



# Дополнительное руководство

## Содержание

### Новые функции в MONTAGE версии 2.50 ... 2

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Дополнительные новые исполнения.....                                     | 3  |
| Функция удаленного управления DAW.....                                   | 4  |
| Play/Rec (Воспроизведение/запись).....                                   | 7  |
| Part Edit (Edit) (Редактирование партии).....                            | 8  |
| Utility (Служебный).....                                                 | 9  |
| Диалоговое окно Control Assign<br>(Назначение элементов управления)..... | 10 |
| Функция Panel Lock (Блокировка панели)....                               | 11 |

### Новые функции в MONTAGE версии 2.00..... 12

|                                                                                                 |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Дополнительные новые исполнения.....                                                            | 13 |
| Меню Common (общие)/Audio Edit<br>(редактирование аудио)<br>(Common (общие)/Audio (аудио))..... | 14 |
| Part Edit (редактирование партии)<br>(Edit (редактирование)).....                               | 16 |
| Utility (служебные).....                                                                        | 17 |
| Envelope Follower<br>(повторитель огибающей).....                                               | 22 |
| Диалоговое окно Control Assign<br>(назначение элементов управления).....                        | 23 |

### Новые функции в MONTAGE версии 1.60..... 24

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| Дополнительные новые типы эффектов.....                                        | 25 |
| Дополнительные новые исполнения.....                                           | 26 |
| Motion Control (Контроль движения).....                                        | 27 |
| Функция Common/Audio Edit (общие/<br>редактирование аудио) (Common/Audio)..... | 28 |
| Part Edit (Edit) (Редактирование партии).....                                  | 30 |

### Новые функции в MONTAGE версии 1.50..... 31

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| Дополнительные новые типы эффектов....                                          | 32 |
| Дополнительные новые исполнения.....                                            | 34 |
| Поиск категории.....                                                            | 35 |
| Performance Play (Home)<br>(Воспроизведение исполнения<br>(Главный экран))..... | 37 |
| Motion Control (Контроль движения).....                                         | 41 |
| Utility (Служебные параметры).....                                              | 42 |
| Edit (Редактирование).....                                                      | 49 |

### Новые функции в MONTAGE версии 1.20..... 50

|                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Motion Control (контроль движения).....                                          | 51 |
| Play/Rec (воспроизведение/запись).....                                           | 52 |
| Category Search (поиск категории).....                                           | 54 |
| Utility (служебный).....                                                         | 55 |
| Функция Common/Audio Edit<br>(общие/редактирование аудио)<br>(Common/Audio)..... | 57 |
| Part Edit (Edit) (редактирование партии).....                                    | 59 |

### Новые функции в MONTAGE версии 1.10..... 61

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| New Performances (новые исполнения).....                                        | 61 |
| Экран Performance Play (Home)<br>(воспроизведение исполнения<br>(главный))..... | 61 |
| Category Search (поиск категории).....                                          | 63 |
| Utility (служебный).....                                                        | 65 |
| Part Edit (Edit) (редактирование партии).....                                   | 68 |
| Live Set Edit (редактирование<br>живого набора).....                            | 69 |
| Live Set (живой набор).....                                                     | 70 |

# Новые функции в MONTAGE версии 2.50

---

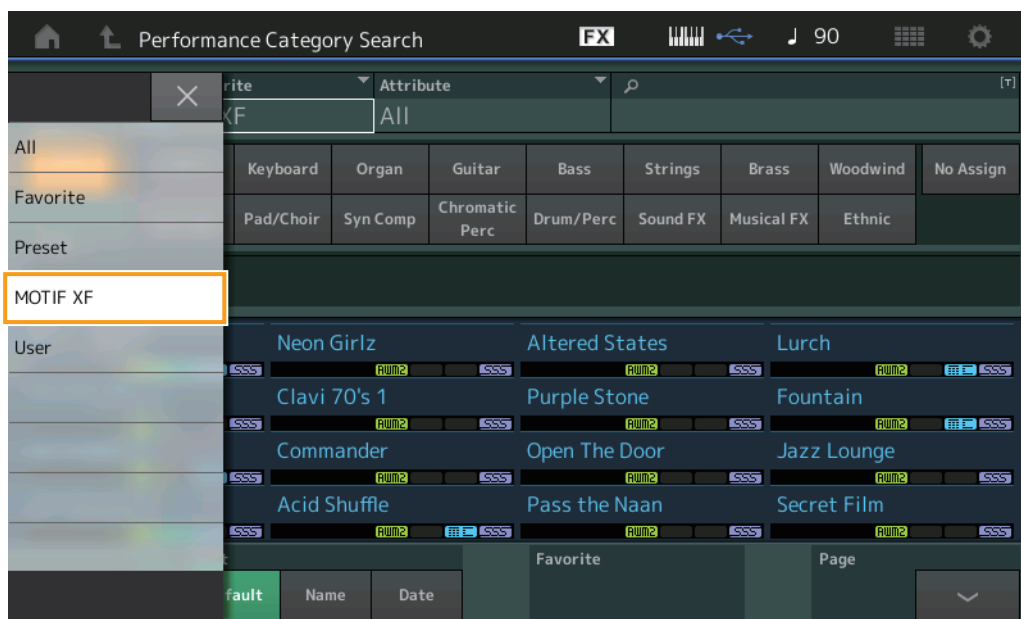
Корпорация Yamaha обновила микропрограмму MONTAGE, добавив в нее новые функции.

В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые исполнения.
- Добавлена функция удаленного управления DAW.
- Добавлена новая функция, которая позволяет выборочно включать (или отключать) запись данных арпеджио при записи MIDI-композиций.
- Теперь вы можете задать Center note (центральную ноту) на экране Edit Waveform (Изменение волновой формы).
- Теперь вы можете задать ключ для назначения при загрузке файлов WAV или AIFF в качестве волновых форм.
- Вы можете выбрать Assignable Knob (настраиваемый регулятор) для Common Parts (общих партий), нажав [PART COMMON] в диалоговом окне, отображаемом при выборе параметра Part (Партия), и нажав кнопку [CONTROL ASSIGN].
- Была добавлена функция блокировки панели (Panel Lock) для предотвращения выполнения случайных операций во время исполнения.

## Дополнительные новые исполнения

MONTAGE предоставляет 512 новых исполнений в MOTIF XF Bank.  
Список добавленных исполнений см. в Data List перечне данных.



# Функция удаленного управления DAW

Теперь вы можете управлять программным обеспечением DAW на своем компьютере с MONTAGE. Функция удаленного управления DAW может использоваться только в том случае, если компьютер подключен по кабелю USB. Кабели MIDI не может быть использован.

## Настройка функции удаленного управления DAW

### Настройки MONTAGE

Использование с компьютером описано в руководстве пользователя.

[Remote] → Вызов экрана настроек функции удаленного управления DAW в [Settings] → Задайте тип DAW для своего конкретного программного обеспечения DAW.

### Настройка программного обеспечения DAW

В этом разделе объясняются определенные требования к каждому типу программного обеспечения DAW.

**ПРИМЕЧАНИЕ** После утраты подключения между компьютером и MONTAGE программное обеспечение DAW может периодически не распознавать MONTAGE, даже при повторном подключении при наличии питания. В этом случае повторно подключите компьютер и MONTAGE, затем перезапустите программное обеспечение DAW.

#### ВАЖНО

В зависимости от версии программного обеспечения DAW процедура настройки может отличаться от следующих инструкций или настройка может не завершиться надлежащим образом. Подробнее см. в руководстве пользователя по программному обеспечению DAW.

#### ■ Cubase, программное обеспечение

- 1 [Device]/[Studio] → [Device Settings...]/[Studio Setup...] для вызова диалогового окна.
- 2 [MIDI] → выберите [MIDI Port Setup] →, снимите флажок в поле [In All MIDI Inputs] MONTAGE-2 или MONTAGE Port 2.
- 3 Нажмите кнопку [+] в левом верхнем углу диалогового окна, затем выберите в списке [Mackie Control].
- 4 [Remote Devices] → выберите [Mackie Control].
- 5 Задайте для параметров [MIDI Input] и [MIDI Output] значения MONTAGE-2 или MONTAGE Port2.
- 6 (Дополнительно) Назначьте нужные функции клавишам [F1] – [F8] в разделе [User Commands].

#### ■ Logic Pro, программное обеспечение

- 1 [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced] → флажок [Show Advanced Tools].
- 2 [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Setup...] для вызова диалогового окна.
- 3 [New] → [Install...] для выбора [Mackie Control] в разделе [Mackie Designs].
- 4 Задайте для параметров [Output Port] и [Input Port] в разделе [Mackie Control] значение MONTAGE Port2.
- 5 (Дополнительно) [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Controller Assignments...], чтобы задать для параметра [Zone] значение [Control Surface: Mackie Control] и назначить функции для клавиш [Control] [F1] – [F8].

#### ■ Ableton Live

- 1 [Live] → [Preferences...], чтобы открыть диалоговое окно.
- 2 Выберите вкладку [Link/MIDI].
- 3 Выберите [MackieControl] для [Control Surface].
- 4 Задайте для параметров [Input] и [Output] значение MONTAGE-2 или MONTAGE Port2.
- 5 (Дополнительно) Назначьте нужные функции клавишам [F1] – [F8], выбрав операции MIDI-нот F#2 – C#3 в параметре [Edit MIDI Map] меню [Options].

#### ■ Pro Tools

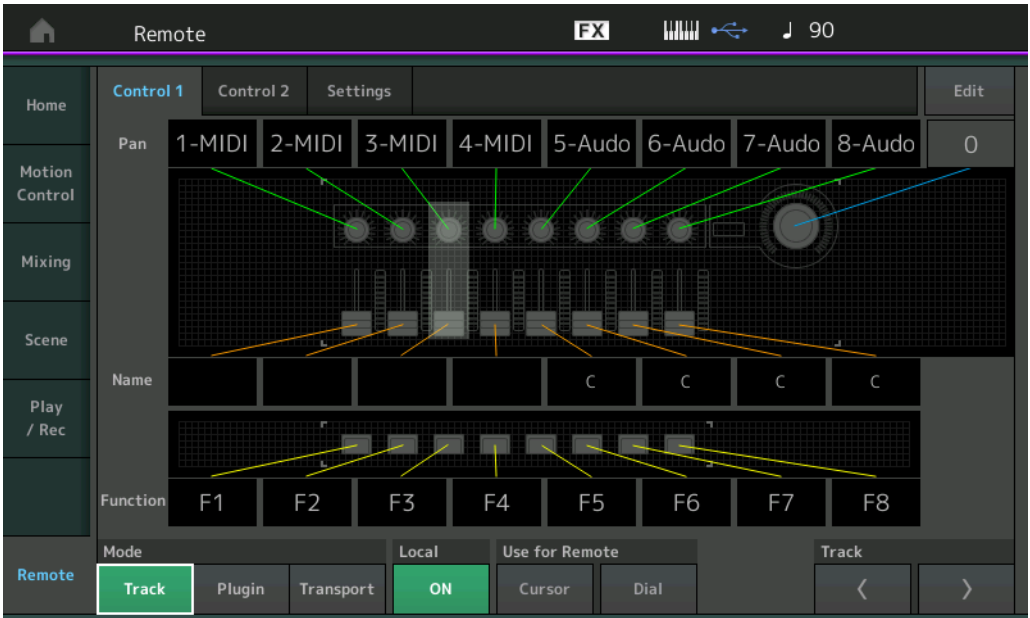
- 1 [Setup] → [Peripherals...] для открытия диалогового окна.
- 2 Выберите вкладку [MIDI Controllers].
- 3 Задайте тип как [HUI], затем задайте для параметров [Receive From] и [Send To] значение MONTAGE-2 или MONTAGE Port2 из [Predefined].

# Управление программным обеспечением DAW из MONTAGE

На Remote (удаленном) экране будет применима функция удаленного управления DAW, а операции с панелью будет изменена.

Действие

[PERFORMANCE] → [Remote]  
или  
[PERFORMANCE] → [SHIFT] + кнопка с номером A [7]



## Mode (Режим)

Выберите поведение удаленной функции DAW в одном из трех Modes (режимов).

**Допустимые значения:** Track (Дорожка), Plugin (Подключаемый модуль), Transport (Транспорт)

**Track (Дорожка):** режим для одновременного управления несколькими дорожками в программном обеспечении DAW.

|                                |                                                                      |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Настраиваемый регулятор        | Панорамирование дорожки будет выводиться с порта 2.                  |
| Регулятор-ползунок             | Громкость дорожки будет выводиться с порта 2.                        |
| SCENE, кнопка                  | Функции, назначенные для F1 – F8, будут выводиться с порта 2.        |
| Прочие контроллеры             | Будет выводиться CC, назначенный в режиме Remote.                    |
| Номер A [1] – [8]              | Выбранная дорожка будет выводиться с порта 2.                        |
| Номер A [9] – [16]             | Приглушение будет выводиться с порта 2.                              |
| Номер B [1] – [8]              | Соло будет выводиться с порта 2.                                     |
| Номер C [1] – [8]              | Включение записи будет выводиться с порта 2.                         |
| PART [MUTE]/[SOLO]             | Выбор группы дорожек будет выводиться (по восемь дорожек) с порта 2. |
| ELEMENT/OPERATOR [MUTE]/[SOLO] | Выбор группы дорожек будет выводиться (по одной дорожке) с порта 2.  |

**Plugin (Подключаемый модуль):** режим для детального управления определенным подключаемым модулем в программном обеспечении DAW.

|                                                       |                                          |
|-------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| Регулятор, ползунок, кнопка SCENE, Прочие контроллеры | Вывод CC, который задан в режиме Remote. |
| Правая панель                                         | Не отличается от режиме дорожки.         |

**Transport (Транспорт):** режим для исполнения на MONTAGE при воспроизведении в программном обеспечении DAW и записи своей игры на клавиатуре из MONTAGE в программное обеспечение DAW. С помощью элементов управления панели Transport (Транспорт) можно управлять воспроизведением, остановкой и т. д. в программном обеспечении DAW. Операции, отличные от элементов управления Transport, будут аналогичны обычным операциям.

## Local (Локальное местоположение)

Определяет, следует ли включать или выключать Local Control (Локальное управление). Это также можно задать на экране MIDI I/O в режиме Utility.

### **Use for Remote (Используется для режима Remote)**

Определяет, следует ли использовать Dial (диск управления) и кнопки перемещения Cursor (курсор) на панели MONTAGE для управления программным обеспечением DAW или нет.

On (Вкл.): Используйте для операций DAW.

Off (Выкл.): Используйте для операций с дисплеем MONTAGE.

### **Track (Дорожка)**

Операция не отличается от PART [MUTE]/[SOLO].

### **Edit (Редактирование)**

Определяет номер элемента управления выхода CC с порта 1 и режим работы контроллеров.

# Play/Rec (Воспроизведение/запись)

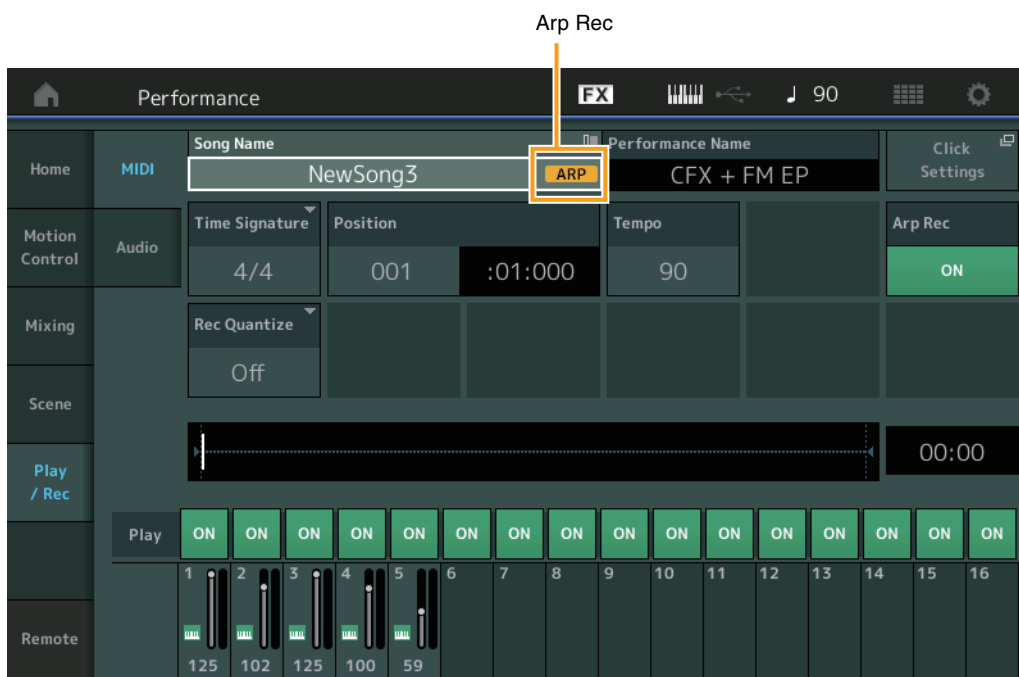
## Play/Rec (Воспроизведение/запись)

### MIDI

При записи композиций можно выбрать запись только игры на клавиатуре или запись вывода с арпеджиатора.

#### Действие

Кнопка [►] (Воспроизведение)  
или  
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



### Arp Rec

Если этот параметр включен, можно записывать вывод арпеджиатора. Если этот параметр выключен, записывается только исполнение на клавиатуре. Этот параметр может быть задан только при записи новой композиции. Настройка не может быть изменена после записи. Кроме того, при записи дополнительных партий в ранее записанные композиции, когда данный параметр отключен, для параметра Record Type (Тип записи) может быть задано только значение Replace (Заменить).

**Допустимые значения:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Композиции, записанные при отключенном параметре, могут воспроизводиться с другим арпеджио из записанных путем перехода на другое арпеджио, заданное в исполнении.

# Part Edit (Edit) (Редактирование партии)

## Element Edit (Редактирование элементов) (Element)

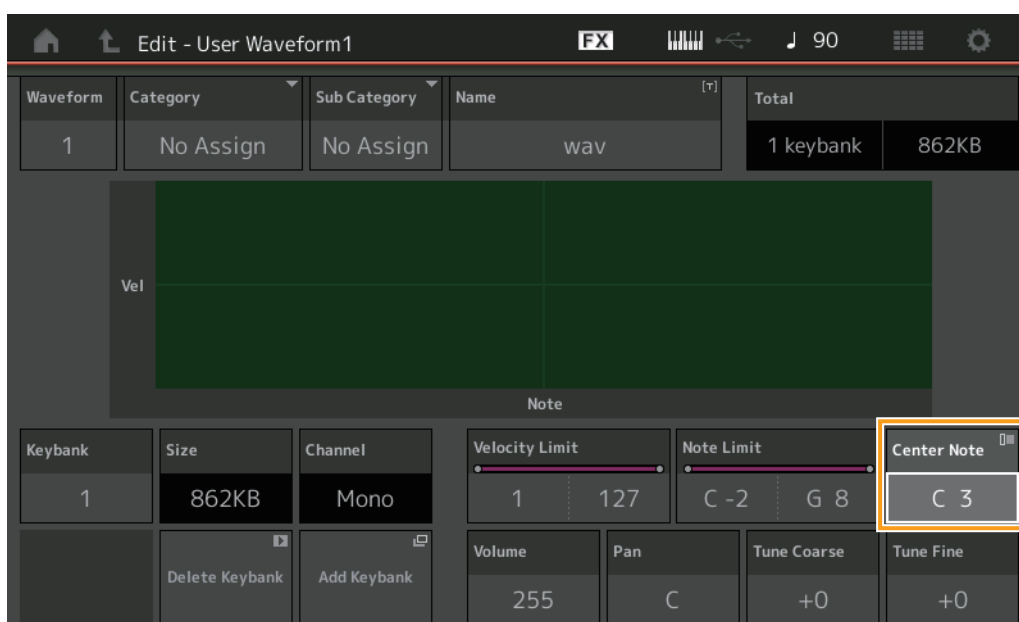
### Osc/Tune (Осциллятор/настройка)

#### Edit Waveform (Изменение волновой формы)

Добавлена настройка Center Note (Центральная нота).

#### Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента или клавиши → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



#### Center Note (Центральная нота)

Определяет клавишу для сопоставления воспроизведения с высотой звука исходных данных волновой формы.

**Допустимые значения:** C-2 – G8



# Utility (Служебный)

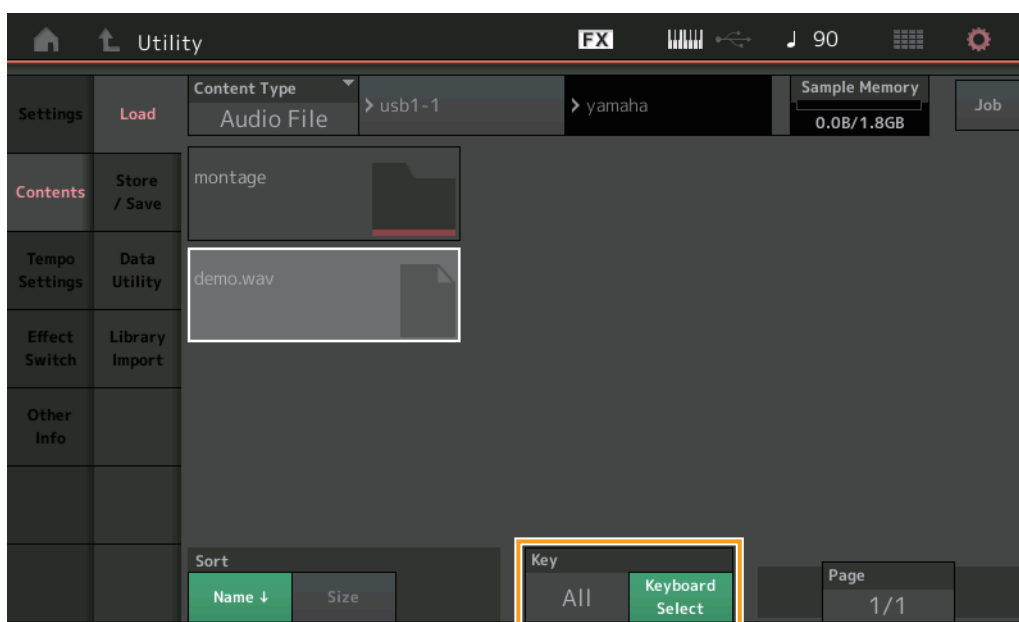
## Contents (Содержание)

### Load (Загрузка)

Добавлена функция настройки клавиши при загрузке файлов WAV и AIFF в качестве волновых форм.

#### Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии (только обычные партии) → Выбор элемента → [Osc/Tune] → [New Waveform]  
или  
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии (только обычные партии) → Выбор элемента → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



#### Key (Клавиша)

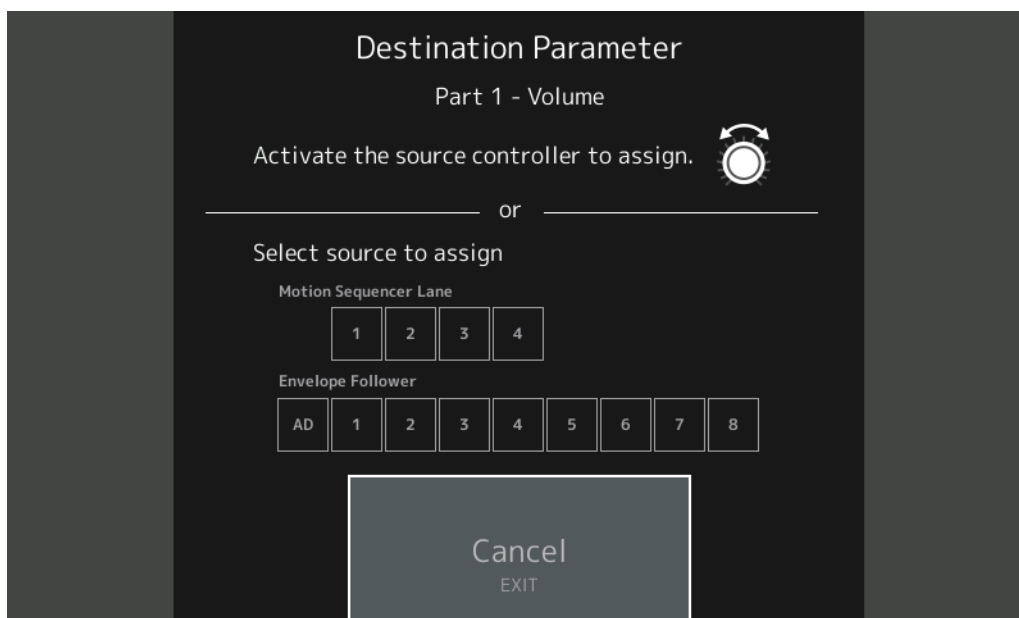
Выберите клавишу, которой будет назначен загруженный файл WAV или AIFF.

**Допустимые значения:** Выбор клавиатуры (C-2 – G8), All (Все)

## Диалоговое окно Control Assign (Назначение элементов управления)

В диалоговом окне, которое отображается при выборе параметра Part (Партия) и нажатии кнопки [CONTROL ASSIGN], можно выбрать настраиваемый регулятор общего параметра, нажав кнопку [PART COMMON].

**Действие** Наведите курсор на параметр адресата элементов управления партии → Нажмите кнопку [CONTROL ASSIGN].



При нажатии кнопки [PART COMMON] используйте нужный регулятор для управления целевым параметром.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если вы поворачиваете мультрегулятор Super Knob, а доступных настраиваемых регуляторов или назначений элементов управления для назначения источника больше нет, появляется сообщение об ошибке.

## Функция Panel Lock (Блокировка панели)

Была добавлена функция блокировки панели (Panel Lock) для предотвращения выполнения случайных операций во время исполнения.

|                 |                                                                                 |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Действие</b> | [SHIFT] + [ELEMENT COMMON] на главном экране или экране Live Set (Живой набор). |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------|



Чтобы разблокировать панель, снова нажмите клавиши [SHIFT] + [ELEMENT COMMON]. При включении функции блокировки панели все операции будут недоступны, кроме клавиатуры, педалей, общей громкости, регулятора Super Knob, регулятора высоты звука, колеса модуляции, ленточного контроллера и операции разблокировки. Эта блокировка также применяется к операциям на сенсорной панели.

# Новые функции в MONTAGE версии 2.00

---

Корпорация Yamaha обновила микропрограммное обеспечение MONTAGE, добавив в него новые функции.

В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые исполнения.
- Теперь можно создавать пользовательские прослушиваемые фразы.
- На некоторые экраны добавлены новые функции для упрощения настроек мультирегулятора Super Knob.
- Улучшен переход между экранами во время настройки.
- Теперь можно настроить разъем Live Set (живой набор) на стартовом экране.
- Теперь можно использовать размер Live Set Font (живой набор) в Category Names (названия категорий) на экране Category Search (поиск категории).
- Также можно загружать файлы MOXF.
- Теперь можно загружать данные исполнения для MOTIF XS, MOTIF XF и MOXF.
- Теперь можно сохранить текущий темп после переключения на другое исполнение.
- Теперь можно сохранить уровень громкости A/D Part (аналогово-цифровая партия) после переключения на другое исполнение.
- Добавлены удобные сочетания клавиш для открытия экрана Control Assign (назначение элементов управления) на экране Envelope Follower (повторитель огибающей).
- Теперь можно выбрать мультирегулятор Super Knob, Motion Sequencer Lane (дорожка секвенсора движения) или Envelope Follower (повторитель огибающей) в качестве источника в диалоговом окне, которое открывается при нажатии кнопки [CONTROL ASSIGN].
- Добавлена новая функция выделения связанных линий на экране Overview (обзор) для обозначения контроллера при работе с его назначениями.
- Количество композиций, которое можно записать на вкладке MIDI на экране Play/Rec (воспроизведение/запись), увеличено с 64 до 128.

## Дополнительные новые исполнения

MONTAGE предлагает 99 новых исполнений.

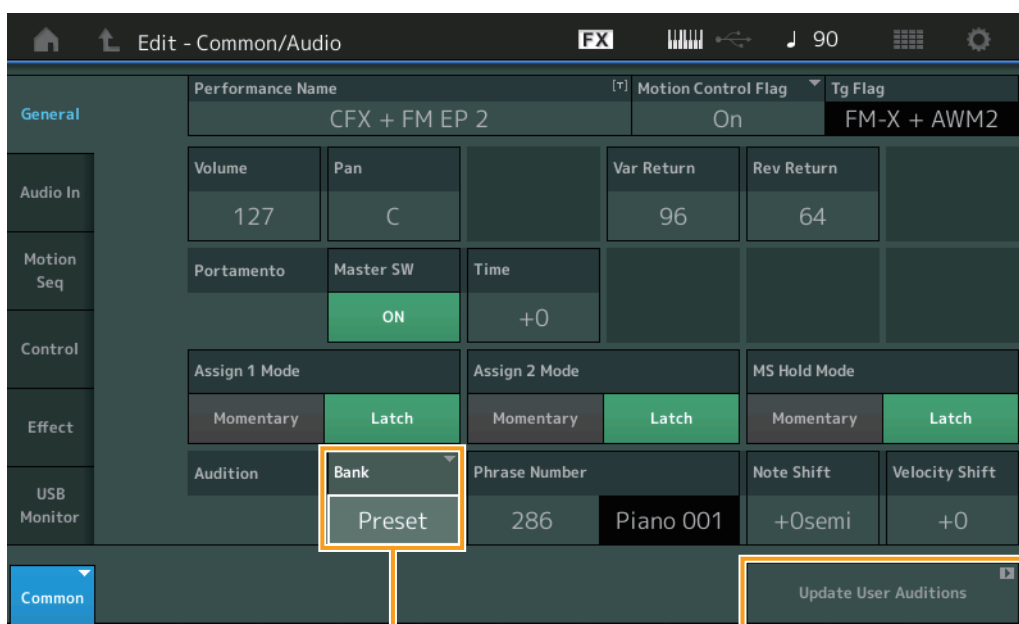
Список добавленных исполнений см. в перечне данных.

# Меню Common (общие)/Audio Edit (редактирование аудио) (Common (общие)/Audio (аудио))

## General (общие)

Теперь можно создавать пользовательские прослушиваемые фразы.

**Действие** [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [General]



### Bank (банк)

Обозначение банка, используемого для прослушивания.

**Допустимые значения:** Preset (предустановленный), User (пользовательский), Library Name (название библиотеки) (при загрузке файла библиотеки)

### Update User Auditions (обновление пользовательских прослушиваний)

Трансформация всех композиций, записанных на MONTAGE, в пользовательские прослушивания. Если User Auditions (пользовательские прослушивания) уже существуют, все User Auditions (пользовательские прослушивания) будут перезаписаны.

## Control (управление)

### Control Assign (назначение элементов управления)

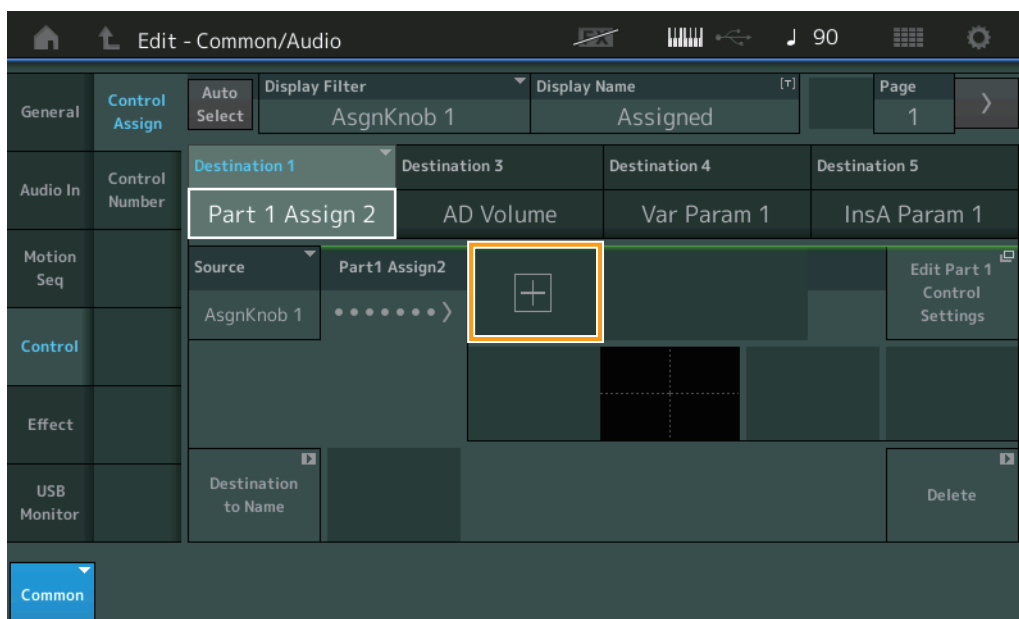
Когда назначаемым регуляторам задано значение Source (источник) и Destination (назначение), но адресат элементов управления еще не выбран, новый параметр адресата элементов управления может быть добавлен через этот экран.

#### Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]

или

Коснитесь [Edit Super Knob] (редактировать Super Knob) на экране мультирегулятора Super Knob.



Нажатие кнопки [+] добавляет новый параметр Part (партия) к назначению.

# Part Edit (редактирование партии) (Edit (редактирование))

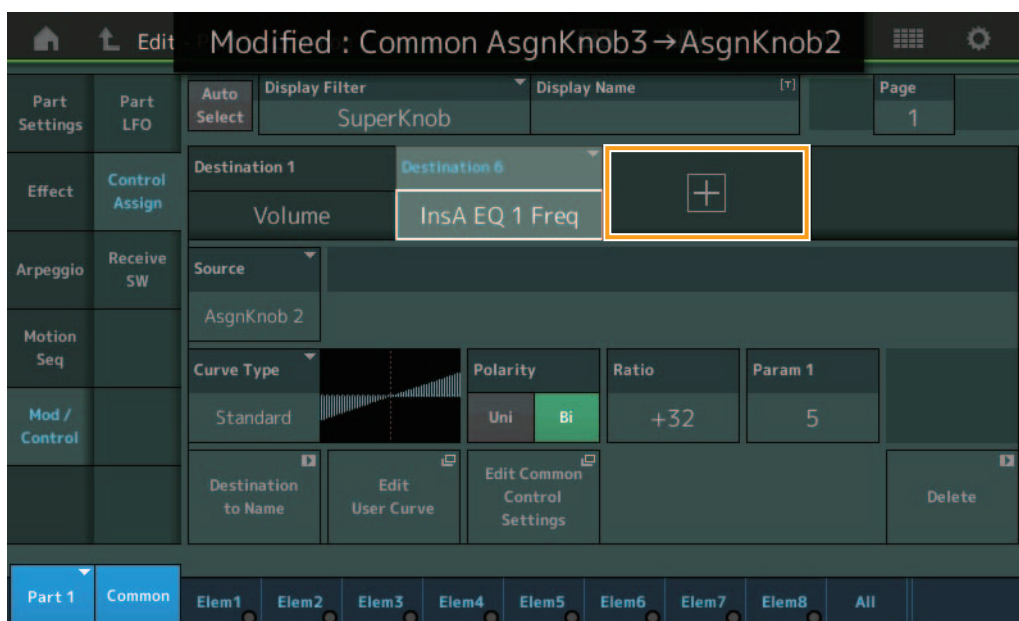
## Mod/Control (модуляция/управление)

### Control Assign (назначение элементов управления)

Если для Display Filter (фильтр отображения) задано значение Super Knob, новый параметр можно добавить, коснувшись кнопки [+]. Этот параметр можно сразу настраивать с помощью мультireгулятора Super Knob.

#### Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part selection (выбор партии) → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Если для Display Filter (фильтр отображения) задано значение Super Knob, нажатием кнопки [+] можно вызвать сообщение в верхней части экрана, и настройка Control Assign (назначение элементов управления) для Common (общие)/Audio Edit (редактирование аудио) будет добавлена автоматически.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если больше нет доступных назначаемых регуляторов, кнопка [+] не отображается на экране.



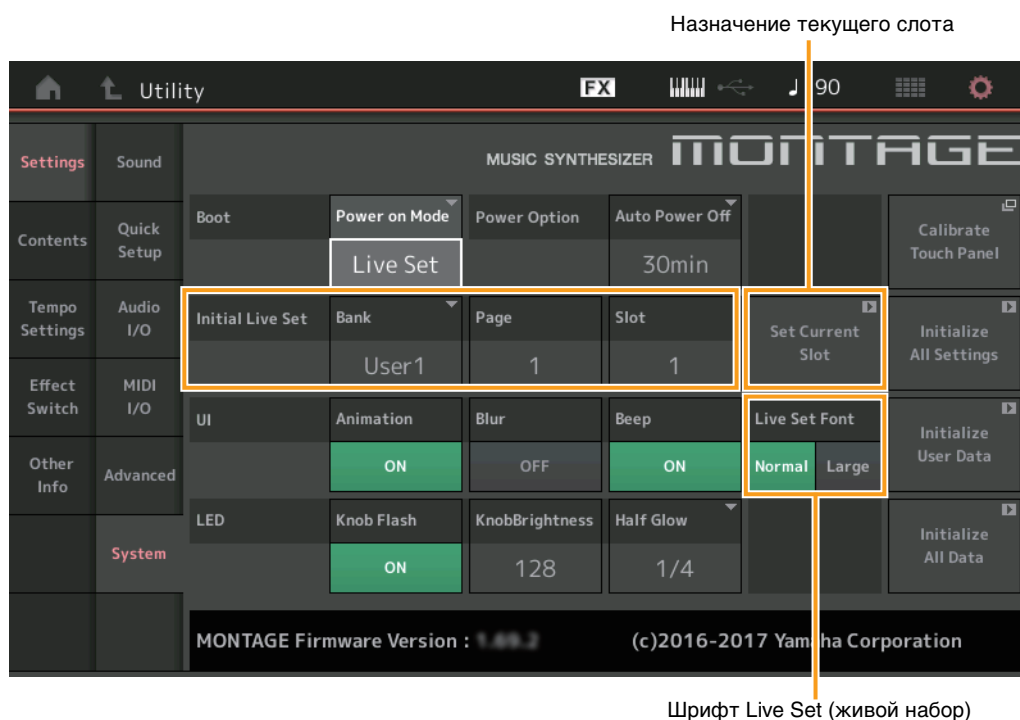
# Utility (служебные)

## Settings (настройки)

### System (система)

Добавлена возможность выбора разъема Live Set (живой набор) в качестве стартового экрана. Также можно использовать размер Live Set Font (живой набор) в Category Names (названия категорий) на экране Category Search (поиск категорий).

**Действие** [UTILITY] → [Settings] → [System]



#### Initial Live Set (начальный живой набор)

#### Bank (банк)

#### Page (страница)

#### Slot (разъем)

Назначает разъем Live Set (живой набор) в качестве стартового экрана, когда для параметра Power On Mode (режим работы при включении питания) установлено значение Live Set (живой набор).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Также можно установить Live Set (живой набор) в качестве стартового экрана, выбрав исполнение на экране Live Set (живой набор) и коснувшись кнопки Set Current Slot (назначение текущего слота) на экране.

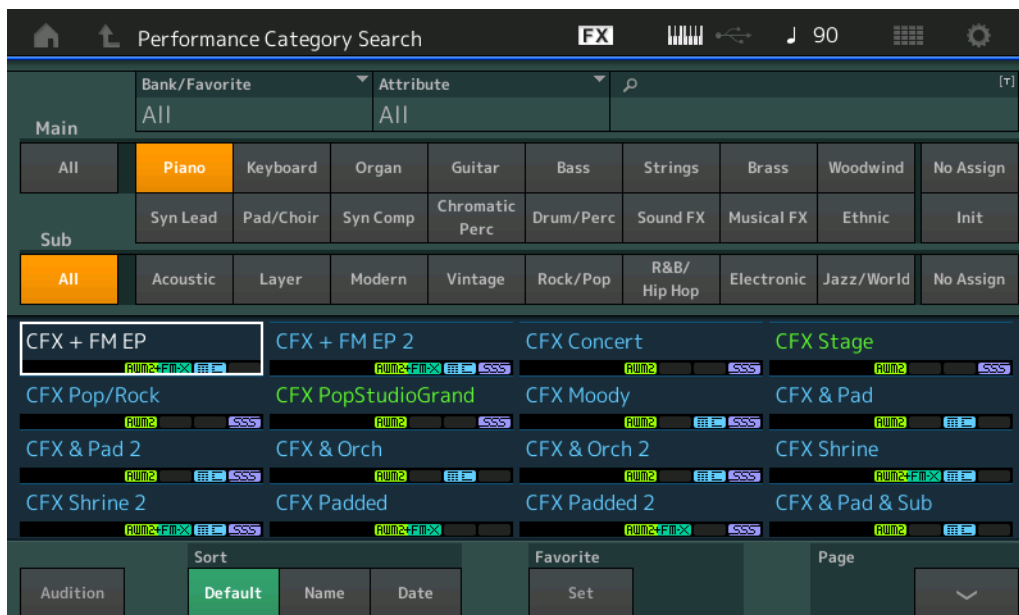
## Live Set Font (размер шрифта живого набора)

Определяет размер шрифта названий содержимого и категорий на экранах Live Set (живой набор) и Category Search (поиск категории).

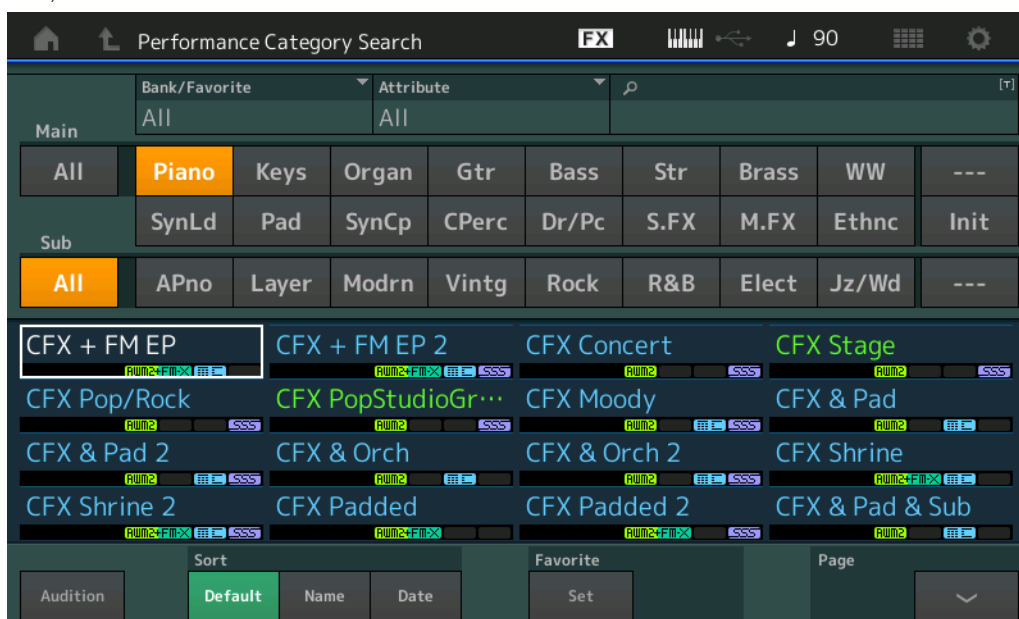
**Допустимые значения:** Normal (обычный), Large (крупный)

### ■ Экран Category Search (поиск категории)

- Normal (обычный)



- Large (крупный)

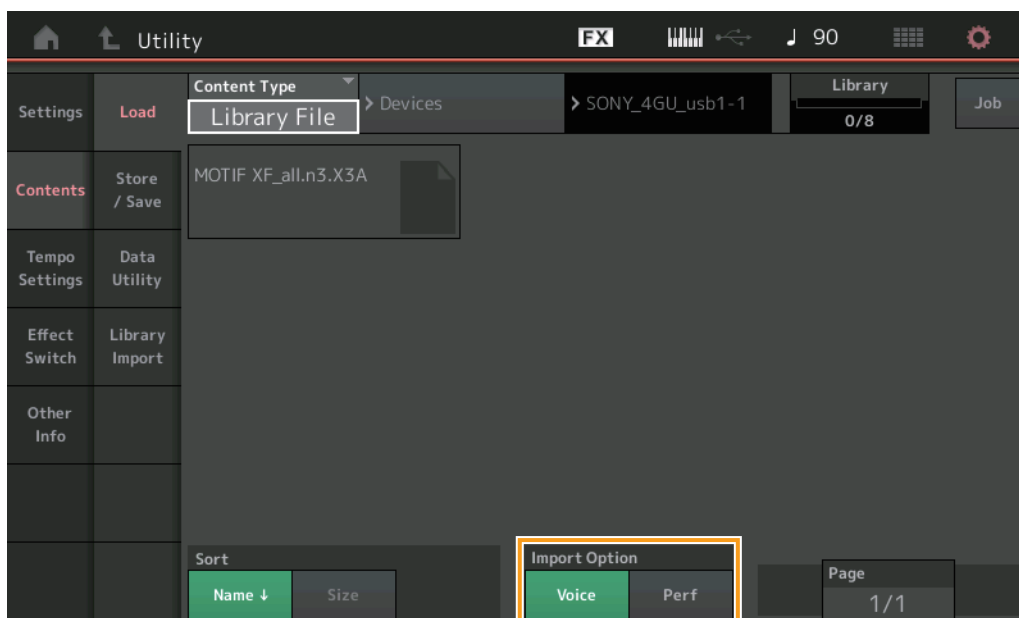


## Contents (содержание)

### Load (загрузка)

Реализована совместимость с файлами MOXF. Также можно загружать данные исполнения для MOTIF XS, MOTIF XF и MOXF.

