



# Manual complementario

## Contenido

### Nuevas funciones del MONTAGE Versión 3.50 ..3

Nuevas interpretaciones adicionales .....	4
Nueva función Smart Morph .....	5
Funciones de patrón adicionales .....	13
Mejoras de la interfaz de usuario para los patrones .....	17
Importación de archivos MODX .....	19
Mejora del control .....	20
Otros .....	22

### Nuevas funciones del MONTAGE

#### Versión 3.00.....23

Nuevos tipos de efectos adicionales .....	24
Nuevas interpretaciones adicionales .....	25
Nueva función Pattern Sequencer (secuenciador de patrones) .....	26
Nueva función Rhythm Pattern (patrón rítmico) ..	49
Live Set (conjunto para actuaciones) .....	52
Scene (escena) .....	54
Edit (edición) .....	56
Utility (utilidad) .....	58
Recepción de datos MIDI con USB TO DEVICE .....	62
Mejoras de la interfaz de usuario .....	63
Sequencer Block (bloque secuenciador) .....	64

### Nuevas funciones del MONTAGE

#### Versión 2.50.....65

Nuevas interpretaciones adicionales .....	66
Función Remoto de DAW .....	67
Play/Rec70	
Part Edit (edición de partes) (Edit) .....	71
Utility .....	72
Cuadro de diálogo Control Assign .....	73
Función de bloqueo del panel .....	74

### Nuevas funciones del MONTAGE

#### Versión 2.00.....75

Nuevas interpretaciones adicionales .....	76
---	----

Common/Audio Edit (edición de ajustes Common/Audio) .....	77
Part Edit (Edit) .....	79
Utility (utilidad) .....	80
Envelope Follower (seguidor de envolvente) .....	85
Cuadro de diálogo Control Assign (asignación de control) .....	86

### Nuevas funciones del MONTAGE

#### Versión 1.60 .....87

Additional New Effect Types (Nuevos tipos de efectos adicionales) .....	88
Additional New Performances (Nuevas interpretaciones adicionales) .....	89
Motion Control (Control de movimiento) .....	90
Common/Audio Edit (edición de ajustes comunes/audio) .....	91
Part Edit (edición de partes) .....	93

### Nuevas funciones del MONTAGE

#### Versión 1.50 .....94

Additional New Effect Types (Nuevos tipos de efectos adicionales) .....	95
Additional New Performances (Nuevas interpretaciones adicionales) .....	97
Category Search (Búsqueda de categorías) .....	98
Performance Play (Home) .....	100
Motion Control .....	104
Utility .....	105
Edit .....	112

### Nuevas funciones del MONTAGE

#### Versión 1.20 .....113

Motion Control (control de movimiento) .....	114
Play/Rec (reproducción/grabación) .....	115
Category Search (búsqueda de categorías) .....	117
Utility (utilidad) .....	118
Common/Audio Edit (edición de ajustes comunes/audio) .....	120
Part Edit (edición de partes) .....	122

## **Nuevas funciones del MONTAGE**

<b>Versión 1.10</b> .....	<b>124</b>
New Performances (Nuevas interpretaciones) ..	125
Performance Play (Home) (pantalla de interpretación, inicio) .....	125
Category Search (búsqueda de categorías).....	126
Utility (utilidad) .....	128
Part Edit (edición de partes) .....	131
Live Set Edit (edición de conjunto para actuaciones) .....	132
Live Set (conjunto para actuaciones) .....	133

# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 3.50

---

Yamaha ha actualizado el firmware de MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas.

En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- Se ha agregado la función Smart Morph.
- Se han agregado nuevas funciones a Pattern Sequencer.
- Los archivos MODX ahora se pueden importar.
- Se han mejorado el control y la facilidad de interpretación.

## Nuevas interpretaciones adicionales

El MONTAGE ofrece 32 interpretaciones nuevas.

Para obtener información sobre las interpretaciones añadidas, consulte la lista de datos.

# Nueva función Smart Morph

La función Smart Morph utiliza el aprendizaje automático para transformar sonidos FM-X. MONTAGE aprende los sonidos asignados a las partes de la 9 a la 16 mediante una lógica sofisticada y traza cada sonido como un punto en el mapa. Las distancias entre los puntos indica la similitud entre los sonidos. Esta función crea automáticamente sonidos FM-X interpolados para llenar los espacios en el mapa.

Pulse en una posición en el mapa para asignar el sonido a la parte 1. Puede seleccionar los puntos que desee de esta manera y guardar los resultados, para disponer de una eficaz herramienta que permite crear nuevos sonidos FM-X. También puede arrastrar puntos en el mapa o asignar el comportamiento entre dos puntos cualesquiera al Super Knob. Esto le brinda un control en tiempo real sin precedentes para transformar de manera expresiva el sonido FM-X mientras interpreta.

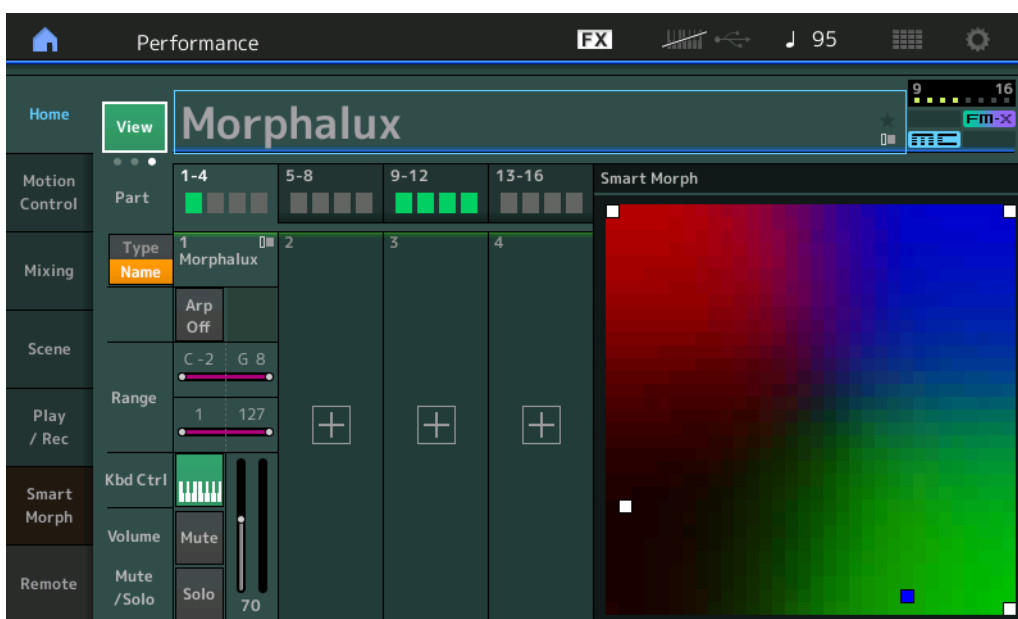
## Pantalla de inicio

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [Home]



### View (vista)

Se utiliza para cambiar entre tres pantallas: la vista predeterminada de ocho partes, una vista de cuatro partes con diversos datos, y la vista de cuatro partes con el mapa Smart Morph.




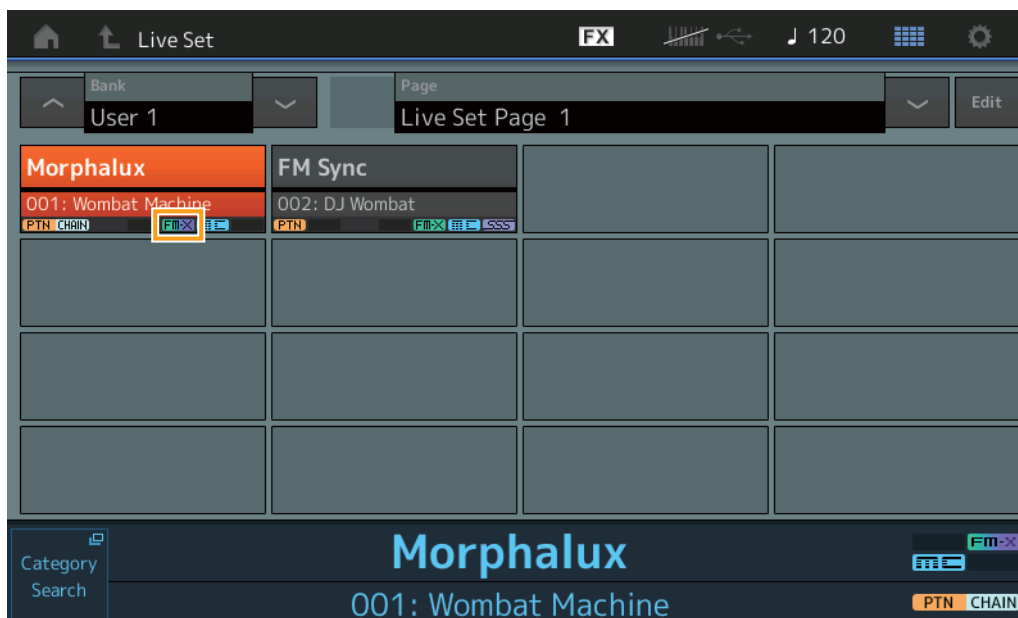
**NOTA** También puede usar el botón [PERFORMANCE] para esta operación.

**NOTA** Cuando la vista actual es la pantalla Smart Morph y la interpretación todavía no tiene datos de Smart Morph, se muestran cuatro partes con diversos datos.

**NOTA** En la pantalla Live Set, un icono especial de FM-X indica si la interpretación asignada tiene datos de Smart Morph o no.

 : Se muestra para una interpretación con una parte de FM-X.

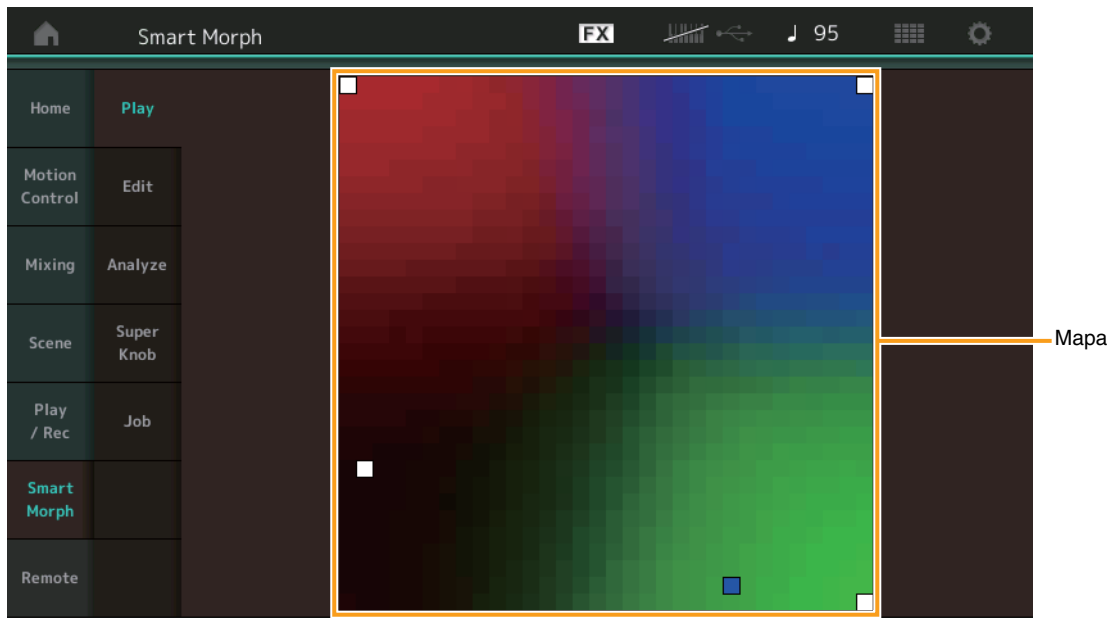
 : Se muestra para una interpretación con una parte de FM-X y datos de Smart Morph.



## Smart Morph

### Play (reproducción)

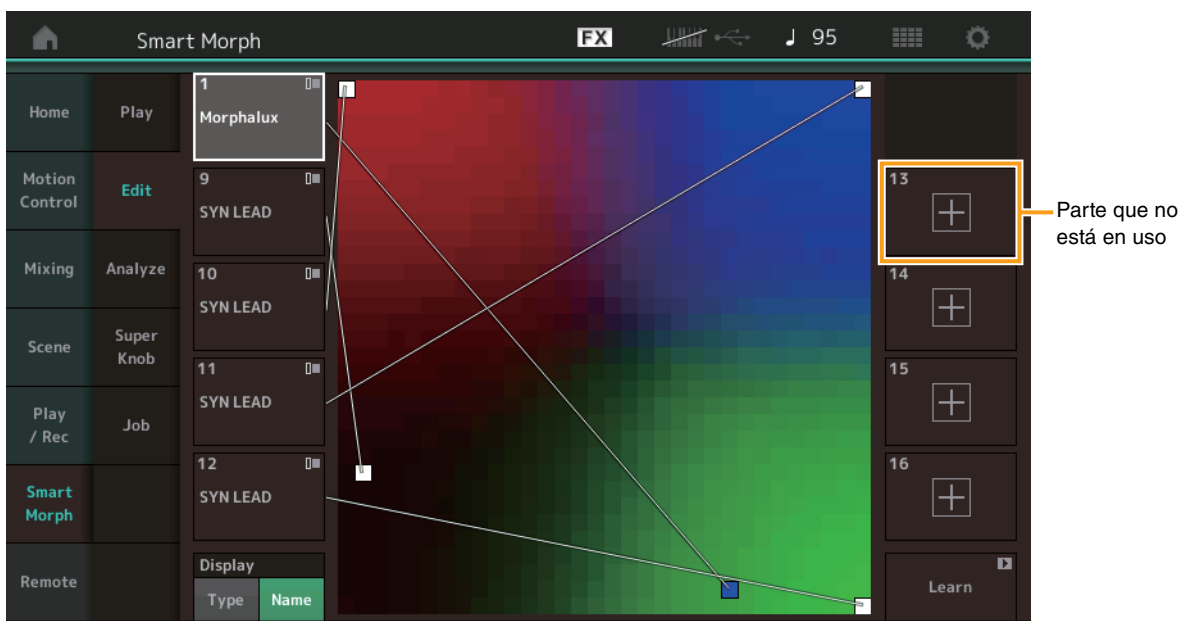
**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



En esta pantalla, pulse en el mapa de Smart Morph para cambiar el sonido FM-X de la parte 1.

### Edit (edición)

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



#### Part not in use (parte que no está en uso)

Abre la pantalla Part Category Search para seleccionar un sonido FM-X al pulsar en uno de los botones de suma (+).

#### Part in use (parte que está en uso)

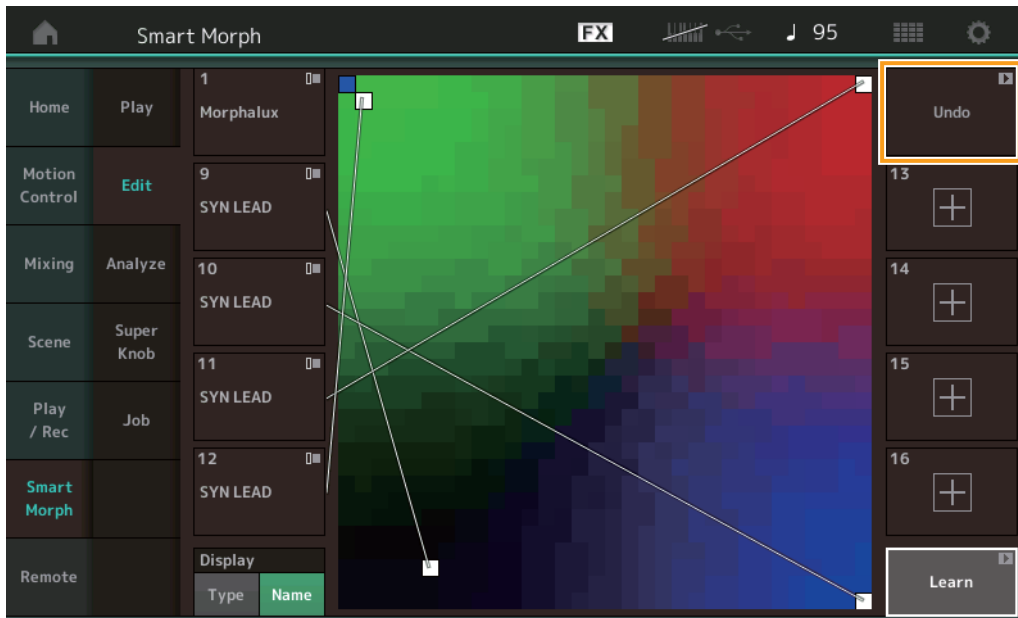
Abre el menú contextual (Category Search, Edit, Copy, Delete) al pulsar aquí.

## Pantalla

Determina si cada parte se indica por su categoría principal o por su nombre de parte.

### Learn (aprender)

Comienza el aprendizaje (creación del mapa) al pulsarla. Durante el procesamiento, algunas operaciones de la interfaz se desactivan y se muestra el botón [Cancel] en lugar de [Learn]. Si cancela el procesamiento, el mapa volverá a su estado anterior al aprendizaje. También puede tocar el instrumento durante la operación de aprendizaje.



### ETA (tiempo estimado de la acción)

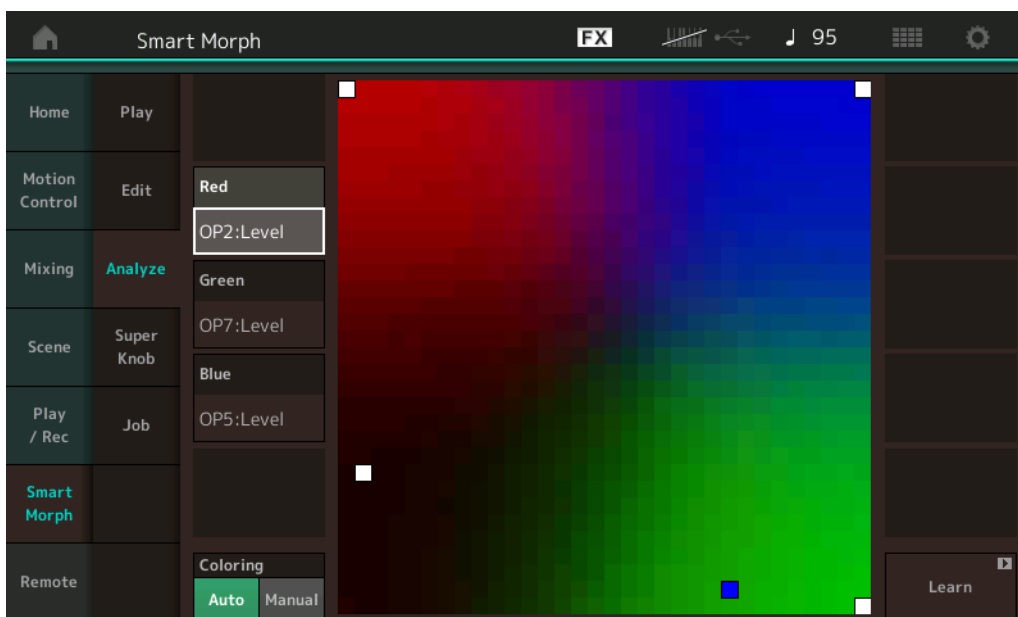
Muestra el tiempo estimado restante para la operación de aprendizaje.

### Undo/Redo (deshacer/rehacer)

Después de accionar la función de aprendizaje, el botón [Undo] aparece en la esquina superior derecha. Pulse en Undo para cancelar los cambios y devolver el mapa a su estado anterior al aprendizaje. Después de usar Undo, aparece [Redo] para que pueda restaurar los cambios que ha realizado.

## Analyze (analizar)

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]





## Red (rojo)

Muestra el tamaño del valor del parámetro seleccionado como una tonalidad de rojo. Para establecer valores, consulte “Parámetros que se pueden configurar para Red, Green y Blue” ([página 10](#)).

## Verde

Muestra el tamaño del valor del parámetro seleccionado como una tonalidad de verde. Para establecer valores, consulte “Parámetros que se pueden configurar para Red, Green y Blue” ([página 10](#)).

## Blue (azul)

Muestra el tamaño del valor del parámetro seleccionado como una tonalidad de azul. Para establecer valores, consulte “Parámetros que se pueden configurar para Red, Green y Blue” ([página 10](#)).

## ETA (tiempo estimado de la acción)

Muestra el tiempo estimado restante para la operación de aprendizaje.

