametro Set All è impostato su un valore diverso da "Off", non può essere modificato.

31

Intervallo: 0% - 200%

Offset

Aggiunge un valore fisso ai valori di velocità regolati da Rate. Un valore pari a 0 non produce alcun cambiamento. Un intervallo al di sotto dello 0 riduce le velocità, uno al di sopra dello 0 le aumenta. Quando il parametro Set All è impostato su un valore diverso da "Off", non può essere modificato.

Intervallo: -127 - +127

Execute

Esegue l'operazione sui dati della sequenza MIDI.

Gate Time

Questa operazione consente di modificare i tempi di gate di un intervallo di note specificato.

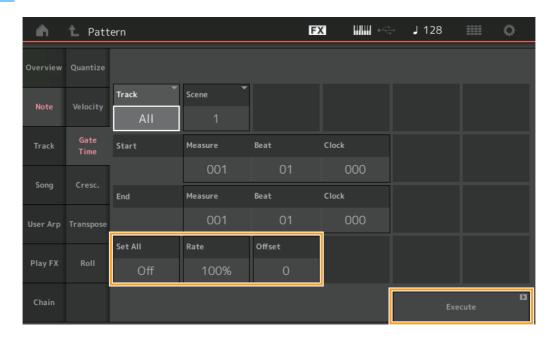
NOTA I cambiamenti del tempo di gate vengono calcolati come segue:

Tempo di gate regolato = (tempo di gate originale x frequenza) + Offset.

Se il risultato è 0 o inferiore, il valore verrà arrotondato a 1.

Procedura

 $\texttt{Pulsante} \ [\blacktriangleright] \ (\texttt{riproduzione}) \ \circ \ [\texttt{PERFORMANCE}] \ \rightarrow \ [\texttt{Play/Rec}] \ \rightarrow \ [\texttt{Edit/Job}] \ \rightarrow \ [\texttt{Note}] \ \rightarrow \ [\texttt{Gate Time}]$



Set All

Imposta sullo stesso valore fisso i tempi di gate di tutte le note di destinazione. Se è impostato su "Off", il parametro Set All non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "Off", i parametri Rate e Offset non sono disponibili.

Intervallo: Off (0), 001 - 9999

Rate

Determina la percentuale con cui verrà cambiato il tempo di gate delle note di destinazione. Un valore di Range al di sotto del 100% accorcia le note, mentre uno al di sopra del 100% le allunga proporzionalmente. Quando il parametro Set All è impostato su un valore diverso da "Off", non può essere modificato.

Intervallo: 0% - 200%

Offset

Aggiunge un valore fisso ai valori di gate time regolati con Rate. Un valore pari a 0 non produce alcun cambiamento. Un valore di Range al di sotto dello 0 accorcia il tempo di gate, uno al di sopra dello 0 lo allunga. Quando il parametro Set All è impostato su un valore diverso da "Off", non può essere modificato.

Intervallo: -9999 - +9999

Execute

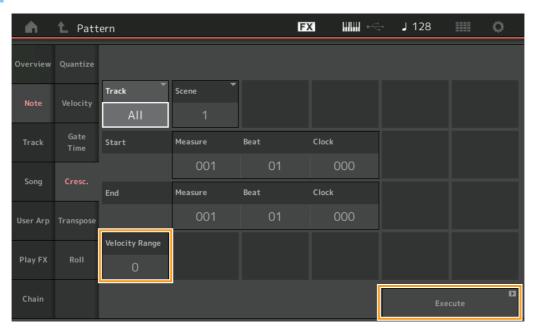
Esegue l'operazione sui dati della seguenza MIDI.

Cresc. (Crescendo)

Questa operazione consente di creare un crescendo o un decrescendo su un intervallo di note specificato (il crescendo è un aumento graduale del volume e il decrescendo una diminuzione graduale).

Procedura

 $\mathsf{Pulsante} \ [\blacktriangleright] \ (\mathsf{riproduzione}) \ \circ \ [\mathsf{PERFORMANCE}] \ \to \ [\mathsf{Play/Rec}] \ \to \ [\mathsf{Pattern}] \ \to \ [\mathsf{Edit/Job}] \ \to \ [\mathsf{Note}] \ \to \ [\mathsf{Cresc.}]$



Velocity Range

Determina l'intensità del crescendo o del decrescendo. I valori di velocità delle note nell'intervallo specificato vengono aumentati o diminuiti gradualmente a partire dalla prima nota nell'intervallo. La velocità dell'ultima nota nell'intervallo diventa quella originale della nota stessa più il valore di Velocity Range (Intervallo velocità). Se la velocità risultante non rientra nell'intervallo 1 - 127, viene impostata su 1 o 127 di conseguenza. Un valore di Range superiore a 0 produce un crescendo, uno inferiore a 0 produce un decrescendo. Un'impostazione pari a 0 non produce alcun effetto.

Intervallo: -127 - +127

Execute

Esegue l'operazione sui dati della sequenza MIDI.

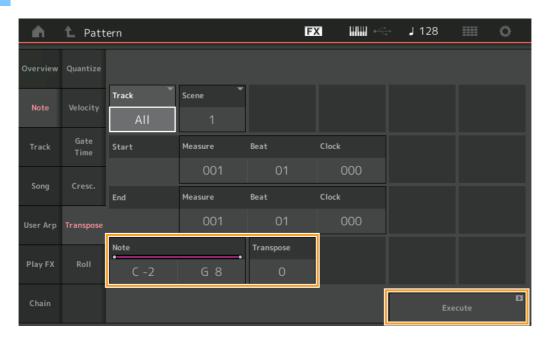
Transpose

Questa operazione permette di cambiare l'intonazione o pitch delle note nell'intervallo specificato.

NOTA Quando si esegue questa operazione e si cambiano le note al di fuori dell'intervallo consentito di C-2 - G8, le note vengono automaticamente impostate sull'ottava sotto (o sopra).

Procedura

 $\mathsf{Pulsante} \ [\blacktriangleright] \ (\mathsf{riproduzione}) \ o \ [\mathsf{PERFORMANCE}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Play/Rec}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Pattern}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Edit/Job}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Note}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Transpose}]$



Note

Determina l'intervallo di note a cui viene applicata l'operazione. È possibile impostare Note direttamente da Keyboard toccando il pulsante [Keyboard].

Intervallo: C -2 - G8

Transpose

Traspone le note nell'intervallo specificato (in semitoni). Un'impostazione di +12 traspone di un'ottava superiore, mentre un'impostazione di -12 l'abbassa di un'ottava. Un valore pari a 0 non produce alcun cambiamento.

Intervallo: -127 - +127

Execute

Esegue l'operazione sui dati della sequenza MIDI.

Roll

Questa operazione crea una serie di note ripetute (come un rullo di tamburi) nell'intervallo specificato.

Procedura

Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Note] \rightarrow [Roll]



Start Step

Determina la misura dello step (cioè il numero di clock) tra ogni nota nel "roll". È possibile creare roll suddivisi impostando valori piccoli tra Start Step ed End Step. Questa impostazione corrisponde al primo valore di clock nell'intervallo specificato.

Intervallo: 015 - 999

End Step

Determina la misura dello step (cioè il numero di clock) fra ogni nota nel "roll". È possibile creare roll suddivisi impostando valori piccoli tra Start Step ed End Step. Questa impostazione corrisponde all'ultimo valore di clock nell'intervallo specificato.

Intervallo: 015 – 999

Note

Determina l'intervallo dei pitch delle note a cui viene applicata l'operazione. È possibile impostare Note direttamente da Keyboard toccando il pulsante [Keyboard].

Intervallo: C-2-G8

Start Velocity

Determina la velocità delle note nel "roll". Si tratta del primo valore Velocity nell'intervallo specificato.

Intervallo: 001 – 127

End Velocity

Determina la velocità delle note nel "roll". Si tratta dell'ultimo valore Velocity nell'intervallo specificato.

Impostazioni: 001 – 127

NOTA La determinazione dei valori Start Velocity ed End Velocity consente di creare roll che aumentano o diminuiscono gradualmente il volume (crescendo/decrescendo).

Execute

Esegue l'operazione sui dati della sequenza MIDI.

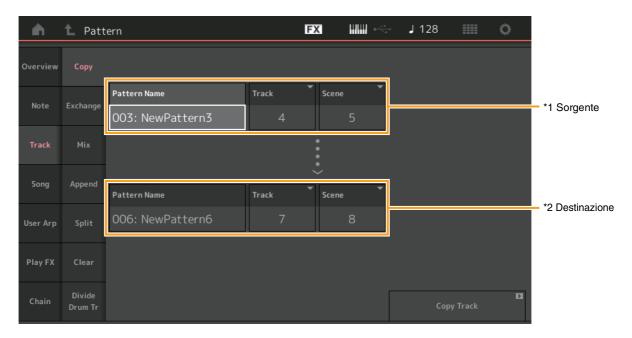
Track

Copy

Questa operazione consente di copiare tutti i dati da una traccia sorgente specificata a una traccia di destinazione specificata.

Procedura

 $\mathsf{Pulsante} \ [\blacktriangleright] \ (\mathsf{Play}) \ o \ [\mathsf{PERFORMANCE}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Play/Rec}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Pattern}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Edit/Job}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Track}] \ \rightarrow \ [\mathsf{Copy}]$



Pattern Name *1 Sorgente

Determina il pattern sorgente.

Track *1 Sorgente

Determina la traccia sorgente.

Scene *1 Sorgente

Determina la scena sorgente.

Pattern Name *2 Destinazione

Determina il pattern di destinazione.

Track *2 Destinazione

Determina la traccia di destinazione.

Scene *2 Destinazione

Determina la scena di destinazione.

Copy Track

Esegue l'operazione Copy.

NOTA Quando si esegue Copy Track con Track impostata su All e Scene impostata su All, i dati Chain (pagina 48) vengono copiati automaticamente.

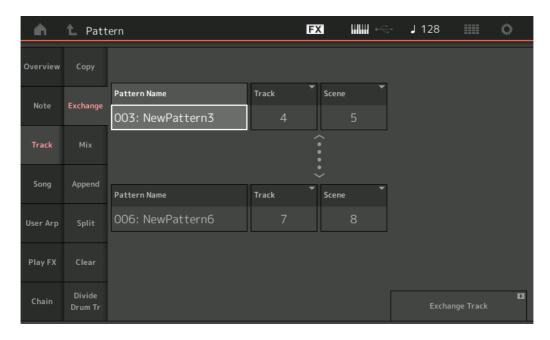
36

Exchange

Questa operazione scambia tutti i dati da una traccia specificata a un'altra traccia specificata e viceversa.

Procedura

 $\texttt{Pulsante} \ [\blacktriangleright] \ (\texttt{riproduzione}) \ \circ \ [\texttt{PERFORMANCE}] \ \rightarrow \ [\texttt{Play/Rec}] \ \rightarrow \ [\texttt{Edit/Job}] \ \rightarrow \ [\texttt{Track}] \ \rightarrow \ [\texttt{Exchange}]$



Pattern Name

Determina uno dei modelli per lo scambio di dati.

Track

Determina la traccia da scambiare.

Scene

Determina la scena da scambiare.

Pattern Name

Determina l'altro pattern per lo scambio di dati.

Track

Determina la traccia da scambiare.

Scene

Determina la scena da scambiare.

Exchange Track

Esegue l'operazione di scambio.

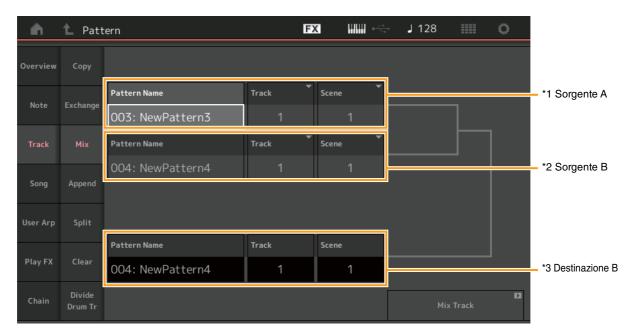
NOTA Quando si esegue Exchange Track con Track impostata su All e Scene impostata su All, i dati Chain (pagina 48) vengono copiati automaticamente.

Mix

Questa operazione consente di eseguire il missaggio di tutti i dati provenienti da due tracce selezionate ("A" e "B") e colloca il risultato nella traccia B.

Procedura

 $\text{Pulsante } [\blacktriangleright] \text{ (riproduzione) o } [\texttt{PERFORMANCE}] \rightarrow [\texttt{Play/Rec}] \rightarrow [\texttt{Pattern}] \rightarrow [\texttt{Edit/Job}] \rightarrow [\texttt{Track}] \rightarrow [\texttt{Mix}]$



Pattern Name *1 Sorgente A

Determina la sorgente del Pattern A.

Track *1 Sorgente A

Determina la traccia di cui eseguire il missaggio.

Scene *1 Sorgente A

Determina la scena di cui eseguire il missaggio.

Pattern Name *2 Sorgente B

Determina la sorgente del Pattern B.

Track *2 Sorgente B

Determina la traccia di cui eseguire il missaggio.

Scene *2 Sorgente B

Determina la scena di cui eseguire il missaggio.

Pattern Name *3 Destinazione B

Indica il pattern di destinazione.

Track *3 Destinazione B

Indica la traccia di destinazione.

Scene *3 Destinazione B

Indica la scena di destinazione.

Mix Track

Esegue l'operazione di missaggio.

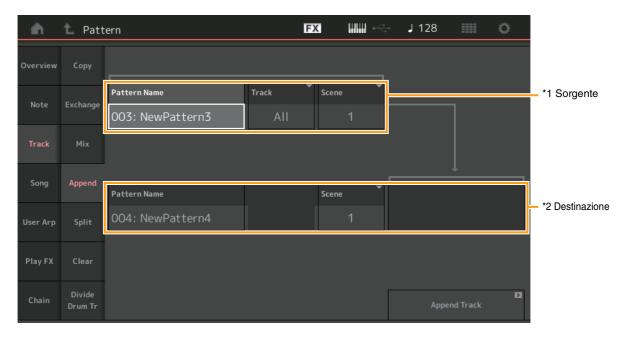
38

Append

Questa operazione consente di aggiungere tutti i dati da una traccia sorgente specificata in una traccia di destinazione specificata.

Procedura

 $\texttt{Pulsante} \ [\blacktriangleright] \ (\texttt{riproduzione}) \ o \ [\texttt{PERFORMANCE}] \ \rightarrow \ [\texttt{Pay/Rec}] \ \rightarrow \ [\texttt{Edit/Job}] \ \rightarrow \ [\texttt{Track}] \ \rightarrow \ [\texttt{Append}]$



Pattern Name *1 Sorgente

Determina il pattern sorgente.

Track *1 Sorgente

Determina la traccia sorgente.

Scene *1 Sorgente

Determina la scena sorgente.

Pattern Name *2 Destinazione

Determina il pattern di destinazione.

Track *2 Destinazione

Determina la traccia di destinazione.

Scene *2 Destinazione

Determina la scena di destinazione.

Append Track

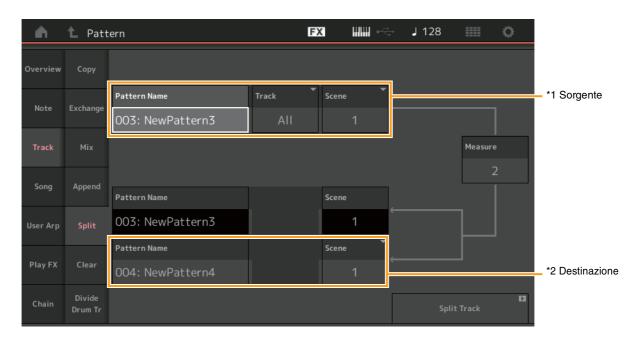
Esegue l'operazione di aggiunta.

Split

Questa operazione sposta l'ultima metà dei dati divisi in una misura specificata da una traccia sorgente specificata nella traccia di destinazione specificata.

Procedura

 $Pulsante \ [\blacktriangleright] \ (riproduzione) \ o \ [PERFORMANCE] \ \rightarrow \ [Play/Rec] \ \rightarrow \ [Edit/Job] \ \rightarrow \ [Track] \ \rightarrow \ [Split]$



Pattern Name *1 Sorgente

Determina il pattern sorgente.

Track *1 Sorgente

Determina la traccia sorgente.

Scene *1 Sorgente

Determina la scena sorgente.

Measure *1 Sorgente

Determina la misura in cui i dati sono divisi.

Pattern Name

Indica il pattern di destinazione.

Track

Indica la traccia di destinazione.

Scene

Indica la scena di destinazione.

Pattern Name *2 Destinazione

Determina il pattern di destinazione.

Track *2 Destinazione

Determina la traccia di destinazione.

Scene *2 Destinazione

Determina la scena di destinazione.

Spilt Track

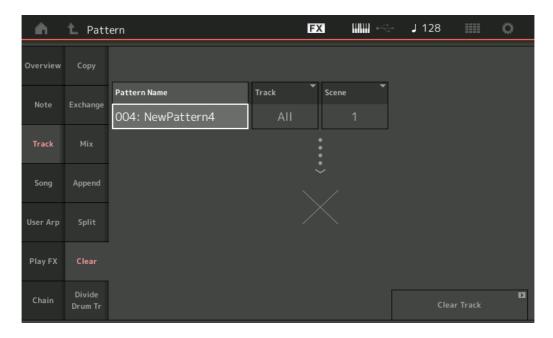
Esegue l'operazione di divisione.

Clear

Questa operazione cancella tutti i dati da una traccia specificata.

Procedura

 $\mathsf{Pulsante} \ [\blacktriangleright] \ (\mathsf{riproduzione}) \ \circ \ [\mathsf{PERFORMANCE}] \ \to \ [\mathsf{Play/Rec}] \ \to \ [\mathsf{Pattern}] \ \to \ [\mathsf{Edit/Job}] \ \to \ [\mathsf{Track}] \ \to \ [\mathsf{Clear}]$



Pattern Name

Determina il pattern da cancellare.

Track

Determina la traccia da cancellare.

Scene

Determina la scena da cancellare.

Clear Track

Esegue l'operazione Clear.

NOTA Quando si esegue Clear Track con Track impostata su All e Scene impostata su All, vengono eliminati anche i dati Chain (pagina 48).

Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

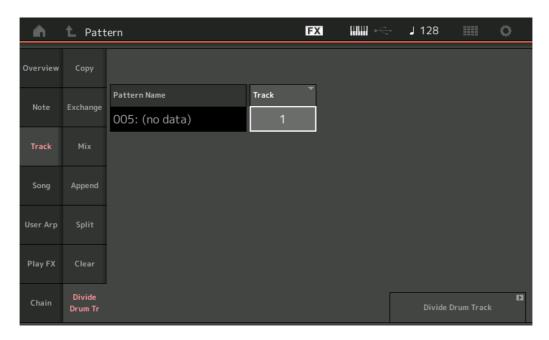
Questa operazione consente di separare i dati delle note di batteria da una traccia specificata.

Separa gli eventi di nota in una traccia di batteria assegnata ad una traccia specifica e colloca le note corrispondenti a vari strumenti di batteria in tracce separate (da 9 a 16).

NOTA I dati esistenti in precedenza sulle tracce 9 - 16 e le parti 9 - 16 vengono sostituiti quando si esegue Divide Drum Track. Non è possibile utilizzare l'opzione Undo per questa modifica.

Procedura

 $\text{Pulsante } [\blacktriangleright] \text{ (riproduzione) o [PERFORMANCE]} \rightarrow [\text{Play/Rec}] \rightarrow [\text{Pattern}] \rightarrow [\text{Edit/Job}] \rightarrow [\text{Track}] \rightarrow [\text{Divide Drum Tr}]$



Pattern Name

Determina il pattern contenente la traccia di batteria da dividere.

Track

Determina la traccia per la quale verranno separati i dati delle note di batteria.

Divide Drum Track

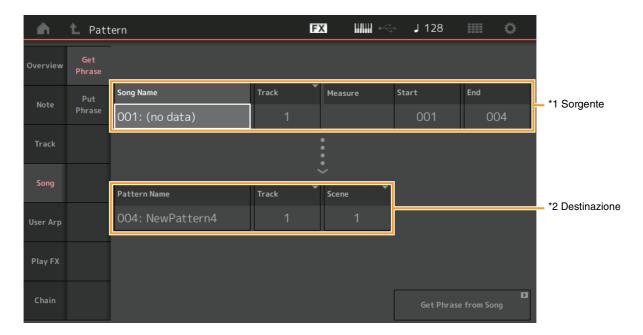
Esegue l'operazione Divide.

Song

Get Phrase

Questa operazione consente di copiare tutti i dati da una song sorgente specificata in una traccia di destinazione specificata. **NOTA** Quando si esegue Get Phrase, i dati precedentemente esistenti sulla traccia di destinazione specificata vengono sostituiti.

Procedura



Song Name

Determina la song sorgente.

Track *1 Sorgente

Determina la traccia sorgente.

Start Measure

Determina la posizione iniziale della misura in cui viene applicata l'operazione.

Intervallo: 001 – 998

End Measure

Determina la posizione finale della misura in cui viene applicata l'operazione.

Intervallo: 002 - 999

Pattern Name

Determina il pattern di destinazione.

Track *2 Destinazione

Determina la traccia di destinazione.

Scene

Determina la scena di destinazione.

Get Phrase from Song

Esegue l'operazione di copia.

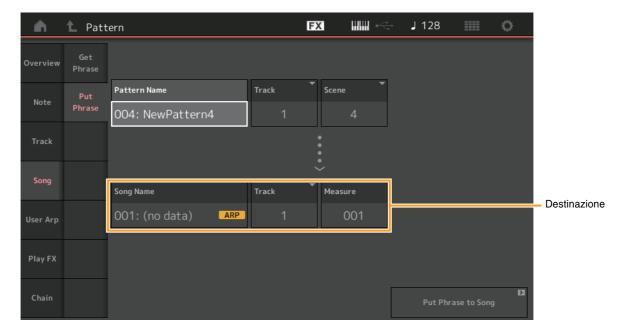
Put Phrase

Questa operazione consente di copiare tutti i dati da un pattern sorgente a una misura specificata sulla song di destinazione.

NOTA Il pattern sorgente specificato viene unito ai dati esistenti in precedenza sulla song di destinazione specificata quando si esegue
Put Phrase.

Procedura

 $\texttt{Pulsante} \ [\blacktriangleright] \ (\texttt{riproduzione}) \ o \ [\texttt{PERFORMANCE}] \ \rightarrow \ [\texttt{Pay/Rec}] \ \rightarrow \ [\texttt{Edit/Job}] \ \rightarrow \ [\texttt{Song}] \ \rightarrow \ [\texttt{Put Phrase}]$



Pattern Name

Determina il pattern sorgente.

Track

Determina la traccia sorgente.

Scene

Determina la scena sorgente.

Song Name

Determina il pattern di destinazione.

Track *Destinazione

Determina la traccia di destinazione.

Measure

Determina la posizione della misura in cui viene applicata l'operazione.

Intervallo: 001 - 999

Put Phrase to Song

Esegue l'operazione Copy.

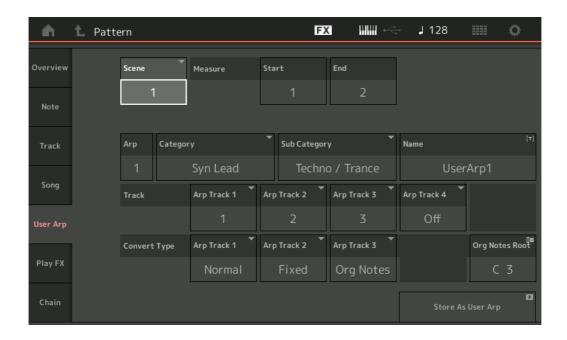
User Arp (User Arpeggio)

Questa operazione consente di copiare dati nelle misure specificate di una traccia per creare i dati di Arpeggio.

NOTA Quando si esegue User Arp, i dati precedentemente esistenti sulla traccia di destinazione specificata vengono sostituiti.

Procedura

Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene

Determina la scena sorgente.

Intervallo: 1-8

Start Measure

Determina la posizione iniziale della misura in cui viene applicata l'operazione.

Intervallo: 1 – 256

End Measure

Determina la posizione finale della misura in cui viene applicata l'operazione.

Intervallo: 2 – 257

Arp (numero arpeggio)

Indica il numero di Arpeggio Type.

Category

Indica la Main Category a cui verrà assegnato l'Arpeggio Type selezionato. **Impostazioni:** Per l'elenco Arpeggio Type Category, vedere il Manuale di riferimento.

Sub Category

Indica la sottocategoria a cui verrà assegnato l'Arpeggio Type selezionato. **Impostazioni:** per l'elenco Arpeggio Type Sub Category, vedere il Manuale di riferimento.

Name

Consente di impostare il tipo di Arpeggio Type.

Track

Determina il numero di traccia sorgente per ciascuna Arpeggio Track.

Convert Type

Determina il modo in cui i dati della sequenza MIDI verranno convertiti in dati Arpeggio utilizzando le tre impostazioni riportate di seguito. Questo parametro può essere impostato per ciascuna traccia.

Impostazioni: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: l'arpeggio viene eseguito usando soltanto la nota suonata e le note della sua ottava.

Fixed: l'esecuzione di una o più note attiva gli stessi dati di sequenza MIDI.

Org Notes (note originali): fondamentalmente è come "Fixed", tranne per il fatto che le note di riproduzione dell'arpeggio differiscono a seconda dell'accordo suonato.

Store As User Arp

Eseque l'operazione Store.

Play FX (Play Effect)

Questa operazione consente di aggiungere effetti ai dati della sequenza MIDI in un pattern quando viene riprodotto. È possibile determinare l'intervallo e l'intensità per ciascun parametro sulla traccia specificata.

Procedura

Pulsante $[\blacktriangleright]$ (riproduzione) o $[PERFORMANCE] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Play FX]$



Play FX1

Utilizza i parametri Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate e Swing Rate.

Qntz Value (Quantize Value)

Determina a quali battute dei dati della nota della sequenza saranno allineati i dati.

Impostazioni: Off, 60 (biscroma), 80 (terzina da una semicroma), 120 (semicroma), 160 (terzina da una croma), 240 (croma), 320 (terzina da una semiminima), 480 (semiminima)

Qntz Str (Quantize Strength)

Imposta il grado o "forza magnetica" a cui viene applicato Quantize. Un'impostazione del 100% produce una temporizzazione esatta. Un'impostazione pari allo 0% non produce alcuna quantizzazione.

Intervallo: 0% - 100%

Swing Vel (Swing Velocity)

Regola la velocità delle note corrispondenti per accentuare il senso ritmico dello swing.

Intervallo: 0% - 200%

Swing Gate

Regola il tempo di gate delle note corrispondenti per accentuare il senso ritmico dello swing.

Intervallo: 0% - 200%

Swing Rate

Ritarda in modo selettivo le note sulle battute pari (in levare) per produrre uno stile swing.

Impostazioni: Dipende dal valore Qntz Value specificato

Se il valore di Quantize è rappresentato da note da 1/4 (semiminima), da 1/8 (croma), da 1/16 (semicroma) e da 1/32

(biscroma): 0 - metà della griglia

Se il valore di Quantize è una terzina di semiminime, una terzina di crome, una terzina di semicrome: 0 - metà della griglia



Play FX2

Funziona con i parametri Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate e Velocity Offset.

Note Shift

Innalza o abbassa il pitch di tutte le note nella traccia selezionata in semitoni.

Intervallo: -99 - +99

Clock Shift

Sposta la tempistica di tutte le note nella traccia selezionata in avanti o all'indietro con incrementi di clock.

Intervallo: -120 - +120

Gate Time

Innalza il tempo di gate di tutte le note nella traccia selezionata.

Intervallo: 0% - 200%

Velocity Rate

Modifica la velocità delle note secondo la percentuale specificata.

Intervallo: 0% – 200%

Velocity Offset

Aumenta o riduce la velocità delle note secondo il valore di offset specificato.

Intervallo: -99 - +99

Part

Determina la parte di destinazione da normalizzare.

Intervallo: All, 1–16

Normalize Play FX

Applica gli effetti impostati in Play FX ai dati MIDI.

Lenath

Indica la lunghezza dell'intera sequenza nella scena selezionata.

Position

Mostra la posizione corrente durante il playback della scena e consente di impostare la posizione iniziale di playback.

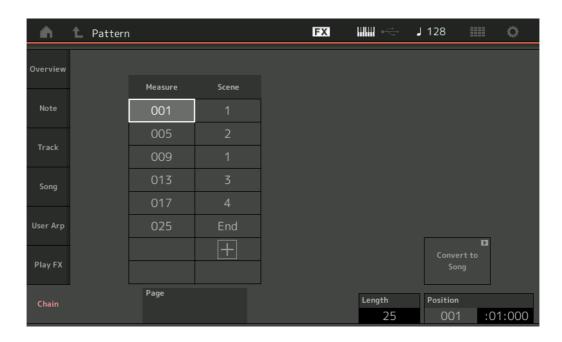
Intervallo: 001 – 256

Chain

Questa operazione mette in sequenza le scene e ne esegue il playback.

Procedura

 $\mathsf{Pulsante} \ [\blacktriangleright] \ (\mathsf{riproduzione}) \ \mathsf{o} \ [\mathsf{PERFORMANCE}] \ \boldsymbol{\rightarrow} \ [\mathsf{Play/Rec}] \ \boldsymbol{\rightarrow} \ [\mathsf{Pattern}] \ \boldsymbol{\rightarrow} \ [\mathsf{Edit/Job}] \ \boldsymbol{\rightarrow} \ [\mathsf{Chain}]$



Measure

Determina la posizione della misura dalla quale viene riprodotta la scena.

Intervallo: 001 – 999

Scene

Determina la scena che viene riprodotta dalla posizione di misura specificata.

Intervallo: 1 – 8, End

Page

Indicata dai pulsanti su e giù, quando la riga Measure Scene supera 8. Toccando questo pulsante si richiama la pagina successiva/precedente.

Convert to Song

Memorizza la catena come song.

Length

Indica la lunghezza dell'intera sequenza.

Posizione

Mostra la posizione corrente durante il playback continuo e consente di impostare la posizione iniziale del playback.

Intervallo: 001 – 999

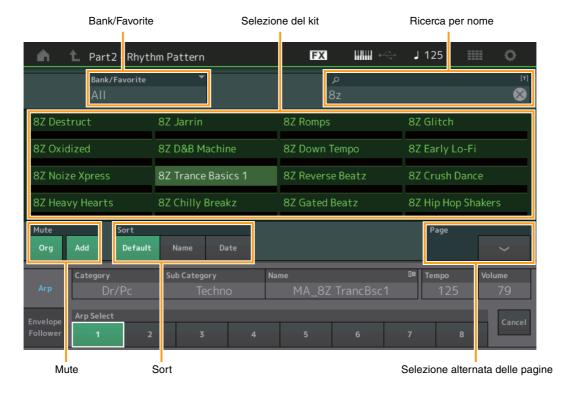
Nuova funzione Rhythm Pattern

La funzione Rhythm Pattern permette di aggiungere facilmente una parte ritmica alla performance corrente. Combinando i pattern ritmici ed Envelope Follower, è possibile modificare ulteriormente i pattern.

A titolo esemplificativo, nei seguenti passaggi viene mostrato come aggiungere il pattern ritmico "8Z Trance Basics 1" alla performance "Supertrance" per poi modificare il suono con Envelope Follower.

Aggiunta di una Rhythm Part (modalità semplificata)

- 1 Selezionare la performance desiderata per l'aggiunta di una parte ritmica. Selezionare "Supertrance".
- Premere il pulsante [SHIFT] + il pulsante [CONTROL ASSIGN].
 Viene visualizzata la schermata Rhythm Pattern.
 Quando tutte le parti in Part 1-8 sono già in uso, viene visualizzato il messaggio "Part Full" e il pattern ritmico non può essere aggiunto.



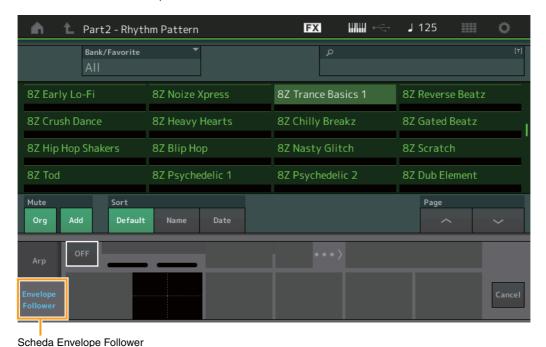
- 3 Nell'elenco Rhythm Pattern toccare il kit del pattern ritmico che si desidera utilizzare. Qui, toccare "8Z Trans Basics 1". Viene aggiunta una parte ritmica.
- 4 Non appena si inizia a suonare la tastiera viene avviata la riproduzione del pattern ritmico.
- Premere il pulsante [PERFORMANCE (HOME)] o [EXIT] per impostare Rhythm Pattern. La schermata Rhythm Pattern viene chiusa.
 NOTA È inoltre possibile toccare l'icona HOME per confermare la selezione.
- 6 Per arrestare il pattern ritmico, premere il pulsante [ARP ON/OFF] o [■] (Stop).

 NOTA È anche possibile arrestare il pattern ritmico toccando il pulsante [Arp Hold On] nella schermata.

Impostazione di Envelope Follower

Envelope Follower è una funzione che estrae l'inviluppo (o inviluppo dell'ampiezza) di una forma d'onda dai segnali di ingresso, consentendo di utilizzarlo come controller per la modifica dei suoni. Ad esempio, assegnando un pattern ritmico a una parte e impostando l'Envelope Follower della parte come "sorgente", il suono di altre parti viene modificato di conseguenza. Ciò è molto utile soprattutto per il cosiddetto "ducking" automatico, cui si desidera ridurre il volume degli altri strumenti durante la riproduzione di un suono dello strumento specifico.

1 Toccare la scheda [Envelope Follower] nella parte inferiore della schermata Rhythm Pattern. Viene visualizzata la schermata Envelope Follower.



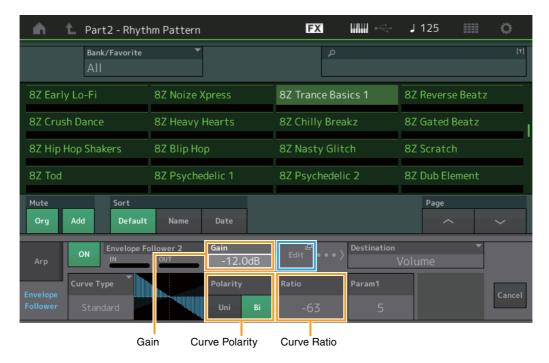
2 Attivare lo switch di Envelope Follower.

Qui, è possibile suonare la tastiera per ascoltare il suono con Envelope Follower abilitato.



3 Regolare le impostazioni come necessario.

Qui, in questo esempio, impostare Curve Polarity (polarità) su "Bi", Curve Ratio (rapporto) su "-63" e Gain (guadagno) su -"12dB".



Per impostare gli altri parametri, toccare il pulsante [EDIT] nella schermata e aprire la schermata di impostazione di Envelope Follower.

Quando si desidera modificare il kit Rhythm Pattern o Arpeggio Type, premere il pulsante [SHIFT]+ il pulsante [CONTROL ASSIGN] per tornare al display Rhtythm Pattern. Le impostazioni Envelope Follower vengono conservate anche dopo la selezione del nuovo kit o del tipo di arpeggio.

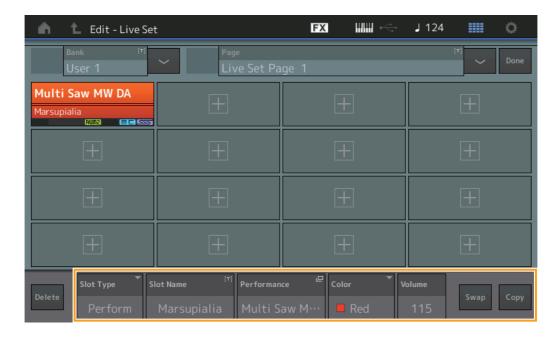
Live Set

La funzione Live Set ora consente di combinare file song, pattern e audio e riprodurli dal display Live Set.

■ Combinare file di song, pattern e audio nel display Live Set

Procedura

Premere il pulsante [LIVE SET] o toccare l'icona LIVE SET → Selezionare User Bank → [EDIT]



Slot Type

Indica il tipo di slot selezionato.

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

NOTA La funzione Audition è disponibile solo quando in Slot Type è selezionato Perform.

Slot Name

Indica il nome dello slot selezionato. Toccando Slot Name (quando è disponibile e indicato) si richiama il display di inserimento dei caratteri. Quando Slot Type è impostato su Song, Audio o Pattern, questo indica il nome song, audio o pattern e toccando il tasto si richiama il display Load.

NOTA È possibile modificare il nome dello slot solo quando in Slot Type è selezionato Perform.