**Действие** [UTILITY] → [Contents] → [Load]



### Import Option (возможность импорта)

Выбор данных тембра или данных исполнения для загрузки. Import Option (возможность импорта) появляется, когда отображаются All (все) файлы для MOTIF XS, MOTIF XF или MOXF в папке.

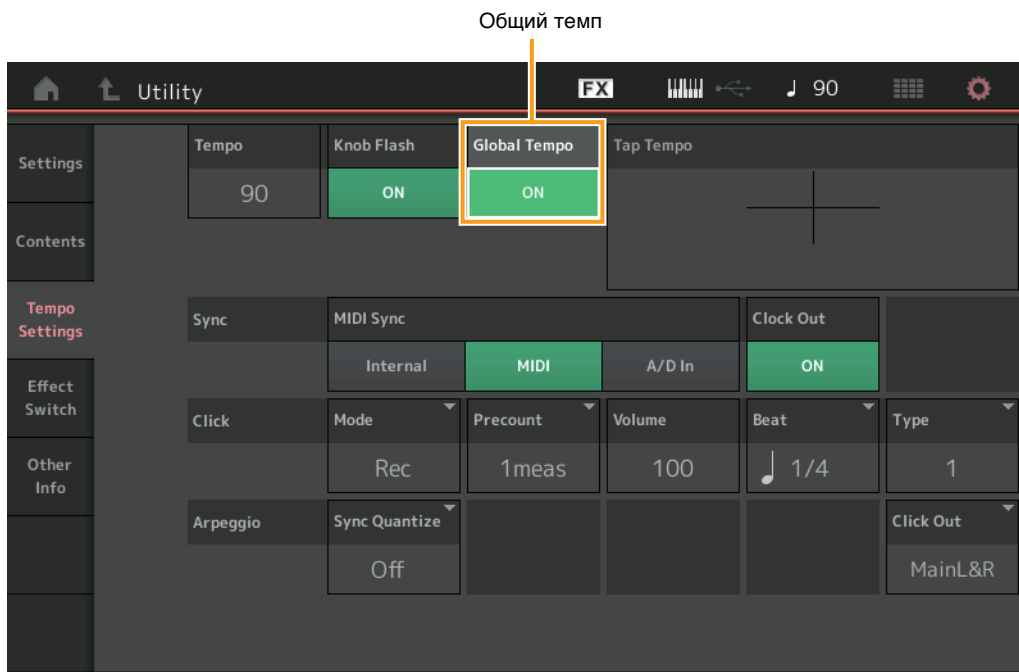
**Допустимые значения:** Voice (тембр), Perf (исполн.)

## Tempo Settings (настройки темпа)

Добавлена настройка для сохранения текущего темпа после переключения на другое исполнение.

### Действие

[UTILITY] → [Tempo Settings] или [SHIFT] + [ENTER]  
или  
значок TEMPO SETTINGS (настройки темпа)



### Общий темп

Если задано значение OFF (выкл.), темп изменяется в соответствии с темпом исполнения. Если задано значение ON (вкл.), текущий темп сохраняется даже после переключения на другое исполнение.

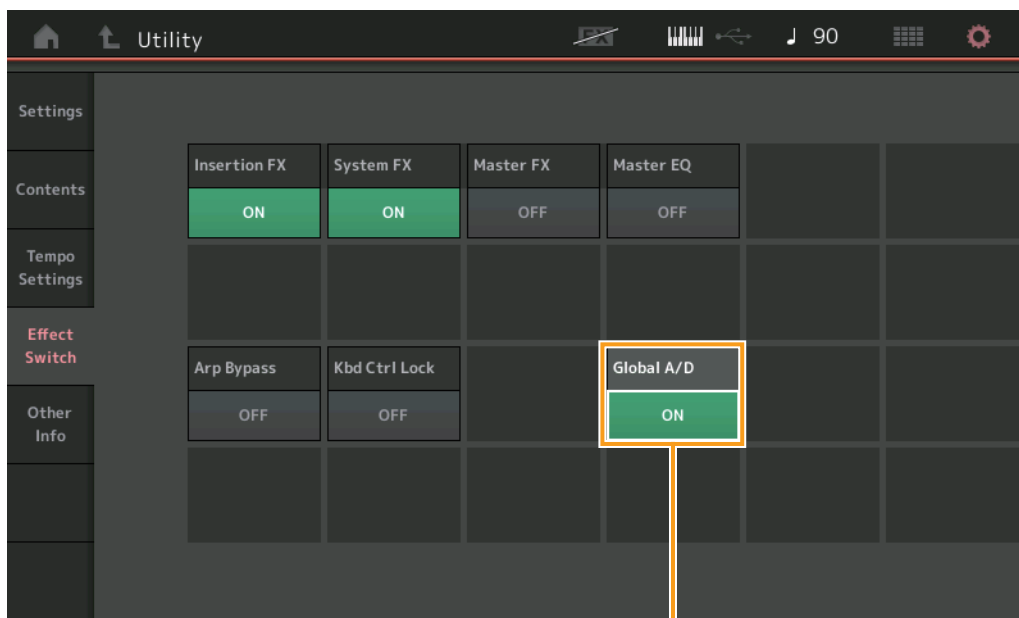
**Допустимые значения:** Off (выкл.), On (вкл.)

## Effect Switch (переключатель эффектов)

Добавлена настройка для сохранения текущей громкости A/D Part (аналогово-цифровая партия) после переключения на другое исполнение.

### Действие

[UTILITY] → [Effect Switch]  
или  
значок Effect



Global A/D (общее аналогово-цифровое исполнение)

### Global A/D (общее аналогово-цифровое исполнение)

Если задано значение ON (вкл.), ни громкость A/D Part (аналогово-цифровая партия), ни другие связанные параметры не сохраняются после переключения на другое исполнение. Если задано значение OFF (выкл.), громкость A/D Part (аналогово-цифровая партия) и другие связанные параметры изменяются в соответствии с настройкой громкости при исполнении.

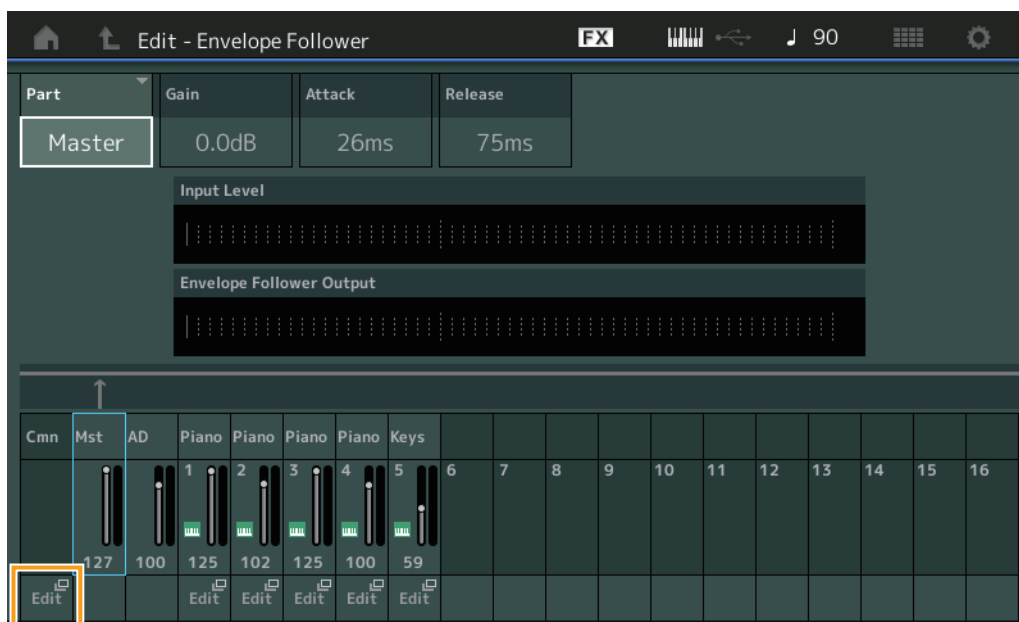
**Допустимые значения:** Off (выкл.), On (вкл.)

# Envelope Follower (повторитель огибающей)

Добавлены удобные сочетания клавиш для открытия экрана Control Assign (назначение элементов управления) на экране Envelope Follower (повторитель огибающей).

## Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → Envelope Follower



## Edit (редактирование)

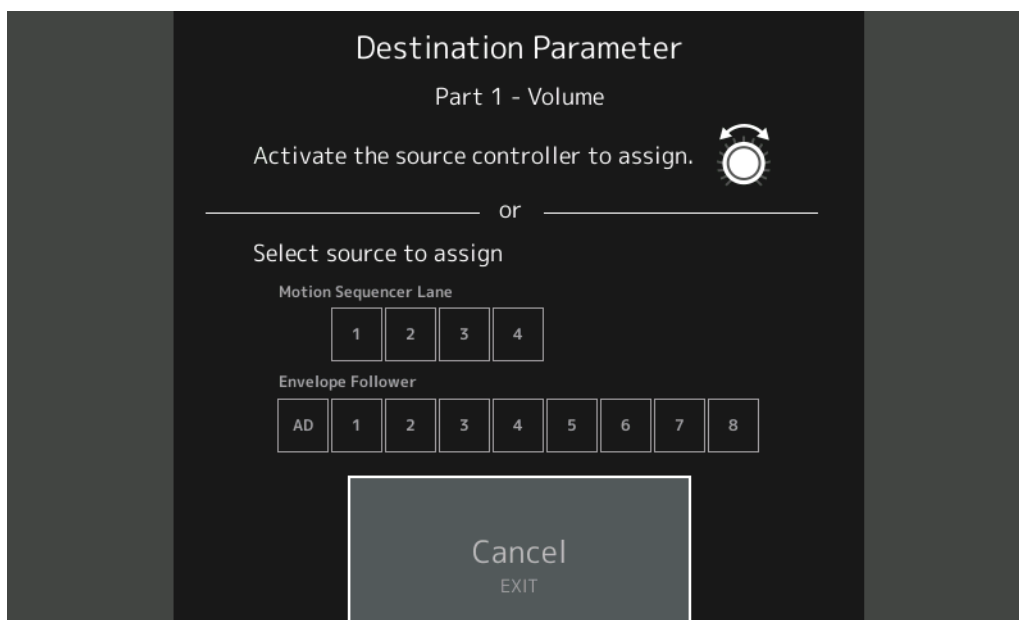
Вызывает экран Control Assign (назначение элементов управления) для партии назначения.

## Диалоговое окно Control Assign (назначение элементов управления)

Теперь можно выбрать мультирегулятор Super Knob, Motion Sequencer Lane (дорожка секвенсора движения) или Envelope Follower (повторитель огибающей) в качестве источника в диалоговом окне, которое открывается при нажатии кнопки [CONTROL ASSIGN].

### Действие

Нажмите кнопку [CONTROL ASSIGN], когда курсор будет на параметре, который требуется сделать адресатом элементов управления.



Воспользуйтесь контроллером для настройки параметра назначения или выберите цифру в разделе Motion Sequencer Lane (дорожка секвенсора движения) или Envelope Follower (повторитель огибающей).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если вы поворачиваете мультирегулятор Super Knob, а доступных назначаемых регуляторов для назначения источника больше нет, появляется сообщение об ошибке.

# Новые функции в MONTAGE версии 1.60

---

Корпорация Yamaha обновила микропрограммное обеспечение MONTAGE, добавив в него новые функции.

В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые типы эффектов.
- Добавлены новые исполнения.
- На некоторые экраны добавлены новые функции для упрощения настроек мультирегулятора Super Knob.



## Дополнительные новые типы эффектов

MONTAGE предлагает следующие новые типы эффектов.

| Тип эффекта                   | Описание                                                                                                                                                                           | Параметр        | Описание                                                                                                            |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Spiralizer P,<br>Spiralizer F | Уникальный фильтр, позволяющий применять эффект фазер (для Spiralizer P) или флэнжер (для Spiralizer F) и создающий впечатление бесконечного повышения или понижения высоты звука. | Spiral Speed    | Определяет скорость сдвига высоты звука.                                                                            |
|                               |                                                                                                                                                                                    | Offset          | Определяет начальную высоту звука в полутонах.                                                                      |
|                               |                                                                                                                                                                                    | Feedback        | Определяет уровень выходного звукового сигнала от блока эффектов, возвращаемого на свой собственный вход.           |
|                               |                                                                                                                                                                                    | Step Mode       | Определяет плавный или ступенчатый сдвиг высоты звука.                                                              |
|                               |                                                                                                                                                                                    | Semitones       | Определяет диапазон сдвига высоты звука, когда для режима Step Mode установлено значение Semitone.                  |
|                               |                                                                                                                                                                                    | Scale Type      | Определяет характер изменения высоты звука, когда для режима Step Mode установлено значение Scale.                  |
|                               |                                                                                                                                                                                    | Spiral Sync     | Определяет базовый отрезок времени, в течение которого ступенчато меняется высота звука.                            |
|                               |                                                                                                                                                                                    | Ofs Transition  | Определяет время, которое должно пройти после изменения значения смещения.                                          |
|                               |                                                                                                                                                                                    | Step Transition | Определяет, сколько времени необходимо для перехода от одного уровня высоты звука к другому при ступенчатом сдвиге. |
|                               |                                                                                                                                                                                    | Dry/Wet         | Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта.                                                            |
|                               |                                                                                                                                                                                    | Spiral          | Включение и выключение LFO (низкочастотный осциллятор).                                                             |

| Тип эффекта                               | Описание                                                              | Параметр        | Описание                                                                                                            |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tempo Spiralizer P,<br>Tempo Spiralizer F | Spiralizer с синхронизацией LFO (низкочастотный осциллятор) по темпу. | Spiral Speed    | Определяет скорость сдвига высоты звука.                                                                            |
|                                           |                                                                       | Offset          | Определяет начальную высоту звука в полутонах.                                                                      |
|                                           |                                                                       | Feedback        | Определяет уровень выходного звукового сигнала от блока эффектов, возвращаемого на свой собственный вход.           |
|                                           |                                                                       | Step Mode       | Определяет плавный или ступенчатый сдвиг высоты звука.                                                              |
|                                           |                                                                       | Semitones       | Определяет диапазон сдвига высоты звука, когда для режима Step Mode установлено значение Semitone.                  |
|                                           |                                                                       | Scale Type      | Определяет характер изменения высоты звука, когда для режима Step Mode установлено значение Scale.                  |
|                                           |                                                                       | Spiral Sync     | Определяет базовый отрезок времени, в течение которого ступенчато меняется высота звука.                            |
|                                           |                                                                       | Ofs Transition  | Определяет время, которое должно пройти после изменения значения смещения.                                          |
|                                           |                                                                       | Step Transition | Определяет, сколько времени необходимо для перехода от одного уровня высоты звука к другому при ступенчатом сдвиге. |
|                                           |                                                                       | Dry/Wet         | Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта.                                                            |
|                                           |                                                                       | Direction       | Определяет направление сдвига высоты звука.                                                                         |
|                                           |                                                                       | Spiral          | Включение и выключение LFO (низкочастотный осциллятор).                                                             |

## Дополнительные новые исполнения

MONTAGE предлагает 8 новых исполнений.

Список добавленных исполнений см. в перечне данных.

# Motion Control (Контроль движения)

## Motion Control (Контроль движения)

### Super Knob (Мультирегулятор)

Добавлены новые комбинации клавиш для упрощения настроек мультирегулятора Super Knob.

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

Edit Super Knob Motion Seq (Изменение секвенсора движения мультирегулятора Super Knob)

Edit Super Knob (Изменение мультирегулятора Super Knob)



### Edit Super Knob Motion Seq (Изменение секвенсора движения мультирегулятора Super Knob)

Вызывает экран Knob Auto (Регулятор Auto (Автоматически)) для изменения секвенсора движения для мультирегулятора Super Knob (Super Knob Motion Sequencer).

### Edit Super Knob (Изменение мультирегулятора Super Knob)

Вызывает экран Control Assign (Назначение элементов управления) в меню Common (Общие)/Audio Edit (Редактирование аудио) для настройки параметров, контролируемых с помощью мультирегулятора Super Knob.

# Функция Common/Audio Edit (общие/редактирование аудио) (Common/Audio)

## Control (Элемент управления)

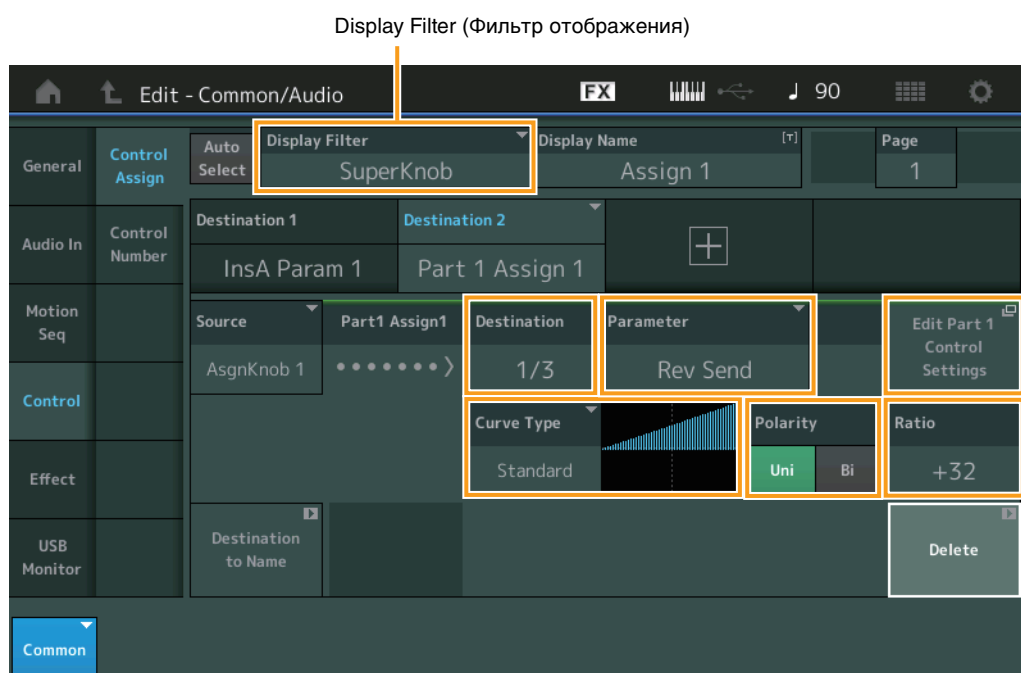
### Control Assign (Назначение элементов управления)

Теперь можно настроить мультireгулятор Super Knob для Display Filter (Фильтр отображения). Кроме того, можно проверить параметры партий, контролируемых с помощью настраиваемых регуляторов, которые являются общими для всех партий на данном экране.

#### Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]  
или

Коснитесь [Edit Super Knob] (Изменение мультireгулятора Super Knob) на экране мультireгулятора Super Knob.



### Display Filter (Фильтр отображения)

Определяет отображаемый контроллер. При выборе мультireгулятора Super Knob отображаются все настройки регуляторов с назначаемыми функциями, для которых задано значение Super Knob Link (Связь с мультireгулятором).

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

Следующие параметры отображаются, только когда для Destination 1–16 задано значение Part 1–16 Assign 1–8. Если для настраиваемых регуляторов для партии не задан параметр Destination (Назначение), то доступны только комбинации кнопок.

### Destination (Назначение)

Определяет, какие настройки контроллера отображаются для партии.

**Настройки:** 1–16 (отображается количество назначений для настраиваемых регуляторов для партии, которая выбирается в Destination 1–16).

### Parameter (Параметр)

Определяет контролируемые параметры для партии.

**Настройки:** См. список элементов управления в перечне данных.

### Edit Part Control Settings (Редактирование настроек управления партией)

Вызывает экран Control Assign (Назначение элементов управления) для выбранной в данный момент партии.

## Curve Type (Тип кривой)

Определяет вид кривой для изменения параметра, заданного в Destination (Назначение). Горизонтальная ось обозначает значение контроллера, установленного в параметре Source (Источник), а вертикальная ось обозначает значения параметров.