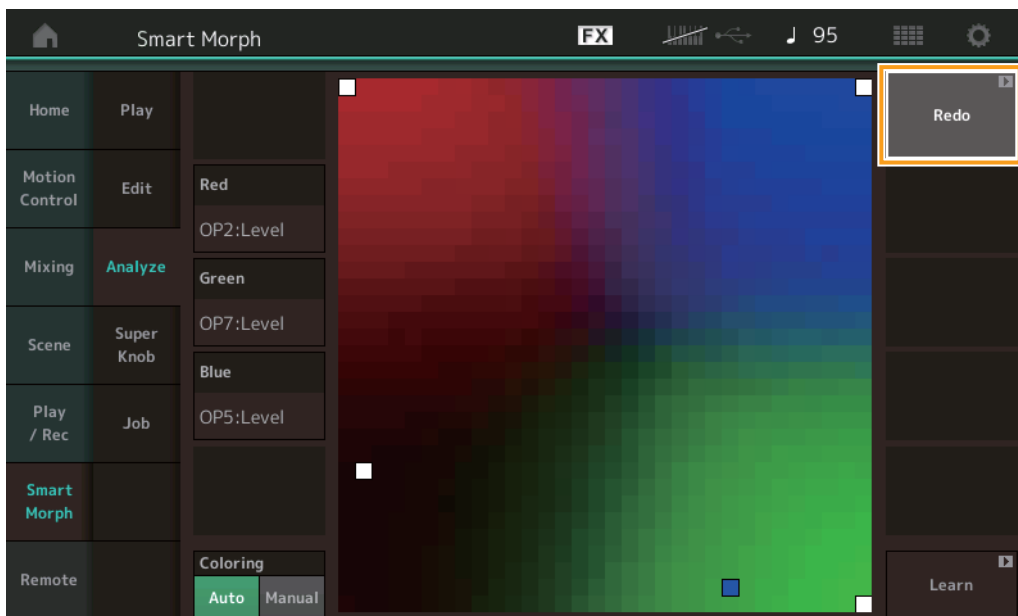
## Coloring (colores)

Si está configurada en Auto (automático), esta opción restablece automáticamente los valores de Red, Green y Blue al ejecutar Learn. Si está configurada en Manual (manual), entonces los valores de Red, Green y Blue no se restablecen automáticamente al ejecutar Learn.

**Ajustes:** Auto, Manual

## Learn (aprender)

Al pulsar esta opción, comienza el aprendizaje (creación del mapa). Durante el procesamiento, algunas operaciones de la interfaz se desactivan y se muestra el botón [Cancel] en lugar de [Learn]. Si cancela el procesamiento, el mapa volverá a su estado anterior al aprendizaje.



## Undo/Redo (deshacer/rehacer)

Después de accionar la función de aprendizaje, el botón [Undo] aparece en la esquina superior derecha. Pulse en Undo para cancelar los cambios y devolver el mapa a su estado anterior al aprendizaje. Después de usar Undo, aparece [Redo] para que pueda restaurar los cambios que ha realizado.

## Parámetros que se pueden configurar para Red, Green y Blue

### FM común

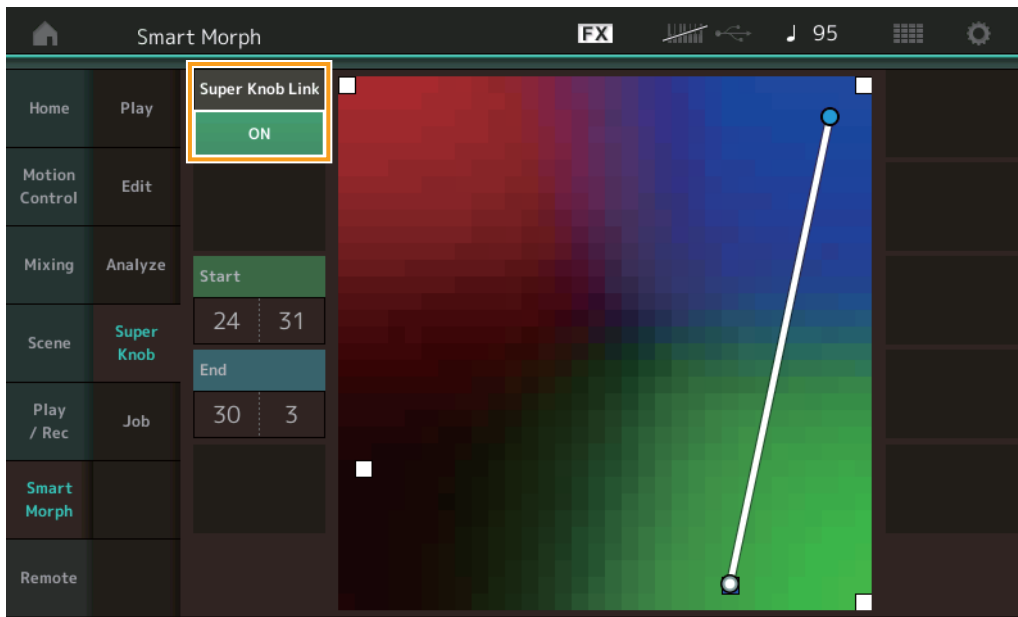
Nombre del parámetro	Nombre visualizado	Nombre del parámetro	Nombre visualizado
Random Pan Depth	Random Pan	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Alternate Pan Depth	Alternate Pan	Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Scaling Pan Depth	Scaling Pan	Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Key On Delay Time Length	Delay Length	Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync Sync Switch	Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point 4
Key On Delay Note Length	Delay Length	Filter Cutoff Scaling Offset 1	Fit Cutoff Offset 1
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel	Filter Cutoff Scaling Offset 2	Fit Cutoff Offset 2
Random Pitch Depth	Random Pitch	Filter Cutoff Scaling Offset 3	Fit Cutoff Offset 3
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key	Filter Cutoff Scaling Offset 4	Fit Cutoff Offset 4
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center	HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
Filter Type	Filter Type	PEG Attack Time	PEG Attack Tm
Filter Cutoff Frequency	Cutoff	PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel	PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width	PEG Release Time	PEG Release Tm
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel	PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff	PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
Distance	Distance	PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
Filter Gain	Filter Gain	PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
FEG Hold Time	FEG Hold Tm	PEG Release Level	PEG Release Lvl
FEG Attack Time	FEG Attack Tm	PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm	PEG Depth	PEG Depth
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm	PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
FEG Release Time	FEG Release Tm	2nd LFO Wave	LFO Wave
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl	2nd LFO Speed	LFO Speed
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl	2nd LFO Phase	LFO Phase
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl	2nd LFO Delay Time	LFO Delay
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl	2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset
FEG Release Level	FEG Release Lvl	2nd LFO Pitch Modulation Depth	LFO Pitch Mod
FEG Depth	FEG Depth	2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment	2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel	Algorithm Number	Algorithm
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel	Feedback Level	Feedback
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve	LFO Speed Range	Extended LFO
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key	LFO Extended Speed	LFO Ex Speed
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center		

### FM para el operador (op1 – op8)

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

## Super Knob (mando maestro)

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



### Super Knob Link (enlace de mando maestro)

Cuando esta opción se configura en ON, se agrega un efecto al Super Knob de principio a fin.

**Ajustes:** On, Off

### Start (inicio)

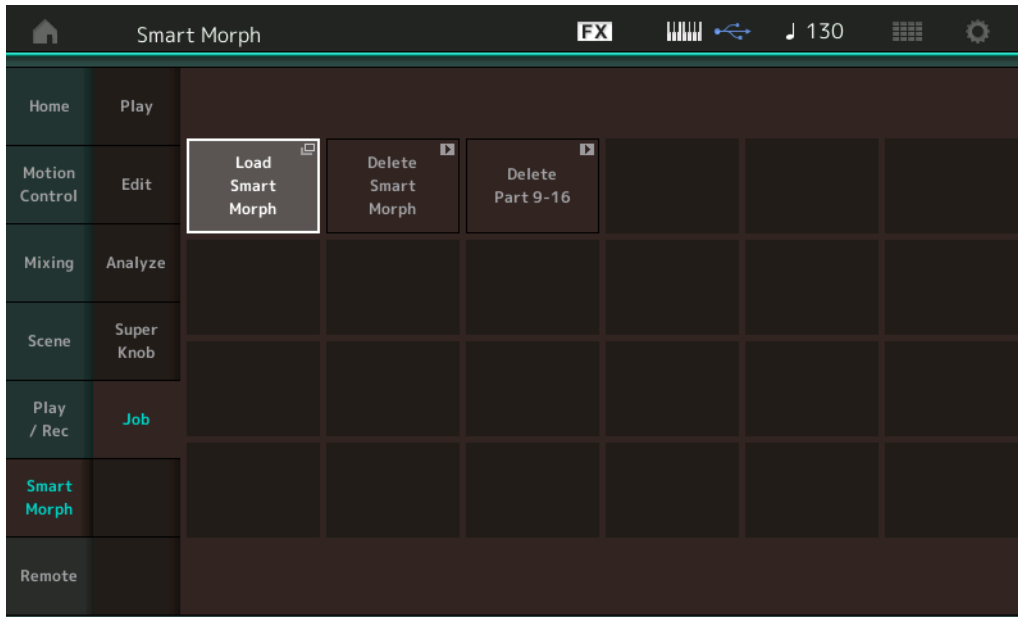
Determina la posición del mapa correspondiente al valor mínimo del Super Knob. Con el cursor en Start, pulse el mapa para establecer la posición de inicio.

### End (fin)

Determina la posición del mapa correspondiente al valor máximo del Super Knob. Con el cursor en End, pulse el mapa para establecer la posición de fin.

## Job (trabajo)

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



### Load Smart Morph (cargar Smart Morph)

Abre la pantalla Load. En la pantalla Load puede seleccionar otra interpretación para cargar los datos de Smart Morph contenidos en ella en la interpretación actual.

### Delete Smart Morph (borrar Smart Morph)

Borra los datos de Smart Morph contenidos en la interpretación actual.

### Delete Part 9 – 16 (borrar pares 9-16)

Establece al mismo tiempo las partes de la 9 a la 16 en el estado sin utilizar.

Cuando las partes de la 9 a la 16 están en el estado sin utilizar, SSS está habilitado.

Smart Morph usa las partes de la 9 a la 16 para crear un mapa. Sin embargo, el hecho de borrar las partes de la 9 a la 16 no tiene ningún efecto en el sonido de la parte 1, por lo que no es preciso volver a editar el mapa.

# Funciones de patrón adicionales

## Play/Rec (reproducción/grabación)

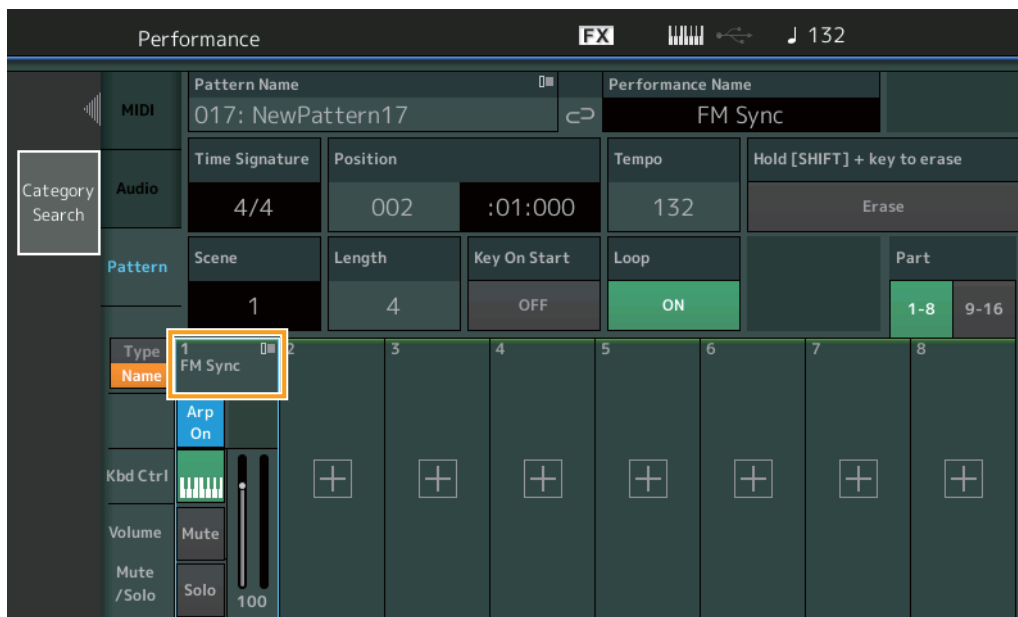
### Pattern (patrón)

#### ■ Grabación o reproducción

Ahora puede seleccionar un sonido en la pantalla Part Category Search mientras graba patrones.

#### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → Botón [●] (grabación) → Botón [▶] (reproducción) → Pulse en el nombre de la parte → Seleccione [Category Search] en el menú que aparece

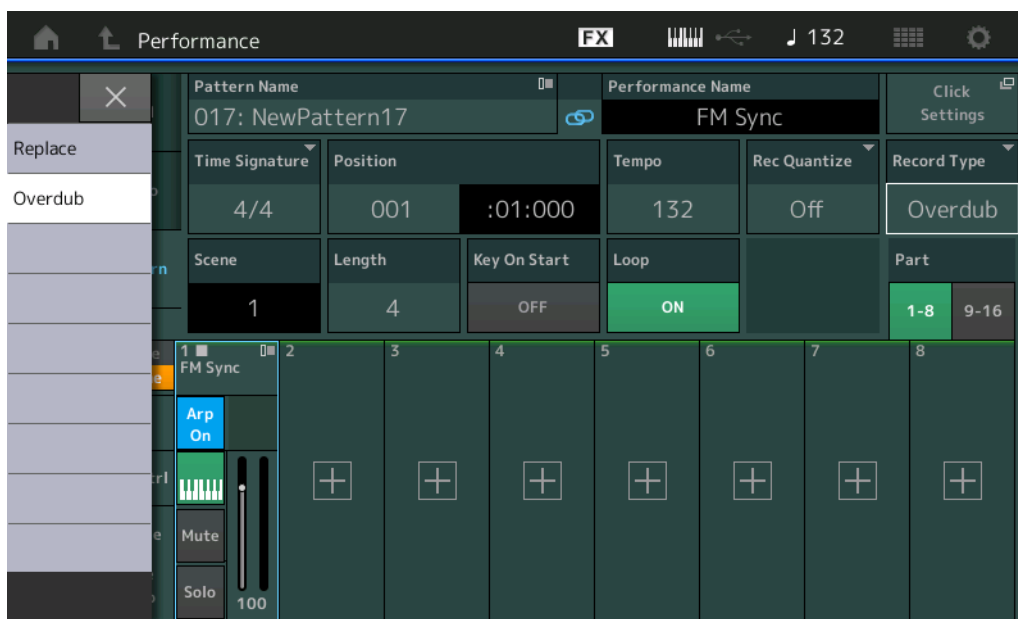


#### ■ Sobregrabación

Ahora puede usar la sobregrabación en tiempo real para grabar las acciones del controlador mientras borra eventos anteriores del controlador. Esto facilita la sobregrabación con el controlador.

#### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (el patrón indicado ya se ha grabado) → Botón [●] (grabación) → Pulse en [Record Type] → Seleccione [Overdub] en el menú que aparece → Botón [▶] (reproducción)



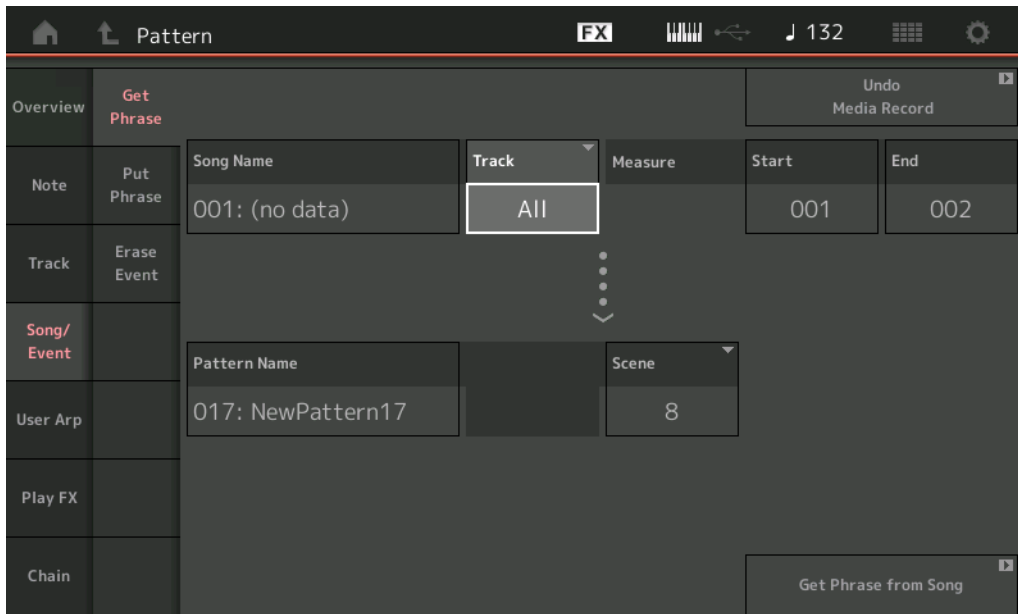
**NOTA** Ahora puede realizar la misma operación para sobregrabar también canciones MIDI.

## Song/Event (canción/evento)

### Get Phrase (obtener frase)

En la pantalla Get Phrase, ahora puede especificar "All" en Track para las pistas de origen y destino.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



#### Track (pista) \*1 origen

Determina la pista que se va a obtener (copiar).

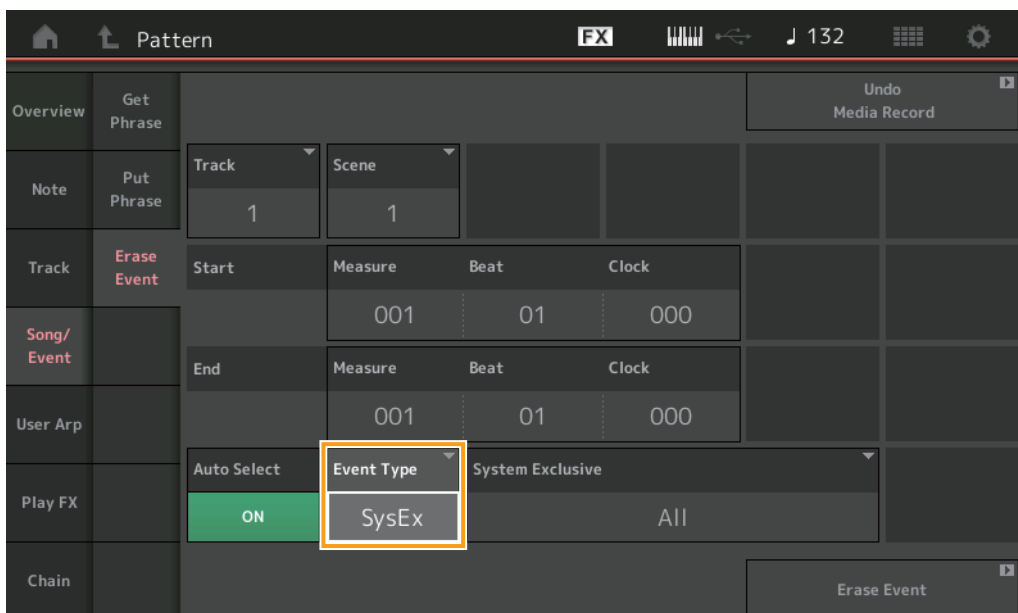
#### Track (pista) \*2 destino

Determina la pista de destino de la copia.

### Erase Event (borrar evento)

Ahora puede eliminar eventos MIDI en un patrón según el tipo de evento, además de especificar el rango (compás, tiempo y reloj).

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



### **Track (pista)**

Determina la pista que se va a borrar.

### **Scene (escena)**

Determina la escena que se va a borrar.

### **Start Measure (compás inicial)**

Determina la posición del compás inicial donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 001 – 257

### **Start Beat (tiempo inicial)**

Determina la posición del tiempo inicial donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de tiempo seleccionada.

### **Start Clock (reloj inicial)**

Determina la posición del reloj inicial donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de tiempo seleccionada.

### **End Measure (compás final)**

Determina la posición del compás final donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 001 – 257

### **End Beat (tiempo final)**

Determina la posición del tiempo final donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de tiempo seleccionada.

### **End Clock (reloj final)**

Determina la posición del reloj final donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de tiempo seleccionada.

### **Auto Select (selección automática)**

Cuando está activado, permite determinar el tipo de evento que se borrará mediante los controles del panel, como la rueda de inflexión del tono o el mando.

**Ajustes:** Off, On

### **Event Type (tipo de evento)**

Determina el tipo de evento que se va a borrar.