Performance

Indica il nome della performance specificata nello slot selezionato. Toccando il pulsante Performance si richiama il display Category Search.

Color

Determina il colore dello slot selezionato.

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

Volume

Determina il volume dello slot selezionato.

Swap

Toccando Swap quando si seleziona uno slot e toccando un altro slot, i contenuti degli slot si scambiano tra loro.

Conv

Toccando Copy con lo slot sorgente selezionato e quindi toccando lo slot di destinazione vengono copiati i contenuti dello slot.

■ Riproduzione di file di song, pattern e audio dal display Live Set

Procedura Premere il pulsante [LIVE SET] o toccare l'icona LIVE SET → Selezionare il pulsante User Bank → [▶] (riproduzione)



- **NOTA** Durante la riproduzione di una song o di un pattern, non è possibile modificare la performance o lo slot. Se si prova a farlo, viene visualizzato un messaggio di errore.
- **NOTA** Durante la riproduzione di un file di song, pattern o audio è possibile aprire il display di playback corrispondente su Performance premendo il pulsante [▶] (riproduzione).

Scene

Ai dati registrati nella funzione Scene, sono stati aggiunti Super Knob Link e Keyboard Control.

Scene

Procedura

[PERFORMANCE] → [Scene]



Super Knob (Super Knob Memorize Switch)

Determina se gli stati di Super Knob sono memorizzati in una scena o meno.

Impostazioni: Off, On

Link (Link Memorize Switch)

Determina se gli stati di Super Knob Link sono memorizzati in una scena o meno.

Impostazioni: Off, On

Super Knob Link

Determina se le knob assegnabili 1-8 sulla scena selezionata sono influenzate o meno dalle operazioni di Super Knob. Le knob assegnabili impostate su Off non sono influenzate dalle operazioni di Super Knob.

Impostazioni: Off, On



Kbd Ctrl (Keyboard Control Memorize Switch)

Determina se le operazioni di controllo tastiera sono memorizzate in una scena o meno.

Impostazioni: Off, On

Kbd Ctrl (Keyboard Control)

Determina il Keyboard Control Switch su ciascuna parte della scena selezionata. Le parti impostate su Off non sono influenzate suonando la tastiera.

Impostazioni: Off (grigio), On (verde)

Edit

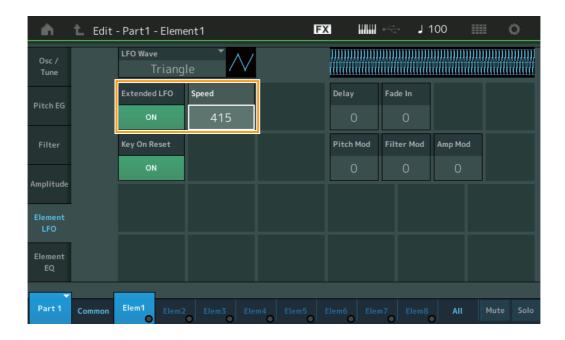
È stato incrementato l'intervallo del parametro di Part LFO Speed.

■ Normal Part (AWM2)

Element LFO

Procedura

 $[EDIT] \rightarrow Selezionare la parte da [Common] \rightarrow Selezionare l'elemento da <math>\rightarrow [Element LFO]$



Speed

Regola la velocità della variazione dell'LFO. L'intervallo di parametri è stato aumentato da 0 – 63 a 0 – 415.

Intervallo: 0-415

Extended LFO

Consente di scegliere tra il vecchio intervallo di parametri (Off: 0 - 63) o il nuovo intervallo di parametri (On: 0 - 415). Se si desidera mantenere la compatibilità con le impostazioni effettuate nel vecchio parametro, impostare su Off.

Impostazioni: Off, On

■ Parte normale (FM-X)

Mod/Control (Modulation/Control)

2nd LFO

Procedura

[EDIT] → Selezionare la parte da [Common] → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Speed (seconda velocità LFO)

Regola la velocità della variazione dell'LFO. L'intervallo di parametri è stato aumentato da 0 – 99 a 0 – 415.

Intervallo: 0-415

Extended LFO

Consente di scegliere tra il vecchio intervallo di parametri (Off: 0 - 99) o il nuovo intervallo di parametri (On: 0 - 415). Se si desidera mantenere la compatibilità con le impostazioni effettuate nel vecchio parametro, impostare su Off.

Impostazioni: Off, On

Utility

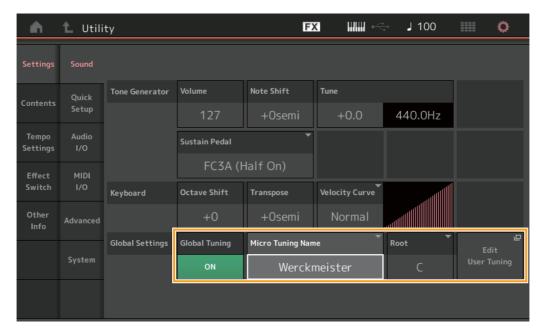
Settings

Sound

Sono state aggiunte le impostazioni di Global Micro Tuning.

Procedura

[UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Global Tuning

Quando questa funzione è attiva, Micro Tuning in Global Settings ha la priorità sulle impostazioni di Micro Tuning presenti in Performance per ciascuna parte. Questa funzione è applicata a tutte le parti, tranne Drum Part.

Impostazioni: Off, On

NOTA L'impostazione Global Tuning Setting ritorna automaticamente su Off ogni volta che si riavvia lo strumento.

Micro Tuning Name

Indica il nome del micro tuning selezionato. Toccando questo pulsante si richiama la pagina del menu per selezionare Preset o User.

Impostazioni: 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

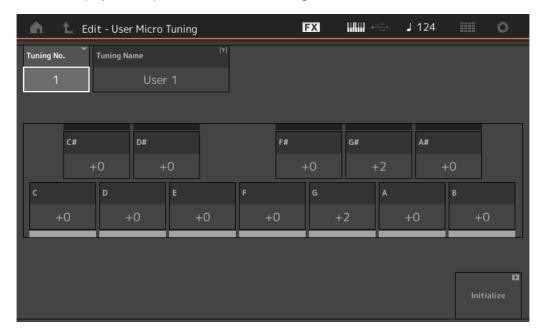
Micro Tuning Root

Determina la fondamentale per la funzione Micro Tuning. A seconda del nome del Micro Tuning, questa impostazione potrebbe non essere necessaria e pertanto non verrà visualizzata.

Intervallo: C-B

Edit User Tuning

Consente di richiamare il display delle impostazioni User Micro Tuning.



Tuning No.

Indica il numero di User Micro Tuning selezionato.

Intervallo: 1-8

Tuning Name

Determina il nome di User Micro Tuning selezionato. Toccando il parametro si richiama il display per l'immissione dei caratteri.

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

Regola il pitch di ciascuna nota con incrementi di 1 centesimo per determinare il Micro Tuning desiderato.

Intervallo: -99 - +99

Initialize

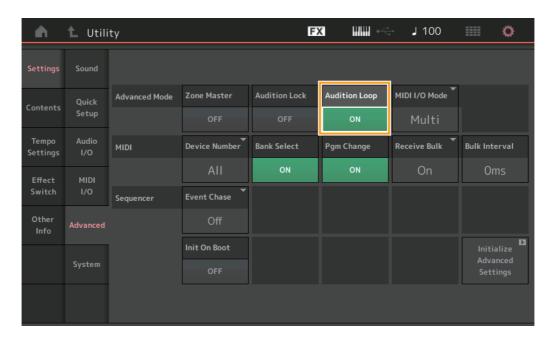
Inizializza lo User Micro Tuning selezionato.

Advanced

È possibile annullare Audition Loop.

Procedura

 $[UTILITY] \rightarrow [Settings] \rightarrow [Advanced]$



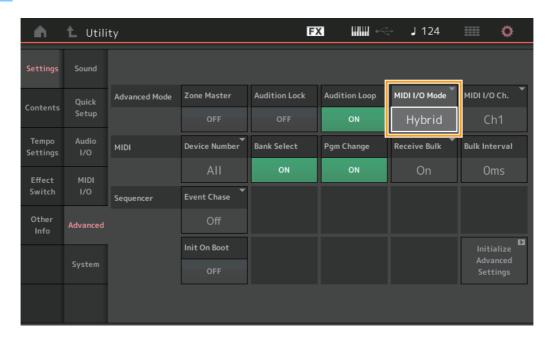
Audition Loop

Quando questa funzione è impostata su On e la frase di ascolto viene riprodotta fino alla fine, la frase viene riprodotta automaticamente dall'inizio. Quando questa funzione è impostata su Off, la riproduzione della frase di ascolto si interrompe quando viene raggiunta la fine. È possibile alternare On e Off durante la riproduzione della frase di ascolto.

Impostazioni: Off, On

■ L'opzione Hybrid è stata aggiunta alle impostazioni nella modalità MIDI I/O Mode.

Procedura [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



■ Quando MIDI I/O Mode è impostata su Hybrid:

Ricezione di dati MIDI

- I dati MIDI ricevuti tramite il canale impostato nel parametro MIDI I/O Channel vengono ricevuti sulle parti con Keyboard Control Switch impostato su ON.
- I dati MIDI ricevuti tramite un canale diverso da quello impostato nel parametro MIDI I/O Channel o sulle parti con il Keyboard Control Switch impostato su Off, vengono ricevuti tramite la parte corrispondente.

Invio di dati MIDI

- Quando è selezionato Common/Audio ed è selezionata la parte con Keyboard Control Switch impostato su ON, i dati MIDI vengono inviati dal canale impostato nel parametro MIDI I/O Channel.
- Quando viene selezionata una parte con Keyboard Control Switch impostato su Off, i dati MIDI vengono inviati dal canale corrispondente alla parte.

Ricezione dei dati MIDI con USB TO DEVICE

Questa funzione ora consente a questo strumento di ricevere dati MIDI da una tastiera/controller MIDI esterno collegato a [USB TO DEVICE].

Apparecchiature MIDI supportate: dispositivi MIDI conformi alla classe USB MIDI e ai dispositivi testati da Yamaha

* Per un elenco dei dispositivi testati da Yamaha, fare riferimento al collegamento seguente https://www.yamaha.com/2/montage

NOTA Il valore nominale massimo di [USB TO DEVICE] è 5V/500 mA. Non collegare a dispositivi USB che superano il valore nominale, poiché tali dispositivi potrebbero causare danni allo strumento.

NOTA Questa funzione non supporta la trasmissione di dati MIDI a un dispositivo collegato tramite [USB TO DEVICE] su questo strumento.

■ Quando MIDI I/O Mode è impostata su Multi

- Gli eventi di canale, ricevuti attraverso i canali corrispondenti alle parti con Keyboard Control Switch impostato su On, vengono ricevuti in parallelo da tutte le parti con Keyboard Control Switch impostato su On. Dopo la ricezione, quando questo strumento trasmette i dati MIDI, vengono trasmessi tutti i dati delle note del canale corrispondente alle parti con Keyboard Control Switch impostato su On.
- Gli eventi di canale ricevuti tramite il canale che corrisponde alla parte con Keyboard Control Switch impostato su Off influiscono sulla parte corrispondente. Dopo la ricezione, quando questo strumento trasmette dati MIDI, gli stessi canali utilizzati per la ricezione vengono utilizzati per trasmettere i dati del canale.

■ Quando MIDI I/O Mode è impostata su Single o Hybrid

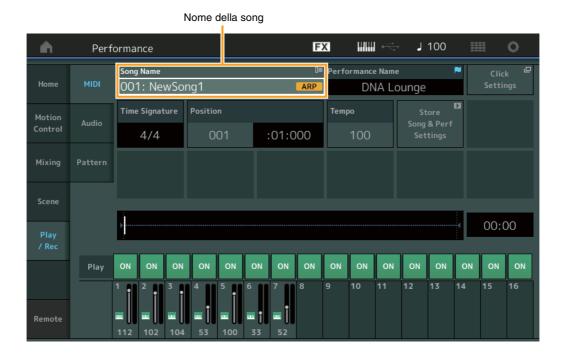
- Gli eventi di canale, ricevuti attraverso i canali corrispondenti alle parti con Keyboard Control Switch impostato su On, vengono ricevuti in parallelo da tutte le parti con Keyboard Control Switch impostato su On. Tuttavia, quando questo strumento riceve i messaggi Control Change considerati come parametri Common e la modalità MIDI I/O è impostata su Single, lo strumento non invia i messaggi di Control Change alla parte e li tratta, invece, come parametri Common. Dopo la ricezione, l'invio dei messaggi di Control Change viene effettuato in base all'impostazione MIDI I/O Channel.
- Gli eventi di canale ricevuti tramite il canale che corrisponde alla parte con Keyboard Control Switch impostato su Off, vengono ricevuti dalle parti corrispondenti. I dati MIDI ricevuti non vengono ritrasmessi quando la modalità MIDI I/O è impostata su Single.

Miglioramenti dell'interfaccia utente

■ Selezione di song con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]

Ora è possibile selezionare song con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] quando il cursore si trova su Song Name sul display MIDI. Song Number viene ora visualizzato davanti al nome della song.

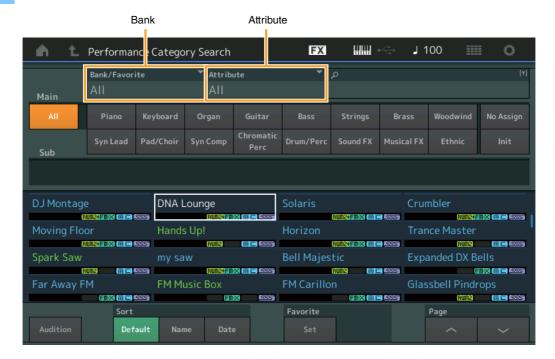
Procedura Pulsante [▶] (riproduzione) o → [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



■ Memorizzazione dei valori Bank e Attribute selezionati in Performance Category Search

Questo strumento può ora memorizzare l'ultima impostazione di Bank e Attribute sul display Performance Category Search anche dopo lo spostamento su un altro display.

Procedura [PERFORMANCE] → [CATEGORY] o toccare [Performance Name] → Seleziona l'opzione di [Category Search] dal menu



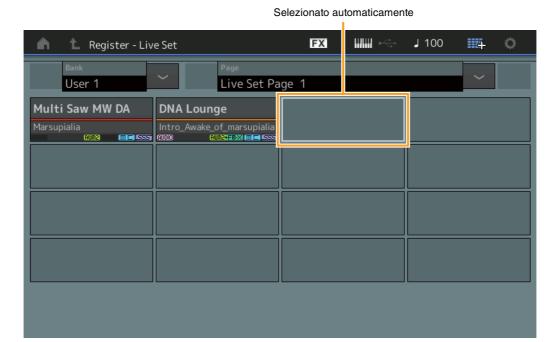
■ Aprire il display Home con il pulsante [EXIT]

Ora è possibile tornare facilmente al display Home con il pulsante [EXIT] quando viene aperto un display Performance (tranne il display Home).

■ Metodo semplice per selezionare uno slot di destinazione sul display Register

Procedura

[SHIFT] + [LIVE SET] (tranne quando è selezionato il display Live Set)



Quando Preset o Library è selezionato in Bank

Lo slot vuoto con il numero più basso nella griglia viene automaticamente selezionato da User Bank 1. Quando User Bank non ha un Bank vuoto, non viene selezionato alcun slot all'apertura del display User Bank 1.

Quando in Bank è selezionato User

Lo slot vuoto con il numero più basso nella griglia dopo la pagina corrente viene selezionato automaticamente. Quando User Bank non è vuoto, viene selezionato lo slot vuoto con il numero più basso nella pagina con il numero più basso disponibile. Quando User Bank non ha un Bank vuoto, non viene selezionato alcuno slot.

Sequencer Block

La capacità Note (area totale in Store) è stata aumentata da 130.000 a 520.000 (per le song) e 520.000 (per i pattern).

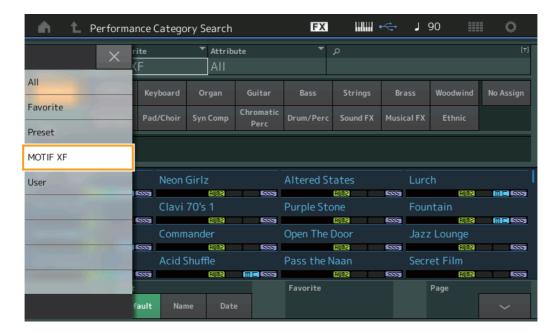
Nuove funzioni dell'unità MONTAGE Versione 2.50

Yamaha ha aggiornato il firmware di MONTAGE, aggiungendo le nuove funzioni descritte di seguito. In questo manuale vengono descritte le aggiunte e le modifiche rispetto al Manuale di riferimento fornito con lo strumento.

- Sono state aggiunte nuove performance.
- È stata aggiunta la funzione DAW Remote (Controllo remoto DAW).
- È stata aggiunta una nuova funzione che consente di abilitare o disabilitare in modo selettivo la selezione dei dati di arpeggio durante la registrazione delle song MIDI.
- È ora possibile impostare una Center note (nota centrale) nella schermata Edit Waveform (Modifica forma d'onda).
- Ora è possibile impostare un tasto per l'assegnazione quando si caricano i file WAV o AIFF come forme d'onda.
- Ora è possibile selezionare la Assignable Knob (knob assegnabile) per le Common Parts (parti comuni) premendo [PART COMMON] nella finestra di dialogo visualizzata quando si seleziona il parametro Part e premendo il pulsante [CONTROL ASSIGN].
- È stata aggiunta la funzione di blocco del pannello per impedire operazioni non intenzionali durante la performance.

Nuove performance aggiuntive

L'unità MONTAGE offre 512 nuove performance nel MOTIF XF Bank. Per le performance aggiunte, consultare Data List (l'Elenco dati).



Funzione DAW Remote (Controllo remoto DAW)

È ora possibile controllare il software DAW sul computer dall'unità MONTAGE.

La funzione DAW Remote può essere utilizzata solo quando il computer è collegato tramite cavo USB. Non è consentito l'uso di cavi MIDI

Impostazione della funzione DAW Remote

Impostazioni su MONTAGE

Fare riferimento al Manuale di istruzioni del computer.

[Remote] → Richiamare la schermata di impostazione della funzione DAW Remote in [Settings] → Impostare il tipo di DAW per il software DAW specifico.

Impostazione del software DAW

In questa sezione viene illustrata la procedura specifica per ciascun tipo di software DAW.