**Настройки:** Standard (Стандарт), Sigmoid (Сигмоида), Threshold (Попор), Bell (Колокол), Dogleg (Резкий изгиб), FM (Частотная модуляция), AM (Амплитудная модуляция), M (M), Discrete Saw (Дискретная пила), Smooth Saw (Плавная пила), Triangle (Треугольник), Square (Прямоугольник), Trapezoid (Трапеция), Tilt Sine (Наклонный синус), Bounce (Одиночное отражение), Resonance (Резонанс), Sequence (Последовательность), Hold (Удержание)

**Пользовательский банк:** User 1–32 (Пользовательские 1–32)

**Чтение файла библиотеки:** кривые в библиотеках 1–8

## Polarity (Полярность кривой)

Определяет полярность типа кривой, выбранного в Curve Type (Тип кривой).

**Настройки:** Uni, Bi

**Uni:** однополярная кривая меняется только в положительном или отрицательном направлении от базового значения параметра в соответствии с формой кривой.

**Bi:** биполярная кривая меняется в обоих направлениях от базового значения параметра в соответствии с формой кривой.

## Ratio (Коэффициент кривой)

Определяет коэффициент кривой.

**Настройки:** -64 – +63

# Part Edit (Edit) (Редактирование партии)

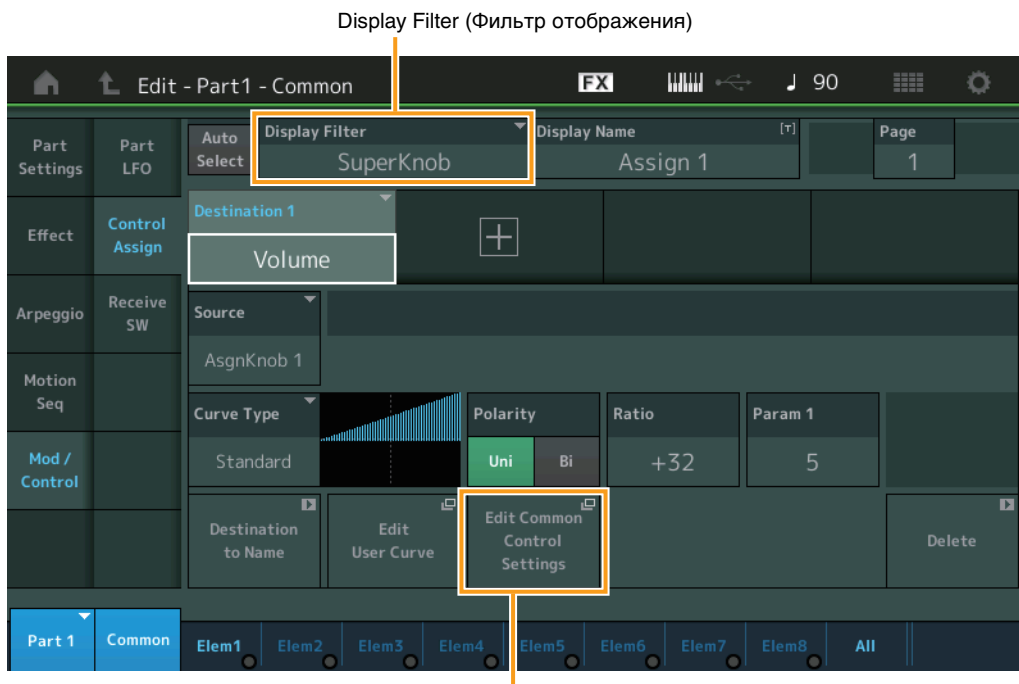
## Mod/Control (Модуляция/управление)

### Control Assign (Назначение элементов управления)

Теперь мультireгулятор Super Knob можно использовать для Display Filter (Фильтр отображения).

#### Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part selection (Выбор партии) → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Edit Common Control Settings (Редактирование общих настроек управления)

#### Display Filter (Фильтр отображения)

Определяет отображаемый контроллер. При выборе мультireгулятора Super Knob отображаются все настройки регуляторов с назначаемыми функциями, которые будут изменяться при использовании мультireгулятора Super Knob.

**Настройки:** PitchBend (Изменение высоты звука), ModWheel (Колесико модуляции), AfterTouch (После нажатия), FootCtrl 1 (Ножной контроллер 1), FootCtrl 2 (Ножной контроллер 2), FootSwitch (Ножной переключатель), Ribbon (Ленточный контроллер), Breath (Контроллер дыхания), AsgnKnob 1–8 (Назначаемый регулятор 1–8), Super Knob (Мультireгулятор Super Knob), AsgnSw 1 (Назначаемый переключатель 1), AsgnSw 2 (Назначаемый переключатель 2), MS Lane 1–4 (Дорожка MS 1–4), EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All (Все)

#### Edit Common Control Settings (Редактирование общих настроек управления)

Вызывает экран Control Assign (Назначение элементов управления) для режима Common (Общие)/Audio Edit (Редактирование аудио).

# Новые функции в MONTAGE версии 1.50

---

Корпорация Yamaha обновила микропрограмму MONTAGE, добавив в нее новые функции.

В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые типы эффектов.
- Добавлены новые исполнения.
- Добавлена функция Favorite (Избранное).
- В настройки Parameter with Part (Параметр с партией) на экране Part Category Search (Поиск категории партии) добавлен элемент Mixing (Микширование).
- На экране Performance Play (Home) (Воспроизведение исполнения (Главный экран)) доступна разная информация.
- Добавлена функция Super Knob Link (Ссылка на мультireгулятор).
- Теперь можно регулировать громкость аудиосигнала, подаваемого на монитор из разъема [USB TO HOST].
- Теперь можно переключать сцены с помощью сообщений изменения управления.
- Теперь можно частично изменять размер шрифта на экранах Live Set (Живой набор) и Category Search (Поиск категории).
- Теперь можно сохранять/загружать файлы резервных копий, в которых хранятся все данные пользовательской памяти (в том числе композиции и библиотеки).
- Улучшены все экраны Edit (Редактирование) — теперь партии можно выбирать касанием прямо на экране.

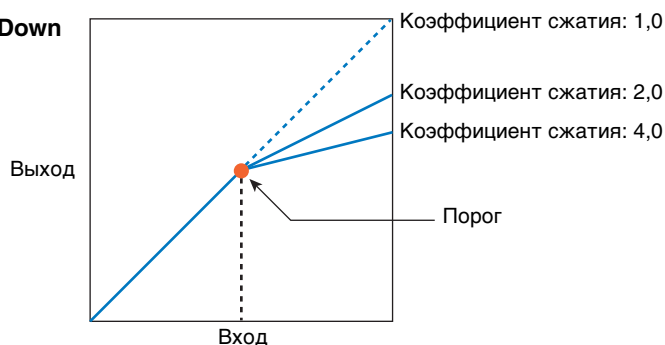
# Дополнительные новые типы эффектов

MONTAGE предлагает следующие новые типы эффектов.

| Тип эффекта      | Описание                                           | Параметр       | Описание                                                                                                                                                                           |
|------------------|----------------------------------------------------|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rotary Speaker 2 | Имитатор вращающегося динамика с блоком усилителя. | Speed Control  | Переключает скорость вращения.                                                                                                                                                     |
|                  |                                                    | Drive          | Управляет объемом искажения.                                                                                                                                                       |
|                  |                                                    | Tone           | Регулирует уровень тона.                                                                                                                                                           |
|                  |                                                    | R/H Balance    | Определяет баланс громкости между высокочастотным динамиком (диапазон высоких частот) и ротором (диапазон низких частот).                                                          |
|                  |                                                    | Output Level   | Определяет уровень выходного сигнала звуков с эффектами.                                                                                                                           |
|                  |                                                    | Mic L-R Angle  | Определяет угол наклона влево/вправо микрофона.                                                                                                                                    |
|                  |                                                    | Input Level    | Определяет уровень входного сигнала.                                                                                                                                               |
|                  |                                                    | Mod Depth      | Определяет глубину модуляции.                                                                                                                                                      |
|                  |                                                    | Horn Slow/Fast | Определяет продолжительность изменения скорости вращения высокочастотного динамика (диапазон высоких частот) с низкой на высокую, когда происходит переключение скорости вращения. |
|                  |                                                    | Horn Fast/Slow | Определяет продолжительность изменения скорости вращения высокочастотного динамика (диапазон высоких частот) с высокой на низкую, когда происходит переключение скорости вращения. |
|                  |                                                    | Rotor Slow     | Определяет частоту вращения ротора (диапазон низких частот), когда для параметра Speed Control (Управление скоростью) установлено значение Slow (Медленно).                        |
|                  |                                                    | Horn Slow      | Определяет частоту вращения высокочастотного динамика (диапазон высоких частот), когда для параметра Speed Control (Управление скоростью) установлено значение Slow (Медленно).    |
|                  |                                                    | Rotor Fast     | Определяет частоту вращения ротора (диапазон низких частот), когда для параметра Speed Control (Управление скоростью) установлено значение Fast (Быстро).                          |
|                  |                                                    | Horn Fast      | Определяет частоту вращения высокочастотного динамика (диапазон высоких частот), когда для параметра Speed Control (Управление скоростью) установлено значение Fast (Быстро).      |
|                  |                                                    | Rtr Slow/Fast  | Определяет продолжительность изменения скорости вращения ротора (диапазон низких частот) с низкой на высокую, когда происходит переключение скорости вращения.                     |
|                  |                                                    | Rtr Fast/Slow  | Определяет продолжительность изменения скорости вращения ротора (диапазон низких частот) с высокой на низкую, когда происходит переключение скорости вращения.                     |

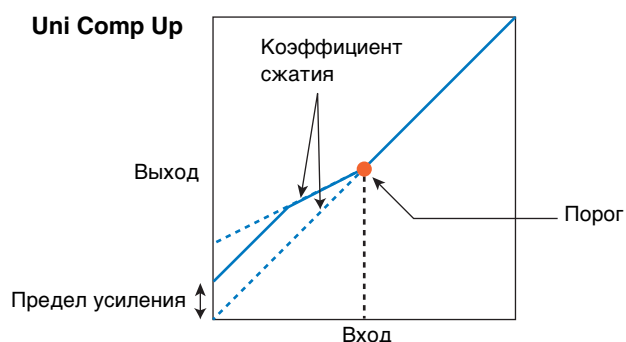
| Тип эффекта   | Описание                                                                                          | Параметр       | Описание                                                                                                                              |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Uni Comp Down | Компрессор, использующий алгоритм «Downward» (понижения) для уменьшения громкости громких звуков. | Threshold      | Определяет минимальный входной уровень, при котором применяется эффект компрессора.                                                   |
|               |                                                                                                   | Knee           | Определяет изменение диапазона переходного процесса вокруг порога. Чем выше значение, тем менее изогнута кривая переходного процесса. |
|               |                                                                                                   | Attack         | Определяет, за какое время эффект будет достигать максимального сжатия.                                                               |
|               |                                                                                                   | Release        | Определяет, за какое время эффект сжатия будет уменьшаться или исчезать.                                                              |
|               |                                                                                                   | Ratio          | Определяет коэффициент сжатия для компрессора.                                                                                        |
|               |                                                                                                   | Side Chain EQ  | Если включен, для соответствующего диапазона входного сигнала эффекта Side Chain (Боковая цепь) применяется эквалайзер.               |
|               |                                                                                                   | SC EQ Q        | Определяет диапазон эквалайзера эффекта Side Chain (Боковая цепь).                                                                    |
|               |                                                                                                   | SC EQ Freq     | Определяет центральную частоту эквалайзера эффекта Side Chain (Боковая цепь).                                                         |
|               |                                                                                                   | SC EQ Gain     | Определяет усиление уровня эквалайзера эффекта Side Chain (Боковая цепь).                                                             |
|               |                                                                                                   | Dry/Wet        | Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта.                                                                              |
|               |                                                                                                   | Output Level   | Определяет уровень выходного сигнала звуков с эффектами.                                                                              |
|               |                                                                                                   | Make Up Gain   | Уровень усиления выходного сигнала блока компрессора.                                                                                 |
|               |                                                                                                   | Post-comp HPF  | Определяет частоту среза для высокочастотного фильтра, идущего за компрессором.                                                       |
|               |                                                                                                   | Clipper        | Определяет уровень применения эффекта Clipper (Отсекатель) для принудительного уменьшения усиления.                                   |
|               |                                                                                                   | Clipper Source | Определяет сигнал, к которому применяется эффект Clipper (Отсекатель) для принудительного уменьшения усиления.                        |
|               |                                                                                                   | Side Chain Lvl | Определяет уровень входного сигнала боковой цепочки.                                                                                  |

Uni Comp Down





| Тип эффекта | Описание                                                                                      | Параметр       | Описание                                                                                                                              |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Uni Comp Up | Компрессор, использующий алгоритм «Upward» (повышения) для увеличения громкости тихих звуков. | Threshold      | Определяет максимальный входной уровень, при котором применяется эффект компрессора.                                                  |
|             |                                                                                               | Knee           | Определяет изменение диапазона переходного процесса вокруг порога. Чем выше значение, тем менее изогнута кривая переходного процесса. |
|             |                                                                                               | Attack         | Определяет, за какое время эффект будет достигать максимального сжатия.                                                               |
|             |                                                                                               | Release        | Определяет, за какое время эффект сжатия будет уменьшаться или исчезать.                                                              |
|             |                                                                                               | Ratio          | Определяет коэффициент сжатия для компрессора.                                                                                        |
|             |                                                                                               | Side Chain EQ  | Если включен, для соответствующего диапазона входного сигнала эффекта Side Chain (Боковая цепь) применяется эквалайзер.               |
|             |                                                                                               | SC EQ Q        | Определяет диапазон эквалайзера эффекта Side Chain (Боковая цепь).                                                                    |
|             |                                                                                               | SC EQ Freq     | Определяет центральную частоту эквалайзера эффекта Side Chain (Боковая цепь).                                                         |
|             |                                                                                               | SC EQ Gain     | Определяет усиление уровня эквалайзера эффекта Side Chain (Боковая цепь).                                                             |
|             |                                                                                               | Dry/Wet        | Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта.                                                                              |
|             |                                                                                               | Output Level   | Определяет уровень выходного сигнала звуков с эффектами.                                                                              |
|             |                                                                                               | Make Up Gain   | Уровень усиления выходного сигнала блока компрессора.                                                                                 |
|             |                                                                                               | Post-comp HPF  | Определяет частоту среза для высокочастотного фильтра, идущего за компрессором.                                                       |
|             |                                                                                               | Clipper        | Определяет уровень применения эффекта Clipper (Отсекатель) для принудительного уменьшения усиления.                                   |
|             |                                                                                               | Clipper Source | Определяет сигнал, к которому применяется эффект Clipper (Отсекатель) для принудительного уменьшения усиления.                        |
|             |                                                                                               | Gain Limit     | Определяет максимальный уровень усиления.                                                                                             |
|             |                                                                                               | Side Chain Lvl | Определяет уровень входного сигнала боковой цепочки.                                                                                  |



| Тип эффекта   | Описание                                                                              | Параметр     | Описание                                                 |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------|----------------------------------------------------------|
| Parallel Comp | Компрессор, применяющий параллельную обработку сжатых звуков и необработанных звуков. | Type         | Определяет тип компрессора.                              |
|               |                                                                                       | Compression  | Определяет уровень применения эффекта компрессора.       |
|               |                                                                                       | Texture      | Уровень структуру эффекта компрессора.                   |
|               |                                                                                       | Output Level | Определяет уровень выходного сигнала звуков с эффектами. |
|               |                                                                                       | Input Level  | Определяет уровень входного сигнала.                     |

| Тип эффекта | Описание                                                  | Параметр     | Описание                                                 |
|-------------|-----------------------------------------------------------|--------------|----------------------------------------------------------|
| Presence    | Эффект скрытого присутствия во входных звуковых сигналах. | Presence     | Определяет уровень применения эффекта.                   |
|             |                                                           | Texture      | Определяет структуру звукового эффекта.                  |
|             |                                                           | Output Level | Определяет уровень выходного сигнала звуков с эффектами. |

## Дополнительные новые исполнения

MONTAGE предлагает 52 новых исполнения.

Перечень добавленных исполнений содержится в Data List (Перечень данных).

# Поиск категории

## ■ Performance Category Search (Поиск категории исполнения), Arpeggio Category Search (Поиск категории арпеджио), Waveform Category Search (Поиск категории волновой формы)

Добавлена функция Favorite (Избранное), которая обеспечивает быстрый доступ к нужным звукам и арпеджио. В данном разделе приводится пример использования функции Favorite (Избранное) в разделе Performance Category Search (Поиск категории исполнения).

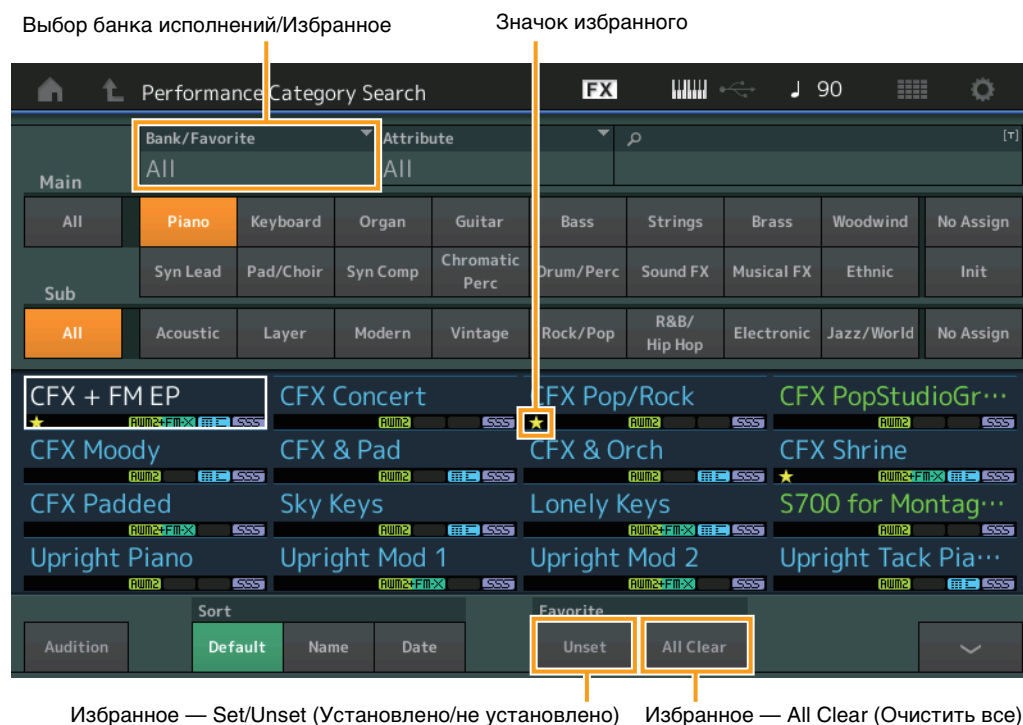
**ПРИМЕЧАНИЕ** В разделах Part Category Search (Поиск категории партии) и Performance Merge (Слияние исполнения) можно отфильтровать список исполнений по параметру Favorite (Избранное), однако пользователь не может включить или выключить значок Favorite (Избранное) на экранах поиска.

### Действие

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

или

Нажмите Performance Name (Название исполнения) → Выберите [Search] в отобразившемся меню



### Избранное — Set/Unset (Установлено/не установлено)

Устанавливает (Set) или удаляет (Unset) значок Favorite (Избранное) для выбранного в настоящий момент исполнения. Эта возможность недоступна, когда курсор находится вне области Performance List (Список исполнений).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Также значок Favorite (Избранное) можно установить или удалить в меню, которое отображается при касании названия исполнения на экране Performance Play (Home) (Воспроизведение исполнения (Главный)).

### Избранное — All Clear (Очистить все)

Удаляет все значки избранного в исполнениях. Эта кнопка доступна, только когда хотя бы одно исполнение отмечено значком избранного.

### Выбор банка исполнений/Избранное (Bank/Favorite)

Фильтрация списка исполнений по банку или избранному. Если выбран параметр Favorite (Избранное), будут отображаться только исполнения, имеющие значок избранного.

**Настройки:** All (Все), Favorite (Избранное), Preset (Предустановленный), User (Пользовательский), Library Name (При чтении файла библиотеки)

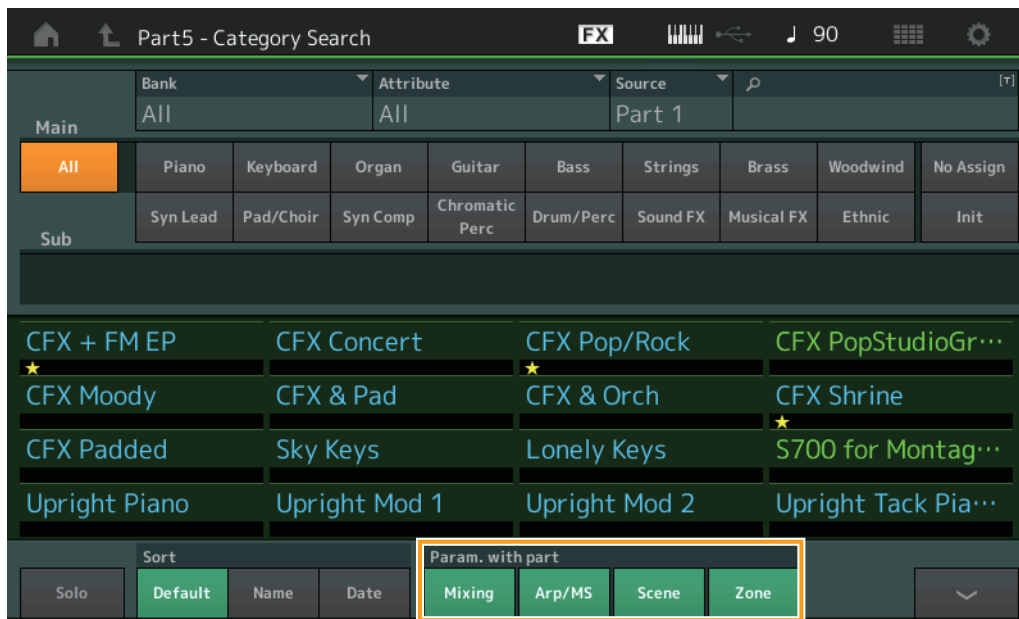
**ПРИМЕЧАНИЕ** При последовательном нажатии кнопки [CATEGORY] на экране Category Search (Поиск категории) происходит переключение между вариантами All (Все), Favorite (Избранное), Preset (Предустановленный), User (Пользовательский), Library (Название библиотеки, при чтении файла библиотеки). Удерживайте нажатой кнопку [CATEGORY], чтобы вернуться в режим All (Все).