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

### **CC Number (número de cambio de control)**

Aparece cuando el tipo de evento se establece en CC. Determina el número de cambio de control que se borrará.

**Intervalo:** All, 1 – 127

### **System Exclusive (exclusivo del sistema)**

Aparece cuando el tipo de evento se establece en SysEx. Determina el tipo de elemento exclusivo del sistema que se va a borrar.

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

**NOTA** Cuando se especifican parámetros Common y Super Knob, el elemento exclusivo del sistema se borra independientemente de la configuración de la pista.

## Play FX (efecto de reproducción)

Ahora puede especificar las escenas que se pueden aplicar al ejecutar Normalize Play FX.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



### Scene (escena)

Determina la escena a la que se aplicará el trabajo.

**Intervalo:** All, 1 – 8

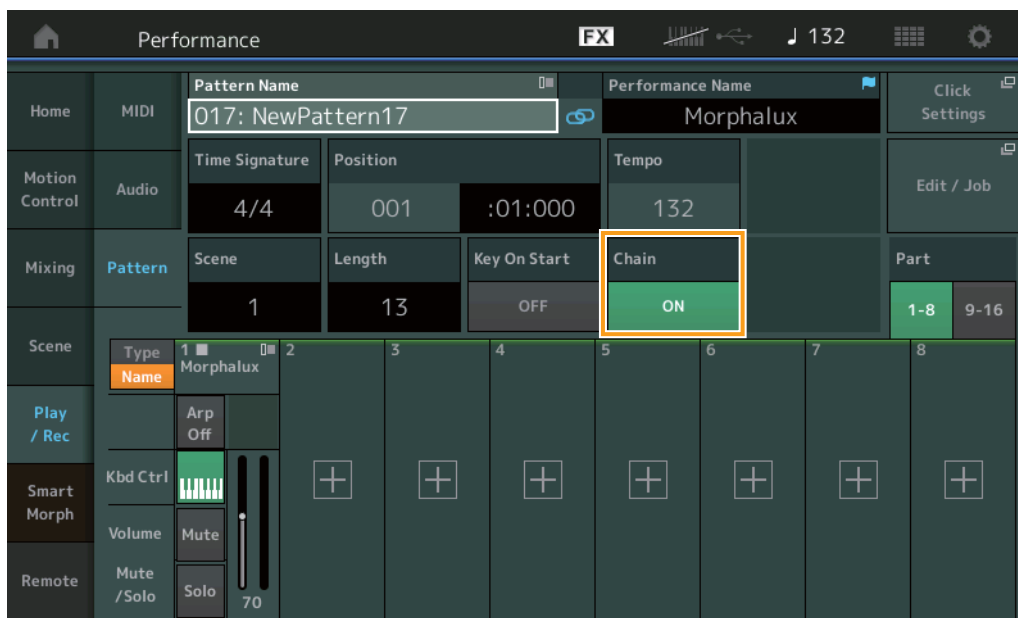


# Mejoras de la interfaz de usuario para los patrones

## ■ Adición del interruptor de cadena de patrones

Ahora puede almacenar la configuración de reproducción en cadena para cada patrón en las pantallas Pattern y Chain.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



## Chain (cadena)

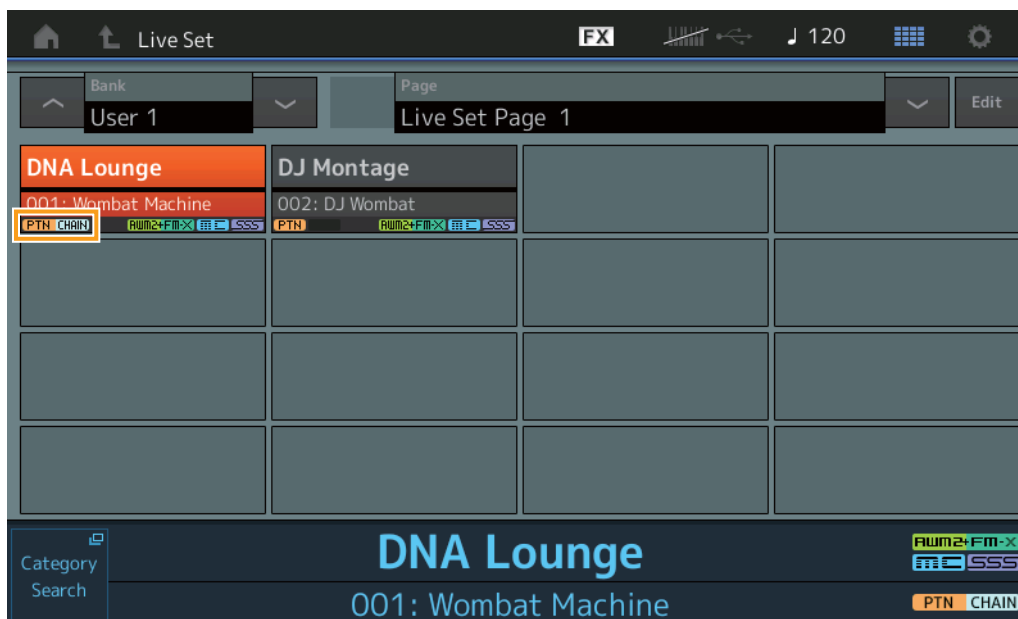
Determina si la reproducción en cadena se puede usar fuera de la pantalla Chain o no.

**Ajustes:** Off, On

**NOTA** Si un patrón para el que se ha activado la opción Chain se asigna a una ranura en la pantalla Live Set, el icono PTN cambia a PTN CHAIN.

**PTN**: Se muestra para las ranuras que tienen un patrón.

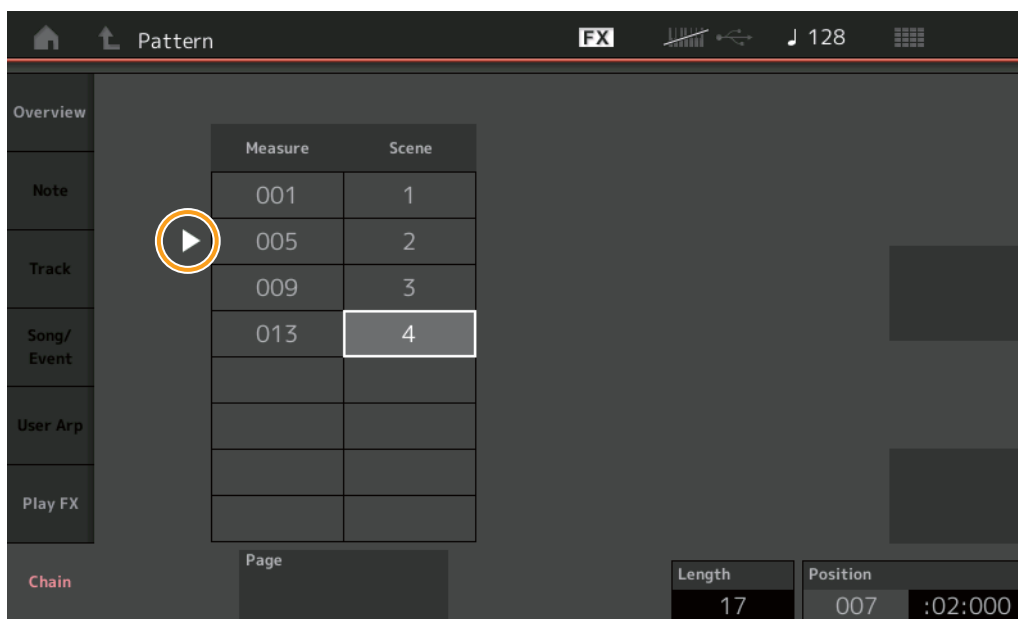
**PTN CHAIN**: Se muestra para las ranuras que tienen un patrón para el que se ha activado la opción Chain.



## ■ Visualización de un icono en la posición de reproducción en cadena

En la pantalla Chain, ahora se muestra un icono junto a la escena que se está reproduciendo.

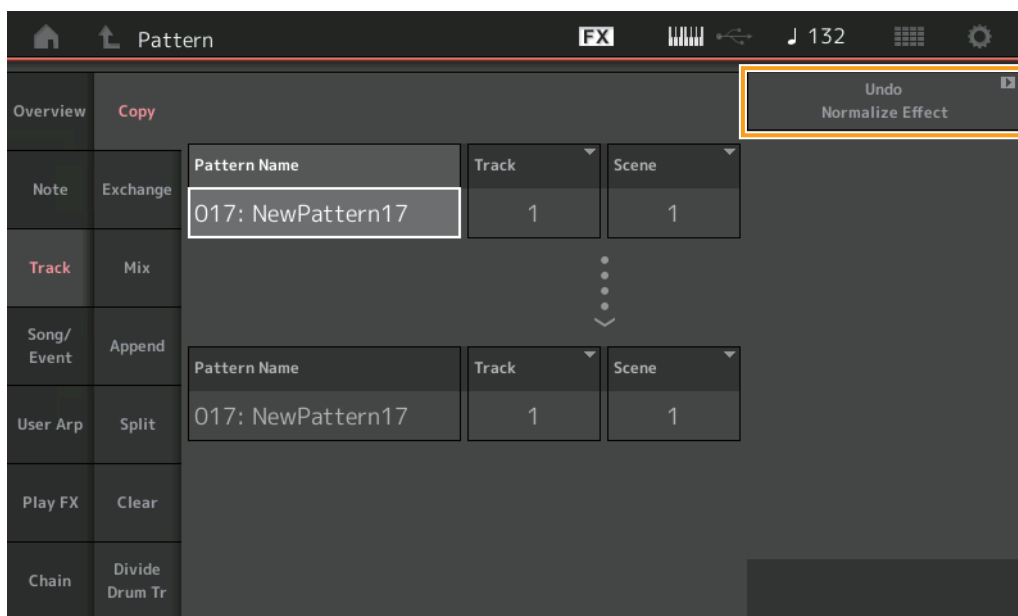
**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



## ■ Adición de Undo/Redo (deshacer/rehacer)

Ahora puede usar Undo/Redo para los trabajos de cada pantalla.

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → pantallas respectivas



\* Esta función opera en varias pantallas. La pantalla Copy se utiliza aquí como ejemplo.

### Undo (deshacer)

Cancela los cambios realizados más recientemente y restaura el estado anterior al cambio más reciente. Este trabajo está disponible únicamente si ya existe una secuencia y se ha realizado alguna operación.

### Redo (rehacer)

Restaura los cambios que se han cancelado mediante Undo. Redo está disponible solo después de haber usado Undo.

## Importación de archivos MODX

Ahora puede cargar archivos “.X8U” y “.X8L” de MODX.

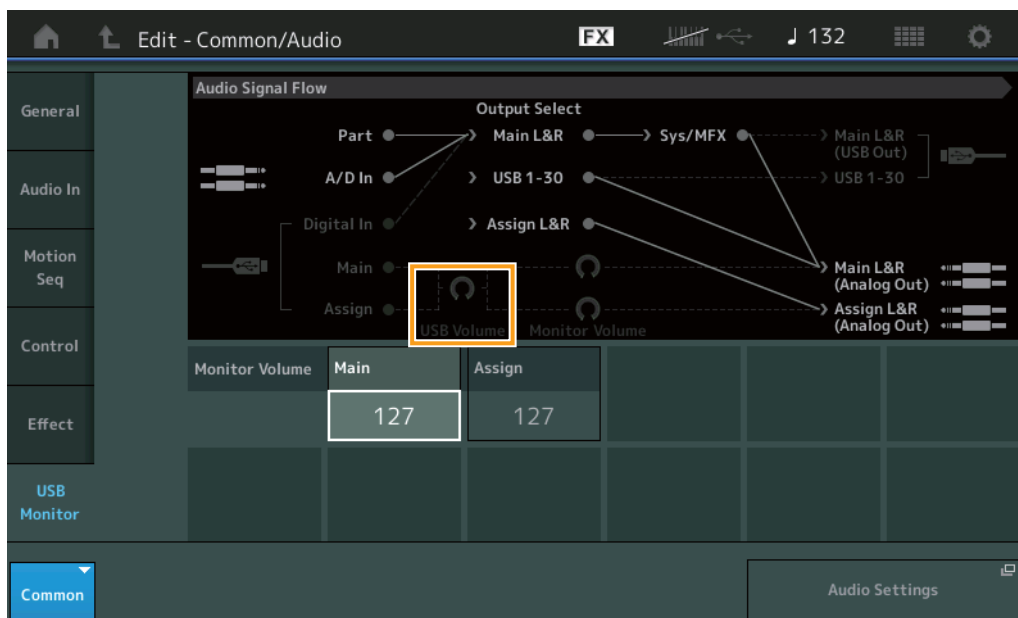
**NOTA** No puede cargar archivos de copia de seguridad “.X8A” de MODX.

# Mejora del control

## ■ Métodos abreviados de flujo de señal

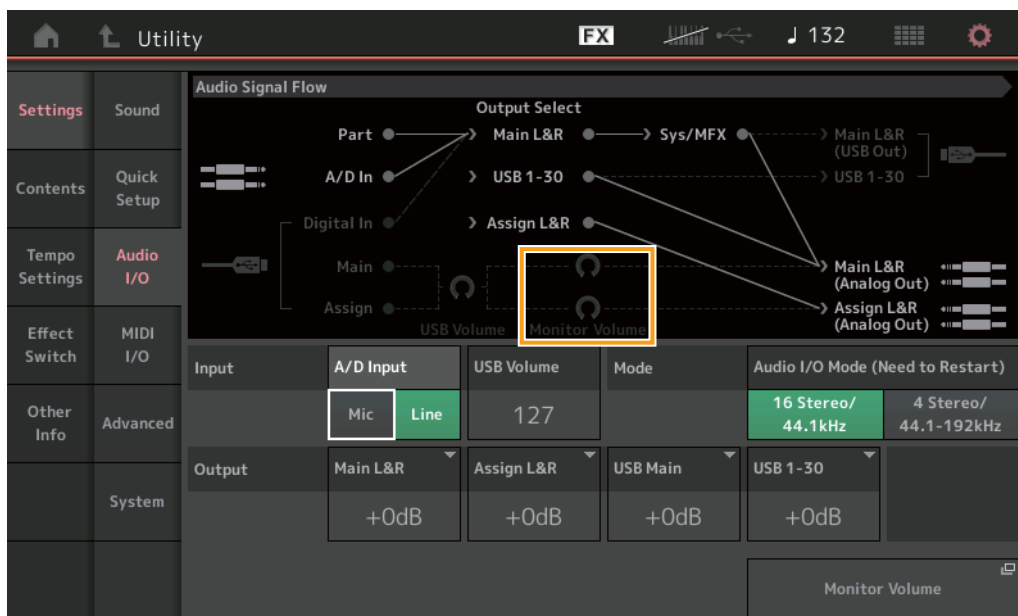
Ahora puede abrir la pantalla Audio I/O pulsando cerca de USB Volume en Audio Signal Flow. El cursor saltará automáticamente a USB Volume en la pantalla Audio I/O.

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [EDIT] → [COMMON] → [USB Monitor]



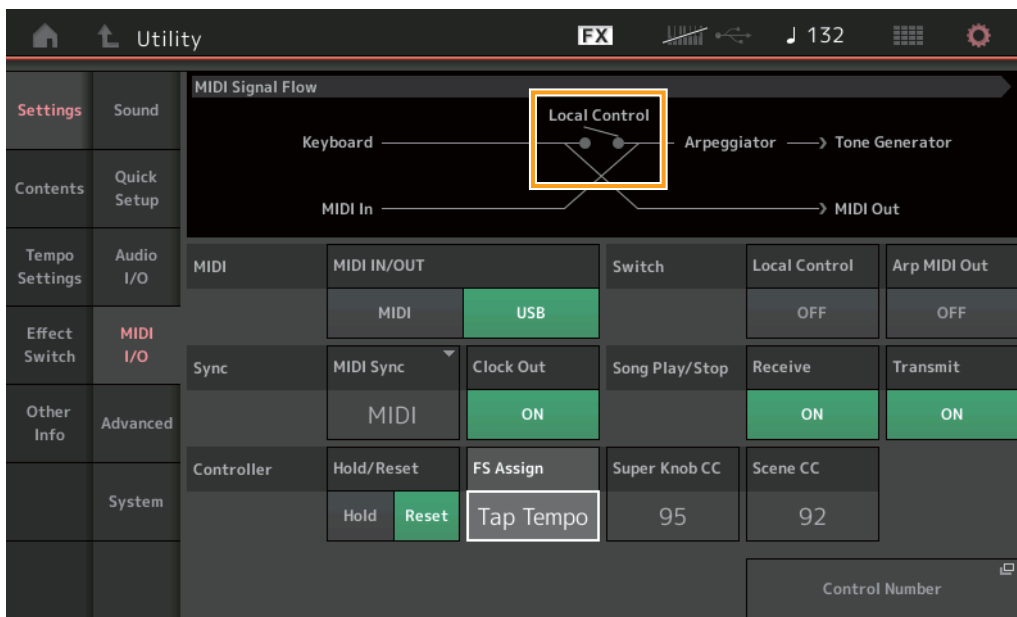
Ahora puede abrir la pantalla USB Monitor pulsando cerca de Monitor Volume en Audio Signal Flow. El cursor saltará automáticamente a Main en la pantalla USB Monitor.

**Funcionamiento** [Utility] → [Settings] → [Audio I/O]



Ahora puede activar y desactivar Local Control pulsando cerca del interruptor Local Control en MIDI Signal Flow.

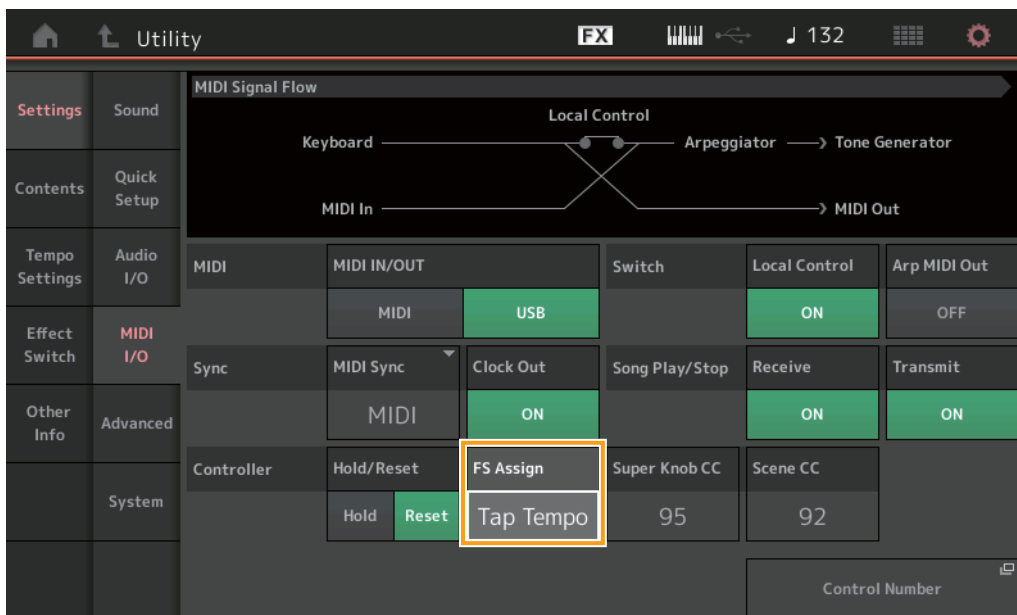
**Funcionamiento** [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



### ■ Uso del pedal interruptor para establecer el tempo

Se ha añadido Tap Tempo al ajuste del número de control de asignación del pedal interruptor, lo que le permite establecer cómodamente el tempo mediante el pedal interruptor.