NOTA Quando il collegamento tra il computer e l'unità MONTAGE viene perso, il software DAW potrebbe talvolta non riconoscere MONTAGE, anche quando il collegamento viene ristabilito con l'unità accesa. In questo caso, ricollegare il computer e MONTAGE, quindi riavviare il software DAW.

IMPORTANTE

A seconda della versione del software DAW, la procedura di impostazione può essere diversa da quella riportata di seguito oppure la configurazione potrebbe non avere esito positivo. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Manuale di istruzioni del software DAW.

■ Cubase

- 1 [Device]/[Studio] → [Device Settings...]/[Studio Setup...] per richiamare la finestra di dialogo.
- 2 [MIDI] → selezionare [MIDI Port Setup] → deselezionare il campo [In All MIDI Inputs] di MONTAGE-2 o MONTAGE Port 2.
- 3 Premere il pulsante [+] in alto a sinistra nella finestra di dialogo, quindi selezionare [Mackie Control] dall'elenco.
- **4** [Remote Devices] → selezionare [Mackie Control].
- 5 Impostare [MIDI Input] e [MIDI Output] su MONTAGE-2 o MONTAGE Port2.
- **6** (Facoltativo) Assegnare le funzioni desiderate a [F1] [F8] di [User Commands].

■ Logic Pro

- **1** [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced] → selezionare [Show Advanced Tools].
- 2 [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Setup...] per richiamare la finestra di dialogo.
- 3 [New] → [Install...] per selezionare [Mackie Control] di [Mackie Designs].
- 4 Impostare [Output Port] e [Input Port] di [Mackie Control] su MONTAGE Port2.
- **5** (Facoltativo) [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Controller Assignments...] per impostare [Zone] su [Control Surface: Mackie Control] e assegnare le funzioni a [Control] [F1] [F8].

■ Ableton Live

- **1** [Live] → [Preferences...] per aprire la finestra di dialogo.
- 2 Selezionare la scheda [Link/MIDI].
- **3** Selezionare [MackieControl] per [Control Surface].
- 4 Impostare [Input] e [Output] su MONTAGE-2 o MONTAGE Port2.
- **5** (Facoltativo) Assegnare le funzioni desiderate a [F1] [F8] impostando il funzionamento delle note MIDI F#2 C#3 in [Edit MIDI Map] del menu [Options].

■ Pro Tools

- **1** [Setup] → [Peripherals...] per aprire la finestra di dialogo.
- 2 Selezionare la scheda [MIDI Controllers].
- **3** Impostare il tipo su [HUI], quindi impostare [Receive From] e [Send To] su MONTAGE-2 o MONTAGE Port2 di [Predefined].

Controllo del software DAW dall'unità MONTAGE

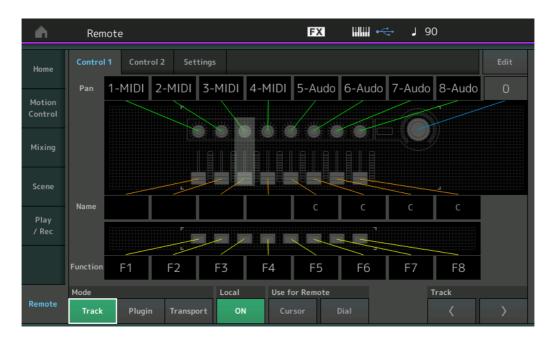
Nella schermata Remote, verrà applicata la funzione DAW Remoto e le operazioni del pannello verranno modificate.



 $[PERFORMANCE] \rightarrow [Remote]$

0

[PERFORMANCE] → [SHIFT] + pulsante numerico A [7]



Mode (Modalità)

Selezionare una delle tre Modes (modalità) di funzionamento della funzione DAW Remote.

Impostazioni: Track, Plugin, Transport

Track: modalità che consente di utilizzare contemporaneamente più tracce sul software DAW.

Knob assegnabile	Il pan della traccia verrà trasmesso dalla porta 2.
Slider	Il volume della traccia verrà trasmesso dalla porta 2.
Pulsante SCENE	Le funzioni assegnate per F1 – F8 verranno trasmesse dalla porta 2.
Altri controller	Verrà trasmesso il CC assegnato in modalità Remote.
Pulsante numerico A [1] – [8]	La selezione della traccia verrà trasmessa dalla porta 2.
Pulsante numerico A [9] – [16]	L'esclusione audio verrà trasmessa dalla porta 2.
Pulsante numerico B [1] – [8]	L'assolo verrà trasmesso dalla porta 2.
Pulsante numerico C [1] - [8]	Rec Enable verrà trasmesso dalla porta 2.
PART [MUTE]/[SOLO]	La selezione del gruppo di tracce (per otto tracce) verrà trasmessa dalla porta 2.
ELEMENT/OPERATOR [MUTE]/[SOLO]	La selezione del gruppo di tracce (per singola traccia) verrà trasmessa dalla porta 2.

Plugin: modalità per il controllo dettagliato di un plug-in specifico nel software DAW.

Knob, slider, pulsante SCENE, altri controller	Consentono di trasmettere il CC impostato nella modalità Remote.
Pannello di destra	Come per la modalità Track.

Transport: modalità per l'esecuzione su MONTAGE durante la riproduzione del software DAW e registrazione della performance su tastiera su MONTAGE nel software DAW. Utilizzando i controlli del pannello Transport è possibile la riproduzione, l'arresto, ecc. sul software DAW. Le operazioni diverse dai controlli del pannello Transport vengono eseguite normalmente.

Local (Locale)

Determina se attivare/disattivare il controllo locale. Questa impostazione può anche essere effettuata dalla schermata MIDI I/O in Utility.

Use for Remote (Utilizzo da remoto)

Determina se utilizzare o meno il Dial e i pulsanti del Cursor sul pannello di MONTAGE per il controllo del software DAW. On: utilizzare per il funzionamento del software DAW.

Off: utilizzare per il funzionamento della schermata MONTAGE.

Track (Traccia)

Il funzionamento è lo stesso di PART [MUTE]/[SOLO].

Edit (Modifica)

Determina il numero di controllo della trasmissione del CC dalla porta 1 e la modalità di funzionamento dei controller.

Play/Rec

Play/Rec

MIDI

Quando si registrano le song, è possibile selezionare se registrare soltanto la performance da tastiera oppure quanto trasmesso dall'arpeggiatore.



Pulsante [▶] (riproduzione)

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]

Arp Rec (Registrazione arpeggio)

Se impostato su On, è possibile registrare quanto trasmesso dall'arpeggiatore. Se impostato su Off, viene registrata solo la performance su tastiera. È possibile eseguire questa impostazione solo quando si registra una nuova song. L'impostazione non può essere modificata dopo la registrazione. Inoltre, quando si registrano parti aggiuntive per delle song registrate in precedenza con questa opzione disattivata, il tipo di registrazione può essere impostato soltanto su Replace (Sostituisci). **Impostazioni:** Off, On

NOTA Le song registrate con questa opzione disattivata possono essere riprodotte con un arpeggio diverso rispetto a quello registrato modificando la relativa impostazione in Performance.

Modifica delle parti (Edit) (Modifica)

Modifica degli elementi (Element) (Elemento)

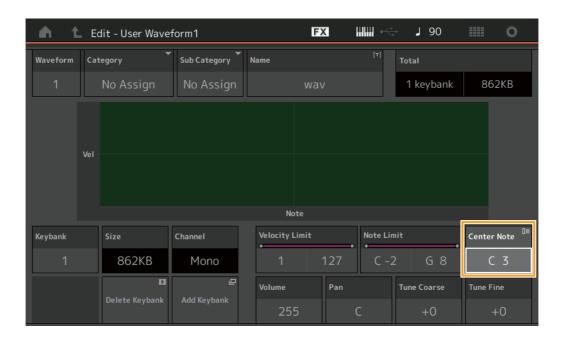
Osc/Tune (oscillatore/accordatura)

Edit Waveform (Modifica forma d'onda)

È stata aggiunta l'impostazione Center Note (Nota centrale).

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Selezione della parte → Selezione dell'elemento o del tasto → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



Center Note (Nota centrale)

Determina il tasto per la riproduzione in funzione del pitch dei dati della forma d'onda originale.

Impostazioni: C-2 – G8

Utility

Contents (Contenuti)

Load (Carica)

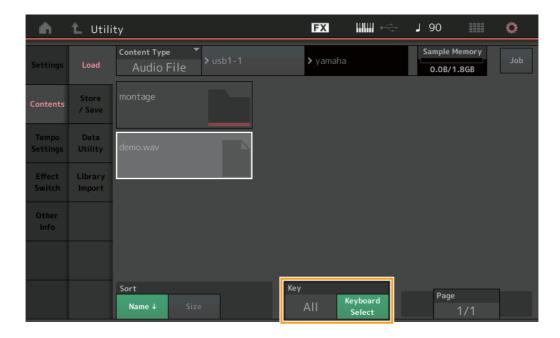
È stata aggiunta una funzione di impostazione dei tasti quando si caricano file WAV e AIFF come forme d'onda.

Procedura

 $[\texttt{PERFORMANCE}] \rightarrow [\texttt{EDIT}] \rightarrow \texttt{Selezione della parte (solo parti normali)} \rightarrow \texttt{Selezione dell'elemento} \rightarrow [\texttt{Osc/Tune}] \rightarrow [\texttt{New Waveform}]$

0

 $[\mathsf{PERFORMANCE}] \to [\mathsf{EDIT}] \to \mathsf{Selezione} \ \mathsf{della} \ \mathsf{parte} \ (\mathsf{solo} \ \mathsf{parti} \ \mathsf{normali}) \to \mathsf{Selezione} \ \mathsf{dell'elemento} \to [\mathsf{Osc/Tune}] \to [\mathsf{Edit} \ \mathsf{Waveform}] \to [\mathsf{Add} \ \mathsf{Keybank}]$



Key (Tasto)

Selezionare il tasto al quale verrà assegnato il file WAV o AIFF caricato.

Impostazioni: Keyboard Select (C-2 - G8), All

Finestra di dialogo Control Assign

Nella finestra di dialogo visualizzata quando il parametro Part è selezionato e il pulsante [CONTROL ASSIGN] viene premuto, è ora possibile selezionare la knob assegnabile di Common agendo sulla knob assegnabile mediante la pressione di [PART COMMON].

Procedura

Puntare il cursore sul parametro della destinazione di controllo della parte → Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN].



Tenendo premuto il pulsante [PART COMMON], agire sulla knob che si desidera utilizzare quando si opera sul parametro di destinazione.

NOTA Viene visualizzato un messaggio di errore quando si ruota la Super Knob e non vi sono altre knob assegnabili o assegnazioni di controllo per l'assegnazione di un'origine.

Funzione di blocco del pannello

È stata aggiunta la funzione di blocco del pannello per impedire operazioni non intenzionali durante la performance.

Procedura

[SHIFT] + [ELEMENT COMMON] nella schermata Home o Live Set.



Per sbloccare il pannello, premere nuovamente [SHIFT] + [ELEMENT COMMON]. Quando la funzione di blocco del pannello è attivata, tutte le operazioni risulteranno non disponibili ad eccezione di tastiera, pedali, volume master, Super Knob, rotella del pitch bend, rotella di modulazione, Ribbon Controller e operazione di sblocco. Questo blocco si applica anche alle operazioni del pannello a sfioramento.

Nuove funzioni disponibili in MONTAGE versione 2.00

Yamaha ha aggiornato il firmware MONTAGE, aggiungendo le nuove funzioni seguenti.

In questo manuale vengono descritte le aggiunte e le modifiche rispetto al Manuale di riferimento fornito con lo strumento.

- Sono state aggiunte nuove performance.
- Ora è possibile creare frasi di ascolto utente.
- Sono state aggiunte nuove funzioni in alcuni display per semplificare le impostazioni della Super Knob.
- Lo spostamento tra i display durante le modifiche è stato migliorato.
- Ora è possibile impostare lo slot Live Set come display di avvio.
- Ora è possibile applicare le dimensioni Live Set Font a Category Names nel display Category Search.
- Ora è possibile caricare file MOXF.
- Ora è possibile caricare i dati delle performance per MOTIF XS, MOTIF XF e MOXF.
- Ora è possibile configurare un'impostazione per mantenere il tempo corrente dopo il passaggio a una performance diversa.
- Ora è possibile configurare un'impostazione per mantenere il volume della parte A/D dopo il passaggio a una performance diversa.
- Nel display Envelope Follower sono stati aggiunte le scelte rapide per aprire il display Control Assign.
- Ora è possibile selezionare Super Knob, Motion Sequencer Lane o Envelope Follower come origine nella finestra di dialogo visualizzata quando si preme il pulsante [CONTROL ASSIGN].
- Sono state aggiunte nuove funzioni che rendono più evidenti le linee di connessione nel display Overview per indicare il controller utilizzato e le relative destinazioni.
- Il numero di song registrabili nella scheda MIDI del display Play/Rec è stato aumentato da 64 a 128.

Nuove performance aggiuntive

L'unità MONTAGE offre 99 nuove performance. Per le performance aggiunte, consultare l'Elenco dati.

76

Modifica di Common/Audio (Common/Audio)

General

Ora è possibile creare frasi di ascolto utente.

Funzionamento [PERF

 $[PERFORMANCE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow PART [COMMON] \rightarrow [General]$



Bank

Indica il banco da utilizzare per l'ascolto.

Impostazioni: Preset, User, Library (nomi della libreria; quando sono caricati i file della libreria)

Update User Auditions

Consente di convertire tutte le song registrate su MONTAGE in frasi di ascolto utente. Se le frasi di ascolto utente esistono già, tutte le frasi di ascolto utente verranno sovrascritte.

Control

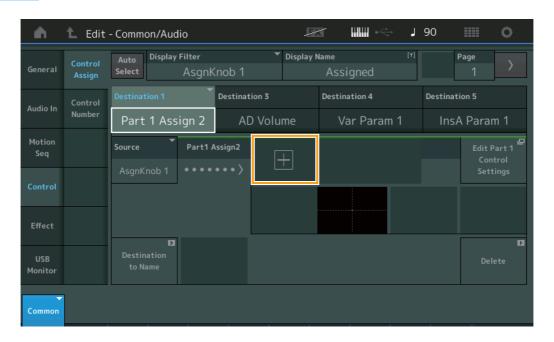
Control Assign

Quando le knob assegnabili sono impostate su Source e Destination ma la destinazione di controllo non è ancora stata selezionata, è possibile aggiungere un nuovo parametro per la destinazione di controllo in questo display.

Funzionamento

 $[\mathsf{PERFORMANCE}] \to [\mathsf{EDIT}] \to \mathsf{PART} \ [\mathsf{COMMON}] \to [\mathsf{Control}] \to [\mathsf{Control}]$

Toccare [Edit Super Knob] nel display Super Knob.



Toccare il pulsante [+] per aggiungere un nuovo parametro Part per la destinazione.

78

Modifica delle parti (Edit)

Mod/Control (Modulazione/Controllo)

Control Assign

Quando Display Filter è impostato su "Super Knob", è possibile aggiungere un nuovo parametro toccando il pulsante [+]. Il nuovo parametro sarà immediatamente disponibile per il controllo mediante la Super Knob.

Funzionamento

 $[\mathsf{PERFORMANCE}] \to [\mathsf{EDIT}] \to \mathsf{Selezione} \ \mathsf{della} \ \mathsf{parte} \to \mathsf{ELEMENT/OPERATOR} \ [\mathsf{COMMON}] \to [\mathsf{Mod/Control}] \to [\mathsf{Control} \ \mathsf{Assign}]$



Quando Display Filter è impostato su "Super Knob", toccando il pulsante [+] viene visualizzato un messaggio nella parte superiore del display e viene automaticamente aggiunta l'impostazione Control Assign per Common/Audio Edit.

NOTA Quando non vi sono più knob assegnabili disponibili, il pulsante [+] non appare sul display.

79

Utility

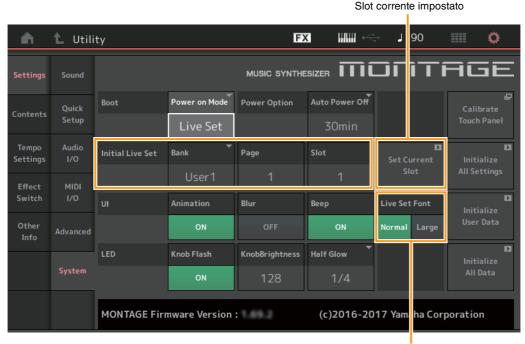
Settings

System

È stata aggiunta la possibilità di selezionare lo slot Live Set come display di avvio. È ora inoltre possibile applicare il parametro Live Set Font Size ai nomi di categoria nel display Category Search.

Funzionamento

[UTILITY] → [Settings] → [System]



Carattere esibizione dal vivo

Initial Live Set

Bank

Page

Slot

Consente di determinare lo slot Live Set come display di avvio quando Power On Mode è impostato su "Live Set".

NOTA È anche possibile impostare lo slot Live Set come display di avvio selezionando prima una performance nel display Live Set e toccando quindi il pulsante "Set Current Slot" in questo display.

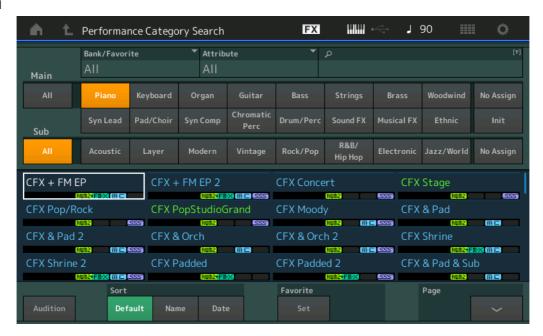
Live Set Font (Dimensione carattere esibizione dal vivo)

Consente di determinare le dimensioni del carattere dei nomi dei contenuti e delle categorie nei display Live Set e Category Search.

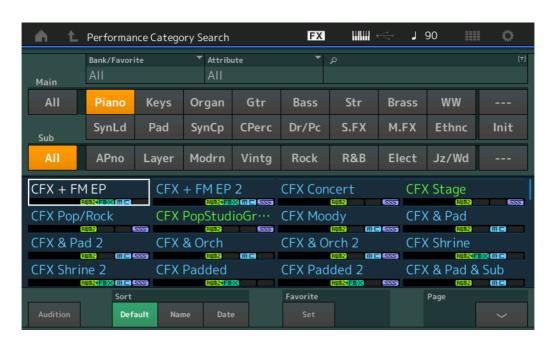
Impostazioni: Normal, Large

Display Category Search

Normal



• Large



Contents

Load

È stata abilitata la compatibilità con i file MOXF. È stata inoltre abilitata la compatibilità con i dati delle performance per MOTIF XS, MOTIF XF e MOXF.