## ■ Part Category Search (Поиск категории партии)

Если для параметра Mixing (Микширование) настройки Parameter with Part (Параметр с партией) установлено значение off (выкл.), можно изменять звуки, используя значения текущих настроек партии, таких как Volume (Громкость), Pan (Панорама) и Note shift (Сдвиг ноты).

### Действие

[PERFORMANCE] → (Когда выбрана партия, которой назначены все звуки) Выберите название партии → [SHIFT] + [CATEGORY] (Поиск категории партии)  
или  
(Когда выбрана партия, которой назначены все звуки) Нажмите название партии → Выберите [Search] в отобразившемся меню



Параметр с партией

## Param. with Part (Параметр с партией)

Определяет, следует ли выполнять чтение и использовать значения параметров для следующего исполнения. Когда для набора параметров установлено значение «off», текущие значения настроек используются непрерывно, даже если выбрано следующее исполнение.

**Настройки:** Off (выкл.), On (вкл.)

# Performance Play (Home) (Воспроизведение исполнения (Главный экран))

Теперь при включении функции View (Просмотр) доступна разная информация.

## Home (Главный экран)

### Действие

Нажмите кнопку [PERFORMANCE]  
или  
Нажмите значок [HOME]

Просмотр



### View (Просмотр)

Включение (On) и выключение (Off) отображения подробной информации по каждой партии. Отображаемая информация меняется в зависимости от положения курсора или настроек функции управления.

**Настройки:** Off (выкл.), On (вкл.)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда курсор находится на названии исполнения на экране Performance Play (Home) (Воспроизведение исполнения (Главный)), можно также переключать отображение информации нажатием кнопки [PERFORMANCE].

В данном разделе описываются ситуации, когда параметр View (Просмотр) включен.

## ■ Element View (Просмотр элемента)

Отображается, только если выбранная в данный момент партия является обычной партией (AWM2), а кнопка [PERFORMANCE CONTROL] или параметр Element/Operator Control включены.



Уровень элемента

Переключатель элемента

## Element SW (Переключатель элемента)

Определяет, активен ли каждый элемент.

**Настройки:** Off (выкл.), On (вкл.)

## Element Level (Уровень элемента)

Определяет уровень выходного сигнала для элемента.

**Настройки:** 0–127

## ■ Drum Key (Клавиша ударных)

Отображается, только если выбранная в данный момент партия является партией ударных, а кнопка [PERFORMANCE CONTROL] или параметр Element/Operator Control включены.



Уровень клавиши ударных

## Drum Key Level (Уровень клавиши ударных)

Определяет уровень выходного сигнала для клавиши ударных.

**Настройки:** 0–127

## ■ Algorithm View (Просмотр алгоритма)

Отображается, только если выбранная в данный момент партия является обычной партией (FM-X), а кнопка [PERFORMANCE CONTROL] или параметр Element/Operator Control включены.



## Algorithm (Номер алгоритма)

Изменяет алгоритмы.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При нажатии изображения алгоритма отображается экран Algorithm Search (Поиск алгоритма).

## Feedback (Уровень обратной связи)

Волновые формы могут быть изменены путем передачи некоторых сигналов, сгенерированных оператором, обратно через этот оператор. Это позволяет задать уровень обратной связи.

**Настройки:** 0–7

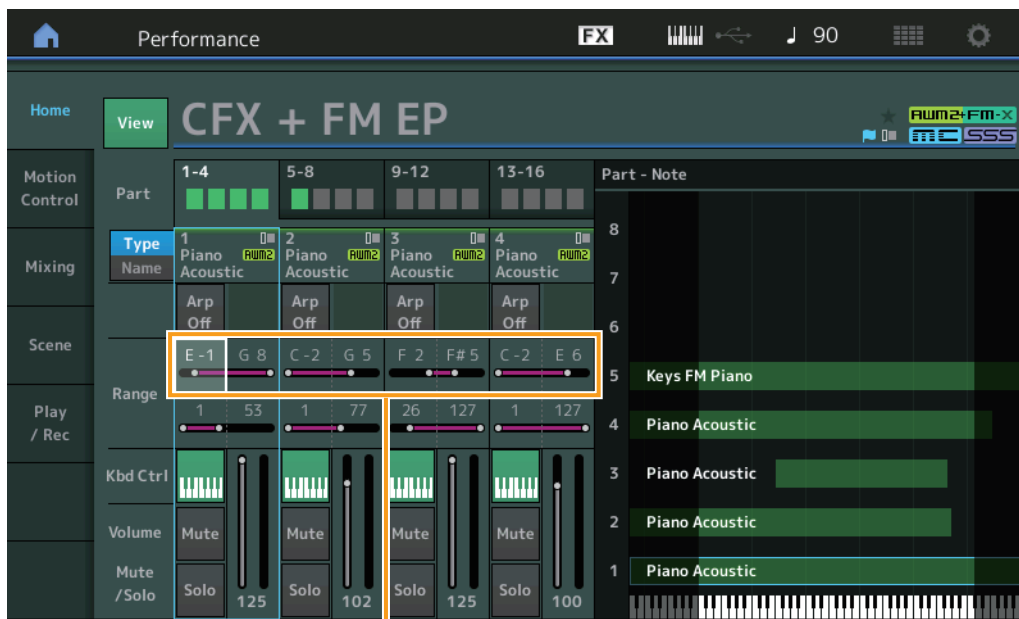
## Operator Level (Уровень оператора)

Определяет уровень выходного сигнала оператора.

**Настройки:** 0–99

## ■ Part – Note View (Партия — просмотр нот)

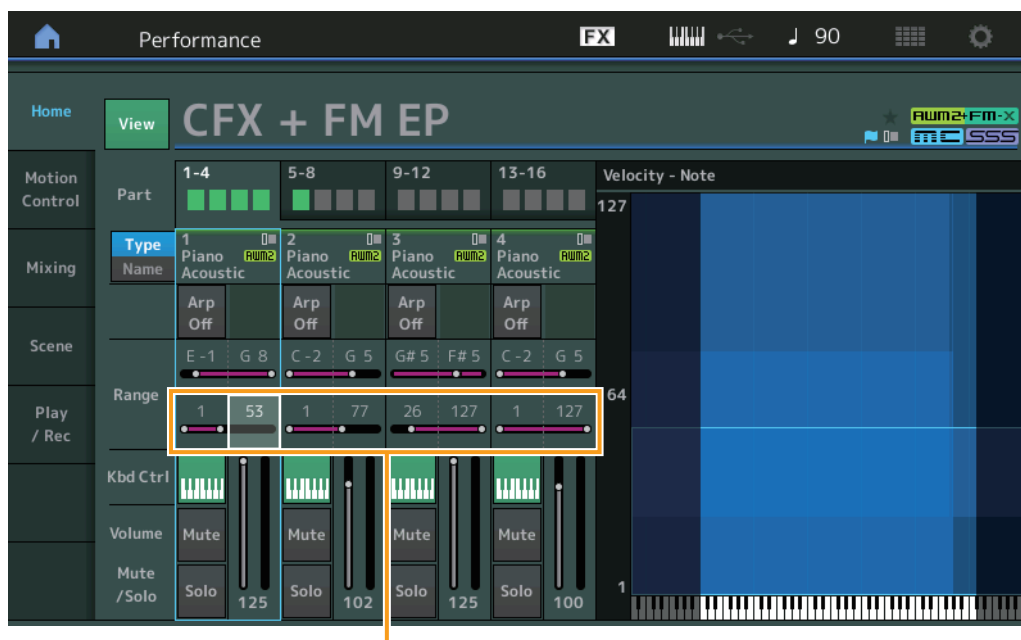
Отображается, только если включена кнопка [PART CONTROL] или если курсор находится в области Note Limit (Нотный диапазон). Это полезно для проверки параметров Layer/Split (Слой/разделение) у партий.



Note Limit (Нотный диапазон)

## ■ Velocity – Note view (Сила нажатия — просмотр нот)

Отображается, только если курсор находится в одной из областей пределов силы нажатия для партий. Это удобно для настройки параметров разделения силы нажатия для партий.



Предел силы нажатия



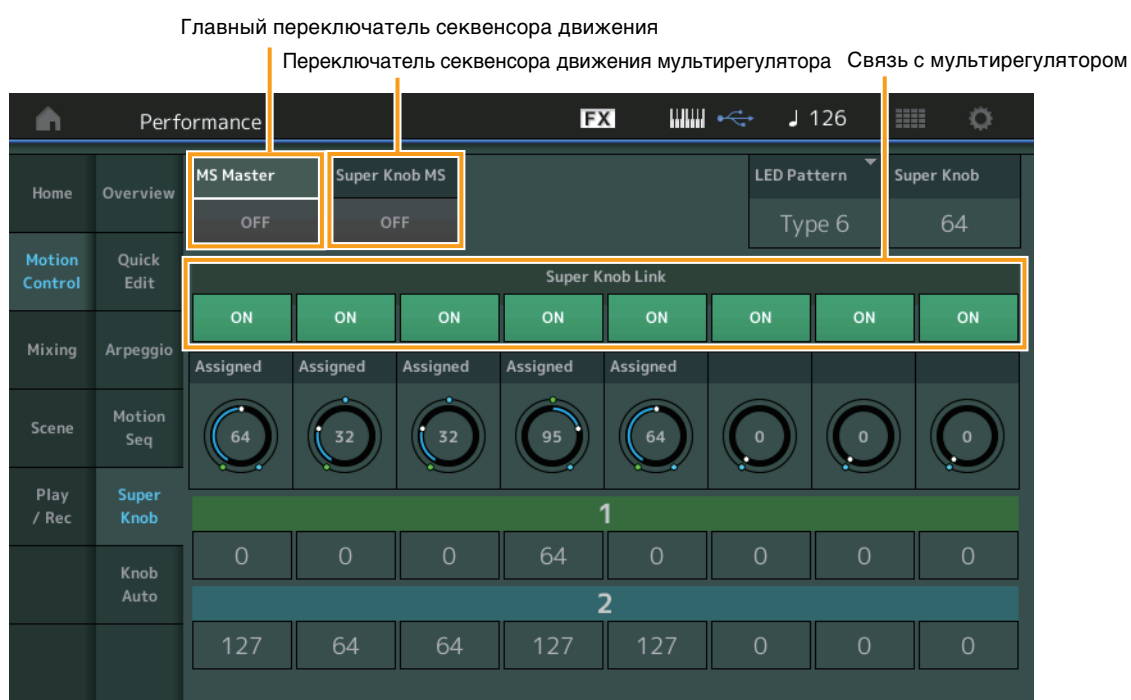
# Motion Control (Контроль движения)

## Motion Control (Контроль движения)

### Super Knob (Мультирегулятор)

Теперь можно устанавливать индивидуальные параметры связывания для настраиваемых регуляторов, которым назначаются функции, обычно применяемые для всех партий, с помощью мультирегулятора.

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



#### MS Master (Главный переключатель секвенсора движений)

Включает или выключает секвенсор движения для всего исполнения. Эта настройка применяется к кнопке [MOTION SEQ ON/OFF] на панели инструмента.

**Настройки:** Off (выкл.), On (вкл.)

#### Super Knob MS (Главный переключатель секвенсора движения мультирегулятора)

Включает или выключает секвенсор движения, который был применен к мультирегулятору.

**Настройки:** Off (выкл.), On (вкл.)

#### Super Knob Link (Связь с мультирегулятором)

Включение и выключение связи между настраиваемым регулятором и мультирегулятором. Если данный параметр выключен, значение функции, назначаемое соответствующему регулятору, не меняется даже в случае управления мультирегулятором.

**Настройки:** Off (выкл.), On (вкл.)

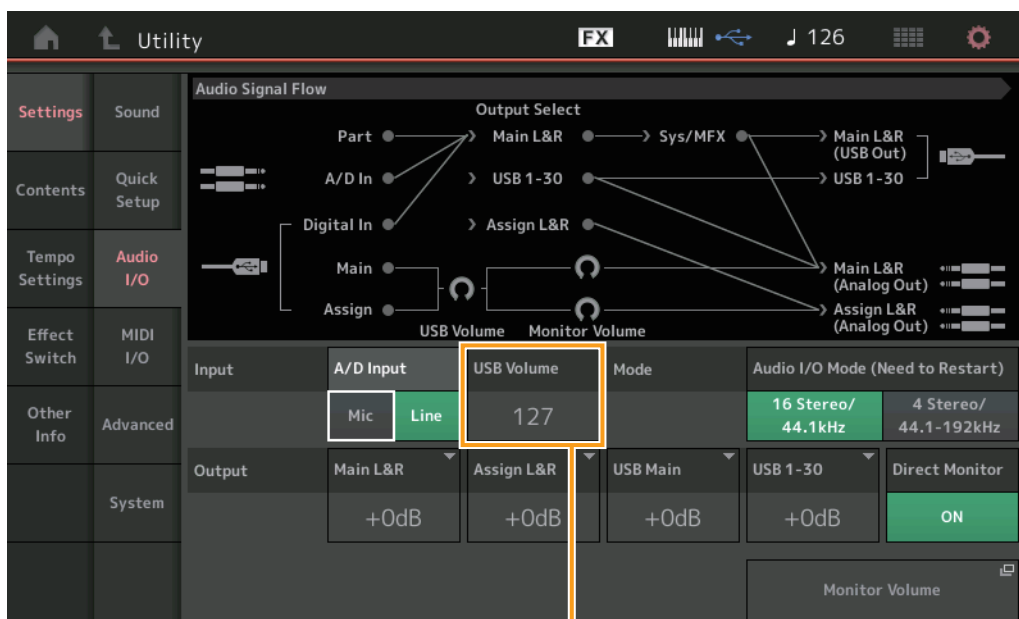
# Utility (Служебные параметры)

## Settings (Настройки)

### Audio I/O (Ввод/вывод аудио)

Теперь можно регулировать громкость аудиосигнала, подаваемого на монитор из разъема [USB TO HOST].

**Действие** [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]



USB — громкость входного сигнала

### USB Volume (USB — громкость входного сигнала)

Регулирует громкость входного аудиосигнала из разъема [USB TO HOST]. Этот параметр применяется к усилению выходного сигнала разъемов OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] и ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

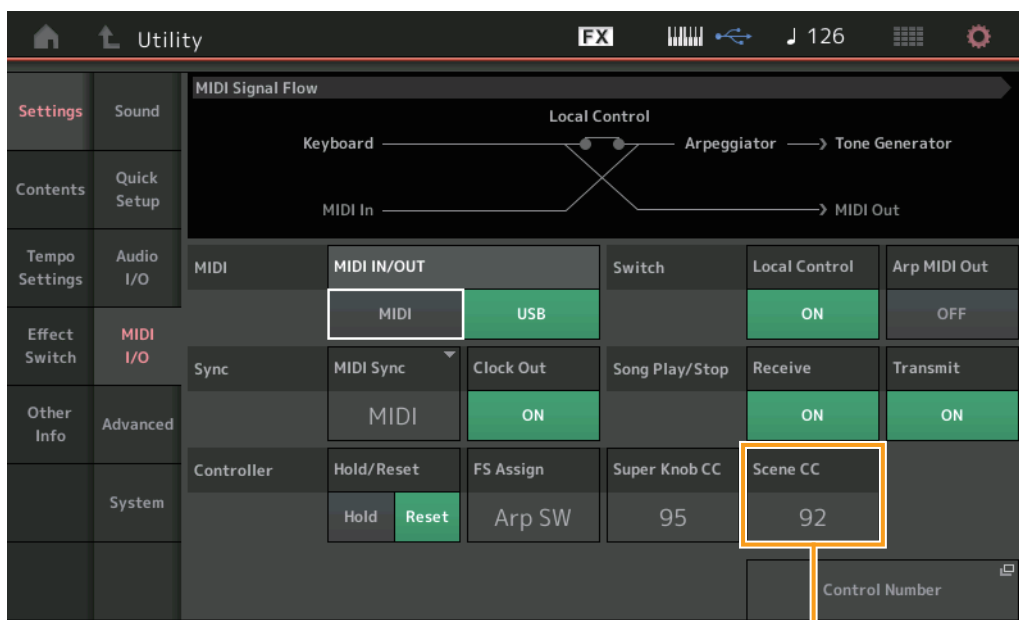
**Настройки:** 0–127

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметр USB Input Volume хранится как часть общих настроек системы, а не как данные исполнения.

## MIDI I/O (Вход/выход MIDI)

Теперь можно переключать сцены с помощью сообщений изменения управления.

**Действие** [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



Номер изменения управления сценами

### Scene CC (Номер изменения управления сценами)

Показывает номер изменения управления, генерируемый при переключении сцен. Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщение MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при переключении сцен.

**Настройки:** Off (выкл), 1–95

**ПРИМЕЧАНИЕ** Сцена 1–8 выбирается в зависимости от значения Control Change (Изменение элементов управления).

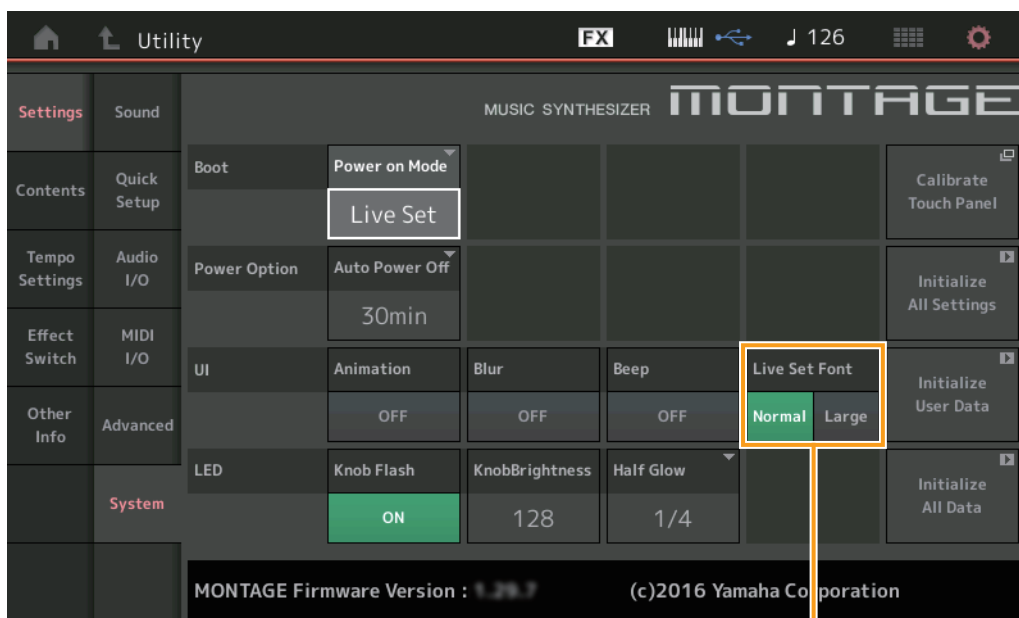
0–15: сцена 1, 16–31: сцена 2, 32–47: сцена 3, 48–63: сцена 4, 64–79: сцена 5, 80–95: сцена 6, 96–111: сцена 7, 112–127: сцена 8.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если один и тот же номер изменения управления устанавливается с помощью изменения управления мультireгулятором и изменения управления сценами, перед значением отображается восклицательный знак (!). В этом случае изменения управления сценами имеют приоритет и изменения управления мультireгулятором игнорируются.

## System (Система)

Теперь можно частично изменять размер шрифта на экранах Live Set (Живой набор) и Category Search (Поиск категории).

**Действие** [UTILITY] → [Settings] → [System]



Размер шрифта живого набора

### Live Set Font (Размер шрифта живого набора)

Определяет размер шрифта названия содержимого на экранах Live Set (Живой набор) и Category Search (Поиск категории).