**Funcionamiento** [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



### FS Assign (número de control de asignación del pedal interruptor)

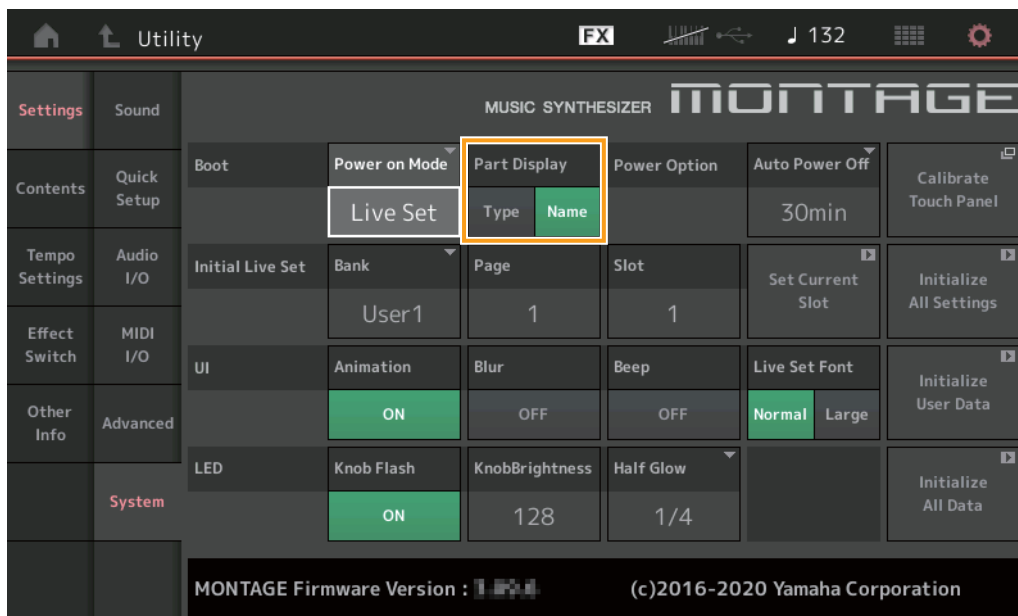
Establece el número de cambio de control utilizado por un pedal interruptor conectado a la toma FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Aunque el instrumento reciba mensajes MIDI con el mismo número de cambio de control especificado aquí desde un equipo MIDI externo, el MONTAGE dará por hecho que el mensaje se ha generado mediante el pedal interruptor.

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

## ■ Configuración de la pantalla Part Name después de la puesta en marcha

Ahora puede establecer el estado de visualización de los interruptores Type y Name que se muestran después de poner en marcha el MONTAGE.

**Funcionamiento** [Utility] → [Settings] → [System]



### Part Display (visualización de parte)

Determina lo que se muestra automáticamente en Part Display al poner en marcha el MONTAGE: los tipos de categorías y partes (Type) o los nombres de parte (Name).

**Ajustes:** Type, Name

## ■ La especificación cambia para el límite de nota cuando se carga un archivo WAVE o AIFF con asignación de teclas.

Las especificaciones se han cambiado para que el valor inicial del rango de límite de nota sea C-2 a G8 al cargar un archivo WAVE o AIFF con Drum Part Key (tecla de parte de percusión) o AWM2 Part Element (elemento de parte AWM2) configurado en Key (tecla).

## ■ Compatibilidad de MONTAGE Connect con los patrones

Ahora, MONTAGEConnect puede gestionar patrones. Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones de MONTAGE Connect.

## Otros

### ■ Mejora de la resolución de la inflexión del tono

La resolución de la inflexión del tono se ha mejorado para que ahora pueda controlar el tono con mayor detalle.

# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 3.00

---

Yamaha ha actualizado el firmware del MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas.

En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevos tipos de efectos.
- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- Se ha agregado la función Pattern Sequencer.
- Se ha agregado la función Rhythm Pattern.
- Ahora puede reproducir canciones, patrones y archivos de audio desde la pantalla Live Set.
- Se ha agregado Super Knob Link a los datos que se graban en la función Scene.
- Se ha agregado Keyboard Control a los datos que se graban en la función Scene.
- Se ha aumentado el intervalo del parámetro LFO Speed.
- Ahora puede conectar equipos MIDI mediante el terminal USB TO DEVICE.
- Se han agregado los ajustes de Global Micro Tuning.
- Se ha agregado el ajuste Audition Loop.
- Se han realizado mejoras en la interfaz de usuario.
- La capacidad de notas (área total del almacén) se ha incrementado de 130.000 a 520.000 (para las canciones) y a 520.000 (para los patrones).

## Nuevos tipos de efectos adicionales

Los siguientes nuevos tipos de efectos se han agregado en la categoría Misc.

Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
VCM Mini Filter	Hace que el sonido sea "más grueso" y tenso. Este efecto emula las características de los sintetizadores analógicos.	Cutoff	Determina la frecuencia de corte del filtro.
		Resonance	Determina la resonancia del filtro.
		Type	Determina el tipo del filtro.
		Texture	Agrega diversos cambios a la textura del efecto de sonido.
		Input Level	Determina el nivel de entrada de la señal.
		Dry/Wet	Determina el balance del sonido sin procesar y del sonido con efecto.
		Output Level	Determina el nivel de la señal que se emite desde el bloque de efectos.

Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
VCM Mini Booster	Crea una textura sonora única. Este efecto emula las características de los sintetizadores analógicos.	EQ Frequency	Determina la frecuencia del ecualizador (EQ).
		Resonance	Determina la resonancia del EQ.
		EQ Gain	Determina el nivel de ganancia del EQ.
		Type	Determina el tipo de efecto de refuerzo.
		Texture	Agrega diversos cambios a la textura del efecto de sonido.
		Input Level	Determina el nivel de entrada de la señal.
		Output Level	Determina el nivel de la señal que se emite desde el bloque de efectos.

Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
Wave Folder	Realiza diversos cambios en el sonido a lo largo del tiempo modificando y controlando el contenido armónico.	Fold	Determina el grado del efecto distorsión.
		Fold Type	Determina la textura sonora de la distorsión.
		LFO Depth	Determina la profundidad de la modulación.
		LFO Speed	Determina la frecuencia de la modulación.
		LFO Shape	Modifica la forma de onda de la modulación.
		Input Level	Determina el nivel de entrada de la señal.
		Dry/Wet	Determina el balance del sonido sin procesar y del sonido con efecto.
		Output Level	Determina el nivel de la señal que se emite desde el bloque de efectos.
		SEQ Depth	Determina la profundidad del secuenciador incorporado en el efecto.
		SEQ Clock	Determina la velocidad del secuenciador incorporado en el efecto.
		SEQ Pattern	Selecciona el patrón del secuenciador incorporado en el efecto.
		SEQ Variation	Modifica el movimiento del secuenciador incorporado en el efecto.
		SEQ Ph Reset	Establece el modo para restablecer el patrón del secuenciador incorporado en el efecto.



## Nuevas interpretaciones adicionales

El MONTAGE ofrece 52 interpretaciones nuevas.

Para obtener información sobre las interpretaciones añadidas, consulte la lista de datos.

# Nueva función Pattern Sequencer (secuenciador de patrones)

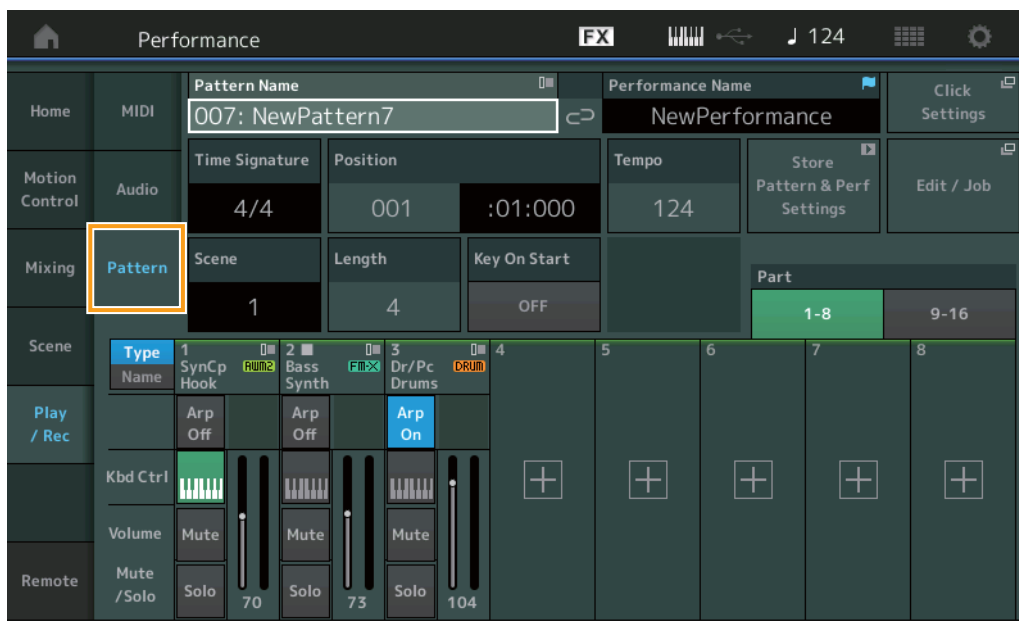
Esta nueva función permite grabar secuencias de patrones en cada escena.

## Play/Rec (reproducción/grabación)

### Pattern (patrón)

#### ■ En reproducción/en espera de reproducción

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



#### Pattern Name (nombre de patrón)

Indica el nombre del patrón seleccionado. Al tocar el parámetro, se abre el menú para cargar, cambiar el nombre y crear un nuevo patrón.

#### Link icon (icono de eslabón)

Indica que los datos del patrón y los datos de la interpretación contenidos en los datos del patrón coinciden. Cuando los datos del patrón y los datos de la interpretación contenidos en los datos del patrón no coinciden, se muestra un icono de eslabón roto.

#### Performance Name (nombre de interpretación)

Indica el nombre de la interpretación seleccionada.

**NOTA** Cuando se modifican los parámetros en Performance, aparece un indicador con un banderín azul a la derecha de Performance Name.

#### Time Signature (signatura de compás)

Indica el contador del patrón.

#### Position (posición)

Determina la posición inicial de la grabación o reproducción. Además, el indicador muestra la posición actual durante la reproducción.

El número de compás se muestra en la celda de la izquierda y el número de tiempo y el valor del reloj se muestran en la celda de la derecha.

#### Tempo

Determina el tempo de reproducción del patrón.

**Intervalo:** 5 – 300

#### Click Settings (ajustes de metrónomo)

Abre la pantalla Tempo Settings.

#### Scene (escena)

Indica el número de escena seleccionado.

## Length (duración)

Determina la duración de toda la secuencia en la escena seleccionada.

**Intervalo:** 1 – 256

## Key On Start (inicio al pulsar una tecla)

Determina si la grabación o reproducción del patrón se iniciará o no al tocar el teclado.

**Ajustes:** Off, On

## Store Pattern & Perf Settings (ajustes de almacenar patrón e interpretación)

Almacena los datos del patrón editado y el enlace a la interpretación seleccionada.

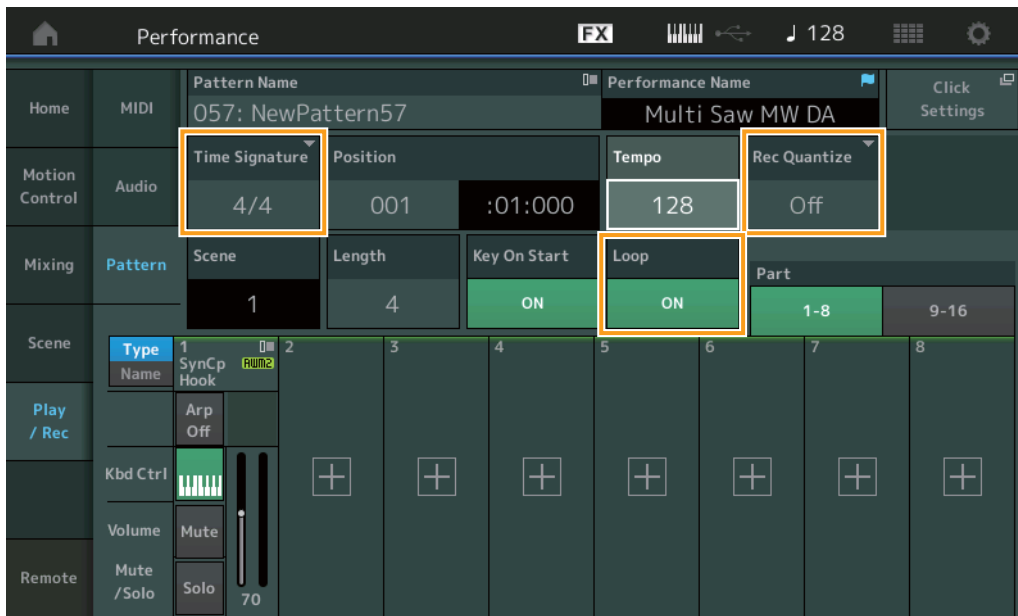
**NOTA** Una vez que haya editado los parámetros de la interpretación, deberá guardarlos.

## Edit/Job (editar/trabajo)

Abre la pantalla para editar el patrón y los trabajos relacionados.

## ■ En espera de una nueva grabación

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → Botón [●] (grabación)



## Time Signature (signatura de compás)

Determina el contador/signatura de compás de la escena.

**Ajustes:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

## Rec Quantize (cuantización de grabación)

La cuantización es un proceso que consiste en ajustar la sincronización de los eventos de notas aproximándolas al tiempo exacto más cercano. Esta función puede utilizarse, por ejemplo, para mejorar la sincronización de una interpretación grabada en tiempo real. La cuantización de grabación ajusta de forma automática la sincronización de las notas a medida que se realiza la grabación.

**Ajustes:** Off, 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (negra)

## Loop (bucle)

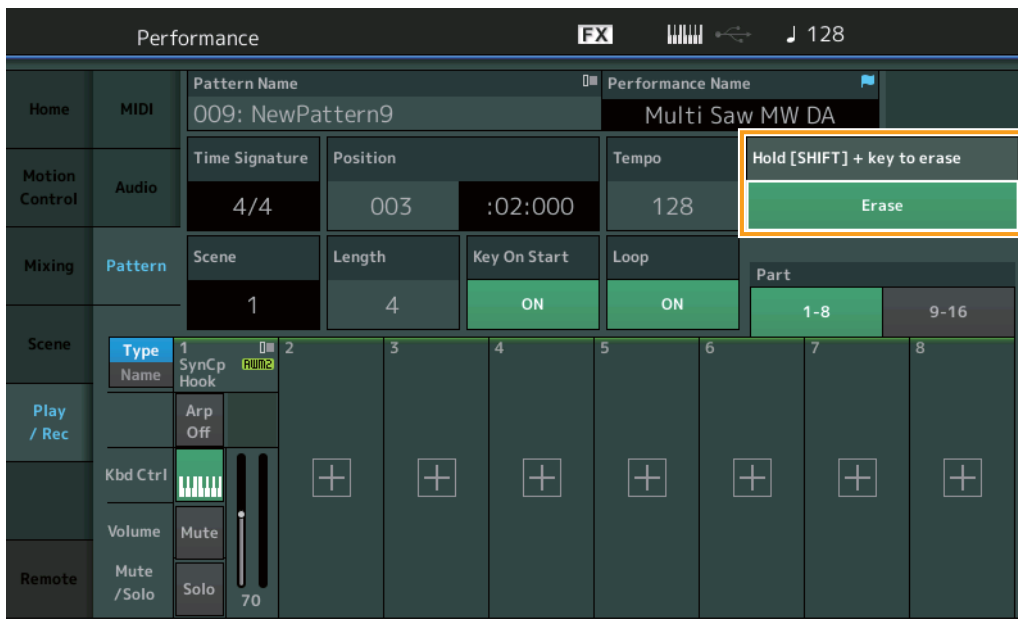
Cuando Loop está activado, la grabación no se detiene al final del patrón, sino que continúa en "bucle" volviendo al principio del patrón.

**Ajustes:** Off, On

**NOTA** Para desactivar temporalmente el modo de grabación y seleccionar el modo Rehearsal (ensayo), basta con pulsar el botón [●] (grabación) durante la grabación en tiempo real. El indicador [●] (grabación) parpadea y la reproducción continuará ininterrumpidamente, pero no se grabarán datos. Esta útil característica del modo Rehearsal permite deshabilitar fácilmente la grabación durante un tiempo para practicar una parte o probar diversas ideas, mientras se escuchan las demás pistas, sin grabar realmente. Para volver al modo de grabación, pulse de nuevo el botón [●] (grabación) para que el indicador [●] (grabación) se ilumine de forma continua.

## ■ Grabación

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → Botón [●] (grabación) → Botón [▶] (reproducción)

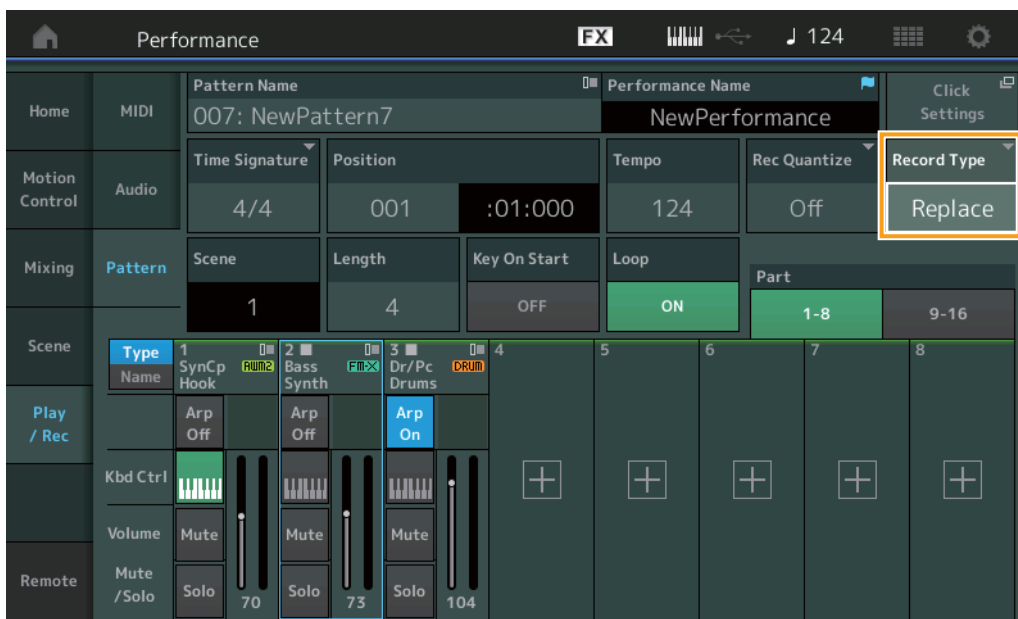


### Pulsación simultánea de [SHIFT] y la tecla para borrar

Puede eliminar eventos de notas específicos pulsando el botón [SHIFT] y tocando las teclas correspondientes a las notas que desea eliminar.

## ■ Regrabación

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (el patrón indicado ya se ha grabado) → Botón [●] (grabación) → Botón [▶] (reproducción)



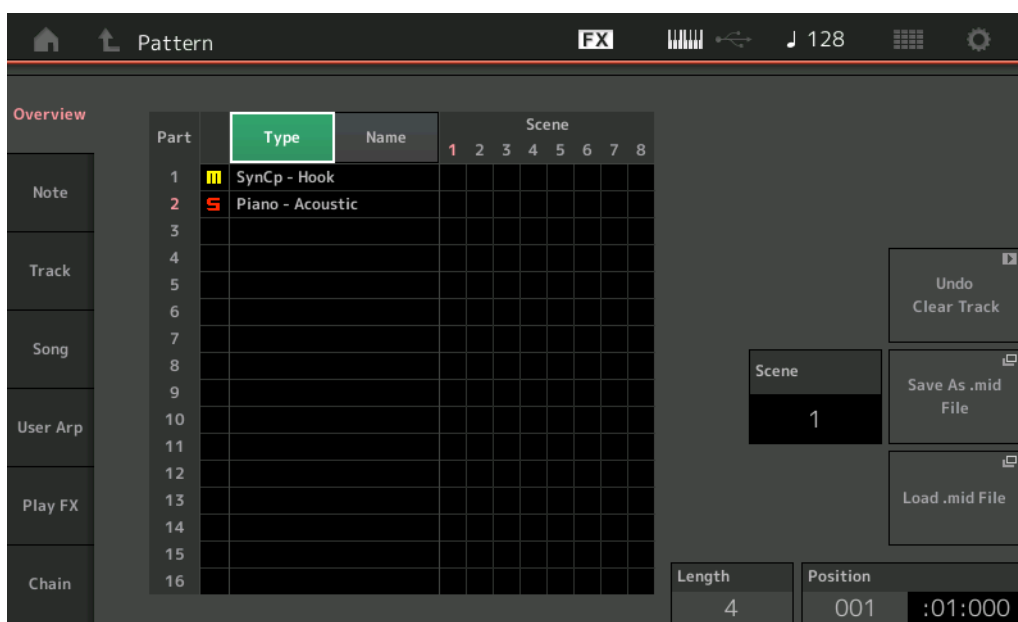
### Record Type (tipo de grabación)

Determina si un patrón se sustituirá o sobregrabará durante la grabación.

**Ajustes:** Replace, Overdub

## Overview (vista general)

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



### Type (tipo)

Al tocar este botón, cambia el texto que se muestra de la parte a Main Category y Sub Category.

Este botón está sincronizado con el botón correspondiente de la pantalla Play/Rec. Al cambiar uno, cambia el otro.

### Name (nombre)

Al tocar este botón, cambia el texto que se muestra de la parte al nombre de la parte.