Funzionamento

 $[UTILITY] \rightarrow [Contents] \rightarrow [Load]$



Import Option

Consente di selezionare i dati della voce o della performance da caricare. Import Option viene visualizzato quando tutti i file ("All") per MOTIF XS, MOTIF XF o MOXF si trovano nella cartella.

Impostazioni: Voice, Perf

Tempo Settings

È stata aggiunta un'impostazione per mantenere il tempo corrente dopo il passaggio a una performance diversa.

Funzionamento

[UTILITY] → [Tempo Settings] oppure [SHIFT] + [ENTER] o lcona TEMPO SETTINGS

Tempo globale

Tempo Settings

Tempo ON

ON

Tap Tempo
Settings

Sync MIDI Sync

Internal MIDI A/D in ON

Click Mode Precount Volume Beat Type
Info

Arpeggio Sync Quantize

Off

Off

Off

Click Out

Click Out

Click Out

Click Out

Click Out

MainL&R

Tempo globale

Se impostato su OFF, il tempo cambia in base al tempo della performance. Se impostato su ON, il tempo viene mantenuto anche quando si passa a una diversa performance.

Impostazioni: Off, On

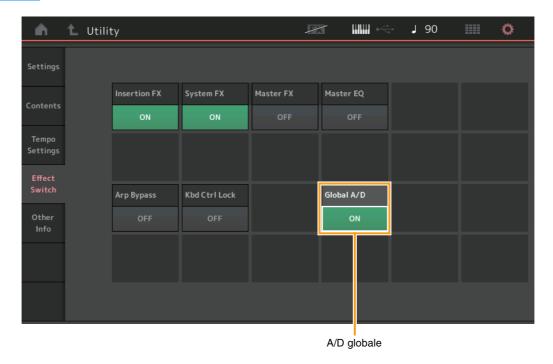
83

Effect Switch

È stata aggiunta un'impostazione per mantenere il volume della parte A/D dopo il passaggio a una performance diversa.

Funzionamento

[UTILITY] → [Effect Switch] o Icona Effect



Global A/D (A/D globale)

Se impostato su ON, né il volume della parte A/D né altri eventuali parametri correlati vengono mantenuti dopo il passaggio a una diversa performance. Se impostato su OFF, il volume della parte A/D e altri eventuali parametri correlati cambiano in base all'impostazione del volume nella performance.

Impostazioni: Off, On

Envelope Follower

Nel display Envelope Follower sono stati aggiunte le scelte rapide per aprire il display Control Assign.

Funzionamento

 $[\texttt{PERFORMANCE}] \rightarrow [\texttt{EDIT}] \rightarrow \texttt{Selezione della parte} \rightarrow \texttt{ELEMENT/OPERATOR} \ [\texttt{COMMON}] \rightarrow [\texttt{Effect}] \rightarrow [\texttt{Routing}] \rightarrow \texttt{Envelope Follower}$



Edit

Consente di richiamare il display Control Assign per la parte di destinazione.

Finestra di dialogo Control Assign

Ora è possibile selezionare Super Knob, Motion Sequencer Lane o Envelope Follower come origine nella finestra di dialogo visualizzata quando si preme il pulsante [CONTROL ASSIGN].

Funzionamento

Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN] quando il cursore si trova sul parametro che rappresenta la destinazione di controllo.



Utilizzare il controller da impostare come parametro di destinazione oppure toccare un numero in "Motion Sequencer Lane" o "Envelope Follower".

NOTA Viene visualizzato un messaggio di errore quando si ruota la Super Knob e non vi sono altre knob assegnabili per l'assegnazione di un'origine.

Nuove funzioni del firmware MONTAGE versione 1.60

Yamaha ha aggiornato il firmware MONTAGE, aggiungendo le nuove funzioni seguenti. In questo manuale vengono descritte le aggiunte e le modifiche rispetto al Manuale di riferimento fornito con lo strumento.

- Sono stati aggiunti nuovi tipi di effetti.
- Sono state aggiunte nuove performance.
- Sono state aggiunte nuove funzioni in alcuni display per semplificare le impostazioni della Super Knob.

87

Additional New Effect Types (Nuovi tipi di effetti aggiuntivi)

L'unità MONTAGE offre i nuovi tipi di effetti descritti di seguito.

Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
Spiralizer P,	Filtro univoco che consente l'elaborazione del phaser (per Spiralizer P)/flanger (per Spiralizer F) con un	Spiral Speed	Determina la velocità del cambio pitch.
Spiralizer F		Offset	Determina l'avvio del pitch in semitoni.
		Feedback	Determina il livello del segnale audio emesso dal Blocco Effect e restituito alla relativa entrata.
		Step Mode	Determina se il pitch cambia progressivamente o passo passo.
	cambio pitch verso l'alto/il basso	Semitones	Determina l'intervallo di cambio pitch quando "Step Mode" è impostato su "Semitone".
	apparentemente senza fine.	Scale Type	Determina come cambia il pitch quando "Step Mode" è impostato su "Scale".
		Spiral Sync	Determina il periodo di tempo base rispetto al quale il pitch cambia passo passo.
		Ofs Transition	Determina il tempo che deve trascorrere dopo la modifica del valore di Offset.
		Step Transition	Determina quanto tempo occorre per l'impostazione del pitch sul valore successivo in caso di relativo cambio passo passo.
		Dry/Wet	Determina il bilanciamento del suono dry e del suono dell'effetto.
		Spiral	Attiva/disattiva l'LFO.

Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
Tempo Spiralizer P,	Spiralizer con l'LFO	Spiral Speed	Determina la velocità del cambio pitch.
Tempo Spiralizer F	sincronizzato con il tempo.	Offset	Determina l'avvio del pitch in semitoni.
		Feedback	Determina il livello del segnale audio emesso dal Blocco Effect e restituito alla relativa entrata.
		Step Mode	Determina se il pitch cambia progressivamente o passo passo.
		Semitones	Determina l'intervallo di cambio pitch quando "Step Mode" è impostato su "Semitone".
		Scale Type	Determina come cambia il pitch quando "Step Mode" è impostato su "Scale".
		Spiral Sync	Determina il periodo di tempo base rispetto al quale il pitch cambia passo passo.
		Ofs Transition	Determina il tempo che deve trascorrere dopo la modifica del valore di Offset.
		Step Transition	Determina quanto tempo occorre per l'impostazione del pitch sul valore successivo in caso di relativo cambio passo passo.
		Dry/Wet	Determina il bilanciamento del suono dry e del suono dell'effetto.
		Direction	Determina la direzione del cambio pitch.
		Spiral	Attiva/disattiva l'LFO.

Additional New Performances (Nuove performance aggiuntive)

L'unità MONTAGE offre 8 nuove performance. Per le performance aggiunte, consultare l'Elenco dati.

Motion Control (Controllo movimenti)

Motion Control

Super Knob

I pulsanti di scelta rapida sono stati aggiunti per semplificare le impostazioni della Super Knob.

Funzionamento

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

Edit Super Knob Motion Seq (Modifica sequencer movimenti Super Knob)



Edit Super Knob Motion Seq (Modifica sequencer movimenti Super Knob)

Richiama il display automatico della manopola per modificare il sequencer di movimenti applicato alla Super Knob (sequencer movimenti Super Knob).

Edit Super Knob

Richiama il display Control Assign in Common/Audio Edit (Modifica comune/audio) per l'impostazione dei parametri controllati mediante la Super Knob.

Edit (Modifica) - Common/Audio (Comune/Audio)

Control (Controllo)

Control Assign

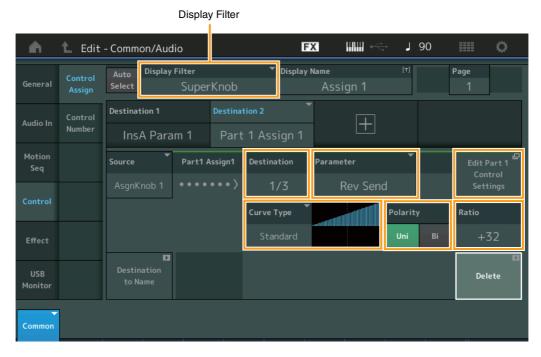
È ora possibile impostare la Super Knob su "Display Filter" (Filtro display). È inoltre possibile controllare i parametri delle parti che sono controllate mediante le Knob assegnabili comuni a tutte le parti nel display.



 $[\mathsf{PERFORMANCE}] \to [\mathsf{EDIT}] \to \mathsf{PART} \ [\mathsf{COMMON}] \to [\mathsf{Control}] \to [\mathsf{Control}]$

0

Toccare [Edit Super Knob] nel display Super Knob.



Display Filter

Determina il controller da visualizzare. Quando è selezionato "Super Knob", vengono visualizzate tutte le impostazioni di Knob assegnabili in cui il collegamento della Super Knob è impostato su "On".

Impostazioni: AsgnKnob 1 - 8, Super Knob, MS Lane 1 - 4, EnvFollow 1 - 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

I parametri seguenti sono visualizzati solo quando "Destination 1 – 16" (Destinazione 1 – 16) è impostato su "Part 1 – 16 Assign 1 – 8" (Parte 1 – 16 Assegnazione 1 – 8). Inoltre, se la destinazione non è impostata su qualsiasi Knob assegnabile per la parte, solo i pulsanti di scelta rapida sono disponibili.

Destination (Destinazione)

Determina le impostazioni del controller per la parte da visualizzare.

Impostazioni: 1 – 16 (viene visualizzato il numero di destinazioni per le Knob assegnabili per la parte selezionata in "Destination 1 – 16").

Parameter (Parametro)

Determina i parametri per la parte da controllare.

Impostazioni: Vedere l'elenco dei controlli nell'Elenco dati.

Edit Part Control Settings (Modifica impostazioni controllo parte)

Richiama il display Control Assign per la parte attualmente selezionata.

Curve Type (Tipo di curva)

Determina la curva specifica per la modifica del parametro che è impostato in "Destination". L'asse orizzontale indica il valore del set di controller in "Source" (Sorgente) e l'asse verticale indica i valori dei parametri.

Impostazioni: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce,

Resonance, Sequence, Hold

Per Banco utente: User 1 – 32 (Utente 1 – 32)

Quando viene letto un file di libreria: Curve in Library 1 – 8 (Curva in libreria 1 – 8)

Polarity (Curve Polarity) (Polarity (polarità curva))

Determina la polarità di curva del tipo di curva impostato in "Curve Type".

Impostazioni: Uni, Bi

Uni: modifiche unipolari solo in direzione positiva o in direzione negativa da un valore di parametro base in funzione della forma della curva.

Bi: modifiche bipolari in entrambe le direzioni positiva e negativa da un valore di parametro base.

Ratio (Curve Ratio) (Rapporto (rapporto curva))

Determina il rapporto di curva.

Impostazioni: -64 - +63

Part Edit (Edit) (Modifica delle parti (Modifica))

Mod/Control (modulazione/controllo)

Control Assign

È ora possibile impostare la Super Knob su "Display Filter".

Funzionamento

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



Edit Common Control Settings (Modifica impostazioni controllo comune)

Display Filter

Determina il controller da visualizzare. Quando è selezionato "Super Knob", saranno visualizzate tutte le impostazioni di Knob assegnabili che saranno interessate utilizzando la Super Knob.

Impostazioni: 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 (Modifica impostazioni controllo comune)

Richiama il display Control Assign per Common/Audio Edit.

Nuove funzioni del firmware MONTAGE versione 1.50

Yamaha ha aggiornato il firmware MONTAGE, aggiungendo le nuove funzioni seguenti. In questo manuale vengono descritte le aggiunte e le modifiche rispetto al Manuale di riferimento fornito con lo strumento.

- Sono stati aggiunti nuovi tipi di effetti.
- Sono state aggiunte nuove performance.
- È stata aggiunta la funzione Favorite (Preferito).
- È stata aggiunta l'opzione "Mixing" (Missaggio) per l'impostazione "Parameter with Part" (Parametro con parte) della schermata Part Category Search (Ricerca per categoria parte).
- Dalla schermata Performance Play (Riproduzione performance) (Home), ora è possibile visualizzare varie informazioni.
- È stata aggiunta la funzione Super Knob Link (Collegamento Super Knob).
- Ora è possibile controllare il volume del monitor dell'ingresso del segnale audio dal terminale [USB TO HOST].
- Ora è possibile alternare le scene dai messaggi di Control Change (Modifica controllo).
- Ora è possibile apportare modifiche parziali alle dimensioni del carattere nelle schermate Live Set (Esibizione dal vivo) e Category Search (Ricerca per categoria).
- Ora è possibile salvare/caricare i file di backup in cui sono memorizzati tutti i dati della memoria utente (inclusi brani e librerie).
- Tutte le schermate di modifica sono state migliorate consentendo la selezione delle parti tramite il tocco (funzionalità touch).

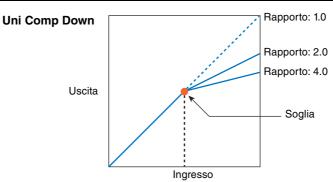
94

Additional New Effect Types (Nuovi tipi di effetti aggiuntivi)

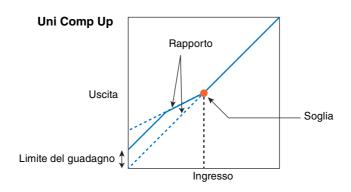
L'unità MONTAGE offre i nuovi tipi di effetti descritti di seguito.

Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
Rotary Speaker 2	Simulatore di un	Speed Control	Consente di attivare e disattivare la velocità di rotazione.
	altoparlante rotante, incluso il blocco	Drive	Controlla la quantità di distorsione.
	dell'amplificatore.	Tone	Consente di regolare il livello del tono.
		R/H Balance	Determina il bilanciamento del volume del corno (estensione più alta) e del rotore (estensione più bassa).
		Output Level	Determina il livello di uscita dei suoni con effetto.
		Mic L-R Angle	Determina l'angolo L/R del microfono.
		Input Level	Determina il livello di ingresso.
		Mod Depth	Determina la profondità della modulazione.
		Horn Slow/Fast	Quando si passa a una velocità di rotazione differente, determina il tempo necessario per modificare la velocità di rotazione del corno (estensione più alta) da Slow (Lenta) a Fast (Veloce).
		Horn Fast/Slow	Quando si passa a una velocità di rotazione differente, determina il tempo necessario per modificare la velocità di rotazione del corno (estensione più alta) da Fast (Veloce) a Slow (Lenta).
		Rotor Slow	Determina la frequenza del rotore (estensione più bassa) quando l'opzione Speed Control (Controllo della velocità) è impostata su Slow (Lenta).
		Horn Slow	Determina la frequenza del corno (estensione più alta) quando l'opzione Speed Control (Controllo della velocità) è impostata su Slow (Lenta).
		Rotor Fast	Determina la frequenza del rotore (estensione più bassa) quando l'opzione Speed Control (Controllo della velocità) è impostata su Fast (Veloce).
		Horn Fast	Determina la frequenza del corno (estensione più alta) quando l'opzione Speed Control (Controllo della velocità) è impostata su Fast (Veloce).
		Rtr Slow/Fast	Quando si passa a una velocità di rotazione differente, determina il tempo necessario per modificare la velocità di rotazione del rotore (estensione più bassa) da Slow (Lenta) a Fast (Veloce).
		Rtr Fast/Slow	Quando si passa a una velocità di rotazione differente, determina il tempo necessario per modificare la velocità di rotazione del rotore (estensione più bassa) da Fast (Veloce) a Slow (Lenta).

Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
Uni Comp Down	Il compressore	Threshold	Determina il livello di ingresso minimo al quale viene applicato l'effetto di compressione.
	utilizza un algoritmo "downward" (discendente) per	Knee	Determina come l'estensione della transizione cambia lungo la soglia. Più alto è il valore, più bassa è la curva di transizione.
	ridurre il volume dei suoni forti.	Attack	Determina il tempo necessario affinché l'effetto raggiunga la sua massima compressione.
		Release	Determina il tempo necessario affinché l'effetto di compressione diminuisca o svanisca (fade-out).
		Ratio	Determina il rapporto di compressione.
		Side Chain EQ	Se questa opzione è attivata, l'effetto EQ viene applicato all'intervallo del livello di ingresso corrispondente della catena laterale.
		SC EQ Q	Determina l'ampiezza di banda EQ della catena laterale.
		SC EQ Freq	Determina la frequenza centrale dell'effetto EQ della catena laterale.
		SC EQ Gain	Determina il livello di guadagno dell'effetto EQ della catena laterale.
		Dry/Wet	Determina il bilanciamento del suono dry (non elaborato) e del suono dell'effetto.
		Output Level	Determina il livello di uscita dei suoni con effetto.
		Make Up Gain	Determina il guadagno di uscita del blocco di compressione.
		Post-comp HPF	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-alto che segue il compressore.
		Clipper	Determina la misura di applicazione dell'effetto clipper per la riduzione forzata del guadagno.
		Clipper Source	Determina il segnale a cui viene applicato l'effetto clipper per la riduzione forzata del guadagno.
		Side Chain Lvl	Determina il livello di ingresso della catena laterale.



Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
Uni Comp Up	II compressore	Threshold	Determina il livello di ingresso massimo al quale viene applicato l'effetto di compressione.
	utilizza un algoritmo "upward" (ascendente") per	Knee	Determina come l'estensione della transizione cambia lungo la soglia. Più alto è il valore, più bassa è la curva di transizione.
	aumentare il volume dei suoni deboli.	Attack	Determina il tempo necessario affinché l'effetto raggiunga la sua massima compressione.
		Release	Determina il tempo necessario affinché l'effetto di compressione diminuisca o svanisca (fade-out).
		Ratio	Determina il rapporto di compressione.
		Side Chain EQ	Se questa opzione è attivata, l'effetto EQ viene applicato all'intervallo del livello di ingresso corrispondente della catena laterale.
		SC EQ Q	Determina l'ampiezza di banda EQ della catena laterale.
		SC EQ Freq	Determina la frequenza centrale dell'effetto EQ della catena laterale.
		SC EQ Gain	Determina il livello di guadagno dell'effetto EQ della catena laterale.
		Dry/Wet	Determina il bilanciamento del suono dry (non elaborato) e del suono dell'effetto.
		Output Level	Determina il livello di uscita dei suoni con effetto.
		Make Up Gain	Determina il guadagno di uscita del blocco di compressione.
		Post-comp HPF	Determina la frequenza di taglio del filtro passa-alto che segue il compressore.
		Clipper	Determina la misura di applicazione dell'effetto clipper per la riduzione forzata del guadagno.
		Clipper Source	Determina il segnale a cui viene applicato l'effetto clipper per la riduzione forzata del guadagno.
		Gain Limit	Determina il massimo livello di guadagno.
		Side Chain Lvl	Determina il livello di ingresso della catena laterale.



Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
Parallel Comp	Il compressore	Туре	Determina il tipo di compressore.
	esegue l'elaborazione parallela dei suoni compressi e dry (non elaborati).	Compression	Determina la misura di applicazione del compressore.
		Texture	Determina il timbro dell'effetto di compressione.
		Output Level	Determina il livello di uscita dei suoni con effetto.
		Input Level	Determina il livello di ingresso.

Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
Presence	Effetto per far	Presence	Determina la misura di applicazione dell'effetto.
	risaltare la presenza nascosta nei suoni	Texture	Determina il timbro dell'effetto sonoro.
	di ingresso.	Output Level	Determina il livello di uscita dei suoni con effetto.

Additional New Performances (Nuove performance aggiuntive)

L'unità MONTAGE offre 52 nuove performance. Per le performance aggiunte, consultare l'elenco dei dati.

Category Search (Ricerca per categoria)

■ Performance Category Search (Ricerca nella categoria performance), Arpeggio Category Search (Ricerca nella categoria arpeggio), Waveform Category Search (Ricerca nella categoria forma d'onda)

La funzione Favorite (Preferito) è stata aggiunta per offrire accesso rapido ai suoni e agli arpeggi aggiunti all'elenco. In questa sezione viene riportato un esempio relativo alla funzione Favorite (Preferito) per Performance Category Search (Ricerca nella categoria performance).

NOTA È possibile filtrare l'elenco delle performance per Favorite (Preferito) nelle schermate Part Category Search (Ricerca per categoria delle parti) e Performance Merge (Unione performance), ma non è possibile attivare/disattiva l'icona Favorite (Preferito) dalle schermate di ricerca

Procedura

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

Toccare il nome della performance → Selezionare [Search] dal menu visualizzato



Impostazione/disattivazione preferiti Cance

Cancella tutte le icone Favorite (Preferito)

Favorite Set/Unset (Imposta/disattiva preferito)

Consente di aggiungere o cancellare l'icona Favorite (Preferito) per la performance attualmente selezionata. Questa opzione non è disponibile quando il cursore non è posizionato sull'elenco delle performance.

NOTA È possibile anche impostare/disattivare l'icona Favorite (Preferito) dal menu visualizzato toccando il nome della performance nella schermata Performance Play (Riproduzione performance) (Home).

Favorite All Clear (Cancella tutte le icone Favorite (Preferito))

Consente di cancellare tutte le icone Favorite (Preferito) dalle performance. Questa opzione è disponibile solo se almeno una performance presenta l'icona Favorite (Preferito).

Bank/Favorite (Banco/Preferiti) (Selezione banco performance/preferiti)

Consente di filtrare l'elenco delle performance in base al banco o all'icona Favorite (Preferito). Se viene selezionata l'opzione Favorite (Preferito), vengono visualizzate solo le performance a cui è stata aggiunta l'icona Favorite (Preferito).

Impostazioni: All (Tutti), Favorite (Preferito), Preset (Preimpostato), User (Utente), Library Name (Nome libreria) (quando viene letto il file della libreria)

NOTA Quando viene selezionata la schermata Category Search (Ricerca per categoria), premendo il pulsante [CATEGORY] ripetutamente, vengono alternate le opzioni All (Tutti), Favorite (Preferito), Preset (Preimpostato), User (Utente), Library (Libreria) (quando viene letto il file della libreria) per i banchi. Tenendo premuto il pulsante [CATEGORY] si ritorna alla visualizzazione di tutti i banchi.

■ Part Category Search (Ricerca per categoria delle parti)

Quando l'opzione "Mixing" (Missaggio) dell'impostazione "Parameter with Part" (Parametro con parte) è disattivata, è possibile cambiare i suoni continuamente utilizzando gli attuali valori di impostazione della parte come Volume, Pan e Note shift (Spostamento note).

Procedura

[PERFORMANCE] → (Quando la parte a cui sono assegnati i suoni è selezionata) Selezionare il nome della parte → [SHIFT] + [CATEGORY] (Part Category Search)

(Quando la parte a cui sono assegnati i suoni è selezionata) Toccare il nome della parte → Selezionare [Search] nel menu visualizzato



Parameter with Part (Parametro con parte)

Param. with part (Param. con parte)

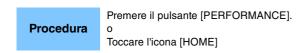
Determina se i valori del parametro dovranno essere letti e utilizzati per la successiva performance. Quando la serie di parametri è impostata su Off, i valori dell'impostazione corrente vengono utilizzati in modo continuativo anche dopo la selezione della successiva performance.

Impostazioni: Off, On

Performance Play (Riproduzione performance) (Home)

Attivando l'opzione "View" (Visualizza), ora è possibile visualizzare varie informazioni.

Home



View (Visualizza)

Determina se le informazioni dettagliate di ogni parte vengono visualizzate (On) o meno (Off). Le informazioni visualizzate variano a seconda della posizione del cursore o delle impostazioni della funzione di controllo.

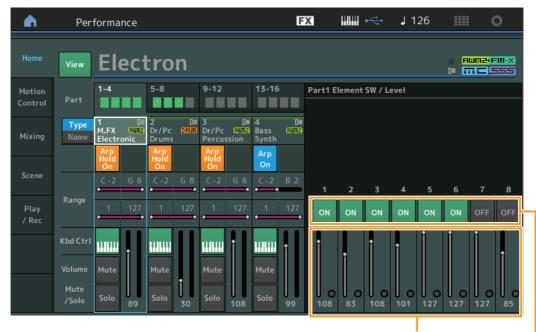
Impostazioni: Off, On

NOTA Quando il cursore è posizionato sul nome della performance nella schermata Performance Play (Riproduzione performance) (Home), è possibile anche alternare le viste delle informazioni premendo il pulsante [PERFORMANCE].

In questa sezione viene illustrata la schermata con l'opzione "View" (Visualizza) attivata.

■ Element view (Visualizza elementi)

Questa opzione viene visualizzata solo quando la parte attualmente selezionata è la parte normale (AWM2) e il pulsante [PERFORMANCE CONTROL] o "Element/Operator control" (Controllo operatore/elemento) è attivato.



Element Level (Livello degli elementi) Element Switch (Interruttore degli elementi)

Element SW (Interruttore degli elementi)

Determina se ciascun elemento è attivo o meno.

Impostazioni: Off, On

Element Level (Livello degli elementi)

Determina il livello di uscita dell'elemento.

Impostazioni: 0 – 127

■ Vista Drum Key (Tasto batteria)

Questa schermata viene visualizzata solo quando al momento è selezionata una parte di batteria e il pulsante [PERFORMANCE CONTROL] o "Element/Operator control" (Controllo operatore/elemento) è attivato.



Drum Key Level (Livello tasto batteria)

Drum Key Level (Livello tasto batteria)

Determina il livello di uscita del tasto della batteria.

Impostazioni: 0 – 127

■ Vista Algorithm (Algoritmo)

Questa schermata viene visualizzata solo quando la parte attualmente selezionata è la parte normale (FM-X) e il pulsante [PERFORMANCE CONTROL] o "Element/Operator control" (Controllo operatore/elemento) è attivato.



Algorithm (numero dell'algoritmo)

Consente di cambiare gli algoritmi.

Impostazioni: Vedere il documento PDF "Elenco dati".

NOTA Toccando l'immagine Algorithm (algoritmo) viene visualizzata la schermata di ricerca degli algoritmi.

Feedback (livello di feedback)

Le forme d'onda possono essere modificate trasmettendo di nuovo alcuni dei segnali generati da un operatore attraverso tale operatore. In questo modo è possibile impostare il livello di feedback.

Impostazioni: 0-7

Operator Level (Livello operatore)

Determina il livello di uscita dell'operatore.

Impostazioni: 0 – 99

■ Vista Part - Note (Parte - Nota)

Questa schermata viene visualizzata solo quando il pulsante [PART CONTROL] è attivato o il cursore è posizionato sull'opzione Note Limit (Limite nota) e consente di verificare le impostazioni Layer/Split delle parti.



Note Limit (Limite nota)

■ Vista Velocity - Note (Velocità - Nota)

Questa schermata viene visualizzata solo quando il cursore è posizionato su un limite di velocità delle parti e consente di impostare l'intervallo di velocità delle parti.



Velocity Limit (Limite di velocità)

Motion Control (Controllo movimenti)

Motion Control (Controllo movimenti)

Super Knob

Ora con il Super Knob è possibile impostare i singoli collegamenti dei knob assegnabili, a cui sono assegnate le funzioni comunemente applicate a tutte le parti.

Procedura

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

MS Master (interruttore master sequencer di movimenti)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance. Questa impostazione è applicata al pulsante [MOTION SEQ ON/OFF] sul pannello.

Impostazioni: Off, On

Super Knob MS (interruttore master sequencer di movimenti Super Knob)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti applicato alla Super Knob.

Impostazioni: Off, On

Super Knob Link (Collegamento Super Knob)

Consente di attivare o disattivare il collegamento tra knob assegnabile e Super Knob. Quando questa opzione è impostata su "Off", la funzione assegnata al knob corrispondente non viene modificata, neppure dal Super Knob.

Impostazioni: Off, On

Utility (Utilità)

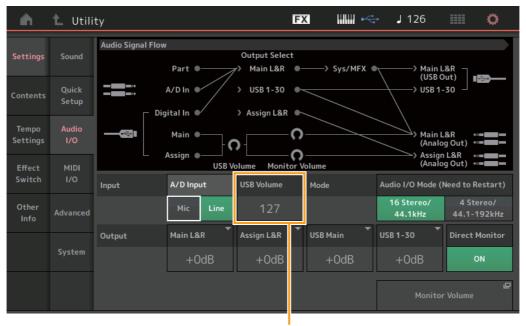
Settings (Impostazioni)

Audio I/O

Ora è possibile controllare il volume del monitor dell'ingresso del segnale audio dal terminale [USB TO HOST].

Procedura

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]



USB Input Volume (Volume ingresso USB)

USB Volume (Volume ingresso USB)

Consente di regolare il volume dell'ingresso del segnale audio dal terminale [USB TO HOST]. Questa impostazione viene applicata al guadagno di uscita dei jack OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] e ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R]. **Impostazioni:** 0 – 127

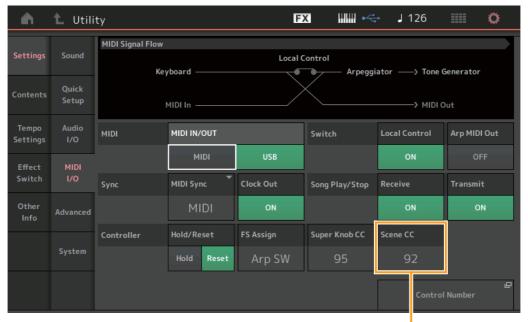
NOTA Il volume dell'ingresso USB viene salvato nelle impostazioni generali del sistema e non nei dati della performance.

MIDI I/O

Ora è possibile alternare le scene dai messaggi di Control Change (Modifica controllo).

Procedura

 $[UTILITY] \rightarrow [Settings] \rightarrow [MIDI I/O]$



Numero di modifica controllo scene

Scene CC (Numero di modifica controllo scene)

Consente di determinare il numero di Control Change (Modifica controllo) generato dall'alternanza delle scene. Anche se riceve il messaggio MIDI con lo stesso numero di Control Change (Modifica controllo) specificato qui dall'apparecchiatura esterna, lo strumento presuppone che il messaggio sia stato generato mediante l'alternanza delle scene.

Impostazioni: Off, 1 – 95

NOTA Viene selezionata la scena da 1 a 8 a seconda del valore di Control Change (Modifica controllo).

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

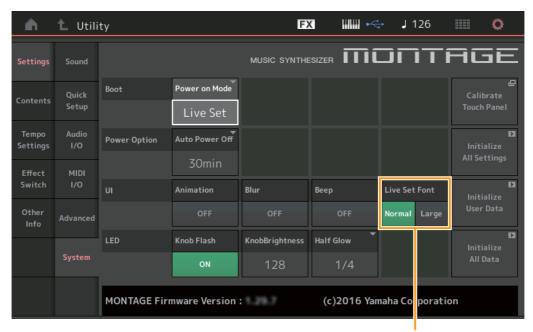
NOTA Quando viene impostato lo stesso numero di Control Change (Modifica controllo) sia per Super Knob Control Change che per Scene Control Change, prima del valore viene visualizzato un punto esclamativo (!). In questo caso, le modifiche del controllo scene hanno la priorità, pertanto le modifiche del controllo Super Knob vengono ignorate.

System (Sistema)

Ora è possibile modificare parzialmente le dimensioni del carattere nelle schermate Live Set (Esibizione dal vivo) e Category Search (Ricerca per categoria).

Procedura

[UTILITY] → [Settings] → [System]



Live Set Font Size (Dimensione carattere esibizione dal vivo)

Live Set Font (Dimensione carattere esibizione dal vivo)

Determina le dimensioni del carattere del nome dei contenuti nelle schermate Live Set (Esibizione dal vivo) e Category Search (Ricerca per categoria).

Impostazioni: Normal (Normale), Large (Grande)

■ Schermata Live Set (Esibizione dal vivo)

Normale



Grande



■ Schermata Category Search (Ricerca per categoria)

Normale



Grande



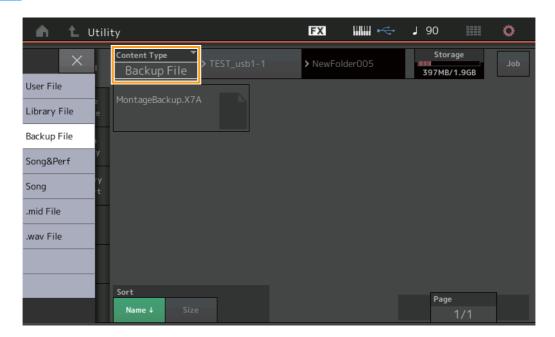
Contents (Contenuti)

Ora è possibile salvare/caricare i file di backup in cui sono memorizzati tutti i dati della memoria utente (inclusi brani e librerie).

Load (Caricamento)

Procedura

 $[\mathsf{UTILITY}] \to [\mathsf{Contents}] \to [\mathsf{Load}]$



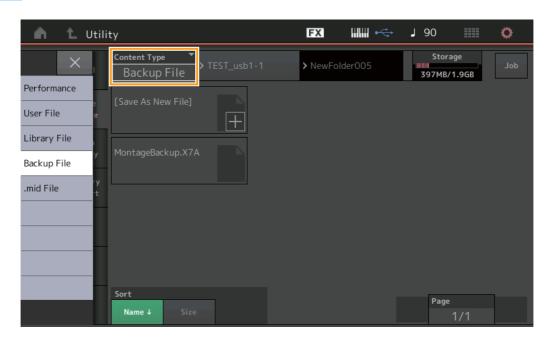
Content Type (Tipo di contenuto)

Tipo di file	Tipo di dispositivo	Estensione	Descrizione
File di backup	File	.X7A	I dati salvati nella memoria flash USB come file di backup possono essere caricati di nuovo nella memoria utente. Un file di backup comprende tutti i dati dell'utente, i dati delle librerie e i dati delle song.

Store/Save (Memorizza/Salva)

Procedura

 $[\mathsf{UTILITY}] \to [\mathsf{Contents}] \to [\mathsf{Store/Save}]$

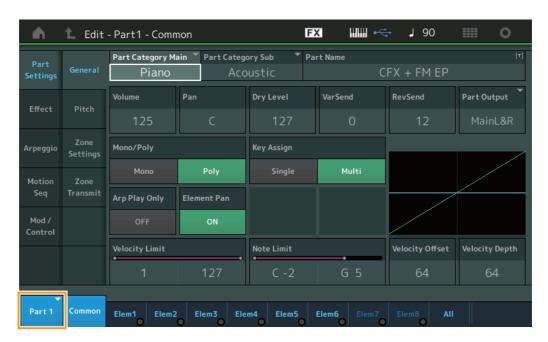


Content Type (Tipo di contenuto)

Tipo di file	Tipo di dispositivo	Estensione	Descrizione
File di backup	File	.X7A	I dati memorizzati nella memoria utente possono essere salvati nella memoria flash USB. Un file di backup comprende tutti i dati dell'utente, i dati delle librerie e i dati delle song.

Edit (Modifica)

Tutte le schermate di modifica seguenti sono state migliorate ed ora è possibile selezionare la parte desiderata toccando il nome della parte sul display: schermate Normal Part (AWM2) Edit (Modifica di una parte normale (AWM2)), Drum Part Edit (Modifica di una parte batteria), Normal Part (FM-X) Edit (Modifica di una parte normale (FM-X)) e Common/Audio Edit (Modifica di impostazioni comuni/audio). Di seguito è riportato un esempio della schermata Normal Part (AWM2) Edit (Modifica di una parte normale (AWM2)).



Part (Parte)

Indica la parte selezionata. Toccando questa indicazione viene visualizzato un elenco a comparsa per cambiare la parte da modificare.

Impostazioni: Common (Comune), Part 1 – 16 (Parte 1 – 16)

Nuove funzioni del firmware MONTAGE versione 1.20

Yamaha ha aggiornato il firmware MONTAGE, aggiungendo le nuove funzioni seguenti. In questo manuale vengono descritte le aggiunte e le modifiche rispetto al Manuale di riferimento fornito con lo strumento.

- È stato aggiunto il parametro Element/Operator Control per la funzione di controllo.
- Ora le impostazioni della funzione di controllo possono essere memorizzate come dati di performance.
- È stata aggiunta la funzione di esecuzione in loop della song.
- È stata aggiunta la funzione User Arpeggio (Arpeggio utente).
- Mediante Performance Merge (Unione performance) è ora possibile escludere separatamente le parti originali e quelle appena aggiunte.
- Sono state aggiunte le impostazioni del volume del monitor per la connessione USB.
- Ora è possibile controllare la Super Knob mediante i messaggi MIDI Control Change (Modifica controllo).
- Ora è possibile copiare o scambiare i tipi di arpeggi.
- Ora è possibile copiare o scambiare le sequenze di movimenti.
- Sono state aggiunte le funzioni Arp Bypass (Bypass arpeggio) e Kbd Ctrl Lock (Blocco controllo tastiera) per "Effect Switch".