**Настройки:** Normal (Обычный), Large (Крупный)

## ■ Экран Live Set (Живой набор)

### • Normal (Обычный)

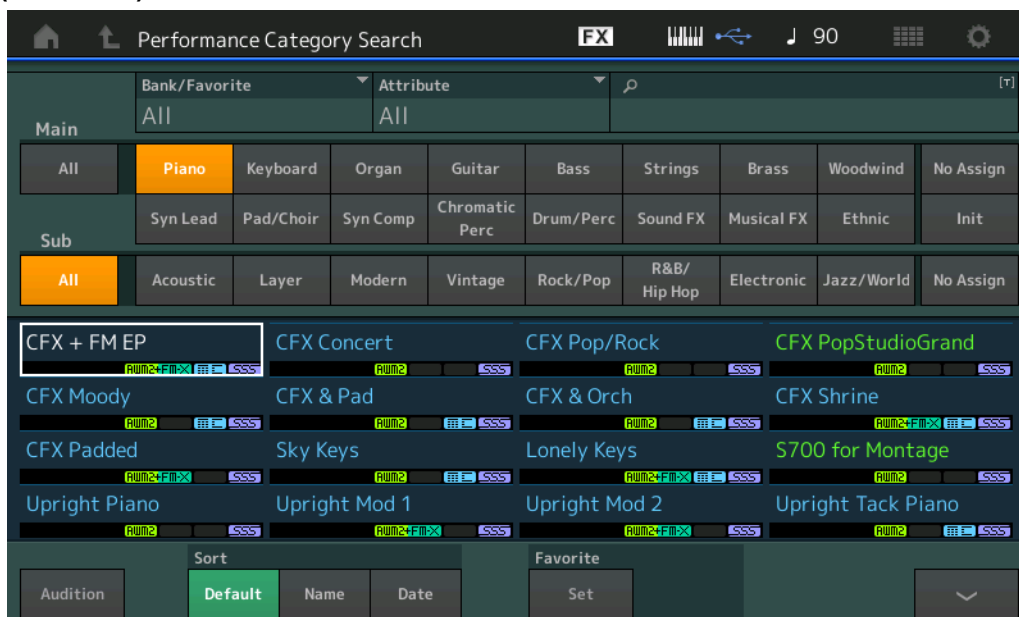


### • Large (Крупный)

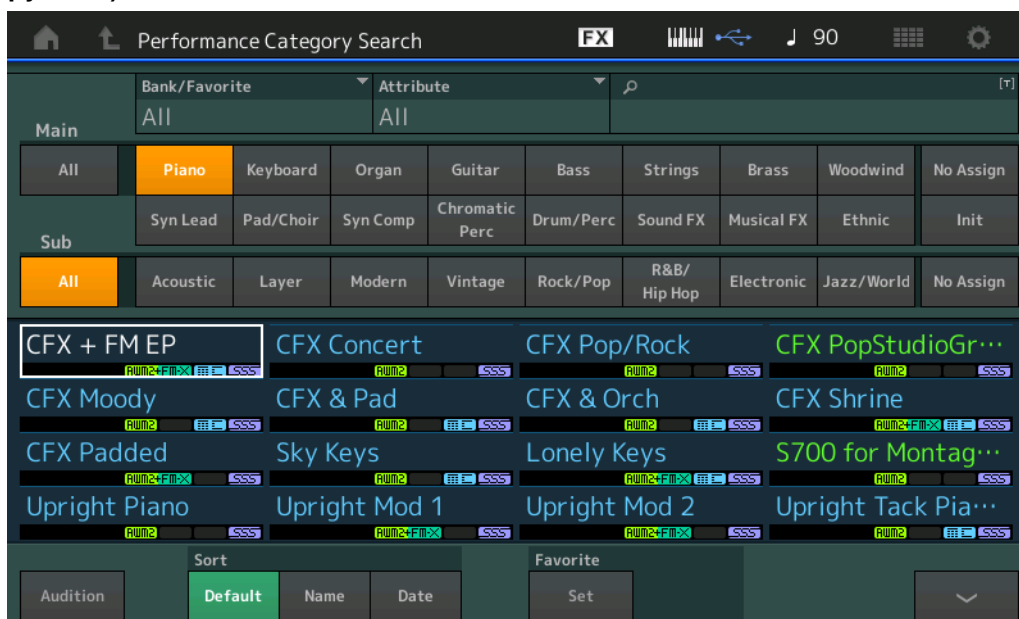


## ■ Экран Category Search (Поиск категории)

### • Normal (Обычный)



### • Large (Крупный)

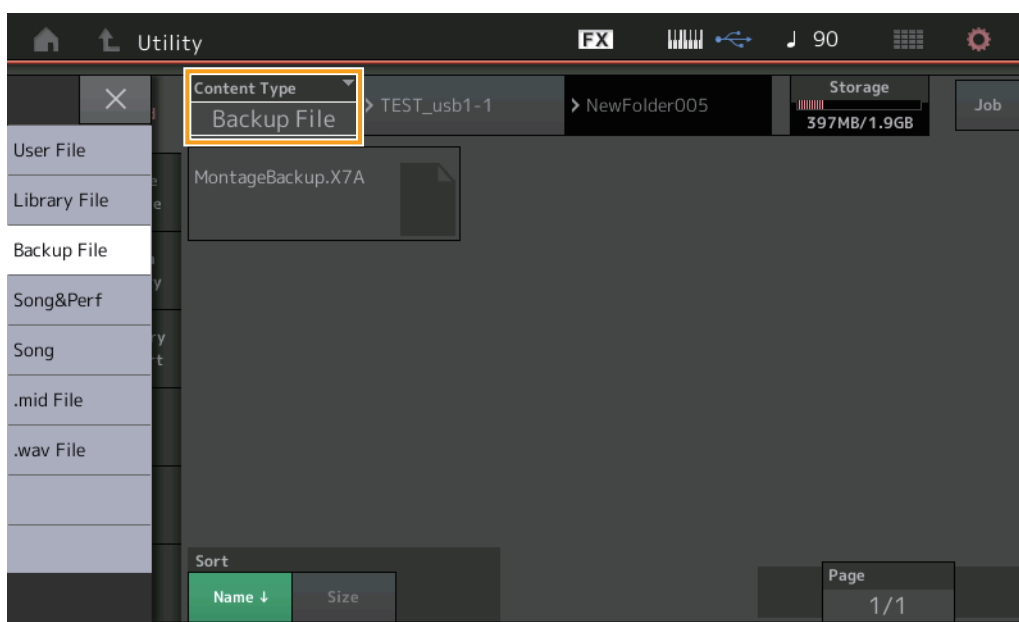


## Contents (Содержание)

Теперь можно сохранять/загружать файлы резервных копий, в которых хранятся все данные пользовательской памяти (в том числе композиции и библиотеки).

## Load (Загрузка)

**Действие** [UTILITY] → [Contents] → [Load]

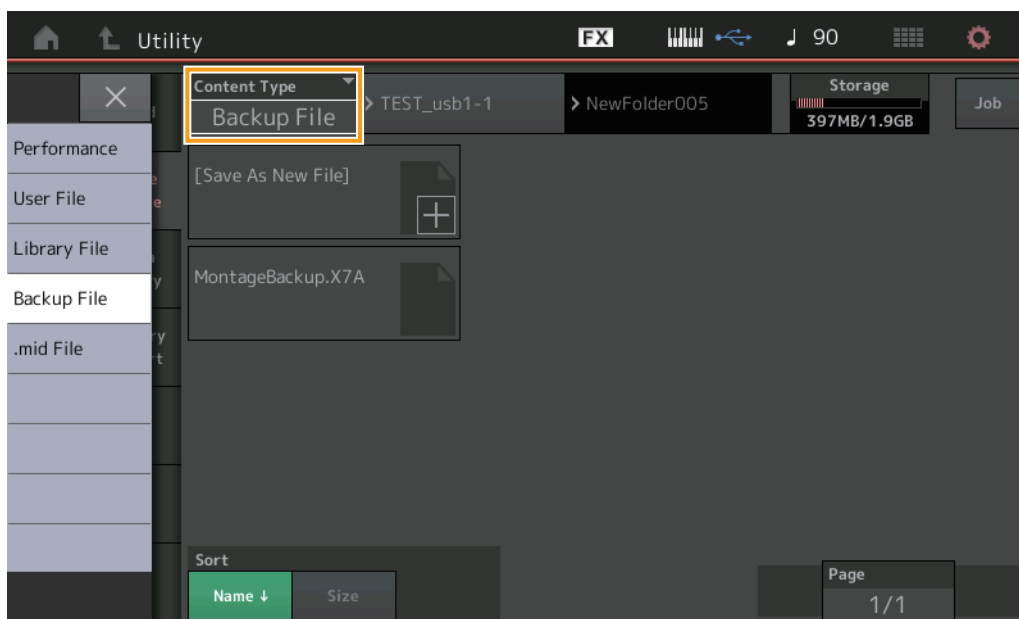


### Content Type (Тип содержимого)

| Тип файла                             | Тип устройства | Расширение | Описание                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------|----------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Backup File<br>(Файл резервной копии) | Файл           | .X7A       | Данные, которые сохранены на USB-устройстве хранения данных как файл резервной копии, можно снова загрузить в пользовательскую память.<br>Файл резервной копии включает пользовательские данные, данные библиотек и данные композиций. |

## Store/Save (Сохранение)

**Действие** [UTILITY] → [Contents] → [Store/Save]



### Тип содержимого

| Тип файла                             | Тип устройства | Расширение | Описание                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------|----------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Backup File<br>(Файл резервной копии) | Файл           | .X7A       | Данные, которые сохраняются в пользовательской памяти, могут быть сохранены на USB-устройстве хранения данных.<br>Файл резервной копии включает пользовательские данные, данные библиотек и данные композиций. |



# Edit (Редактирование)

Улучшены все перечисленные далее экраны Edit (Редактирование) — теперь нужные партии можно выбирать касанием названия партии прямо на экране: экран Normal Part (AWM2) Edit (Редактирование обычной партии (AWM2)), экран Drum Part Edit (Редактирование партии ударных), экран Normal Part (FM-X) Edit (Редактирование обычной партии (FM-X)) и экран Common/Audio Edit (Общие/Редактирование аудио). Далее показан пример экрана Normal Part (AWM2) Edit (Редактирование обычной партии (AWM2)).



## Part (Партия)

Указывает выбранную партию. При нажатии отображается всплывающий список, в котором можно выбрать партию, подлежащую редактированию.

**Настройки:** Common (Общая), Part 1–16 (Партия 1–16)

# Новые функции в MONTAGE версии 1.20

---

Корпорация Yamaha обновила микропрограмму MONTAGE, добавив в нее новые функции. В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

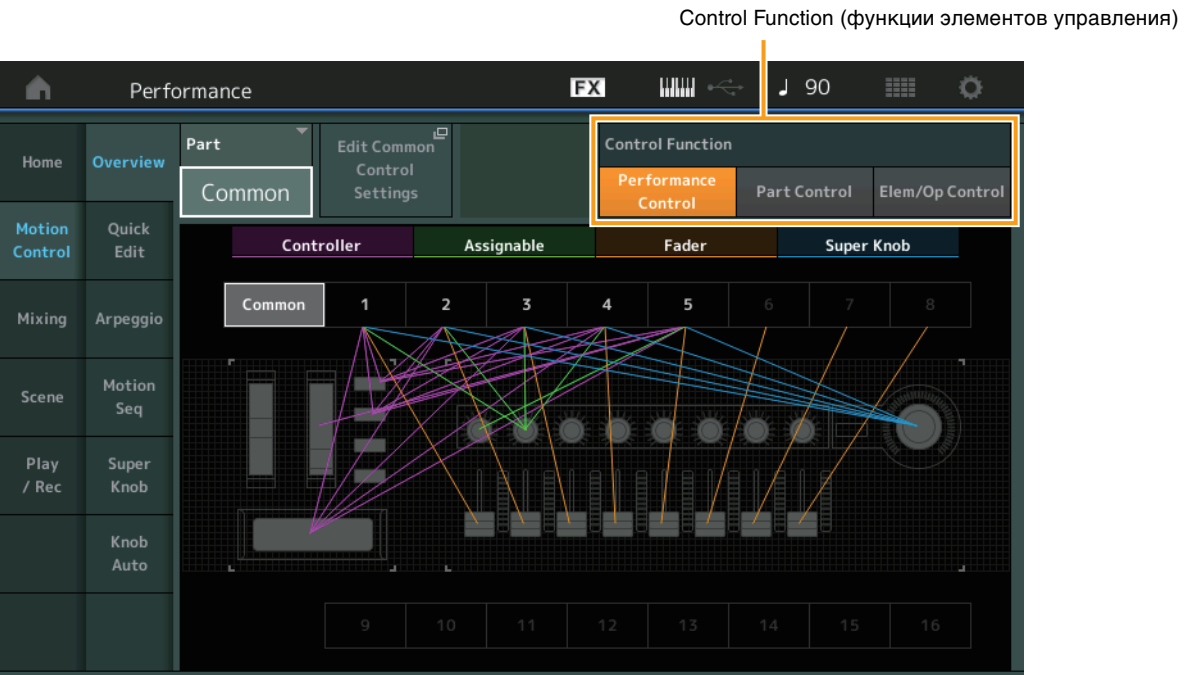
- В раздел меню Control Function (функции элементов управления) добавлены параметры Element/Operator Control (управление элементом/оператором).
- Теперь настройки Control Function (функции элементов управления) можно сохранять в качестве данных исполнения.
- Добавлена функция Song Loop playback (циклическое воспроизведение композиций).
- Добавлена функция User Arpeggio (пользовательское арпеджио).
- Появилась возможность по отдельности приглушать оригинальные и вновь добавленные партии с помощью функции Performance Merge (слияние исполнения).
- Добавлены настройки Monitor Volume (громкость монитора) для USB-подключения.
- Теперь можно контролировать суперрегулятор с помощью сообщений изменения управления MIDI.
- Теперь можно копировать данные или обмениваться данными между типами арпеджио.
- Теперь можно копировать параметр Motion Sequences (последовательности движения) или обменивать его.
- Для параметра Effect Switch (переключатель эффекта) добавлены функции Arp Bypass (обход арпеджио) и Kbd Ctrl (управление с клавиатуры).

# Motion Control (контроль движения)

## Motion Control (контроль движения)

### Overview (обзор)

**Действие** [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] либо [SHIFT] + [PERFORMANCE]



### Control Function (функции элементов управления)

Переключение между функциями Performance Control (управление исполнением), Part Control (управление партией) и Element/Operator Control (управление элементом/оператором).

**Настройки:** Performance Control (управление исполнением), Part Control (управление партией), Elem/Op Control (управление элементом/оператором)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Теперь настройки Control Function (функции элементов управления) можно сохранять в качестве данных исполнения.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Функцию Element/Operator Control (управление элементом/оператором) можно также выбрать, нажимая одновременно кнопку [SHIFT] и кнопки [PART CONTROL].

### ■ Если выбран параметр Element/Operator Control (управление элементом/оператором)

Цифровые кнопки A [1]–[16], B [1]–[8] и C [1]–[8] функционируют так же, как и при выборе параметра Part Control (управление партией).

| Цифровые кнопки                            | Кнопки PART [MUTE] и PART [SOLO] в полож. OFF (выкл.)      | Кнопка PART [MUTE] в полож. ON (вкл.) | Кнопка PART [SOLO] в полож. ON (вкл.) |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| Цифровые кнопки A [1]–[8] (верхняя строка) | Выбор партии (1–8)                                         | Приглушение партии (1–8)              | Выбор партии (1–8)                    |
| Цифровые кнопки A [9]–[16] (нижняя строка) | Выбор партии (9–16)                                        | Приглушение партии (9–16)             | Солирующая партия (9–16)              |
| Цифровые кнопки B [1]–[8]                  | Секвенсор движений для каждой партии ВКЛ./ВЫКЛ. (1–8/9–16) |                                       |                                       |
| Цифровые кнопки C [1]–[8]                  | Арпеджио для каждой партии ВКЛ./ВЫКЛ. (1–8/9–16)           |                                       |                                       |

Если выбран параметр Element/Operator Control (управление элементом/оператором) и кнопка PART [COMMON] находится в положении ON (вкл.), регуляторы-ползунки 1–8 управляют уровнями элементов/операторов партии 1.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Функция Element/Operator Control (управление элементом/оператором) используется, например, для воспроизведения исполнений, содержащих одиночные органые партии, так как управление громкостью элементов на экране Live Set (живой набор) изменяет гармоника звучания органа, как это было бы с настоящим органом.



## ■ Put Track to Arpeggio (размещение дорожки в арпеджио)

Эта функция копирует данные в указанных тактах дорожки для создания данных арпеджио. На дорожку арпеджио можно записать до 16 уникальных номеров нот. В случае записи более 16 разных номеров нот в последовательность MIDI-данных операция преобразования отбрасывает ноты, приводящие к превышению этого ограничения. Поэтому следует записывать только до 16 различных нот при создании арпеджио, особенно при использовании нескольких дорожек.

### Действие

Кнопка [►] (PLAY) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → Нажмите Song Name (название композиции) для вызова меню → [User Arp] (пользовательское арпеджио)

### Arp (номер арпеджио)

Показывает номер пользовательского арпеджио. По умолчанию назначается не используемый в данный момент номер. В случае выбора уже используемого номера предыдущие данные арпеджио, связанные с выбранным номером, будут перезаписаны.

**Настройки:** 1–256

### Category (категория арпеджио)

Определяет категорию (главную категорию и подкатеорию) для создаваемых данных арпеджио.

**Настройки:** см. список категорий Arpeggio Type (тип арпеджио) в PDF-документе «Справочное руководство».

### Name (название арпеджио)

Показывает название пользовательского арпеджио. Название арпеджио может содержать до 20 символов.

### Song Track (дорожка композиции)

Дорожка исходной композиции для каждой из дорожек арпеджио.

### Convert Type (тип преобразования)

Один из трех указанных ниже способов преобразования последовательности MIDI-данных (дорожек композиции) в данные арпеджио. Этот параметр можно задать для каждой дорожки.

**Настройки:** Normal (обычный), Fixed (фиксированный), Org Notes (исходные ноты)

**Normal** (обычный): арпеджио воспроизводится с использованием только проигрываемой ноты и ее октавных нот.

**Fixed** (фиксированный): проигрывание любой ноты или нот запускает одну и ту же последовательность MIDI-данных.

**Org Notes** (исходные ноты): в основном такой же как Fixed за исключением того, что воспроизводятся разные ноты арпеджио в соответствии с проигрываемым аккордом.

### Original Notes Root (исходный основной тон)

Определяет основной тон при установке значения Org Notes (исходные ноты) для параметра Convert Type (тип преобразования) для любой дорожки. Этот параметр доступен, только если для какой-либо дорожки установлено значение Org Notes (исходные ноты).

**Настройки:** C-2–G8

### Measure (такт)

Определяет диапазон тактов, копируемых в данные арпеджио.

**Настройки:** 001–999

### Store As User Arp (сохранить как пользовательское арпеджио)

Сохранение как пользовательского арпеджио со всеми параметрами, установленными на этом экране. Этот параметр недоступен, если для всех дорожек установлено значение Off (выкл.).

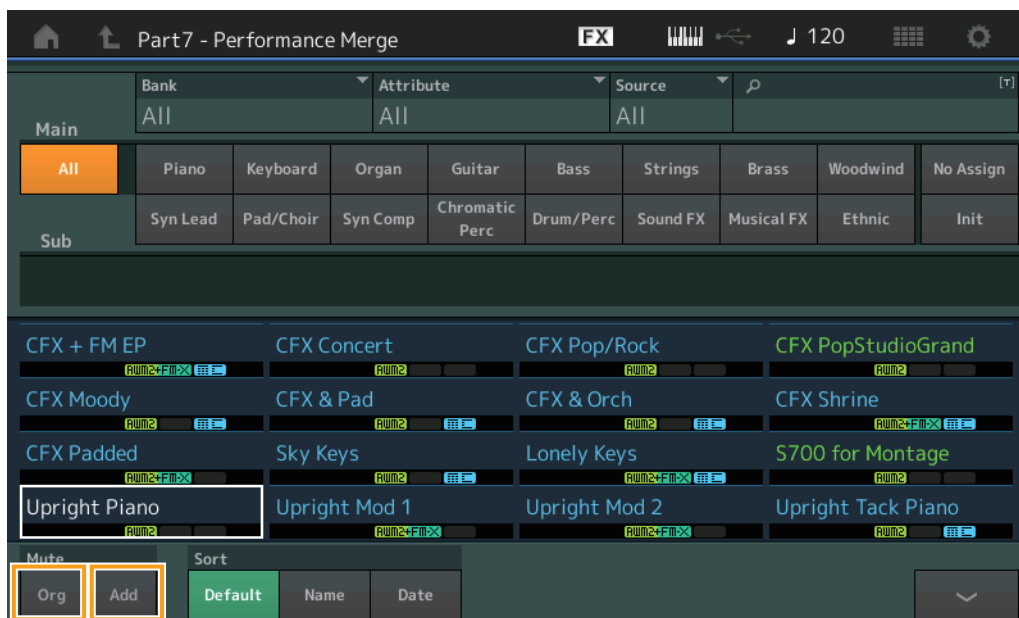
# Category Search (поиск категории)

## ■ Performance Merge (слияние исполнения)

Позволяет по отдельности приглушать оригинальные и добавленные партии.

### Действие

[PERFORMANCE] → (нельзя назначать выбранную партию и все последующие партии) → [SHIFT] + [CATEGORY] либо касание значка «+»



Additional Part Mute (приглушение дополнительной партии)

Original Part Mute (приглушение исходной партии)

## Original Part Mute (приглушение исходной партии)

Приглушение исходных партий.

**Настройки:** Off, On

## Additional Part Mute (приглушение дополнительной партии)

Приглушение новых добавленных партий на экране Performance Merge (слияние исполнения).

**Настройки:** Off, On

# Utility (служебный)

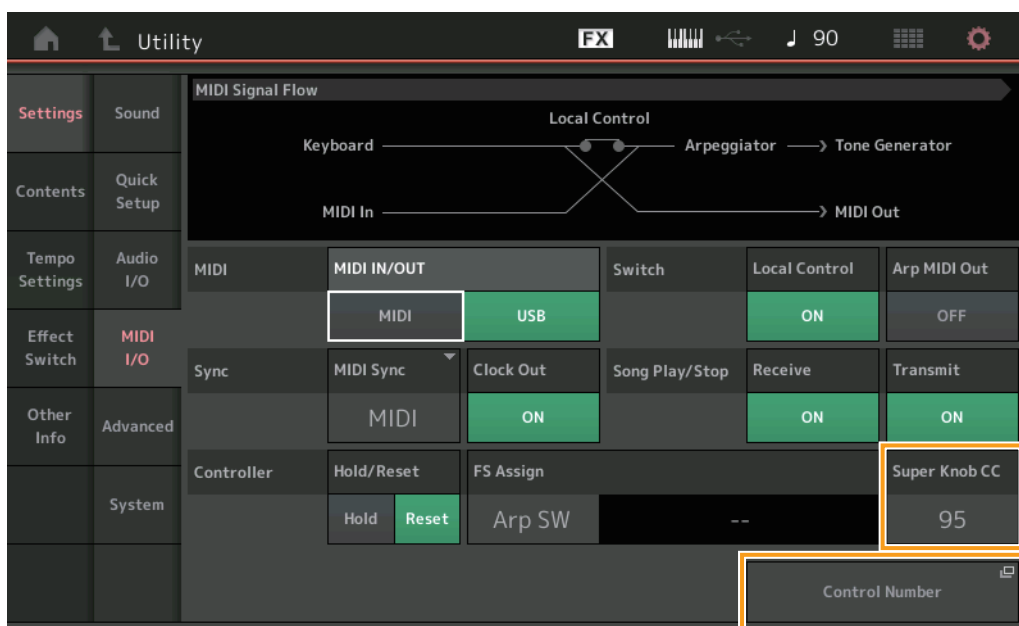
## Settings (настройки)

### MIDI I/O

Теперь можно контролировать суперрегулятор с помощью сообщений изменения управления MIDI.