Este botón está sincronizado con el botón correspondiente de la pantalla Play/Rec. Al cambiar uno, cambia el otro.

### Scene (escena)

Indica el número de escena seleccionado.

### Undo (deshacer)

Cancela los cambios realizados más recientemente y restaura el estado anterior a los últimos cambios. Este trabajo solo está disponible cuando ya existe una secuencia grabada y se ha realizado alguna tarea con los datos de la secuencia.

### Redo (rehacer)

Restaura los cambios realizados mediante Undo. Redo está disponible solo después de haber usado Undo.

### Save As .mid File (guardar como archivo .mid)

Abre la pantalla Store/Save. Puede guardar la secuencia de la escena seleccionada como archivo MIDI.

### Load .mid File (cargar archivo .mid)

Abre la pantalla Load para cargar archivos MIDI. Puede seleccionar el patrón y la escena que desee cargar después de haber seleccionado un archivo MIDI.

### Length (duración)

Indica la duración de toda la secuencia en la escena seleccionada.

### Position (posición)

Muestra la posición actual durante la reproducción de la escena y permite establecer la posición de inicio de la reproducción.

**Intervalo:** 001 – 256

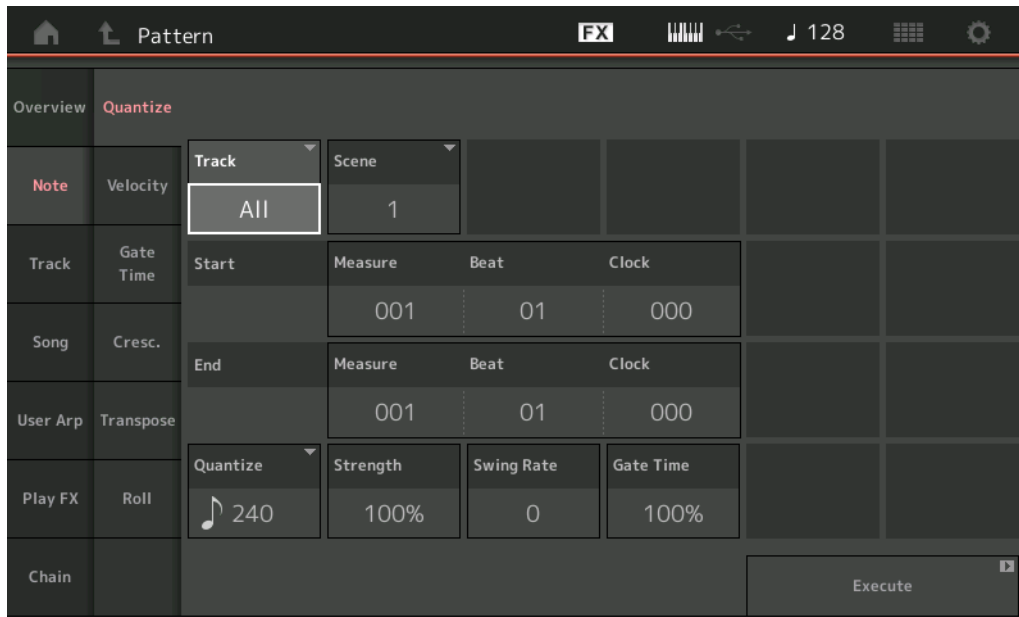
## Note (nota)

### Quantize (cuantización)

La cuantización es un proceso que consiste en ajustar la sincronización de los eventos de notas aproximándolas al tiempo exacto más cercano.

Esta función puede utilizarse, por ejemplo, para mejorar la sincronización de una interpretación grabada en tiempo real.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



#### Track (pista)

Determina la pista a la que se aplica el trabajo.

#### Scene (escena)

Determina la escena a la que se aplica el trabajo.

#### Start Measure (compás inicial)

Determina la posición del compás inicial donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 001 – 257

#### Start Beat (tiempo inicial)

Determina la posición del tiempo inicial donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de compás seleccionada.

#### Start Clock (reloj inicial)

Determina la posición del reloj inicial donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de compás seleccionada.

#### End Measure (compás final)

Determina la posición del compás final donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 001 – 257

#### End Beat (tiempo final)

Determina la posición del tiempo final donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de compás seleccionada.

#### End Clock (reloj final)

Determina la posición del reloj final donde se aplica el trabajo.

**Ajustes:** Depende de la signatura de compás seleccionada.

#### Quantize (cuantización) (resolución)

Determina con qué compases se alinearán los datos de las notas en la pista especificada.

**Ajustes:** fusa, tresillo de semicorcheas, semicorchea, tresillo de corcheas, corchea, tresillo de negras, semicorchea + tresillo de semicorcheas, corchea + tresillo de corcheas

## Strength (intensidad)

Establece el grado o "intensidad magnética" con que se aplica la cuantización. Un ajuste del 100 % producirá una sincronización exacta. Si se establece en el 0 %, no se producirá ninguna cuantización.

**Intervalo:** 0% – 100%

## Swing Rate (porcentaje de swing)

Este parámetro retrasa selectivamente las notas en los compases pares (tiempos débiles) para producir una sensación de swing. Por ejemplo, si el contador es 4/4 y el valor de cuantización son las notas negras, se retrasará el segundo y cuarto tiempo del compás.

**Ajustes:** Depende del valor de cuantización especificado.

**Si el valor de cuantización es negra, corchea, semicorchea o fusa:** 0 - la mitad de la cuadrícula de tresillo

**Si el valor de cuantización es un tresillo de negras, un tresillo de corcheas o un tresillo de semicorcheas:** 0 - la mitad de la cuadrícula de tresillo

**Si el valor de cuantización es corchea + tresillo de corcheas, semicorchea + tresillo de semicorcheas:** 0 - la mitad de la cuadrícula de tresillo

## Gate Time (tiempo de duración)

Determina el tiempo de duración (la duración del sonido de una nota) de las notas pares (tiempos débiles) para mejorar la sensación de swing.

**Intervalo:** 0% – 200%

## Execute (ejecutar)

Ejecuta el trabajo en los datos de la secuencia MIDI.

## Velocity (velocidad)

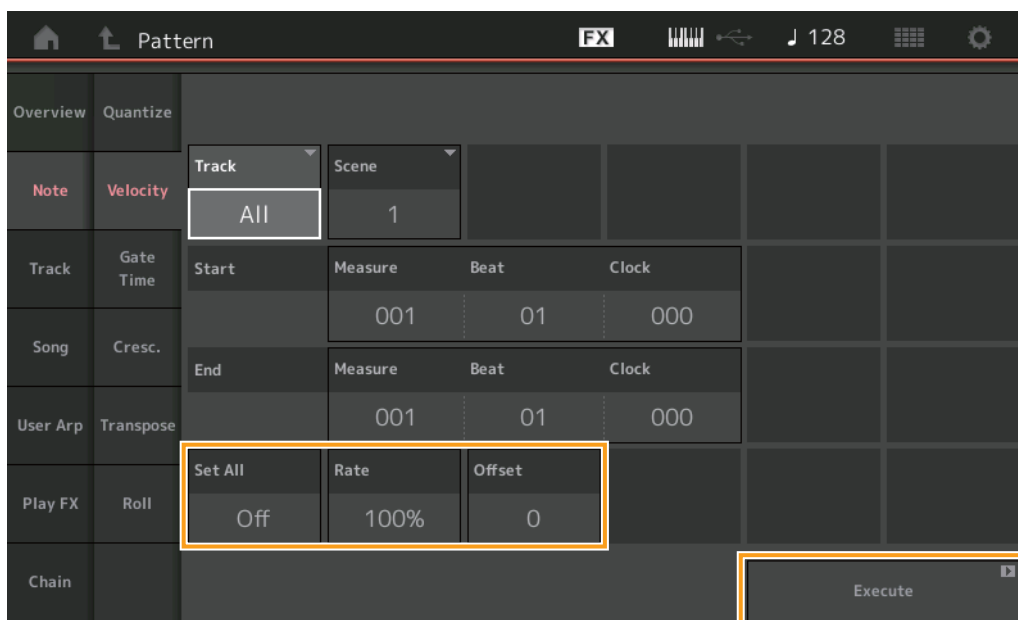
Este trabajo altera los valores de velocidad de un intervalo de notas especificado, permitiendo aumentar o reducir de forma selectiva el volumen de dichas notas.

**NOTA** Los cambios de la velocidad se calculan de la forma siguiente:

**Velocidad ajustada = (velocidad original x porcentaje) + compensación**

Si el resultado es 0 o menor, el valor quedará configurado como 1. Si el resultado es mayor que 127, el valor quedará configurado como 127.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



## Set All (configurar todo)

Ajusta las velocidades de todas las notas de destino en mismo valor fijo. Si está configurado como "Off", el parámetro Set All no surtirá efecto alguno. Cuando se define con un valor distinto de "Off", los parámetros Rate y Offset no están disponibles.

**Intervalo:** Off, 001 – 127

## Rate (porcentaje)

Determina el porcentaje con el que se cambiarán las velocidades originales de las notas de destino. El intervalo por debajo del 100 % reduce las velocidades y por encima del 100 %, las aumenta. Cuando el parámetro Set All se define como otro valor que no sea "Off", este parámetro no se puede cambiar.

**Intervalo:** 0% – 200%

## Offset (compensación)

Añade un valor fijo a los valores de velocidad ajustados con porcentaje. Un ajuste de 0 no producirá ningún cambio. El intervalo por debajo de 0 reduce las velocidades y por encima de 0, las aumenta. Cuando el parámetro Set All se define como otro valor que no sea "Off", este parámetro no se puede cambiar.

**Intervalo:** -127 – +127

## Execute (ejecutar)

Ejecuta el trabajo en los datos de la secuencia MIDI.

## Gate Time (tiempo de duración)

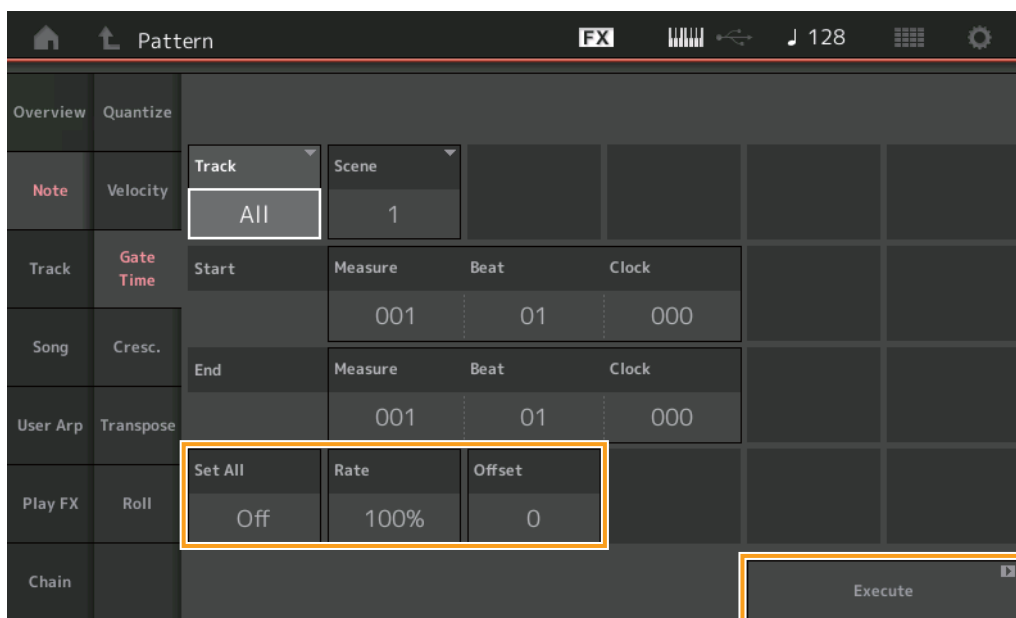
Este trabajo modifica la duración de un intervalo de notas especificado.

**NOTA** Los cambios de tiempo de duración se calculan de la forma siguiente:

**Tiempo de duración ajustado = (tiempo de duración original x porcentaje) + compensación**

Si el resultado es igual o menor que 0, el valor se redondeará a 1.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



## Set All (configurar todo)

Define los tiempos de duración de todas las notas de destino en el mismo valor fijo. Si está configurado como "Off", el parámetro Set All no surtirá efecto alguno. Cuando se define con un valor distinto de "Off", los parámetros Rate y Offset no están disponibles.

**Intervalo:** Off (0), 001 – 9999

## Rate (porcentaje)

Determina el porcentaje con el que se cambiará la duración de las notas. El intervalo por debajo del 100 % acorta proporcionalmente las notas y por encima del 100 %, las alarga. Cuando el parámetro Set All se define como otro valor que no sea "Off", este parámetro no se puede cambiar.

**Intervalo:** 0% – 200%

## Offset (compensación)

Añade un valor fijo a los valores de duración ajustados con el porcentaje. Un ajuste de 0 no producirá ningún cambio. El intervalo por debajo de 0 acorta el tiempo de duración y por encima de 0, lo alarga. Cuando el parámetro Set All se define como otro valor que no sea "Off", este parámetro no se puede cambiar.

**Intervalo:** -9999 – +9999

## Execute (ejecutar)

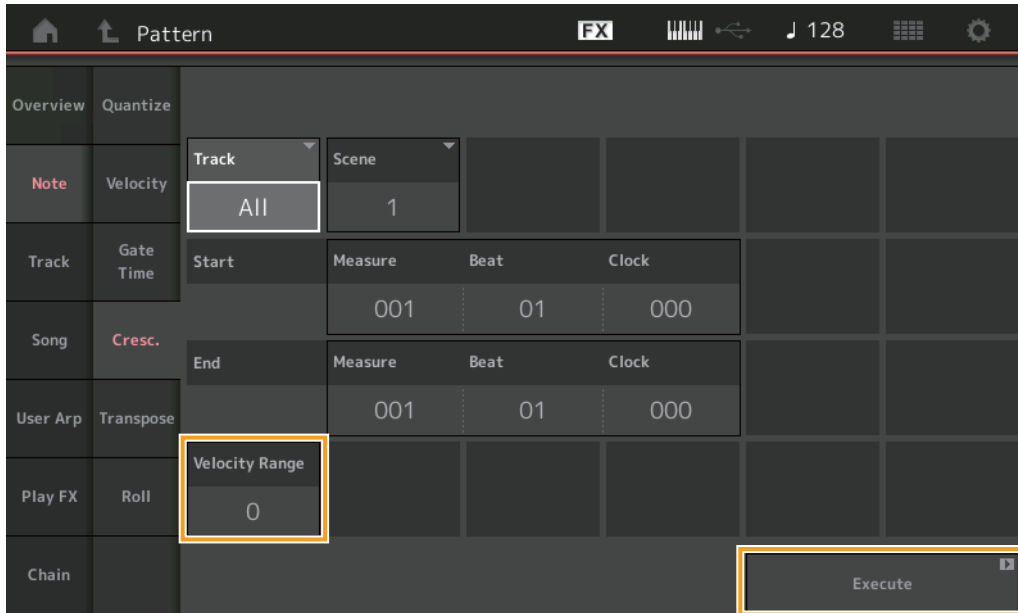
Ejecuta el trabajo en los datos de la secuencia MIDI.



## Cresc. (crescendo)

Este trabajo permite crear un crescendo o decrescendo en un intervalo de notas especificado. (Un crescendo es un aumento gradual del volumen y un decrescendo es una disminución gradual).

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



### Velocity Range (intervalo de velocidad)

Determina la intensidad del crescendo o del decrescendo. Los valores de velocidad de las notas del intervalo especificado aumentan o disminuyen gradualmente a partir de la primera nota del intervalo. La velocidad de la última nota del intervalo se convierte en la velocidad original de la nota más el valor de Velocity Range. Si la velocidad resultante está fuera del intervalo 1 – 127, quedará configurada 1 o como 127, según proceda. El intervalo por encima de 0 produce un crescendo y por debajo de 0, un decrescendo. Un ajuste de 0 no surtirá efecto alguno.

**Intervalo:** -127 – +127

### Execute (ejecutar)

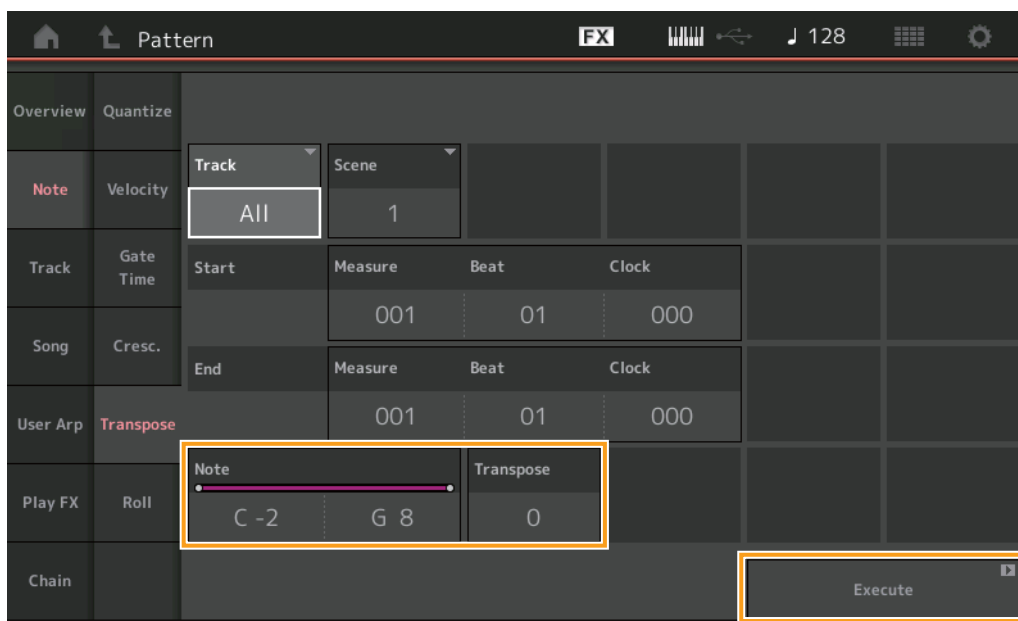
Ejecuta el trabajo en los datos de la secuencia MIDI.

## Transpose (transposición)

Este trabajo permite cambiar la clave o tono de las notas dentro del intervalo especificado.

**NOTA** Cuando se ejecuta este trabajo y se cambian las notas fuera del intervalo permitido de C-2 - G8, las notas se configuran automáticamente en la octava inferior (o superior).

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



### Note (nota)

Determina el intervalo de notas al que se aplicará el trabajo. Puede configurar la nota directamente desde el teclado tocando el botón [Keyboard].

**Intervalo:** C -2 – G8

### Transpose (transposición)

Transpone las notas en el intervalo especificado (en semitonos). Un ajuste de +12 subirá una octava, mientras que un valor de -12 reducirá una octava. Un ajuste de 0 no producirá ningún cambio.

**Intervalo:** -127 – +127

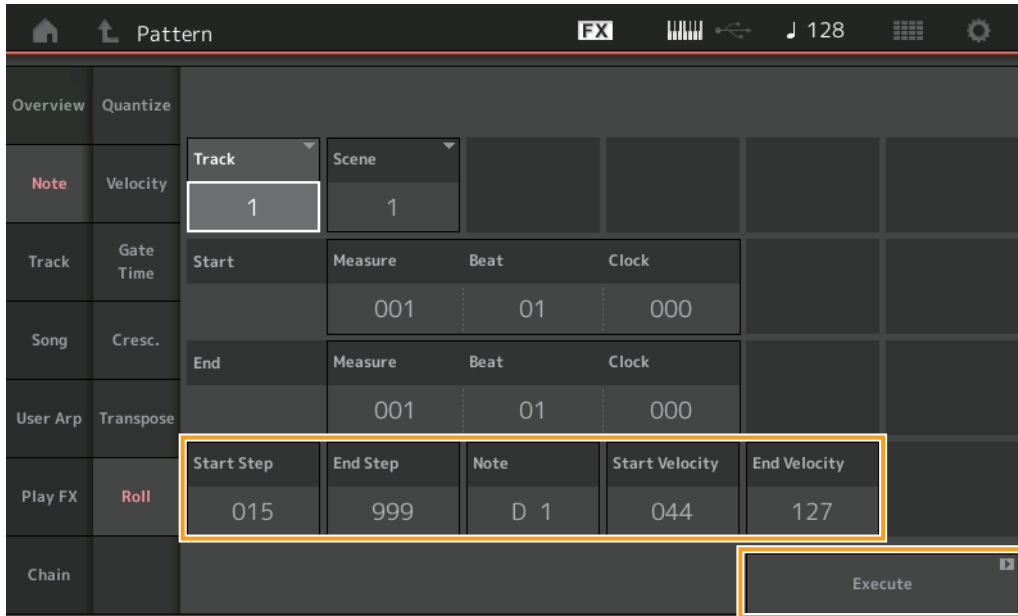
### Execute (ejecutar)

Ejecuta el trabajo en los datos de la secuencia MIDI.