Motion Control (Controllo movimenti)

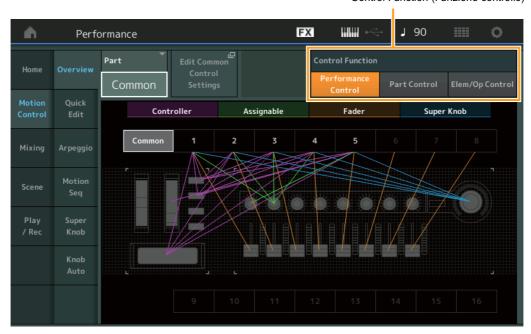
Motion Control (Controllo movimenti)

Overview (Panoramica)

Procedura

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] oppure [SHIFT] + [PERFORMANCE]

Control Function (Funzione controllo)



Control Function (Funzione controllo)

Consente di passare tra Performance Control (Controllo performance), Part Control (Controllo parte) ed Element/Operator Control (Controllo elemento/operatore).

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

NOTA Ora le operazioni della funzione di controllo possono essere memorizzate come dati di performance.

NOTA Element/Operator Control (Controllo elemento/operatore) può anche essere selezionato tenendo premuti contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e utilizzando i pulsanti [PART CONTROL].

■ Se "Element/Operator Control" è selezionato

I pulsanti relativi ai numeri A [1] - [16], B [1] - [8] e C [1] - [8] funzionano come quando è selezionato "Part Control".

Pulsanti numerici	Pulsante PART [MUTE] e pulsante PART [SOLO] disattivati	Pulsante PART [MUTE] attivato	Pulsante PART [SOLO] attivato		
Pulsanti numerici A [1] – [8] (riga superiore)	Selezione della parte (1 – 8)	Esclusione di una parte (1 – 8)	Selezione della parte (1 – 8)		
Pulsanti numerici A [9] – [16] (riga inferiore)	Selezione della parte (9 – 16)	Esclusione di una parte (9 – 16)	Assolo parte (9 – 16)		
Pulsanti numerici B [1] - [8]	Attivazione/disattivazione sequencer di movimenti per ciascuna parte (1 – 8/9 – 16)				
Pulsanti numerici C [1] – [8]	Attivazione/disattivazione arpeggio per ciascuna parte (1 – 8/9 – 16)				

Se "Element/Operator Control" è selezionato e il pulsante PART [COMMON] è attivato, gli slider di controllo 1 – 8 consentono di controllare i livelli degli elementi/operatori della parte 1.

NOTA Il controllo elemento/operatore è utile per la riproduzione delle performance che contengono, ad esempio, parti di organo, poiché mediante il controllo del volume degli elementi nella schermata Live Set (Esibizione dal vivo) è possibile modificare le armoniche del suono dell'organo proprio come accade con un organo vero.

Play/Rec (Riproduzione/Registrazione)

Play/Rec (Riproduzione/Registrazione)

MIDI

Ora è possibile eseguire in loop la song.

■ Riproduzione e standby riproduzione



Song Name (Nome song) FX ШШ J 120 Ö Performance Performance Name CFX + FM EP Time Signature Position 4/4 :01:000 .oop Start Loop End Scene 00:13 Loop Start/End (Inizio/Fine loop)

Song Name (Nome song)

È indicato il nome della song selezionata. Se si tocca il nome della song viene richiamato un menu per selezionare Load (Carica), Rename (Rinomina) e User Arpeggio (Arpeggio utente).

Loop

Consente di determinare se la song viene eseguita una sola volta o continuamente. Se è impostato su On (Attivato), la song viene riprodotta ripetutamente tra i punti "Loop Start" e "Loop End" (vedere di seguito).

Impostazioni: Off, On

Loop Start/End (Inizio/Fine loop)

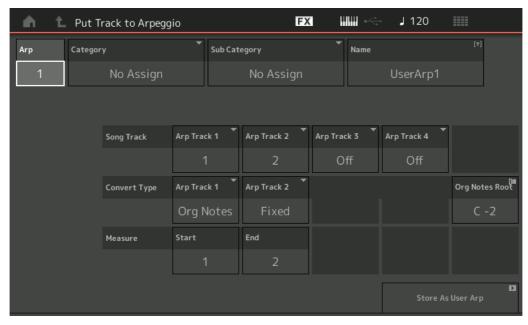
Consente di determinare le posizioni iniziale e finale dell'esecuzione in loop. Il numero della misura si trova nella cella a sinistra, il numero del beat in quella a destra. Ciò non è disponibile se "Loop" è impostato su Off (Disattivato).

■ Put Track to Arpeggio (Inserisci traccia in arpeggio)

Questa funzione consente di copiare dati nelle misure specificate di una traccia per creare i dati di arpeggio. Nella traccia di arpeggio possono essere registrati fino a 16 numeri di nota specifici. Se nei dati della sequenza MIDI sono stati registrati più di 16 numeri differenti di nota, l'operazione di conversione riduce le note che eccedono il limite. Perciò, è necessario ricordarsi di registrare al massimo 16 note diverse quando viene creato l'arpeggio, specialmente quando si utilizzano più tracce.

Procedura

Pulsante [▶] (PLAY) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → Toccare il nome della song per richiamare il menu → [User Arp] nel menu



Arp (numero arpeggio)

Consente di determinare il numero dell'arpeggio utente. Viene assegnato automaticamente per impostazione predefinita uno dei numeri non attualmente in uso. Se viene selezionato un numero già in uso, i dati dell'arpeggio precedente nel numero selezionato saranno sovrascritti.

Impostazioni: 1 – 256

Category (categoria di arpeggio)

Consente di determinare l'impostazione della categoria (principale e secondaria) per i dati di arpeggio creati.

Impostazioni: vedere l'elenco delle categorie dei tipi di arpeggio nel Manuale di riferimento in formato PDF.

Name (nome arpeggio)

Consente di determinare il nome dell'arpeggio utente. Il nome dell'arpeggio può contenere al massimo 20 caratteri.

Song Track (Traccia song)

Consente di determinare la traccia della song di origine per ciascuna traccia di arpeggio.

Convert Type (Tipo di conversione)

Consente di determinare il modo in cui i dati della sequenza MIDI (di tracce song) verranno convertiti in dati di arpeggio utilizzando le tre impostazioni riportate di seguito. Questo parametro può essere impostato per ciascuna traccia.

Impostazioni: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: l'arpeggio viene eseguito usando soltanto la nota suonata e le note della sua ottava.

Fixed: l'esecuzione di una nota qualsiasi attiva gli stessi dati di sequenza MIDI.

Org Notes (note originali): fondamentalmente è come "Fixed", tranne per il fatto che le note di riproduzione dell'arpeggio differiscono a seconda dell'accordo suonato.

Original Notes Root (fondamentali originali)

Consente di determinare la fondamentale quando il tipo di conversione di qualsiasi traccia è impostato su "Org Notes". Ciò è disponibile solo quando tutte le tracce sono impostate su "Org Notes".

Impostazioni: C-2 – G8

Measure (Misura)

Consente di determinare l'intervallo di misure da copiare nei dati di arpeggio.

Impostazioni: 001 – 999

Store As User Arp (Memorizza come arpeggio utente)

Consente di memorizzare un arpeggio utente in base a tutte le impostazioni eseguite in questa schermata. Ciò non è disponibile se tutte le tracce sono impostate su Off (Disattivato).

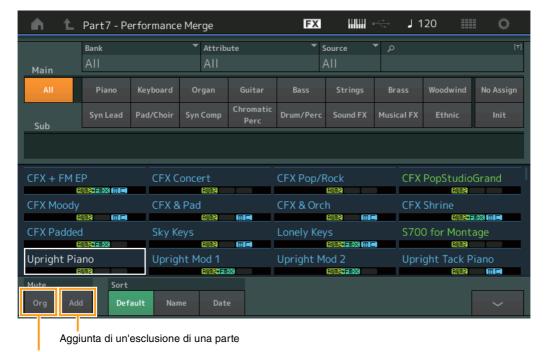
Category Search (Ricerca per categoria)

■ Performance Merge (Unione performance)

Ciò consente di escludere separatamente le parti originali e quelle appena aggiunte.

Procedura

[PERFORMANCE] → (la parte selezionata e tutte le parti successive non devono essere assegnate) → [SHIFT] + [CATEGORY] o toccare l'icona "+"



Esclusione di una parte originale

Esclusione di una parte originale

Consente di escludere le parti originali.

Impostazioni: Off, On

Aggiunta di un'esclusione di una parte

Consente di escludere le parti appena aggiunte nella schermata Performance Merge (Unione performance).

 $\textbf{Impostazioni:} \ \, \mathsf{Off}, \, \mathsf{On}$

Utility (Utilità)

Settings (Impostazioni)

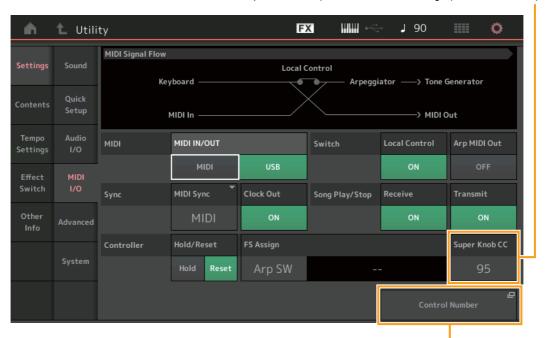
MIDI I/O (I/O MIDI)

Ora è possibile controllare la Super Knob mediante i messaggi MIDI Control Change (Modifica controllo).

Procedura

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]

Super Knob CC (numero di Control Change (modifica controllo) Super Knob)



Control Number (Numero di controllo)

Super Knob CC (numero di Control Change (modifica controllo) Super Knob)

Consente di determinare il numero di Control Change (modifica controllo) generato mediante la Super Knob. Anche se riceve i messaggi MIDI con lo stesso numero di Control Change (modifica controllo) specificato qui dall'apparecchiatura esterna, lo strumento presuppone che il messaggio sia stato generato mediante la Super Knob. Se "MIDI I/O Mode" è impostato su "Multi", il canale 1 è utilizzato per trasmettere i dati MIDI. Se "MIDI I/O Mode" è impostato su "Single", il canale specificato in "MIDI I/O Ch." è utilizzato per trasmettere i dati MIDI.

Impostazioni: Off, 1 – 95

NOTA Se questo parametro è impostato su Off (Disattivato), i dati MIDI vengono trasmessi mediante messaggi di sistema esclusivo (SysEx).

Control Number (Numero di controllo)

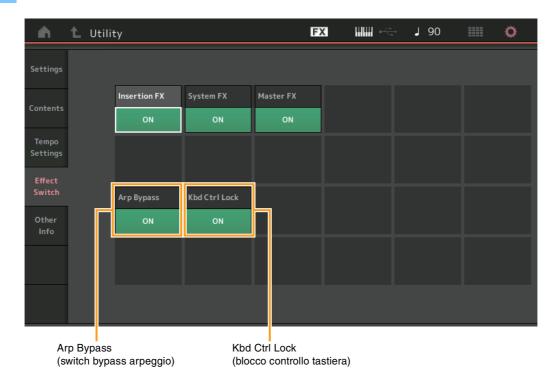
Consente di richiamare la schermata Control Number (Numero di controllo) in Common/Audio Edit (Modifica comune/audio).

Effect Switch (Switch effetto)

Sono state aggiunte le funzioni Arp Bypass (Bypass arpeggio) e Kbd Ctrl Lock (Blocco controllo tastiera) per "Effect Switch".

Procedura

[UTILITY] → [Effect Switch] o toccare l'icona dell'effetto



Arp Bypass (switch bypass arpeggio)

Consente di determinare se il bypass dell'arpeggio è attivo o meno. Se è impostato su On (Attivato), tutte le operazioni dell'arpeggiatore sono disabilitate.

Impostazioni: Off, On

NOTA II bypass dell'arpeggio può anche essere attivato/disattivato tenendo premuti contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e utilizzando il pulsante [ARP ON/OFF]. Il pulsante [ARP ON/OFF] lampeggia quando il bypass dell'arpeggio è attivo.

NOTA Quando si modifica l'impostazione dello switch dell'arpeggio, il bypass dell'arpeggio viene disattivato automaticamente anche se è stato impostato su On (Attivato).

NOTA Utilizzando il software DAW è possibile modificare gli arpeggi nei dati della song generati mediante l'arpeggiatore. Attivando il bypass dell'arpeggio, è possibile evitare che i dati della song modificati nel software DAW siano di nuovo influenzati dall'arpeggiatore quando viene reinstradato verso il firmware MONTAGE.

Kbd Ctrl Lock (blocco controllo tastiera)

Consente di determinare se il blocco controllo tastiera è attivo o meno. Se è impostato su On (Attivato), il controllo della tastiera è attivo solo per la parte 1 e disattivo per tutte le altre parti.

Se è impostato su Off (Disattivato), le impostazioni del controllo della tastiera per tutte le parti vengono riportate allo stato originale.

Impostazioni: Off, On

NOTA Se si utilizza il firmware MONTAGE come modulo audio multi-timbrico a 16 parti con software DAW, la funzione Keyboard Control Lock (Blocco controllo tastiera) è utile per creare o modificare singolarmente le tracce MIDI.

Edit (Modifica) - Common/Audio (Comune/Audio)

Control (Controllo)

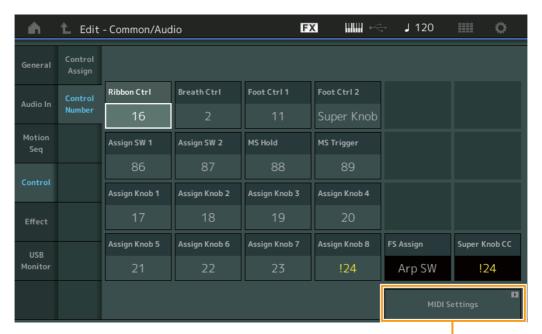
Control Number (Numero di controllo)

Quando lo stesso numero di controllo è assegnato alla Super Knob e a qualsiasi knob assegnabile, la Super Knob ha la priorità e l'operazione della knob assegnabile potrebbe essere ignorata. In questo caso viene visualizzato un messaggio di avviso.

NOTA Il numero di controllo impostato in questa schermata viene memorizzato come dati di performance. Tuttavia, "FS Assign" e "Super Knob CC" vengono memorizzati come impostazioni di sistema generali, non come dati di performance.

Procedura

 $[PERFORMANCE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow PART [COMMON] \rightarrow [Control] \rightarrow [Control] Number]$



MIDI Settings (Impostazioni MIDI)

MIDI Settings (Impostazioni MIDI)

Consente di richiamare la schermata MIDI I/O (I/O MIDI) in Utility (Utilità).

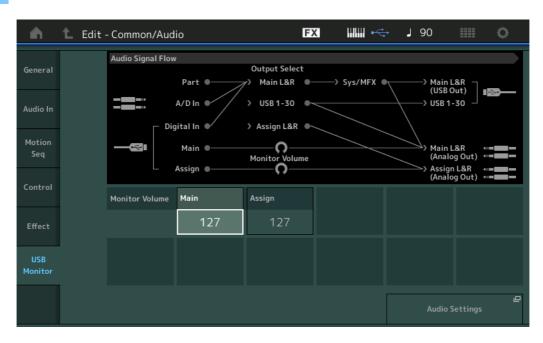
USB Monitor (Monitor USB)

Nella schermata USB Monitor (Monitor USB) è possibile regolare il livello di ingresso audio dal terminale [USB TO HOST].

NOTA Il volume del monitor principale USB e il volume del monitor assegnabile USB vengono memorizzati come dati di performance.

Procedura

 $[PERFORMANCE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow PART [COMMON] \rightarrow [USB Monitor]$



USB Main Monitor Volume (Volume monitor principale USB)

Consente di regolare il livello del segnale audio che viene inviato dal terminale [USB TO HOST] ai jack OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R].

Impostazioni: 0 – 127

USB Assign Monitor Volume (Volume monitor assegnabile USB)

Consente di regolare il livello del segnale audio che viene inviato dal terminale [USB TO HOST] ai jack ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

Impostazioni: 0 – 127

Audio Settings (Impostazioni audio)

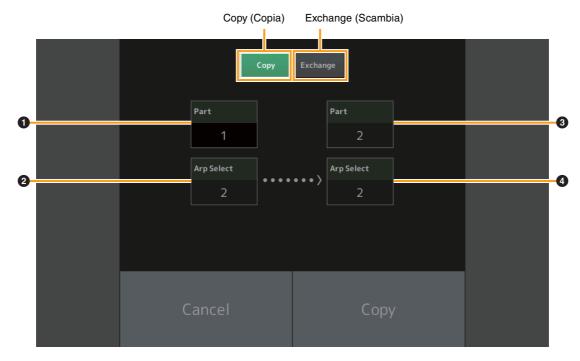
Consente di richiamare la schermata Audio I/O (I/O audio) in Utility (Utilità).

Part Edit (Edit) (Modifica delle parti (Modifica))

Ora è possibile copiare (o scambiare) i tipi di arpeggi.



 $[PERFORMANCE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Selezionare la parte da copiare \rightarrow [Arpeggio] \rightarrow [Individual] \rightarrow [SHIFT] + [EDIT] o \\ [PERFORMANCE] \rightarrow [Motion Control] \rightarrow [Arpeggio] \rightarrow Selezionare la parte da copiare \rightarrow [SHIFT] + [EDIT]$



NOTA È possibile selezionare "All" per la selezione dell'arpeggio durante la copia tra parti diverse.

Copy (Copia)

Toccando questo pulsante si attiva la funzione Arpeggio Type Copy (Copia di tipo di arpeggio).

Exchange (Scambia)

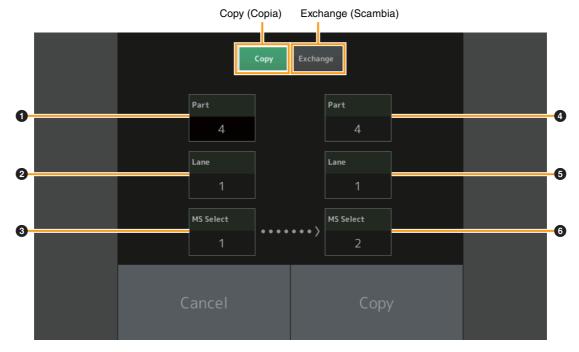
Toccando questo pulsante si attiva la funzione Arpeggio Type Exchange (Scambio di tipo di arpeggio).

- 1 Parte da copiare (o scambiare)
- 2 Selezione dell'arpeggio da copiare (o scambiare)
- 3 Parte di destinazione della copia (o dello scambio)
- 4 Selezione dell'arpeggio di destinazione della copia (o dello scambio)

Ora è possibile copiare (o scambiare) sequenze di movimenti.