**Действие** [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]

Super Knob CC (номер изменения управления суперрегулятора)



Control Number (номер элемента управления)

### Super Knob CC (номер изменения управления суперрегулятора)

Показывает номер изменения управления, генерируемый при использовании суперрегулятора. Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщения MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании суперрегулятора. Если для параметра MIDI I/O Mode (режим ввода-вывода MIDI) установлено значение Multi (мульти), для передачи данных MIDI используется канал 1. Если для параметра MIDI I/O Mode (режим ввода-вывода MIDI) установлено значение Single (одиночный), для передачи данных MIDI используется канал, указанный в параметре MIDI I/O Ch. (канал ввода-вывода MIDI).

**Настройки:** Off (выкл.), 1–95

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если для этого параметра установлено значение OFF (выкл.), данные MIDI передаются с помощью сообщений SysEx (системных исключительных сообщений).

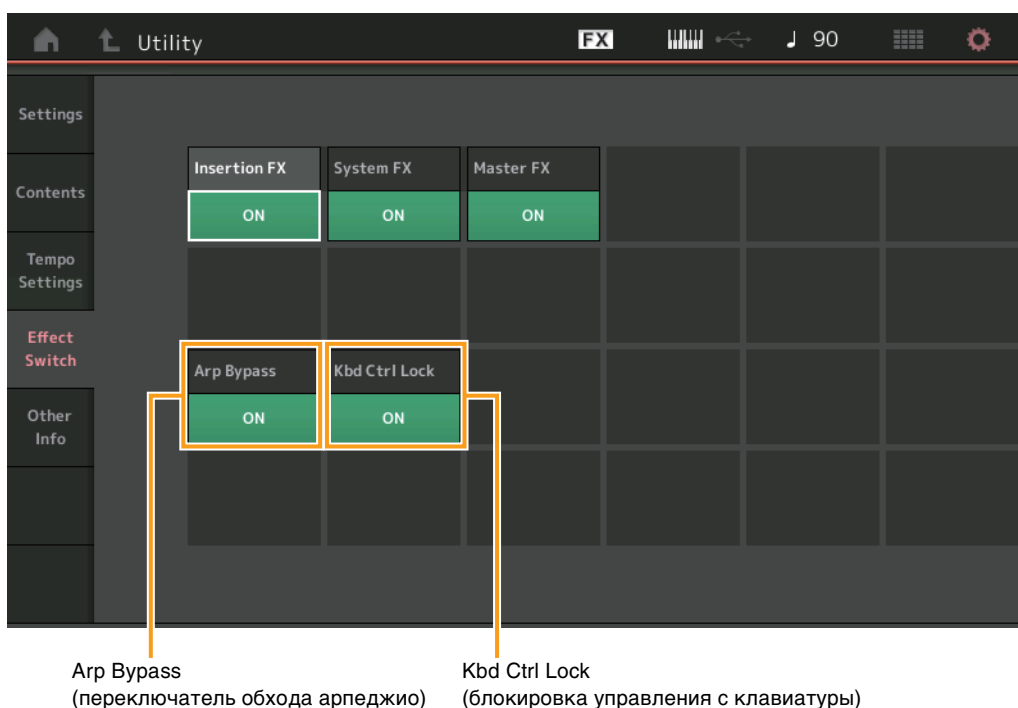
### Control Number (номер элемента управления)

Отображение экрана Control Number (номер элемента управления) в меню Common/Audio Edit (общие/редактирование аудио).

## Effect Switch (переключатель эффектов)

Для параметра Effect Switch (переключатель эффекта) добавлены функции Arp Bypass (обход арпеджио) и Kbd Ctrl (управление с клавиатуры).

**Действие** [UTILITY] → [Effect Switch] или коснитесь значка Effect (эффект)



### Arp Bypass (переключатель обхода арпеджио)

Определяет, включена ли функция Arpeggio Bypass (обход арпеджио). Если этот параметр включен (ON), какие-либо действия с арпеджиатором невозможны.

**Настройки:** Off, On

**ПРИМЕЧАНИЕ** Также функцию Arpeggio Bypass (обход арпеджио) можно включить/выключить, нажав одновременно кнопки [SHIFT] и [ARP ON/OFF]. Если функция Arpeggio Bypass (обход арпеджио) включена, кнопка [ARP ON/OFF] мигает.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При изменении параметра Arpeggio Switch (переключатель арпеджио) партии функция Arpeggio Bypass (обход арпеджио) автоматически выключается, даже если она была включена.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Арпеджио можно изменять в данных композиции, генерируемых арпеджиатором, с помощью программного обеспечения DAW. Включив функцию Arpeggio Bypass (обход арпеджио), можно защитить данные композиции, отредактированные с помощью программного обеспечения DAW, от изменения их арпеджиатором при возвращении в MONTAGE.

### Kbd Ctrl Lock (блокировка управления с клавиатуры)

Определяет, включена ли функция Keyboard Control Lock (блокировка управления с клавиатуры). При включении функции управление с клавиатуры включается только для партии 1, для остальных партий управление с клавиатуры выключается.

При выключении функции параметры управления с клавиатуры для всех партий возвращаются в исходное состояние.

**Настройки:** Off, On

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если MONTAGE используется как многотембровый звуковой модуль для 16 партий с программным обеспечением DAW, функция Keyboard Control Lock (блокировка управления с клавиатуры) может использоваться для создания или редактирования дорожек MIDI по отдельности.



# Функция Common/Audio Edit (общие/редактирование аудио) (Common/Audio)

## Control (управление)

### Control Number (номер элемента управления)

Если суперрегулятору и какому-либо другому настраиваемому регулятору назначен один и тот же номер управления, суперрегулятор имеет приоритет, а действия настраиваемого регулятора могут игнорироваться. В этом случае на дисплее появится сообщение с предупреждением.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Номер управления, заданный на этом экране, сохраняется как данные исполнения. Вместе с тем, FS Assign (назначаемый ножной переключатель) и Super Knob CC (номер изменения управления суперрегулятора) сохраняются как общие настройки системы, а не как данные исполнения.

**Действие** [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Number]



MIDI Settings (настройки MIDI)

### MIDI Settings (настройки MIDI)

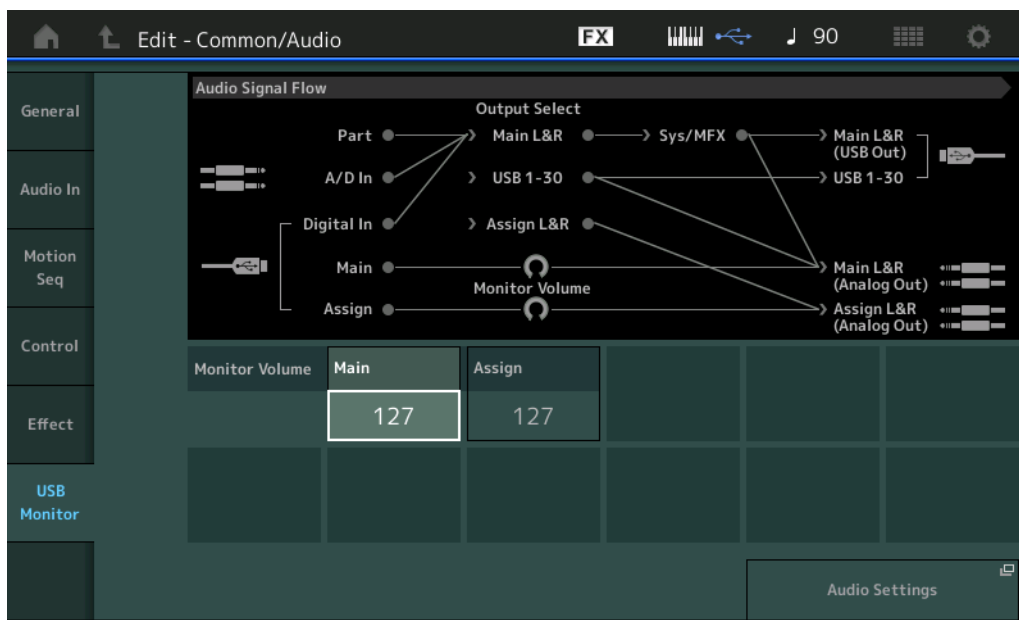
Отображение экрана MIDI I/O (ввод/вывод MIDI) в разделе Utility (служебный).

## USB Monitor (монитор USB)

На экране USB Monitor (монитор USB) можно настраивать уровень аудио, подаваемого с разъема [USB TO HOST].

**ПРИМЕЧАНИЕ** Значения параметров USB Main Monitor Volume (громкость монитора главного USB) и USB Assign Monitor Volume (громкость монитора назначаемого USB) хранятся как данные исполнения.

**Действие** [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [USB Monitor]



### USB Main Monitor Volume (громкость монитора главного USB)

Регулирует уровень аудиосигнала, поступающего через разъем [USB TO HOST] и выходящего на разъемы OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R].

**Настройки:** 0–127

### USB Assign Monitor Volume (громкость монитора назначаемого USB)

Регулирует уровень аудиосигнала, поступающего через разъем [USB TO HOST] и выходящего на разъемы ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

**Настройки:** 0–127

### Audio Settings (Аудионастройки)

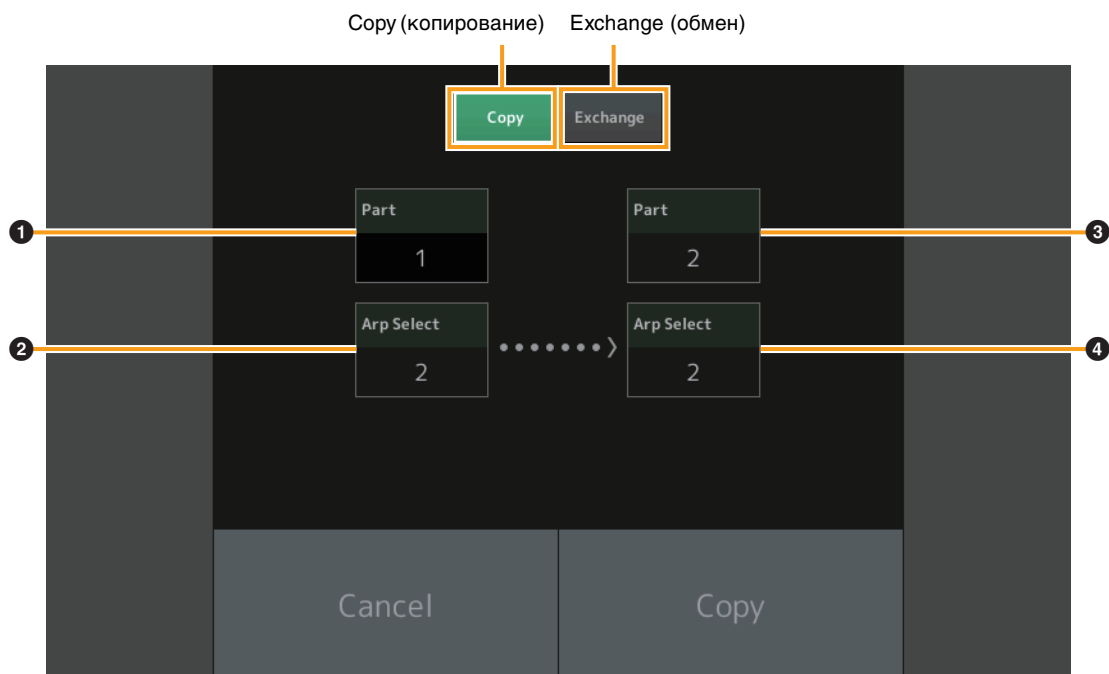
Отображение экрана Audio I/O (ввод/вывод аудио) в разделе Utility (служебный).

# Part Edit (Edit) (редактирование партии)

Теперь можно копировать данные или обмениваться данными между типами арпеджио.

## Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии для копирования → [Arpeggio] → [Individual] → [SHIFT] + [EDIT]  
или  
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio] → Выбор партии для копирования → [SHIFT] + [EDIT]



**ПРИМЕЧАНИЕ** При копировании данных между разными партиями для параметра Arp Select (выбор арпеджио) можно выбрать значение All (все).

## Сору (копирование)

Эта кнопка используется для включения функции Arpeggio Type Сору (копирование типа арпеджио).

## Exchange (обмен)

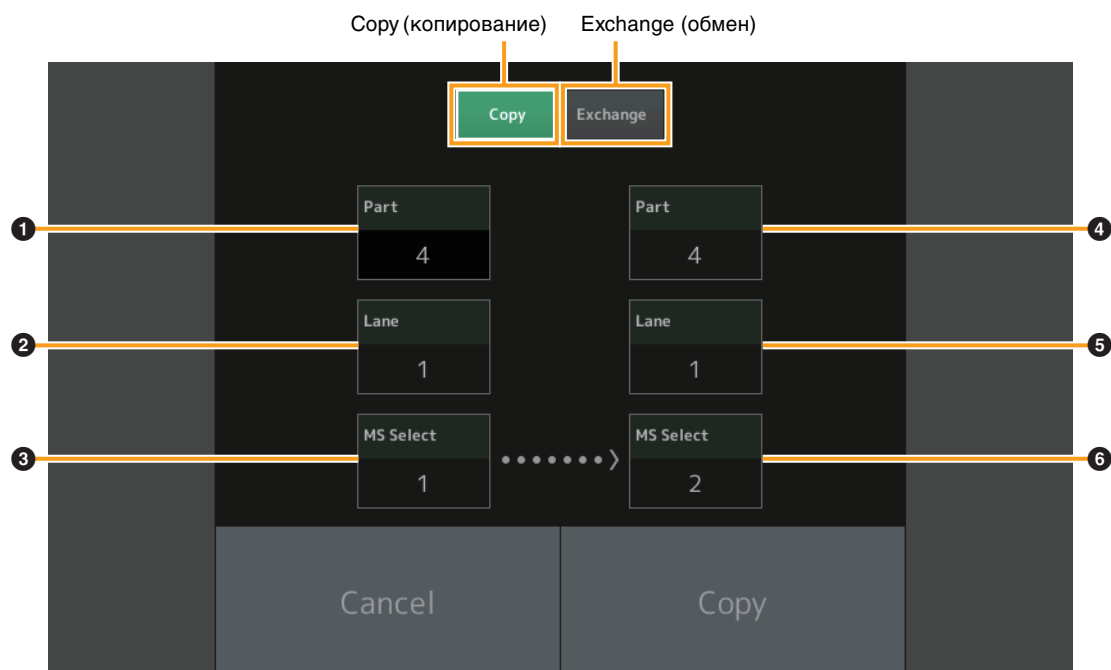
Эта кнопка используется для включения функции Arpeggio Type Exchange (обмен типами арпеджио).

- 1 **Партия для копирования (или обмена)**
- 2 **Арпеджио, выбранное для копирования (или обмена)**
- 3 **Копирование (или обмен) партии назначения**
- 4 **Копирование (или обмен) выбранного арпеджио назначения**

Теперь можно копировать данные или обмениваться данными между последовательностями движений.

#### Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии для копирования → [Motion Seq] → [Lane] → [SHIFT] + [EDIT]  
или  
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] → Выбор партии для копирования → [SHIFT] + [EDIT]  
или  
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto] → [SHIFT] + [EDIT]



**ПРИМЕЧАНИЕ** При копировании данных между разными партиями для параметров Lane (дорожка) и MS Select (выбор MS) можно выбрать значение All (все).

#### Сору (копирование)

Эта кнопка используется для включения функции Motion Sequence Copy (копирование последовательностей движений).

#### Exchange (обмен)

Эта кнопка используется для включения функции Motion Sequence Exchange (обмен последовательностей движений).

- ❶ Партия для копирования (или обмена)
- ❷ Дорожка для копирования (или обмена)
- ❸ Последовательность движений, выбранная для копирования (или обмена)
- ❹ Копирование (или обмен) партии назначения
- ❺ Копирование (или обмен) дорожки назначения
- ❻ Копирование (или обмен) выбранной последовательности движений назначения

# Новые функции в MONTAGE версии 1.10

---

Корпорация Yamaha обновила микропрограмму MONTAGE, добавив в нее новые функции. В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые исполнения.
- На экране Performance Play (Home) (воспроизведение исполнения (главный)) теперь можно просматривать типы и категории каждой партии.
- На экранах Performance Play (Home) (воспроизведение исполнения (главный)) и Mixing (микширование) теперь можно включать или выключать функцию Arpeggio Hold (удержание арпеджио).
- При поиске категории партий теперь можно указать любую партию, кроме партии 1, для копирования.
- Добавлена функция Performance Merge (слияние исполнения).
- Добавлен режим одиночного канала MIDI.
- На экране Data Utility (управление данными) (на экране Utility (служебный)) теперь можно удалять разное содержимое одновременно.
- Теперь можно копировать исполнения из памяти библиотеки в пользовательскую память.
- Теперь можно копировать данные или обмениваться данными клавиш элементов/операторов/ударных.
- Теперь можно копировать данные или обмениваться данными живых наборов между банками или страницами.
- Страницы и слоты живых наборов теперь могут управляться как MIDI-сообщения выбора банка и сообщения изменения программы.

## New Performances (новые исполнения)

Добавлены 64 новых исполнения.

Дополнительные сведения о новых исполнениях содержатся в PDF-документе Data List (перечень данных).

## Экран Performance Play (Home) (воспроизведение исполнения (главный))

На экране Performance Play (Home) (воспроизведение исполнения (главный)) теперь можно просматривать типы партий и состояние функции Arpeggio Hold (удержание арпеджио).

---

### Home (главный экран)

---



### ❶ Переключатель тип/название

Переключение между отображением типа/категории партии и названия партии.

**Настройки:** Type (тип), Name (название)

### ❷ Типы партий/названия партий

Отображает типы и категории партий или их названия.

Нажатие данного параметра вызывает меню Category Search (поиск категории), Edit (редактирование) и Copy (копирование).

Чтобы добавить другую партию, нажмите значок «+».

### ❸ Переключатель On/Off партии арпеджио

Определяет, включено или выключено арпеджио для каждой партии. Если для параметров Arpeggio (арпеджио) и Arpeggio Hold (удержание арпеджио) установлено значение on (вкл.), отображается надпись Arp Hold On (удержание арпеджио включено).

**ПРИМЕЧАНИЕ** В режиме Part Control (управление партией) можно включить или выключить функцию Arpeggio Hold (удержание арпеджио) для партии нажатием соответствующей цифровой кнопки C [1]–[8] с одновременным удержанием кнопки [SHIFT].

**Настройки:** Off, On

# Category Search (поиск категории)

## ■ Part Category Search (поиск категории партии)

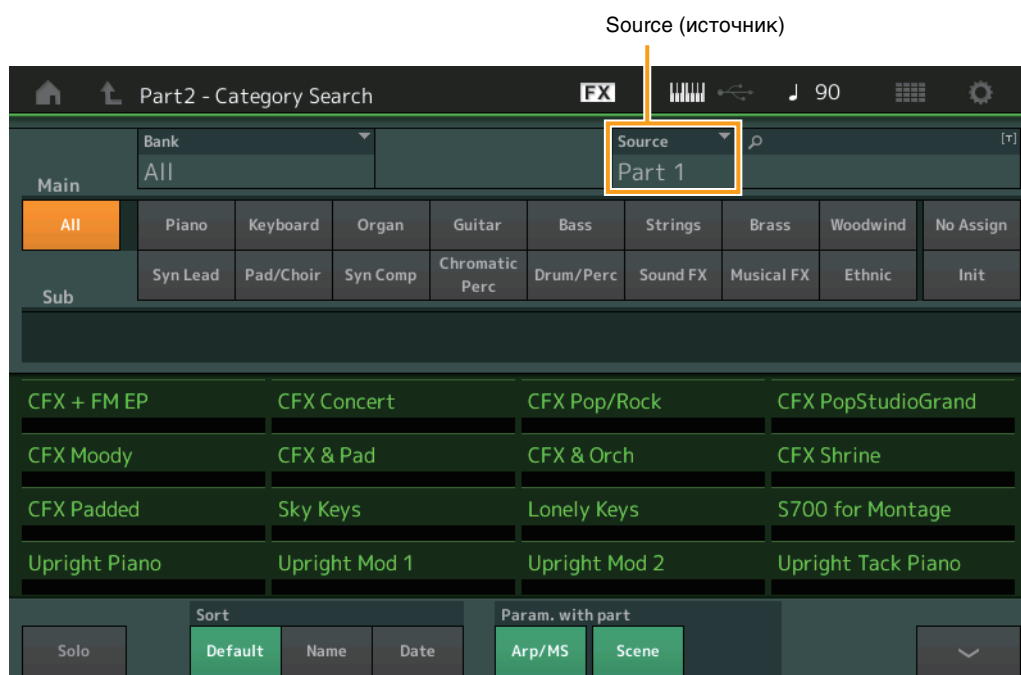
Теперь можно выбрать любую партию в исполнении и назначить звук одной партии другой.

### Действие

[PERFORMANCE] → Выбор партии → [SHIFT] + [CATEGORY]  
(Когда выбрана партия, которой назначены все звуки) Нажмите название партии → Выберите [Search]  
или  
(Когда выбрана партия, которой не назначено ни одного звука) Нажмите значок «+»

### <Новые функции в версии 1.10>

Если у выбранной и всех последующих партий нет назначенных звуков (либо они пустые), описанное выше действие открывает экран Performance Merge (слияние исполнения).



### Source (источник)

Определяет, какая партия выбранного исполнения будет назначена редактируемому исполнению. По умолчанию выбирается партия 1, которая получает такие же характеристики, как и прежняя версия.