## Roll (redoble)

Este trabajo crea una serie de notas repetidas (como un redoble de tambor) en el intervalo especificado.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



### Start Step (paso inicial)

Determina el tamaño del paso (es decir, el número de ciclos de reloj) entre cada nota del redoble. Puede crear redobles subdivididos estableciendo pequeños valores entre Start Step y End Step. Esto corresponde al primer valor de reloj del intervalo especificado.

**Intervalo:** 015 – 999

### End Step (paso final)

Determina el tamaño del paso (es decir, el número de ciclos de reloj) entre cada nota del redoble. Puede crear redobles subdivididos estableciendo pequeños valores entre Start Step y End Step. Esto corresponde al último valor de reloj del intervalo especificado.

**Intervalo:** 015 – 999

### Note (nota)

Determina los tonos de notas a los que se aplicará el trabajo. Puede configurar la nota directamente desde el teclado tocando el botón [Keyboard].

**Intervalo:** C -2 – G8

### Start Velocity (velocidad inicial)

Determina la velocidad de las notas del redoble. Este es el primer valor de velocidad del intervalo especificado.

**Intervalo:** 001 – 127

### End Velocity (velocidad final)

Determina la velocidad de las notas del redoble. Este es el último valor de velocidad del intervalo especificado.

**Ajustes:** 001 – 127

**NOTA** Determinar la velocidad inicial y la velocidad final permite crear redobles que aumentan o disminuyen gradualmente de volumen (crescendo/decrescendo).

### Execute (ejecutar)

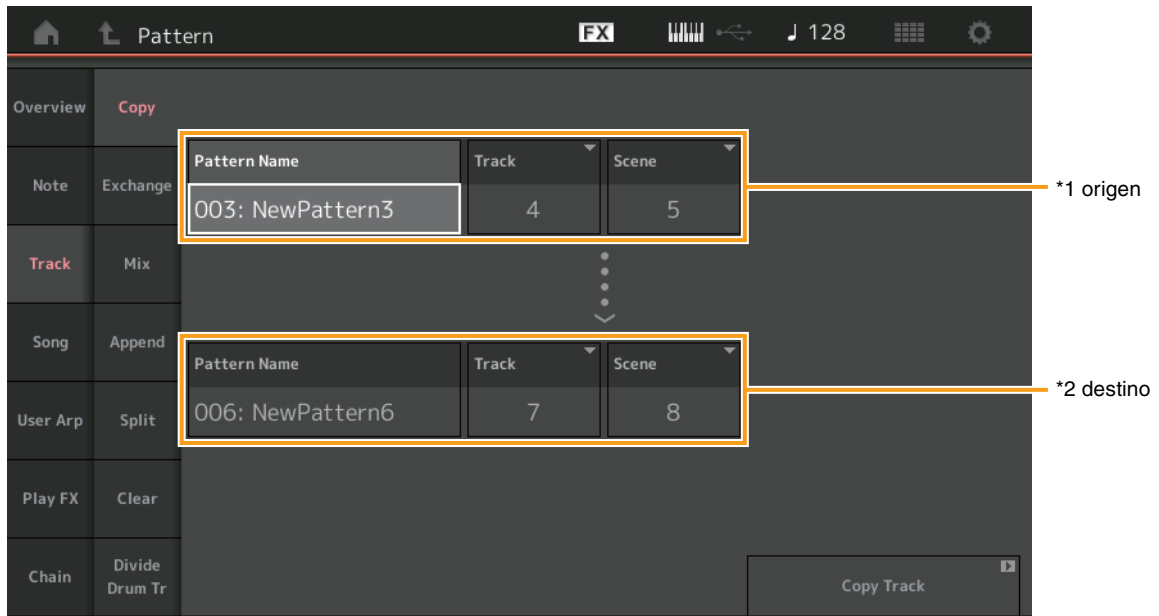
Ejecuta el trabajo en los datos de la secuencia MIDI.

## Track (pista)

### Copy (copiar)

Este trabajo copia todos los datos de la pista de origen especificada en la pista de destino seleccionada.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



#### **Pattern Name (nombre de patrón) \*1 origen**

Determina el patrón de origen.

#### **Track (pista) \*1 origen**

Determina la pista de origen.

#### **Scene (escena) \*1 origen**

Determina la escena de origen.

#### **Pattern Name (nombre de patrón) \*2 destino**

Determina el patrón de destino.

#### **Track (pista) \*2 destino**

Determina la pista de destino.

#### **Scene (escena) \*2 destino**

Determina la escena de destino.

#### **Copy Track (copiar pista)**

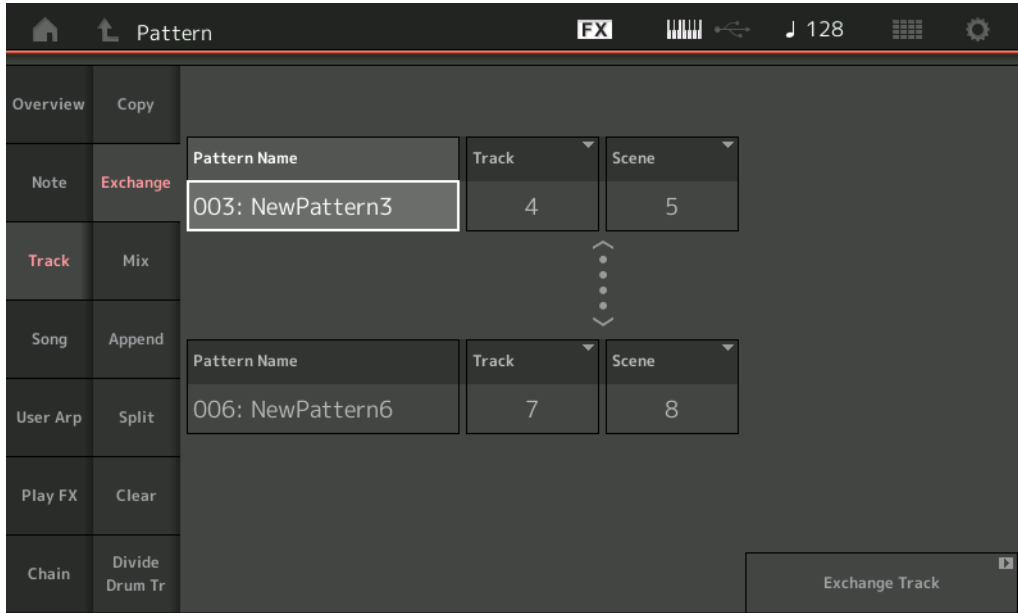
Ejecuta el trabajo de copia.

**NOTA** Cuando se ejecuta Copy Track con Track establecido en All y Scene establecido en All, los datos de cadena ([página 48](#)) se copian automáticamente.

## Exchange (intercambiar)

Este trabajo intercambia todos los datos de una pista especificada con los de otra pista especificada y viceversa.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



### Pattern Name (nombre de patrón)

Determina uno de los patrones del intercambio de datos.

### Track (pista)

Determina la pista que se va a intercambiar.

### Scene (escena)

Determina la escena que se va a intercambiar.

### Pattern Name (nombre de patrón)

Determina el otro patrón del intercambio de datos.

### Track (pista)

Determina la pista que se va a intercambiar.

### Scene (escena)

Determina la escena que se va a intercambiar.

### Exchange Track (intercambiar pista)

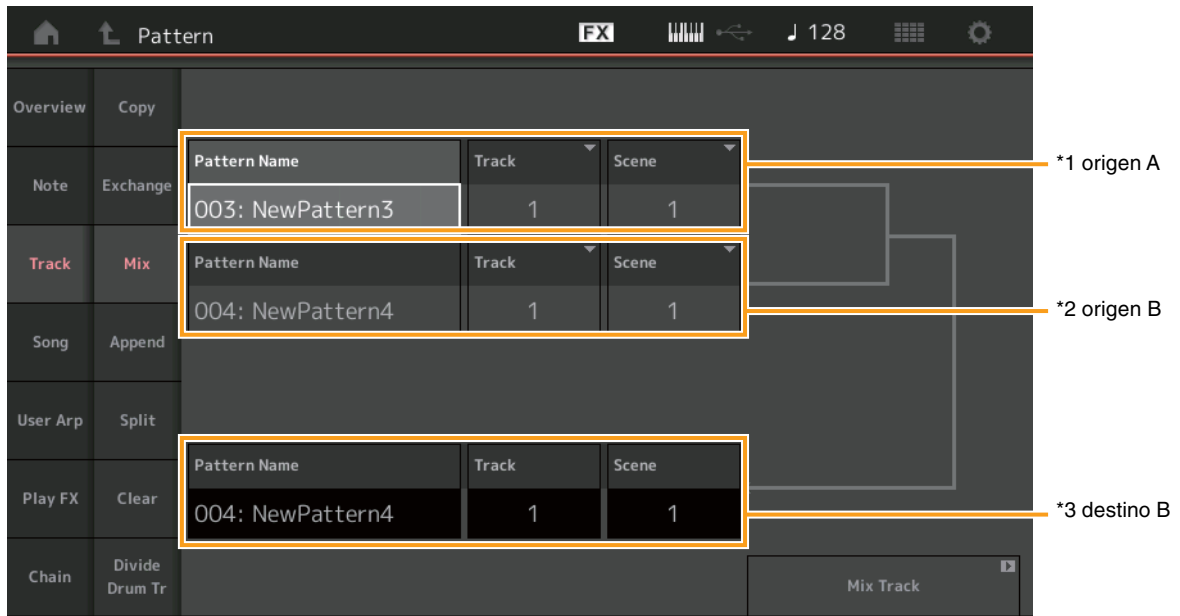
Ejecuta el trabajo de intercambio.

**NOTA** Cuando se ejecuta Exchange Track con Track establecido en All y Scene establecido en All, los datos de cadena ([página 48](#)) se copian automáticamente.

## Mix (mezcla)

Este trabajo mezcla todos los datos de dos pistas seleccionadas ("A" y "B") y sitúa el resultado en la pista B.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



### **Pattern Name (nombre de patrón) \*1 origen A**

Determina el origen del patrón A.

### **Track (pista) \*1 origen A**

Determina la pista que se va a mezclar.

### **Scene (escena) \*1 origen A**

Determina la escena que se va a mezclar.

### **Pattern Name (nombre de patrón) \*2 origen B**

Determina el origen del patrón B.

### **Track (pista) \*2 origen B**

Determina la pista que se va a mezclar.

### **Scene (escena) \*2 origen B**

Determina la escena que se va a mezclar.

### **Pattern Name (nombre de patrón) \*3 destino B**

Indica el patrón de destino.

### **Track (pista) \*3 destino B**

Indica la pista de destino.

### **Scene (escena) \*3 destino B**

Indica la escena de destino.

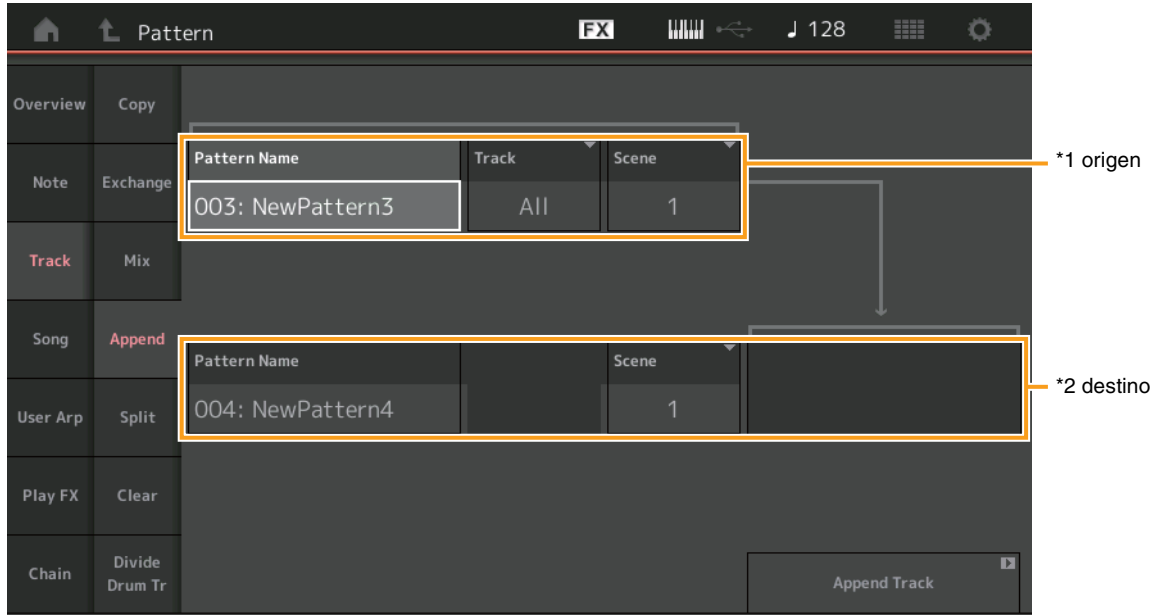
### **Mix Track (mezclar pistas)**

Ejecuta el trabajo de mezcla.

## Append (añadir)

Este trabajo añade todos los datos desde una pista de origen especificada al final de la pista de destino especificada.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



### **Pattern Name (nombre de patrón) \*1 origen**

Determina el patrón de origen.

### **Track (pista) \*1 origen**

Determina la pista de origen.

### **Scene (escena) \*1 origen**

Determina la escena de origen.

### **Pattern Name (nombre de patrón) \*2 destino**

Determina el patrón de destino.

### **Track (pista) \*2 destino**

Determina la pista de destino.

### **Scene (escena) \*2 destino**

Determina la escena de destino.

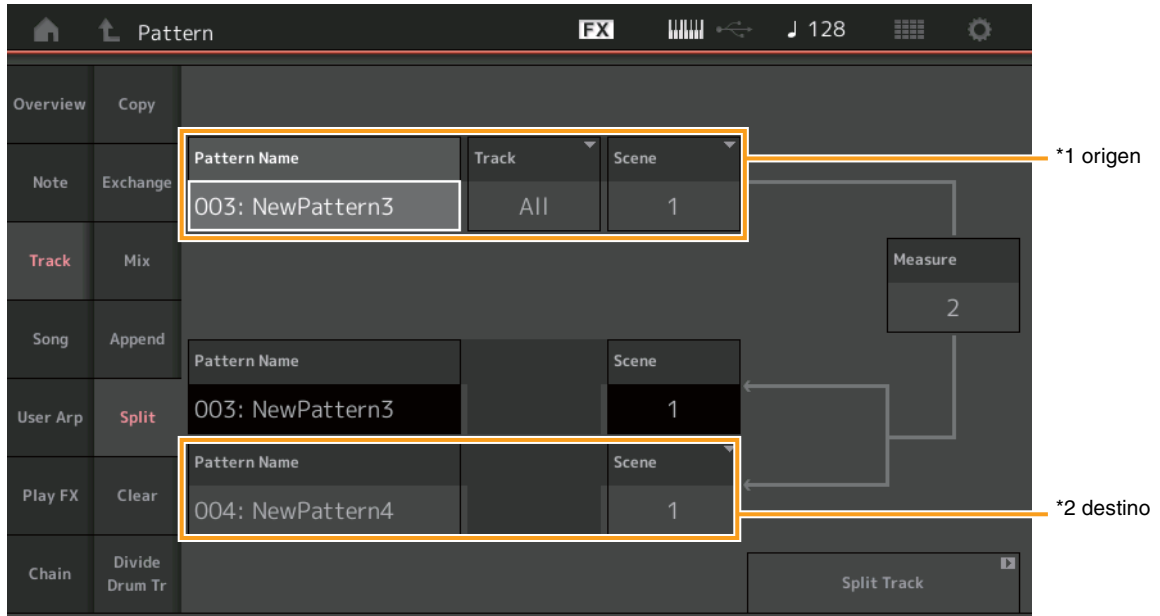
### **Append Track (añadir pista)**

Ejecuta el trabajo de adición.

## Split (dividir)

Este trabajo mueve la segunda mitad de los datos divididos en un compás especificado desde una pista de origen especificada en la pista de destino especificada.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



### **Pattern Name (nombre de patrón) \*1 origen**

Determina el patrón de origen.

### **Track (pista) \*1 origen**

Determina la pista de origen.

### **Scene (escena) \*1 origen**

Determina la escena de origen.

### **Measure (compás) \*1 origen**

Determina el compás en el que se dividirán los datos.

### **Pattern Name (nombre de patrón)**

Indica el patrón de destino.

### **Track (pista)**

Indica la pista de destino.

### **Scene (escena)**

Indica la escena de destino.

### **Pattern Name (nombre de patrón) \*2 destino**

Determina el patrón de destino.

### **Track (pista) \*2 destino**

Determina la pista de destino.

### **Scene (escena) \*2 destino**

Determina la escena de destino.

### **Spilt Track (dividir pista)**

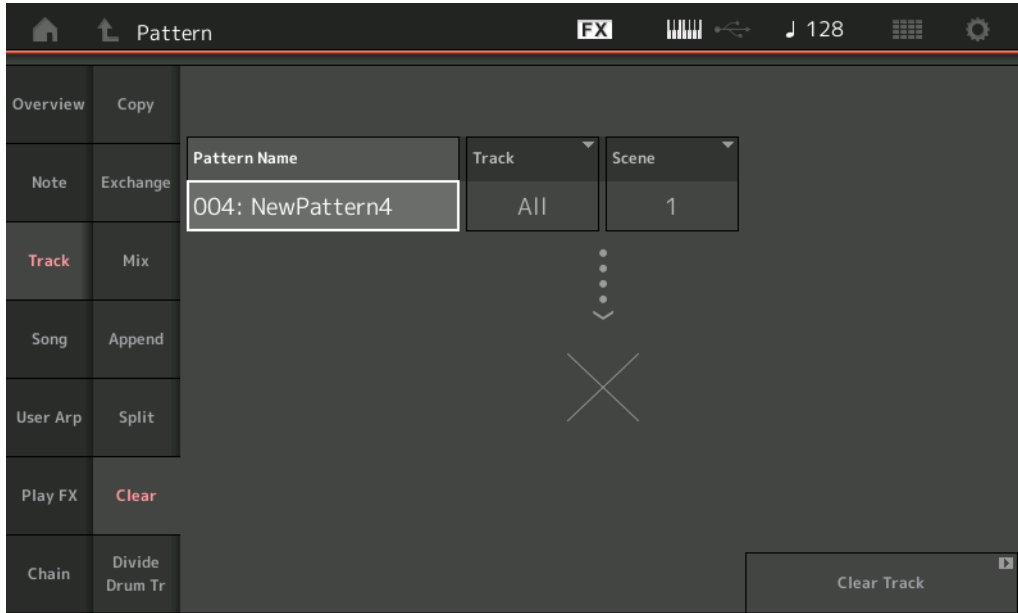
Ejecuta el trabajo de división.



## Clear (borrar)

Este trabajo borra todos los datos de una pista especificada.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



### Pattern Name (nombre de patrón)

Determina el patrón que se va a borrar.

### Track (pista)

Determina la pista que se va a borrar.

### Scene (escena)

Determina la escena que se va a borrar.

### Clear Track (borrar pista)

Ejecuta el trabajo de borrado.

**NOTA** Cuando se ejecuta Clear Track con Track establecido en All y Scene establecido en All, los datos de cadena ([página 48](#)) también se borran.

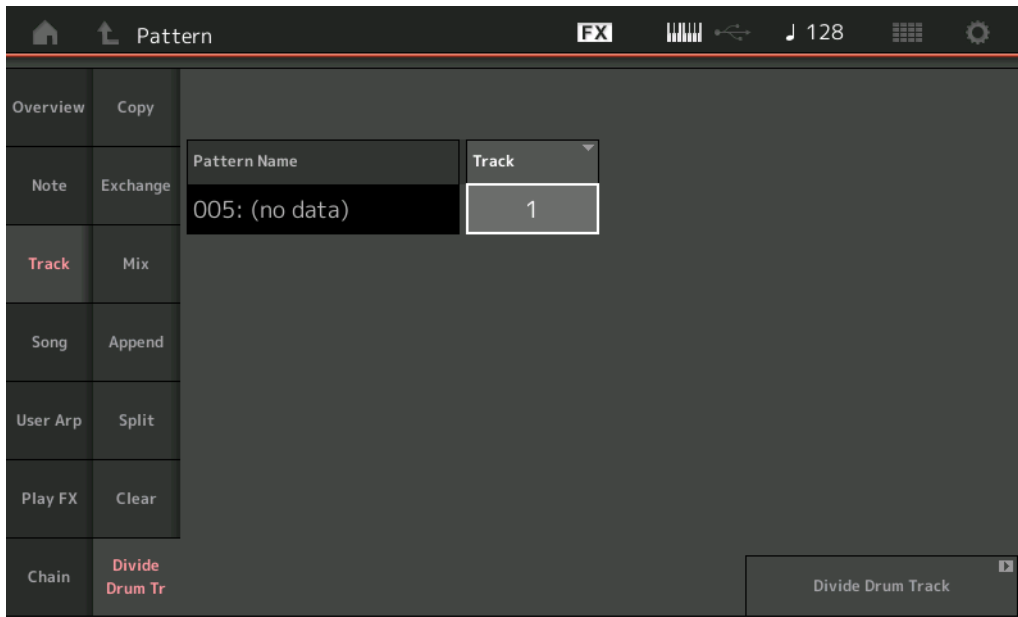
## Divide Drum Tr (dividir pista de batería)

Este trabajo le permite separar los datos de notas de la batería de una pista especificada.