Procedura [I

 $[PERFORMANCE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Selezionare la parte da copiare \rightarrow [Motion Seq] \rightarrow [Lane] \rightarrow [SHIFT] + [EDIT] o \\ [PERFORMANCE] \rightarrow [Motion Control] \rightarrow [Motion Seq] \rightarrow Selezionare la parte da copiare \rightarrow [SHIFT] + [EDIT] o \\ [PERFORMANCE] \rightarrow [Motion Control] \rightarrow [Knob Auto] \rightarrow [SHIFT] + [EDIT]$



NOTA È possibile selezionare "All" per "Lane" e "MS Select" durante la copia tra parti diverse.

Copy (Copia)

Toccando questo pulsante si attiva la funzione Motion Sequence Copy (Copia di sequenza di movimenti).

Exchange (Scambia)

Toccando questo pulsante si attiva la funzione Motion Sequence Exchange (Scambio di sequenza di movimenti).

- 1 Parte da copiare (o scambiare)
- 2 Corsia da copiare (o scambiare)
- 3 Selezione della sequenza di movimenti da copiare (o scambiare)
- 4 Parte di destinazione della copia (o dello scambio)
- **5** Corsia di destinazione della copia (o dello scambio)
- 6 Selezione della sequenza di movimenti di destinazione della copia (o dello scambio)

Nuove funzioni del firmware MONTAGE versione 1.10

Yamaha ha aggiornato il firmware MONTAGE, aggiungendo le nuove funzioni seguenti. In questo manuale vengono descritte le aggiunte e le modifiche rispetto al Manuale di riferimento fornito con lo strumento.

- Sono state aggiunte nuove performance.
- Nella schermata Performance Play (Riproduzione performance) (Home) è ora possibile visualizzare i tipi di parte e le categorie di ogni parte.
- Nelle schermate Performance Play (Riproduzione performance) (Home) e Mixing (Missaggio) è ora possibile attivare/ disattivare la funzione Arpeggio Hold (Mantenimento arpeggio).
- Nella schermata Category Search (Ricerca per categoria) delle parti è ora possibile specificare tutte le parti tranne la 1 come parte da copiare.
- È stata aggiunta la funzione Performance Merge (Unione performance).
- È stata aggiunta la modalità di canale MIDI unico.
- Nella schermata Data Utility (Utilità dati) (all'interno della schermata Utility (Utilità)) è ora possibile eliminare contemporaneamente più contenuti.
- Ora è possibile copiare le performance dalla memoria libreria alla memoria utente.
- Ora è possibile copiare o scambiare elementi, operatori e tasti della batteria.
- Ora è possibile copiare o scambiare esibizioni dal vivo in base a banco o pagina.
- Gli slot e le pagine relativi alle esibizioni dal vivo possono ora essere controllati mediante i messaggi MIDI Bank Select (Selezione banco MIDI) e Program Change (Modifica programma).

New Performances (Nuove performance)

Sono state aggiunte 64 nuove performance.

Per ulteriori informazioni sulle nuove performance, fare riferimento al documento in formato PDF relativo all'elenco dati.

Performance Play (Riproduzione performance) (Home)

Nella schermata Performance Play (Riproduzione performance) (Home) è possibile visualizzare i tipi di parte e lo stato della funzione Arpeggio Hold (Mantenimento arpeggio).

Home



Switch Type/Name (Tipo/Nome)

Consente di passare tra le schermate di Part Type/Category (Tipo/Categoria parte) e Part Name (Nome parte). **Impostazioni:** Type, Name

2 Tipi/nomi parti

Sono indicati i tipi e le categorie delle parti o i relativi nomi.

Se si tocca il parametro viene richiamato il menu per Category Search (Ricerca per categoria), Edit (Modifica) e Copy (Copia). Per aggiungere un'altra parte, toccare l'icona "+".

3 Switch di attivazione/disattivazione dell'arpeggio delle parti

Consente di determinare se l'arpeggio di ciascuna parte è attivato o disattivato. Se l'arpeggio e il mantenimento dell'arpeggio sono impostati su On (Attivato), viene visualizzato "Arp Hold On".

NOTA Nello stato Part Control (Controllo parte) è possibile attivare o disattivare il mantenimento dell'arpeggio per la parte premendo il pulsante corrispondente numero C [1] – [8] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT].

Impostazioni: Off, On

Category Search (Ricerca per categoria)

■ Ricerca per categoria delle parti

Ora è possibile selezionare qualsiasi parte in una performance e assegnare il suono della parte a un'altra.



[PERFORMANCE] → Selezione della parte → [SHIFT] + [CATEGORY]

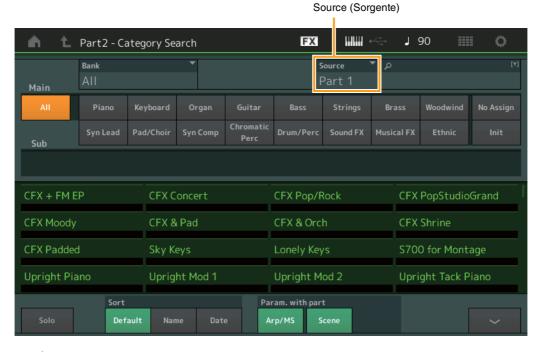
(Quando è selezionata la parte a cui è stato assegnato un qualsiasi suono) Toccare il nome della parte → Selezionare [Search] nel menu visualizzato

0

(Quando è selezionata la parte a cui non è stato assegnato alcun suono) Toccare l'icona "+"

<Nuova funzione di V1.10>

Se alla parte selezionata o a tutte quelle successive non è stato assegnato alcun suono (o sono vuote), l'esecuzione dell'operazione suddetta comporta l'apertura della schermata Performance Merge (Unione performance).



Source (Sorgente)

Consente di determinare quale parte della performance selezionata sarà assegnata alla performance in corso di modifica. La parte 1 è selezionata per impostazione predefinita e il relativo comportamento è uguale a quello della versione precedente.

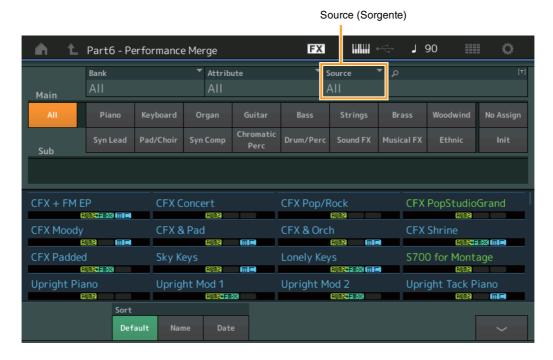
Impostazioni: Part 1 – 16

■ Performance Merge (Unione performance)

Nella schermata Performance Merge (Unione performance) è possibile assegnare contemporaneamente più parti dalla performance selezionata a parti vuote della performance in fase di modifica. Ad esempio, è possibile unire quattro parti di pianoforte di una performance e due parti di archi di un'altra per creare sonorità in "layer" in grado di generare timbri estremamente complessi.

Procedura

[PERFORMANCE] → (la parte selezionata e tutte le parti successive non devono essere assegnate) → [SHIFT] + [CATEGORY] o toccare l'icona "+"



Source (Sorgente)

Consente di determinare quale parte della performance selezionata sarà assegnata alla performance in corso di modifica. **Impostazioni:** All, Part 1 – 16

All: tutte le parti non vuote della performance selezionata vengono assegnate alle parti vuote disponibili.

Part 1 – 16: solo il suono della parte specificata è assegnato alla parte selezionata.

Utility (Utilità)

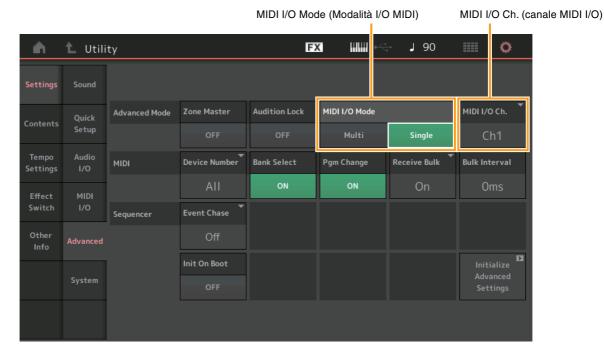
Settings (Impostazioni)

Advanced (Avanzate)

Ora è disponibile lo scambio di dati tra lo strumento e un dispositivo esterno utilizzando solo il canale MIDI specificato.

Procedura

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



MIDI I/O Mode (Modalità I/O MIDI)

Consente di determinare quale modalità I/O MIDI viene utilizzata per lo scambio di dati tra lo strumento e un dispositivo esterno. **Impostazioni:** Multi, Single

Multi: consente di trasmettere i dati MIDI, ad esempio i messaggi di attivazione/disattivazione delle note per ogni parte.

Single: consente di trasmettere i dati MIDI utilizzando solo il canale specificato in "MIDI I/O Ch.".

MIDI I/O Ch. (canale MIDI I/O)

Consente di determinare il canale MIDI da utilizzare per lo scambio di dati se "MIDI I/O Mode" è impostato su "Single".

Impostazioni: Ch1 - 16

NOTA Se questo parametro è impostato su "Single", i dati dell'arpeggio non vengono trasmessi al dispositivo esterno. Quando la funzione Zone (Zona) è attiva, la relativa impostazione per la performance avrà la precedenza rispetto all'impostazione "MIDI I/O Mode". È possibile controllare quale impostazione è attiva nel flusso del segnale MIDI nella schermata MIDI I/O (I/O MIDI).

Contents (Contenuto)

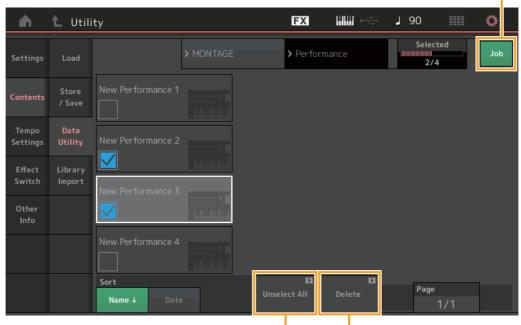
Data Utility (Utilità dati)

Ora è possibile eliminare contemporaneamente più contenuti, ad esempio le performance nella memoria utente.

Procedura [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

■ Se la cartella selezionata è aperta

Job (Processo) (switch Job (Processo))



Unselect All (Deseleziona tutto) Delete (Elimina)

Job (Processo) (switch Job (Processo))

Consente di determinare se la funzione Job (Processo) è attiva (On) o meno (Off). Se questa funzione è attiva, è possibile selezionare contemporaneamente più contenuti in questa schermata.

Impostazioni: Off, On

Select All (Seleziona tutto)

Consente di selezionare tutti i contenuti di una cartella. Questo pulsante viene visualizzato solo se non è selezionato alcun contenuto.

Unselect All (Deseleziona tutto)

Consente di deselezionare tutti i contenuti di una cartella. Questo pulsante viene visualizzato solo se è selezionato uno qualsiasi dei contenuti.

Delete (Elimina)

Consente di eliminare i contenuti selezionati. Questo pulsante viene visualizzato solo se è selezionato uno qualsiasi dei contenuti.

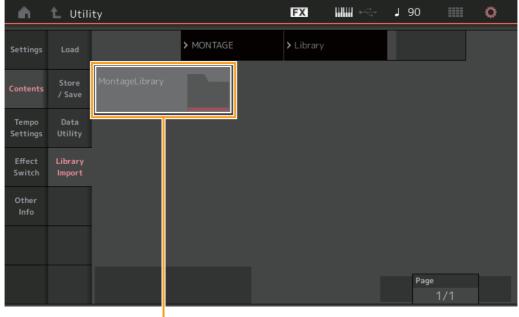
Library Import (Importazione libreria)

Ora è possibile selezionare una performance desiderata nel file della libreria che è caricato nella memoria utente e copiarla nel banco utente.

Procedura [UTIL

 $[UTILITY] \rightarrow [Contents] \rightarrow [Library Import]$

■ Elenco della cartella delle librerie

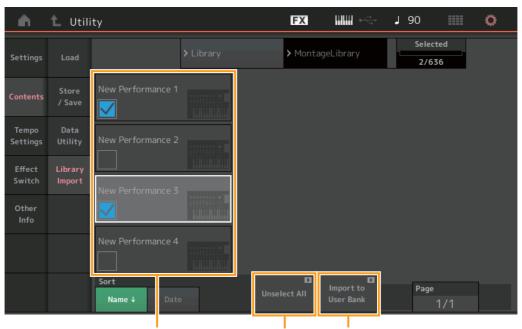


Selezione della cartella delle librerie

Selezione della cartella delle librerie

Le librerie vengono indicate come cartelle. Se si tocca la cartella, questa si apre. Queste cartelle vengono visualizzate solo se i file della libreria sono caricati nella schermata Load (Caricamento).

■ Se la cartella delle librerie selezionata è aperta



Selezione della performance Unselect All (Deseleziona tutto) Import to User Bank (Importa in banco utente)

Selezione della performance

Sono indicate le performance della libreria selezionata. Toccando il nome è possibile scegliere se selezionare o deselezionare la performance.

Select All (Seleziona tutto)

Consente di selezionare tutte le performance della cartella delle librerie selezionata. Questo pulsante viene visualizzato solo se non è selezionata alcuna performance.

Unselect All (Deseleziona tutto)

Consente di deselezionare tutte le performance della cartella delle librerie. Questo pulsante viene visualizzato solo se è selezionata una qualsiasi delle performance.

Import to User Bank (Importa in banco utente)

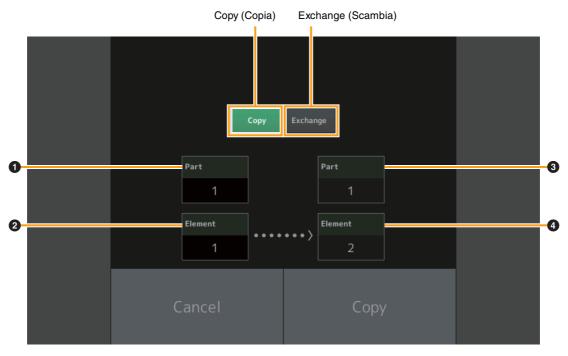
Consente di copiare la performance selezionata nel banco utente. Anche le waveform utente e l'arpeggio utente, utilizzati nella performance selezionata, vengono copiati nel banco utente. Questo pulsante viene visualizzato solo se è selezionata una qualsiasi delle performance.

Part Edit (Edit) (Modifica delle parti (Modifica))

Ora è possibile copiare (o scambiare) elementi, operatori e tasti della batteria.

Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Selezionare l'elemento, l'operatore o il tasto della batteria da copiare → [SHIFT] + [EDIT]



NOTA Non è possibile eseguire la copia o lo scambio tra tipi di parti diversi (ad esempio tra elementi e operatori).

Copy (Copia)

Toccando questo pulsante si attiva la funzione Copy (Copia) tra elementi, operatori e tasti della batteria.

Exchange (Scambia)

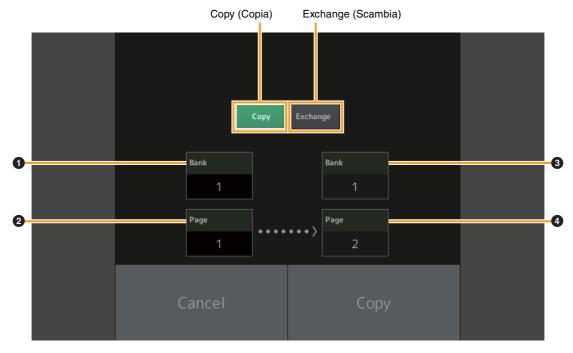
Toccando questo pulsante si attiva la funzione Exchange (Scambia) tra elementi, operatori e tasti della batteria.

- Parte da copiare (o scambiare)
- 2 Elemento, operatore, tasto della batteria da copiare (o scambiare)
- 3 Parte di destinazione della copia (o dello scambio)
- 4 Elemento, operatore, tasto della batteria di destinazione della copia (o dello scambio)

Live Set Edit (Edit) (Modifica dell'esibizione dal vivo (Modifica))

[LIVE SET] → Selezione del banco utente → [EDIT] → Selezionare il banco o la pagina da copiare → [SHIFT] + [EDIT]

Ora è possibile copiare (o scambiare) esibizioni dal vivo in base a banco o pagina.



NOTA Non è possibile eseguire la copia (o lo scambio) di pagine tra banchi diversi.

Copy (Copia)

Procedura

Toccando questo pulsante si attiva la funzione Bank/Page Copy (Copia di banco/pagina).

Exchange (Scambia)

Toccando questo pulsante si attiva la funzione Bank/Page Exchange (Scambio di banco/pagina).

- Banco da copiare (o scambiare)
- 2 Pagina da copiare (o scambiare)
- 3 Banco di destinazione della copia (o dello scambio)
- 4 Pagina di destinazione della copia (o dello scambio)

Live Set (Esibizione dal vivo)

Ora è possibile selezionare uno slot relativo alle esibizioni dal vivo inviando il messaggio Program Change (Modifica programma) appropriato da un dispositivo esterno. Di seguito sono riportati gli slot relativi alle esibizioni dal vivo da selezionare, nonché le selezioni banco MSB/LSB e i numeri di modifica programma corrispondenti.

MSB (HEX)		LSB (HEX)		N. programma	Slot esibizione dal vivo
62	3E	00	00	0 – 15	Pagina 1, slot 1 - 16
		1	01	0 – 15	Pagina 2, slot 1 – 16
		2	02	0 – 15	Pagina 3, slot 1 – 16
		3	03	0 – 15	Pagina 4, slot 1 – 16
		4	04	0 – 15	Pagina 5, slot 1 – 16
		5	05	0 – 15	Pagina 6, slot 1 – 16
		6	06	0 – 15	Pagina 7, slot 1 – 16
		7	07	0 – 15	Pagina 8, slot 1 – 16
		8	08	0 – 15	Pagina 9, slot 1 – 16
		9	09	0 – 15	Pagina 10, slot 1 - 16
		10	0A	0 – 15	Pagina 11, slot 1 - 16
		11	0B	0 – 15	Pagina 12, slot 1 – 16
		12	0C	0 – 15	Pagina 13, slot 1 – 16
		13	0D	0 – 15	Pagina 14, slot 1 - 16
		14	0E	0 – 15	Pagina 15, slot 1 - 16
		15	0F	0 – 15	Pagina 16, slot 1 – 16