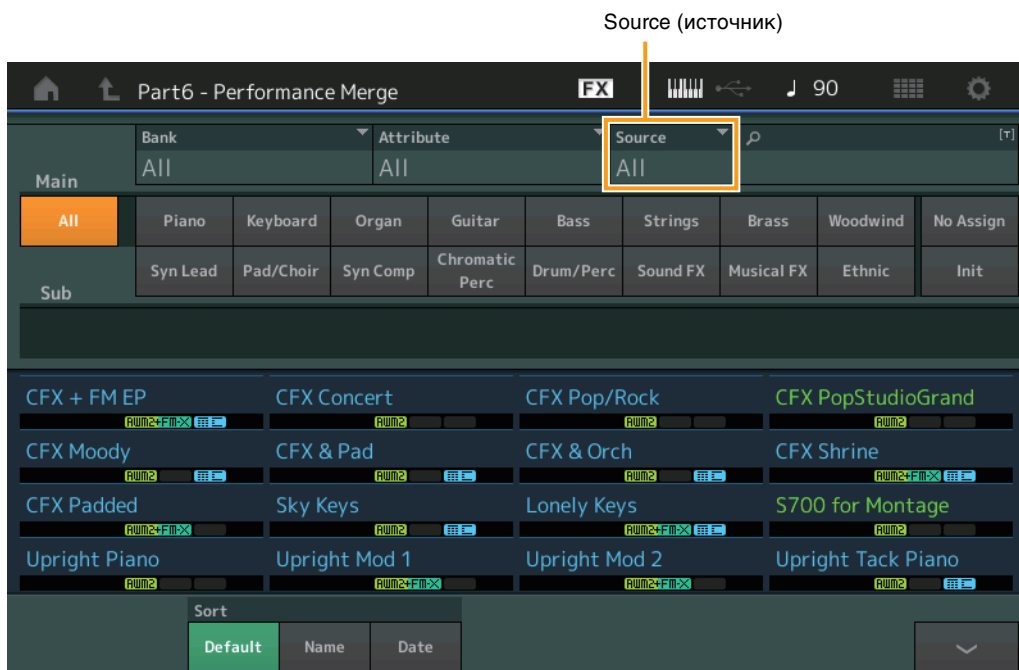
**Настройки:** Part 1–16 (партия 1–16)

## ■ Performance Merge (слияние исполнения)

На экране Performance Merge (слияние исполнения) можно назначить разные партии выбранного исполнения пустым партиям редактируемого в данный момент исполнения. Например, можно выполнить слияние четырех партий фортепиано в одном исполнении и двух партий струнных инструментов в другом исполнении для создания более богатых, многослойных звуков.

### Действие

[PERFORMANCE] → (нельзя назначать выбранную партию и все последующие партии) → [SHIFT] + [CATEGORY] либо касание значка «+»



### Source (источник)

Определяет, какая партия выбранного исполнения будет назначена редактируемому исполнению.

**Настройки:** All (все), Part 1–16 (партия 1–16)

**All** (все): все партии выбранного исполнения, не являющиеся пустыми, назначаются доступным пустым партиям.

**Part 1–16** (партия 1–16): только звуки указанной партии назначаются выбранной партии.



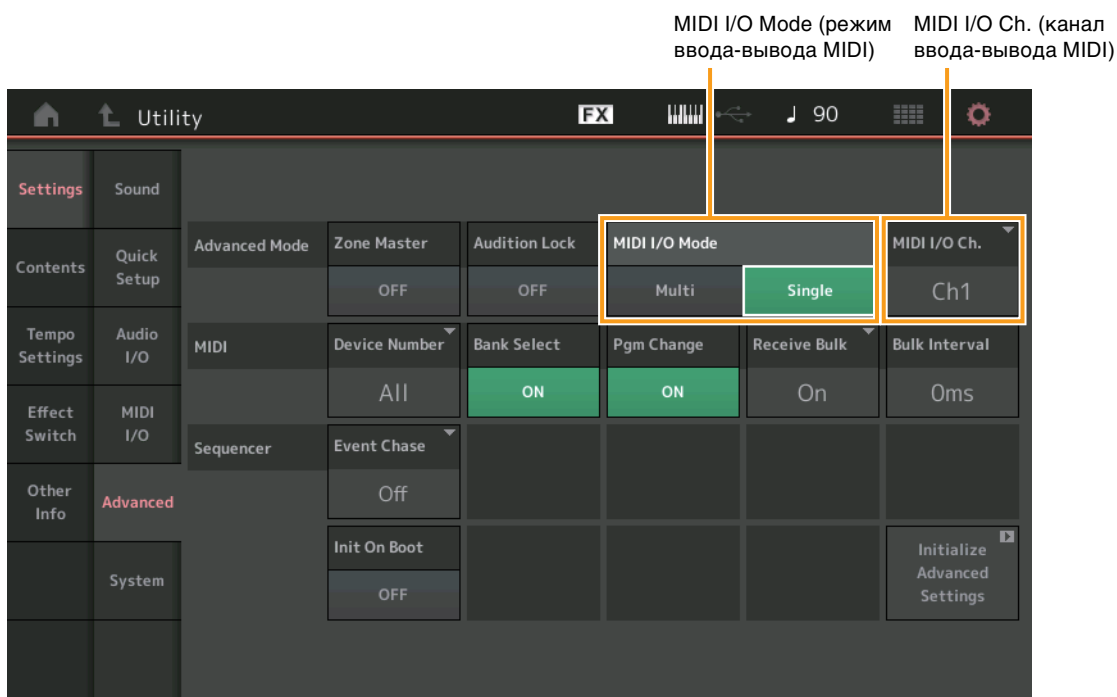
# Utility (служебный)

## Settings (настройки)

### Advanced (дополнительно)

Теперь можно обмениваться данными между данным инструментом и внешними устройствами, используя только указанный канал MIDI.

**Действие** [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



### MIDI I/O Mode (режим ввода-вывода MIDI)

Определяет, какой режим ввода-вывода MIDI используется для обмена данными между данным инструментом и внешними устройствами.

**Настройки:** Multi (мульти), Single (один)

**Multi** (мульти): передает данные MIDI, такие как сообщения Note on/off (включение/выключение ноты), для каждой партии.

**Single** (один): передает данные MIDI, используя только один канал, указанный в параметре MIDI I/O Ch. (канал ввода-вывода MIDI).

### MIDI I/O Ch. (канал ввода-вывода MIDI)

Определяет MIDI-канал, который будет использоваться для обмена данными, если для параметра MIDI I/O Mode (режим ввода-вывода MIDI) установлено значение Single (один).

**Настройки:** Ch1–16 (канал 1–16)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если для этого параметра установлено значение Single (один), данные арпеджио не передаются на внешнее устройство. Если функция Zone (зона) активна, параметр Zone (зона) исполнения имеет приоритет над настройкой MIDI I/O Mode (режим ввода-вывода MIDI). Посмотреть, какой параметр активен, можно на экране MIDI I/O (ввод/вывод MIDI) в разделе MIDI Signal Flow (передача сигналов MIDI).

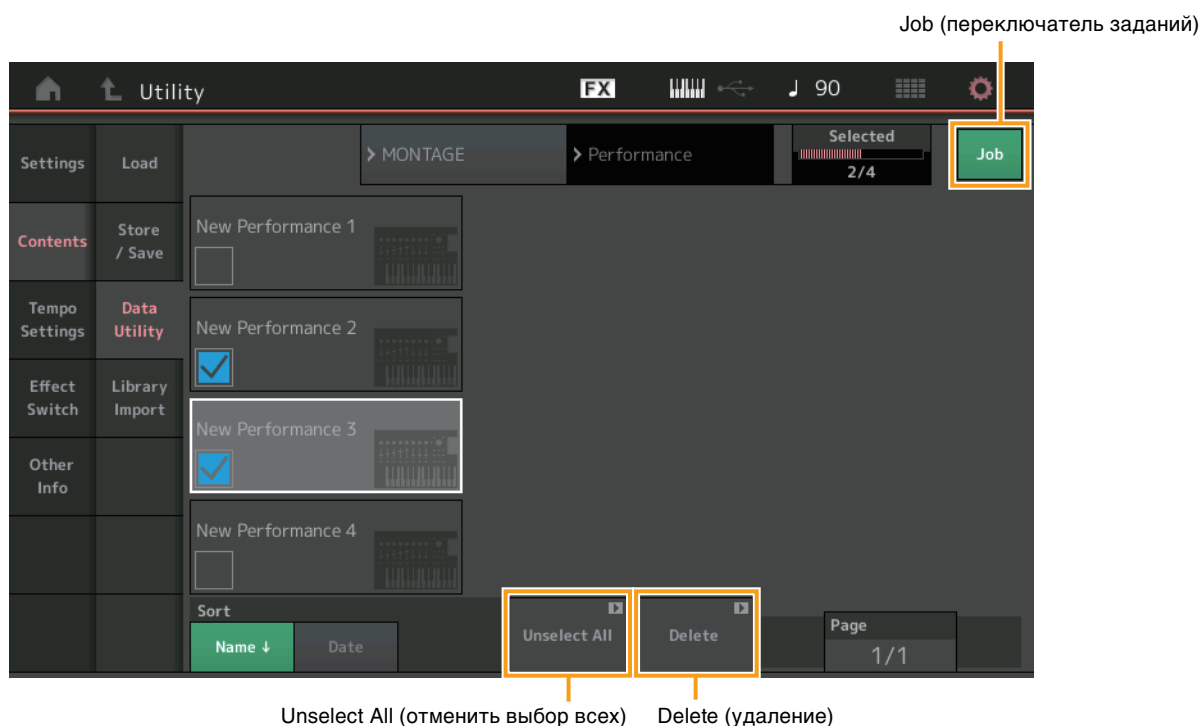
## Contents (содержимое)

### Data Utility (управление данными)

Теперь можно удалять разное содержимое, например исполнения в пользовательской памяти, одновременно.

**Действие** [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

#### ■ Когда открыта выбранная папка



#### Job (переключатель заданий)

Определяет, активна ли функция заданий (On) или нет (Off). Если данная функция активна, на этом экране можно одновременно выбирать разное содержимое.

**Настройки:** Off, On

#### Select All (выбрать все)

Служит для выбора всего содержимого в папке. Эта кнопка отображается, только если нет выбранного содержимого.

#### Unselect All (отменить выбор всех)

Служит для отмены выбора всего содержимого в папке. Эта кнопка отображается, только если имеется выбранное содержимое.

#### Delete (удаление)

Удаление выбранного содержимого. Эта кнопка отображается, только если имеется выбранное содержимое.

## Library Import (импорт библиотеки)

Теперь можно выбрать нужное исполнение в файле библиотеки, загруженном в пользовательскую память, и скопировать исполнение в пользовательский банк.

**Действие** [UTILITY] → [Contents] → [Library Import]

### ■ Список папки Library (библиотека)

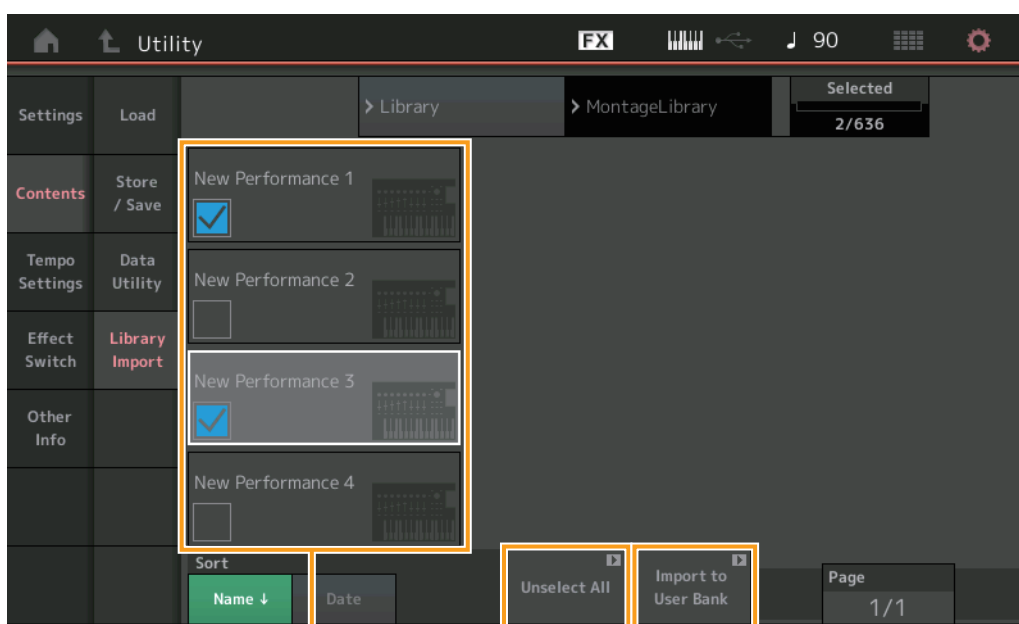


Library Folder Select (выбранная папка библиотеки)

### Library Folder Select (выбранная папка библиотеки)

Показывает библиотеки как папки. Нажатие папки приводит к ее открытию. Папки отображаются только если файлы библиотеки были загружены на экране Load (загрузка).

### ■ Когда открыта выбранная папка Library (библиотека)



Performance select  
(выбор исполнения)

Unselect All (отменить  
выбор всех)

Import to User Bank (импортировать  
в пользовательский банк)

## Performance select (выбор исполнения)

Отображает исполнения в выбранной библиотеке. При касании названия происходит выбор или отмена выбора.

## Select All (выбрать все)

Происходит выбор всех исполнений в паке выбранной библиотеки. Эта кнопка отображается, только если нет выбранного исполнения.

## Unselect All (отменить выбор всех)

Происходит отмена выбора всех исполнений в паке выбранной библиотеки. Эта кнопка отображается, только если имеется выбранное исполнение.

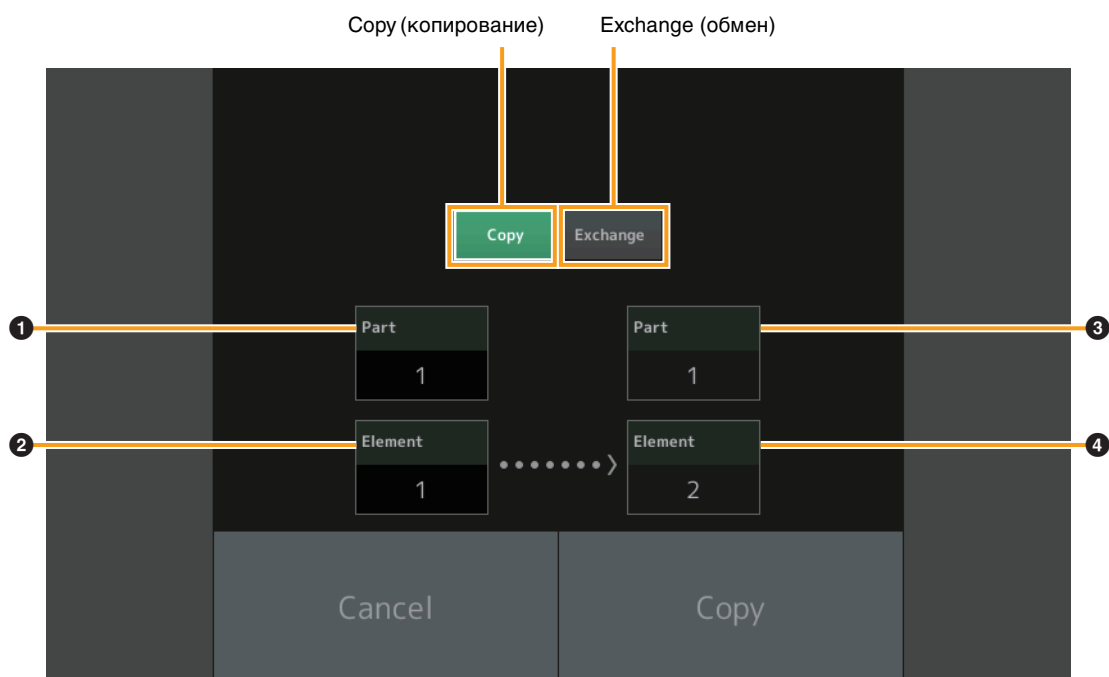
## Import to User Bank (импортировать в пользовательский банк)

Копирование выбранного исполнения в пользовательский банк. Пользовательские формы сигнала и пользовательские арпеджио, используемые в выбранном исполнении, также копируются в пользовательский банк. Эта кнопка отображается, только если имеется выбранное исполнение.

# Part Edit (Edit) (редактирование партии)

Теперь можно копировать данные или обмениваться данными клавиш элементов/операторов/ударных.

**Действие** [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор клавиши элементов/операторов/ударных для копирования → [SHIFT] + [EDIT]



**ПРИМЕЧАНИЕ** Копирование или обмен данными между разными типами партий (например, между элементами и операторами) невозможен.

## Copy (копирование)

Эта кнопка используется для включения функции Copy (копирование) между клавишами элементов/операторов/ударных.

## Exchange (обмен)

Эта кнопка используется для включения функции Exchange (обмен) между клавишами элементов/операторов/ударных.

### ❶ Партия для копирования (или обмена)

### ❷ Клавиша элементов/операторов/ударных для копирования (или обмена)

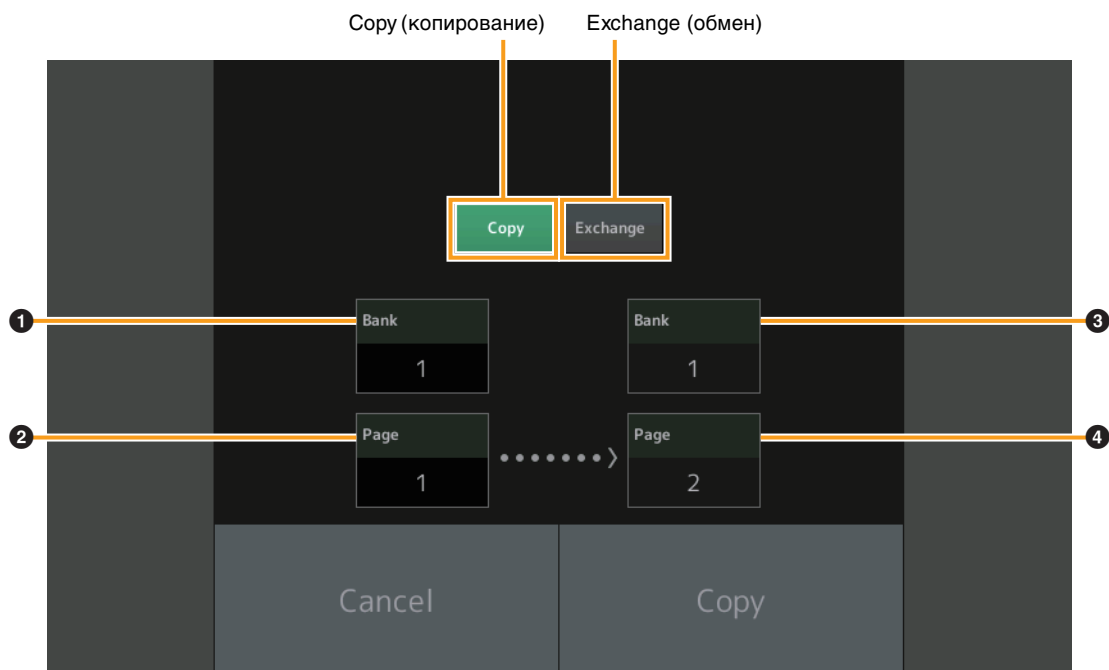
### ❸ Копирование (или обмен) партии назначения

### ❹ Копирование (или обмен) клавиши элементов/операторов/ударных назначения

# Live Set Edit (редактирование живого набора)

Теперь можно копировать данные или обмениваться данными живых наборов между банками или страницами.

**Действие** [LIVE SET] → Выбор пользовательского банка → [EDIT] → Выбрать банк/страницу для копирования → [SHIFT] + [EDIT]



**ПРИМЕЧАНИЕ** Копирование или обмен страниц между разными банками невозможен.

## Copy (копирование)

Эта кнопка используется для включения функции Bank/Page Copy (копирование банка/страницы).

## Exchange (обмен)

Эта кнопка используется для включения функции Bank/Page Exchange (обмен банка/страницы).

- ❶ Банк для копирования (или обмена)
- ❷ Страница для копирования (или обмена)
- ❸ Копирование (или обмен) банка назначения
- ❹ Копирование (или обмен) страницы назначения

## Live Set (живой набор)

Теперь можно выбрать нужный слот живых наборов, отправив соответствующее сообщение об изменении программы с внешнего устройства. Доступные для выбора слоты живых наборов, соответствующие параметры выбора банков MSB/LSB (старшие байты/младшие байты) и номера изменения программы приведены ниже.

| Самый старший разряд (шестнадцатеричный) |    | Самый младший разряд (шестнадцатеричный) |    | № программы | Слот живого набора |
|------------------------------------------|----|------------------------------------------|----|-------------|--------------------|
| 62                                       | 3E | 00                                       | 00 | 0-15        | Стр. 1, слот 1-16  |
|                                          |    | 1                                        | 01 | 0-15        | Стр. 2, слот 1-16  |
|                                          |    | 2                                        | 02 | 0-15        | Стр. 3, слот 1-16  |
|                                          |    | 3                                        | 03 | 0-15        | Стр. 4, слот 1-16  |
|                                          |    | 4                                        | 04 | 0-15        | Стр. 5, слот 1-16  |
|                                          |    | 5                                        | 05 | 0-15        | Стр. 6, слот 1-16  |
|                                          |    | 6                                        | 06 | 0-15        | Стр. 7, слот 1-16  |
|                                          |    | 7                                        | 07 | 0-15        | Стр. 8, слот 1-16  |
|                                          |    | 8                                        | 08 | 0-15        | Стр. 9, слот 1-16  |
|                                          |    | 9                                        | 09 | 0-15        | Стр. 10, слот 1-16 |
|                                          |    | 10                                       | 0A | 0-15        | Стр. 11, слот 1-16 |
|                                          |    | 11                                       | 0B | 0-15        | Стр. 12, слот 1-16 |
|                                          |    | 12                                       | 0C | 0-15        | Стр. 13, слот 1-16 |
|                                          |    | 13                                       | 0D | 0-15        | Стр. 14, слот 1-16 |
|                                          |    | 14                                       | 0E | 0-15        | Стр. 15, слот 1-16 |
|                                          |    | 15                                       | 0F | 0-15        | Стр. 16, слот 1-16 |