Separa los eventos de nota de una pista de batería asignada a una pista especificada y coloca las notas correspondientes en diferentes instrumentos de percusión de pistas independientes (pistas 9 a 16).

**NOTA** Los datos previamente existentes en las pistas 9 a 16 y las partes 9 a 16 se reemplazan cuando se ejecuta Divide Drum Tr. Esta modificación no se puede deshacer.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



### Pattern Name (nombre de patrón)

Determina el patrón que contiene la pista de batería que se dividirá.

### Track (pista)

Determina la pista para la que se separarán los datos de notas de batería.

### Divide Drum Track (dividir pista de batería)

Ejecuta el trabajo de división.

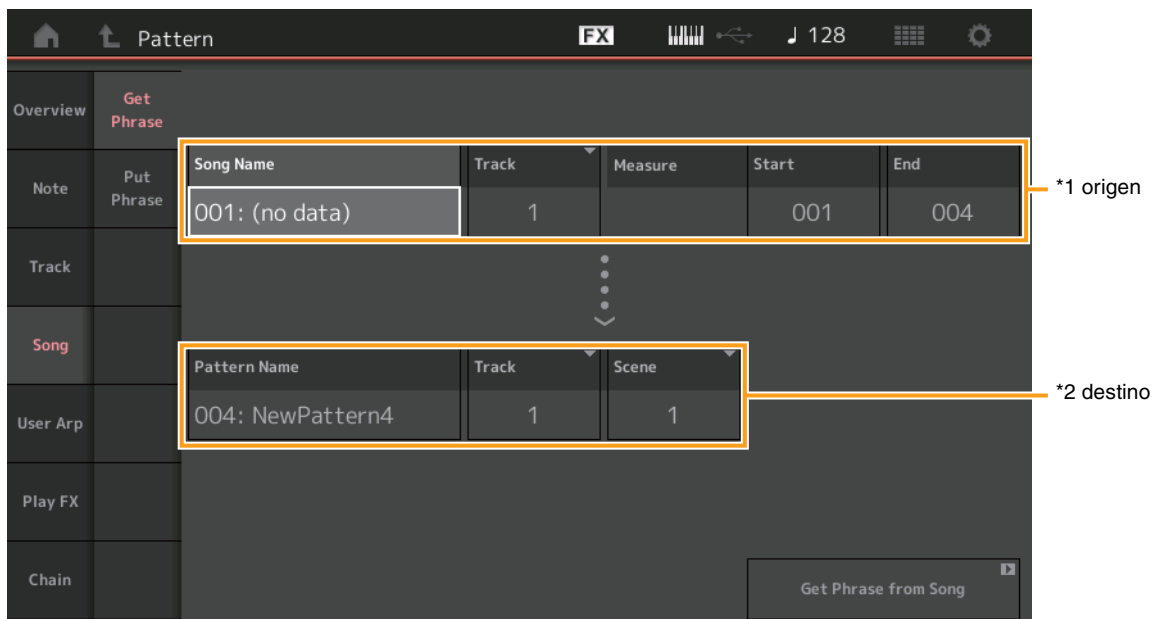
## Song (canción)

### Get Phrase (obtener frase)

Este trabajo copia los datos especificados de una canción de origen especificada en la pista de destino especificada.

**NOTA** Los datos que existían previamente en la pista de destino especificada se reemplazan cuando se ejecuta Get Phrase.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



#### Song Name (nombre de canción)

Determina la canción de origen.

#### Track (pista) \*1 origen

Determina la pista de origen.

#### Start Measure (compás inicial)

Determina la posición del compás inicial donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 001 – 998

#### End Measure (compás final)

Determina la posición del compás final donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 002 – 999

#### Pattern Name (nombre de patrón)

Determina el patrón de destino.

#### Track (pista) \*2 destino

Determina la pista de destino.

#### Scene (escena)

Determina la escena de destino.

#### Get Phrase from Song (obtener frase de canción)

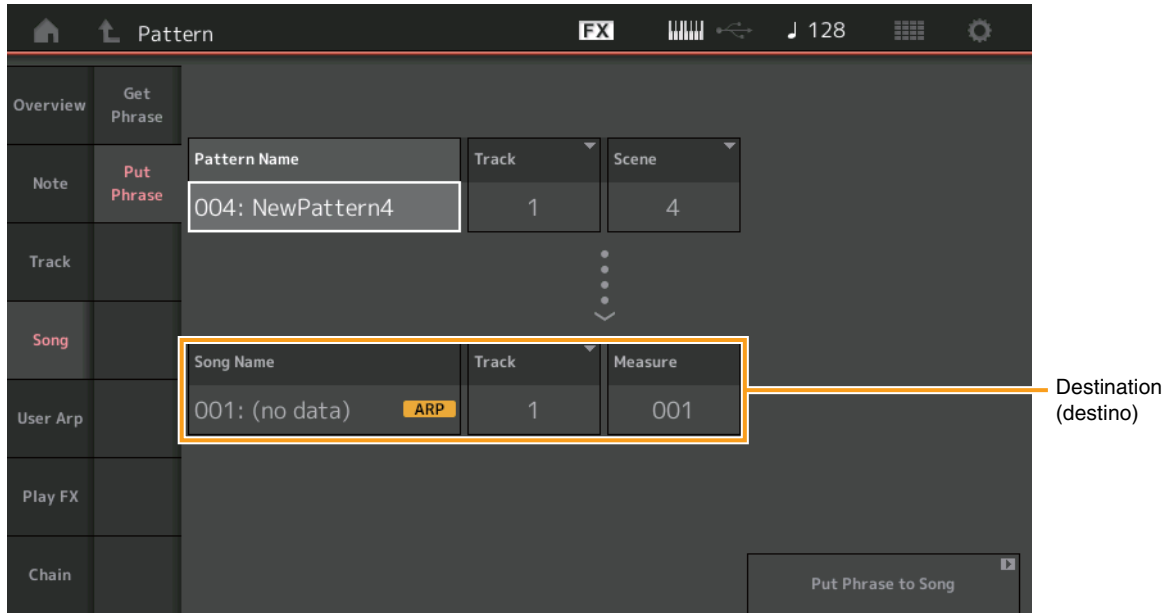
Ejecuta el trabajo de copia.

## Put Phrase (poner frase)

Este trabajo copia todos los datos del patrón de origen especificado en un compás especificado en la canción de destino.

**NOTA** El patrón de origen especificado se combina con los datos previamente existentes en la canción de destino especificada cuando se ejecuta Put Phrase.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



### Pattern Name (nombre de patrón)

Determina el patrón de origen.

### Track (pista)

Determina la pista de origen.

### Scene (escena)

Determina la escena de origen.

### Song Name (nombre de canción)

Determina la canción de destino.

### Track (pista) \*destino

Determina la pista de destino.

### Measure (compás)

Determina la posición del compás donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 001 – 999

### Put Phrase to Song (poner frase en canción)

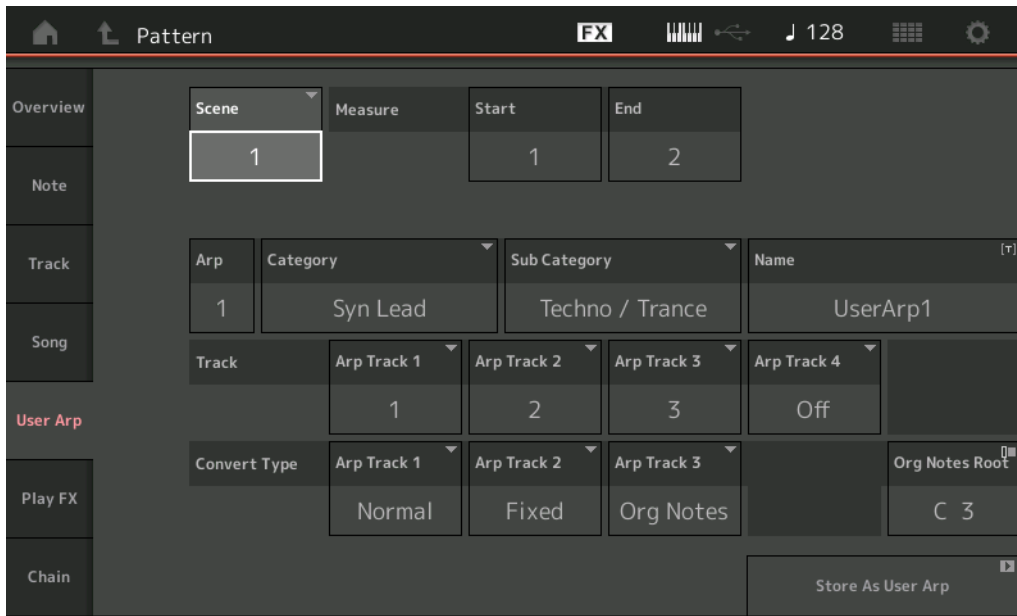
Ejecuta el trabajo de copia.

## User Arp (arpeggio de usuario)

Este trabajo copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio.

**NOTA** Los datos que existían previamente en la pista de destino especificada se reemplazan cuando se ejecuta User Arp.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



### Scene (escena)

Determina la escena de origen.

**Intervalo:** 1 – 8

### Start Measure (compás inicial)

Determina la posición del compás inicial donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 1 – 256

### End Measure (compás final)

Determina la posición del compás final donde se aplica el trabajo.

**Intervalo:** 2 – 257

### Arp (número de arpeggio)

Indica el número del tipo de arpeggio.

### Category (categoría)

Indica la categoría principal a la que se asignará el tipo de arpeggio seleccionado.

**Ajustes:** Consulte la Lista de categorías de tipos de arpeggio en el Manual de referencia.

### Sub Category (subcategoría)

Indica la subcategoría a la que se asignará el tipo de arpeggio seleccionado.

**Ajustes:** Consulte la Lista de subcategorías de tipos de arpeggio en el Manual de referencia.

### Name (nombre)

Determina el nombre del tipo de arpeggio.

### Track (pista)

Determina el número de la pista de origen de cada pista del arpeggio.

## Convert Type (tipo de conversión)

Determina cómo se van a convertir los datos de la secuencia MIDI en datos de arpegio de una de las tres formas siguientes. Este parámetro se puede definir para cada pista.

**Ajustes:** Normal, Fixed, Org Notes

**Normal:** el arpegio se reproduce utilizando únicamente la nota tocada y sus octavas.

**Fixed** (fijo): al tocar cualquier nota se activarán los datos de la misma secuencia MIDI.

**Org Notes** (notas originales): Básicamente, es lo mismo que "Fixed", con la excepción de que las notas de reproducción del arpegio serán diferentes según el acorde tocado.

## Store As User Arp (almacenar como arpegio de usuario)

Ejecuta el trabajo de almacenamiento.

---

## Play FX (efecto de reproducción)

---

Este trabajo agrega efectos a los datos de secuencia MIDI de un patrón cuando se reproduce. Puede determinar el intervalo y la intensidad de cada parámetro de la pista que ha especificado.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



### Play FX1 (efecto de reproducción 1)

Opera los parámetros Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate y Swing Rate.

#### Qntz Value (valor de cuantización)

Determina con qué compases se alinearán los datos de las notas en los datos de la secuencia.

**Ajustes:** Off, 60 (fusa), 80 (tresillo de semicorcheas), 120 (semicorchea), 160 (tresillo de corcheas), 240 (corchea), 320 (tresillo de negras), 480 (negra)

#### Qntz Str (intensidad de cuantización)

Establece el grado o "intensidad magnética" con que se aplica la cuantización. Un ajuste del 100 % producirá una sincronización exacta. Si se establece en el 0 %, no se producirá ninguna cuantización.

**Intervalo:** 0% – 100%

#### Swing Vel (velocidad de swing)

Ajusta la velocidad de las notas correspondientes para acentuar la sensación rítmica de swing.

**Intervalo:** 0% – 200%

#### Swing Gate (duración de swing)

Ajusta la duración de las notas correspondientes para acentuar la sensación rítmica de swing.

**Intervalo:** 0% – 200%

## Swing Rate (porcentaje de swing)

Este parámetro retrasa selectivamente las notas en los compases pares (tiempos débiles) para producir una sensación de swing.

**Ajustes:** Depende del valor de cuantización especificado en Qntz Value.

**Si el valor de cuantización es negra, corchea, semicorchea o fusa:** 0 - la mitad de la cuadrícula

**Si el valor de cuantización es un tresillo de negras, un tresillo de corcheas o un tresillo de semicorcheas:** 0 - la mitad de la cuadrícula



## Play FX2 (efecto de reproducción 2)

Opera los parámetros Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate y Velocity Offset.

### Note Shift (desplazamiento de notas)

Aumenta o reduce el tono de todas las notas de la pista seleccionada en semitonos.

**Intervalo:** -99 – +99

### Clock Shift (cambio de reloj)

Cambia la sincronización de todas las notas de la pista seleccionada hacia delante o hacia atrás en incrementos de reloj.

**Intervalo:** -120 – +120

### Gate Time (tiempo de duración)

Aumenta el tiempo de duración de todas las notas de la pista seleccionada.

**Intervalo:** 0% – 200%

### Velocity Rate (porcentaje de velocidad)

Altera la velocidad de las notas en el porcentaje especificado.

**Intervalo:** 0% – 200%

### Velocity Offset (compensación de velocidad)

Aumenta o disminuye la velocidad de las notas el valor de compensación especificado.

**Intervalo:** -99 – +99

### Part (parte)

Determina la parte de destino que se va a normalizar.

**Intervalo:** All, 1– 16

### Normalize Play FX (normalizar Play FX)

Aplica los efectos establecidos en Play FX a los datos MIDI.

### Length (duración)

Indica la duración de toda la secuencia en la escena seleccionada.

### Position (posición)

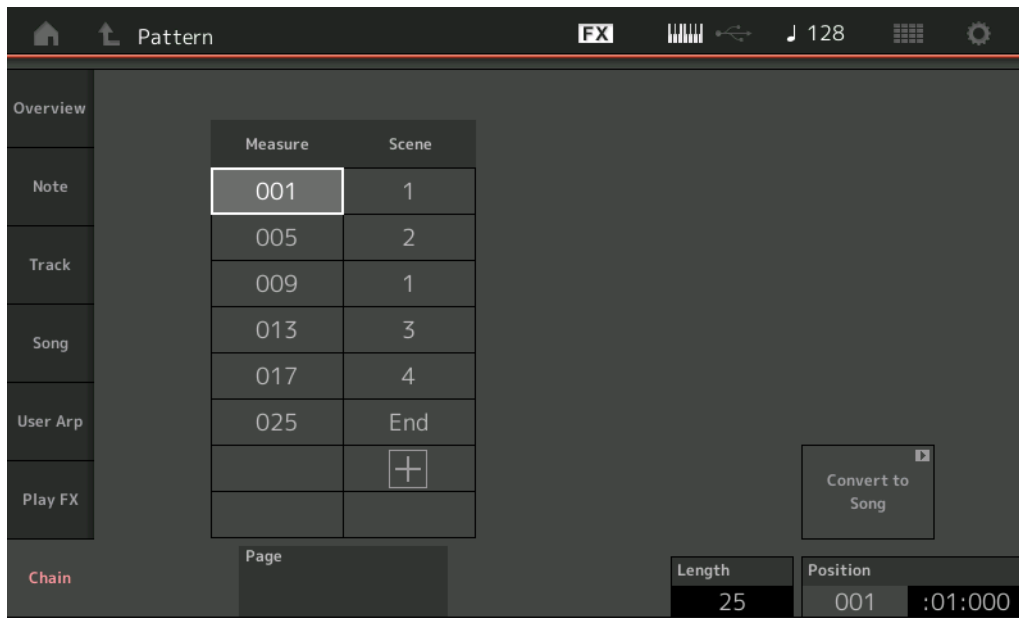
Muestra la posición actual durante la reproducción de la escena y permite establecer la posición de inicio de la reproducción.

**Intervalo:** 001 – 256

## Chain (cadena)

Este trabajo encadena escenas y escenas encadenadas de reproducción.

**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



### Measure (compás)

Determina la posición del compás desde el que se reproducirá la escena.

**Intervalo:** 001 – 999

### Scene (escena)

Determina la escena que se reproducirá desde la posición de compás especificada.

**Intervalo:** 1 – 8, End

### Page (página)

Se indica mediante los botones arriba y abajo, cuando la tabla Measure-Scene tiene más de 8 líneas. Al tocar este botón, se abre la página siguiente/anterior.

### Convert to Song (convertir en canción)

Almacena la cadena como una canción.

### Length (duración)

Indica la duración de la secuencia completa.

### Position (posición)

Muestra la posición actual durante la reproducción en cadena y permite establecer la posición de inicio de la reproducción.

**Intervalo:** 001 – 999



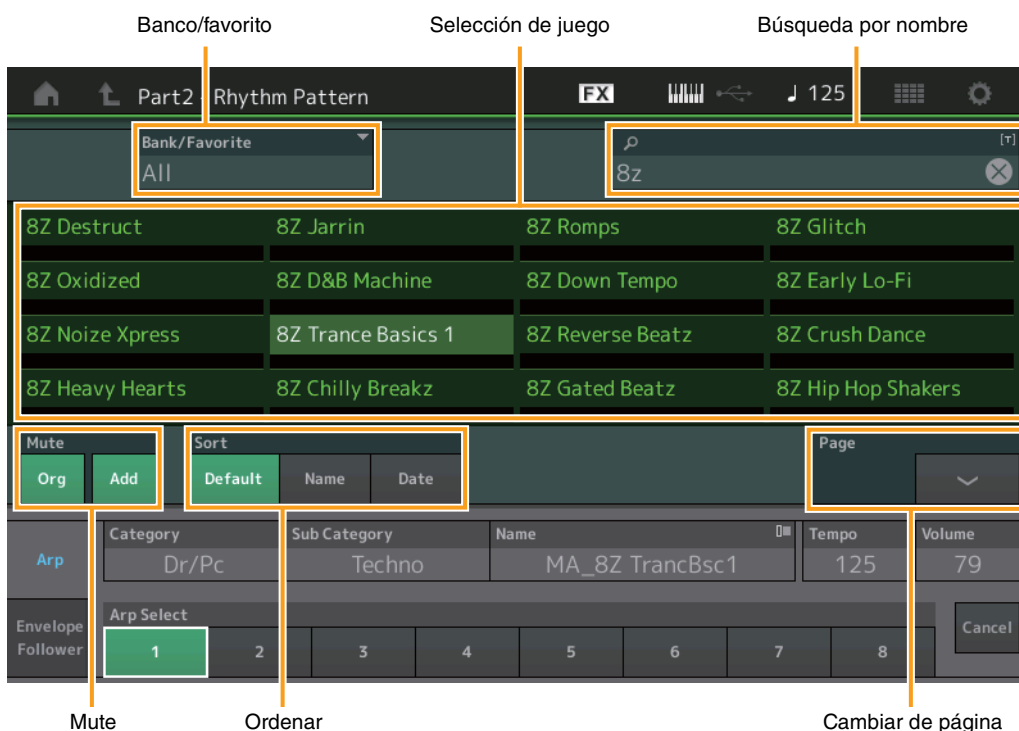
# Nueva función Rhythm Pattern (patrón rítmico)

La función Rhythm Pattern proporciona una manera sencilla de añadir una parte rítmica a la interpretación actual. Combinando patrones rítmicos y el seguidor de envolvente, puede modificar los patrones aún más.

A modo de ejemplo, en los siguientes pasos se explica cómo añadir el patrón rítmico “8Z Trance Basics 1” a la interpretación “Supertrance” y, a continuación, modificar el sonido con el seguidor del envolvente.

## Adición de una parte rítmica (manera sencilla)

- 1 Seleccione la interpretación que desee para añadir la parte rítmica.  
Seleccione “Supertrance”.
- 2 Pulse los botones [SHIFT] + [CONTROL ASSIGN].  
Aparece la pantalla de patrones rítmicos.  
Cuando todas las partes de la parte 1 a 8 estén ya en uso, aparecerá el mensaje “Part Full” y no se puede añadir el patrón rítmico.

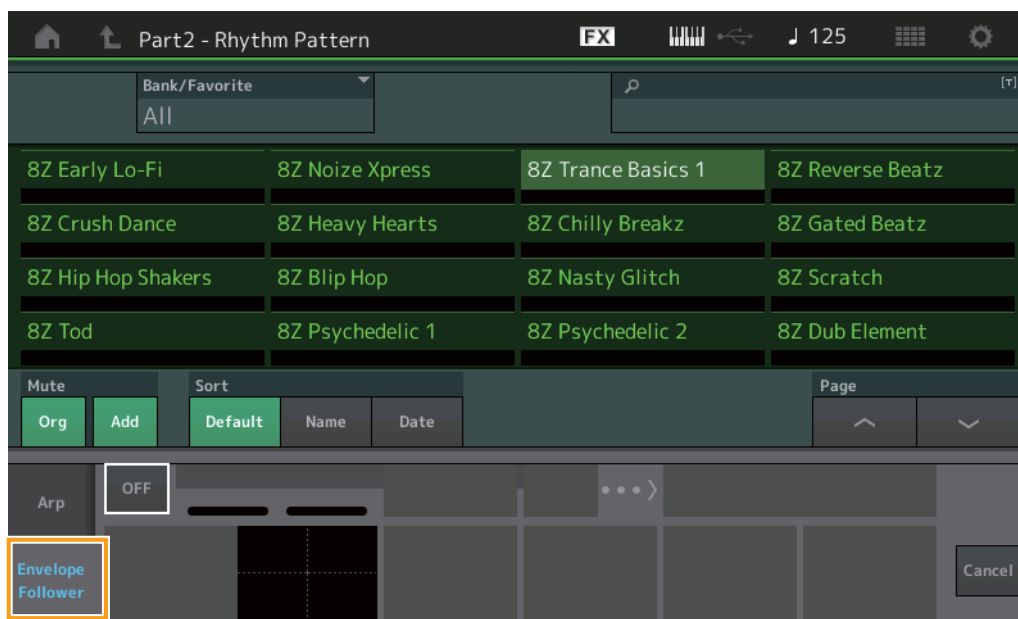


- 3 En la lista de patrones rítmicos, toque el juego de patrones rítmicos que desee utilizar.  
Aquí, toque “8Z Trance Basics 1”.  
Se añadirá una parte rítmica.
- 4 Toque el teclado y comenzará a reproducirse el patrón rítmico.
- 5 Pulse el botón [PERFORMANCE (HOME)] o [EXIT] para establecer el patrón rítmico.  
La pantalla de patrones rítmicos se cerrará.  
**NOTA** También puede tocar el icono HOME para confirmar la selección.
- 6 Para detener el patrón rítmico, pulse el botón [ARP ON/OFF] o el botón [■] (parar).  
**NOTA** También puede detener el patrón rítmico tocando el botón [Arp Hold On] en la pantalla.

## Ajuste del seguidor de envolvente

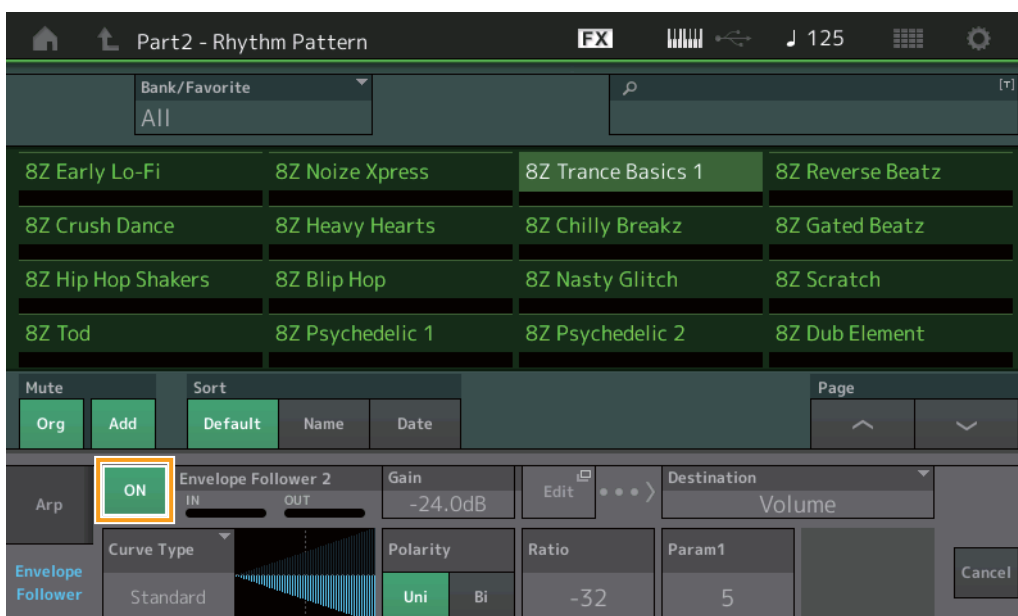
El seguidor de envolvente es una función que extrae la envolvente (o la envolvente de amplitud) de una forma de onda a partir de las señales de entrada y, a continuación, permite utilizar esa envolvente como controlador para modificar sonidos. Por ejemplo, si se asigna un patrón rítmico a una parte y se establece el seguidor de envolvente de la parte como “origen”, el sonido de otras partes se modifica en consecuencia. Esto resulta especialmente útil para la “reducción” automática, cuando se desea reducir el volumen de otros instrumentos mientras se está reproduciendo el sonido de un determinado instrumento.

- 1 Toque la ficha [Envelope Follower] en la parte inferior de la pantalla de patrón rítmico.  
Aparece la pantalla del seguidor del envolvente.



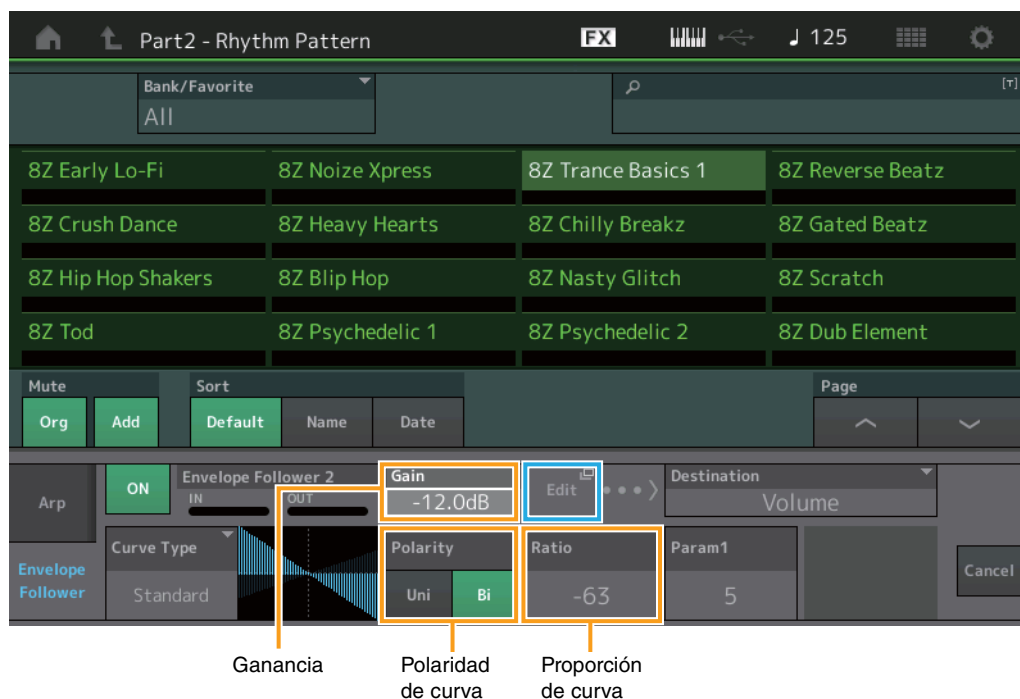
Pestaña Envelope Follower

- 2 Active el interruptor Envelope Follower.  
Aquí, puede tocar el teclado para escuchar el sonido con el seguidor de envolvente habilitado.



### 3 Establezca los ajustes necesarios.

Aquí, en este ejemplo, establezca la polaridad de la curva (Polarity) en “Bi”, la proporción de la curva (Ratio) en “-63” y la ganancia (Gain) en “- 12dB”.



Para definir otros parámetros, toque el botón [EDIT] en la pantalla y abra la pantalla de ajustes del seguidor del envolvente.

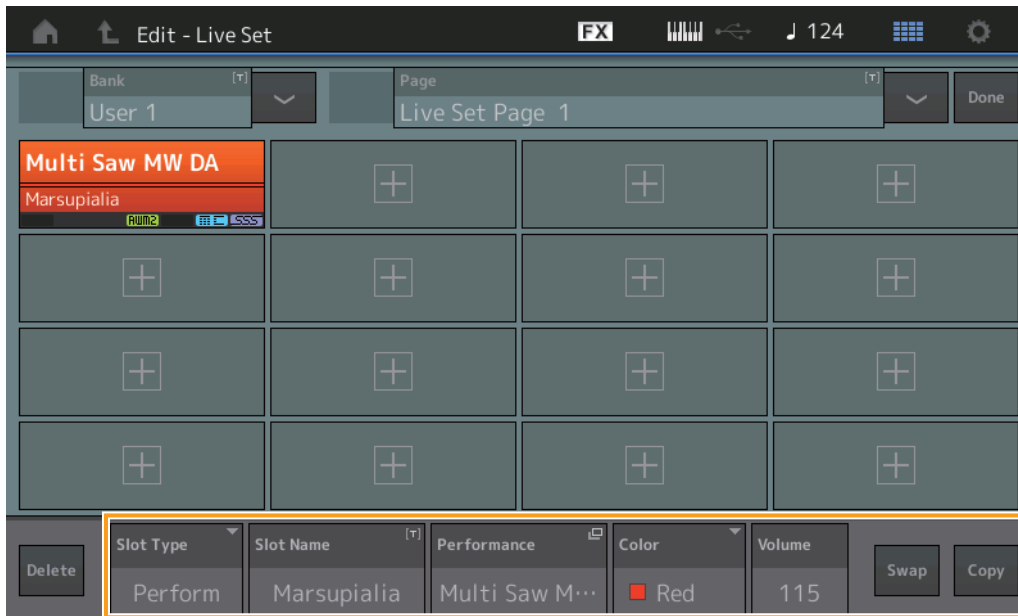
Si desea cambiar el juego de patrones rítmicos o el tipo de arpeggio, pulse los botones [SHIFT] + [CONTROL ASSIGN] para volver a la pantalla Rhythm Pattern. Los ajustes del seguidor de envolvente se conservan incluso después de seleccionar el nuevo juego o el tipo de arpeggio.

# Live Set (conjunto para actuaciones)

La función Live Set ahora permite combinar canciones, patrones y archivos de audio y reproducirlos en la pantalla Live Set.

## ■ Combine canciones, patrones y archivos de audio dentro de la pantalla Live Set

**Funcionamiento** Pulse el botón [LIVE SET] o toque el icono LIVE SET → Seleccione el banco de usuario → [EDIT]



### Slot Type (tipo de ranura)

Indica el tipo de la ranura seleccionada.

**Ajustes:** Perform (Performance), Song, Audio, Pattern

**NOTA** La función Audition solo está disponible cuando se selecciona Perform en Slot Type.

### Slot Name (nombre de la ranura)

Indica el nombre de la ranura seleccionada. Al tocar Slot Name (si está disponible y se indica), se abre la pantalla de introducción de caracteres. Cuando Slot Type está configurado en Song, Audio o Pattern, la etiqueta del campo es Song Name, Audio Name o Pattern Name y, al tocarlo, se abre la pantalla Load.

**NOTA** Puede cambiar el valor de Slot Name solo si se ha seleccionado Perform en Slot Type.

### Performance (interpretación)

Indica el nombre de la interpretación contenida en la ranura seleccionada. Al tocar Performance se abre la pantalla Category Search.

### Color

Determina el color de la ranura seleccionada.

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

### Volume (volumen)

Determina el volumen de la ranura seleccionada.

### Swap (intercambiar)

Toque Swap cuando hay una ranura seleccionada y, a continuación, toque otra ranura, para intercambiar entre ellas los contenidos respectivos.

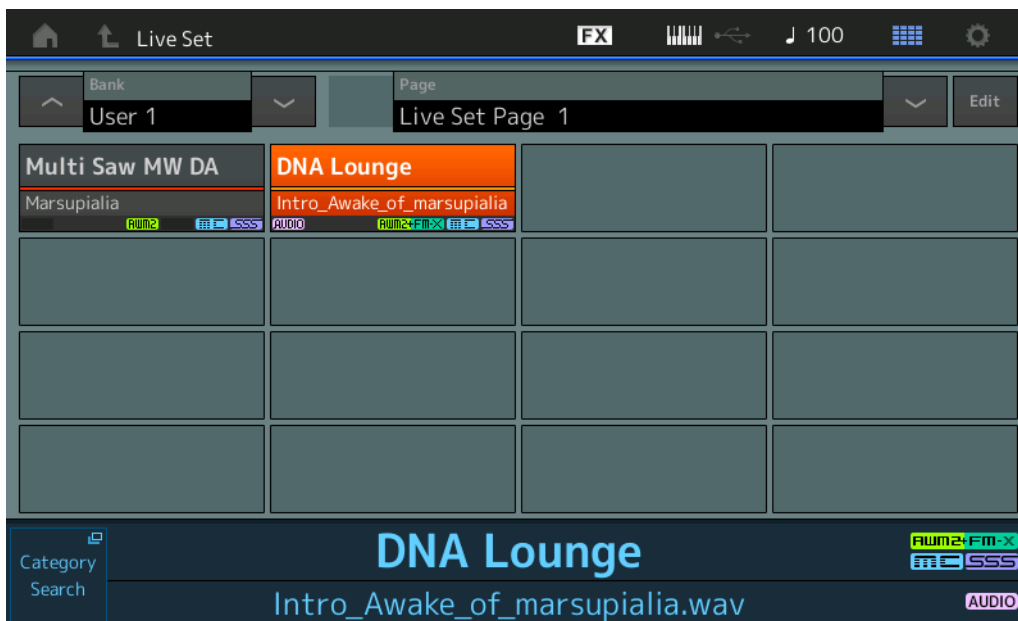
### Copy (copiar)

Toque Copy cuando esté seleccionada la ranura de origen y, a continuación, toque la ranura de destino para copiar en ella el contenido de la primera.

## ■ Reproducción de canciones, patrones y archivos de audio en la pantalla Live Set

### Funcionamiento

Pulse el botón [LIVE SET] o toque el icono LIVE SET → Seleccione el banco de usuario (User Bank) → Botón [▶] (reproducción)



**NOTA** Mientras se reproduce una canción o un patrón, no se puede cambiar la interpretación ni la ranura. Si intenta cambiarla, aparece un mensaje de error.

**NOTA** Cuando se reproduce una canción, un patrón o un archivo de audio, puede abrir la pantalla de reproducción correspondiente en la interpretación pulsando el botón [▶] (reproducción).

# Scene (escena)

Se ha agregado Super Knob Link y Keyboard Control a los datos que se graban en la función Scene.

## Scene (escena)

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [Scene]



### Super Knob (selector de memorización de Super Knob)

Determina si los estados de Super Knob se memorizan en una escena o no.

**Ajustes:** Off, On

### Link (selector de memorización de Super Knob Link)

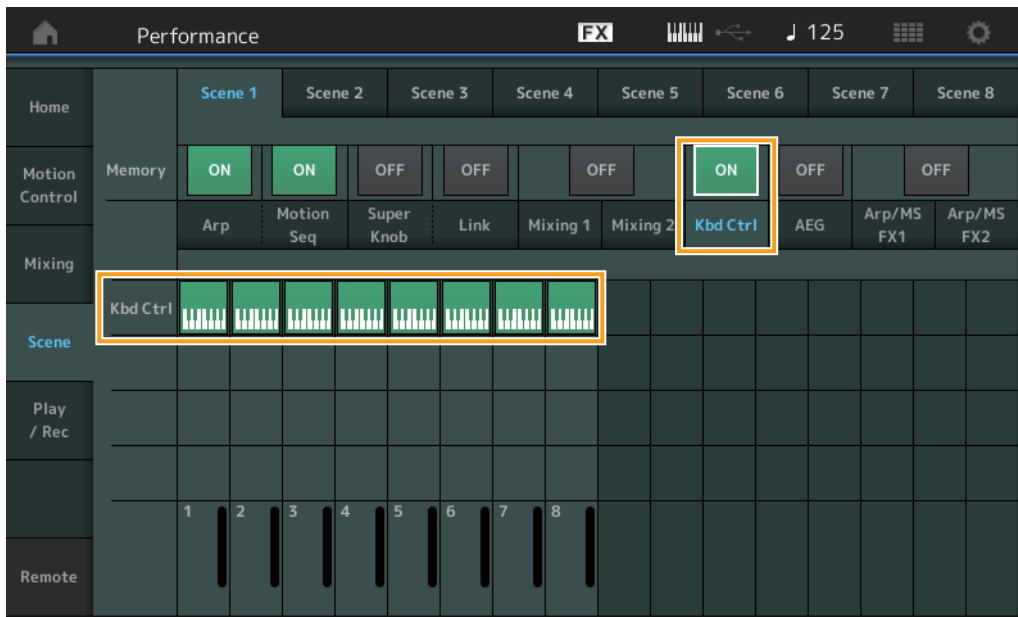
Determina si los estados de Super Knob Link se memorizan en una escena o no.

**Ajustes:** Off, On

### Super Knob Link (enlace de mando maestro)

Determina si los mandos asignables 1-8 de la escena seleccionada se ven afectadas por las operaciones de Super Knob o no. Las operaciones de Super Knob no afectan a los mandos asignables que están desactivados.

**Ajustes:** Off, On



### Kbd Ctrl (selector de memorización de Keyboard Control)

Determina si las operaciones Keyboard Control se memorizan en una escena o no.

**Ajustes:** Off, On

### Kbd Ctrl (control de teclado)

Determina el selector de Keyboard Control en cada parte de la escena seleccionada. Las partes desactivadas no se ven afectadas al tocar el teclado.

**Ajustes:** Off (gris), On (verde)

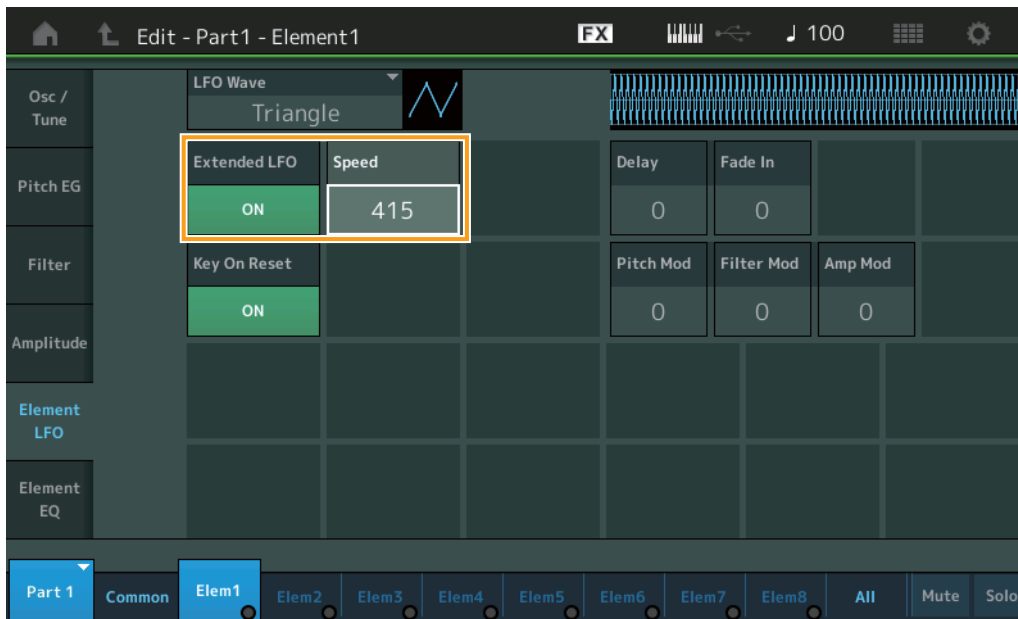
# Edit (edición)

Aumenta el intervalo de parámetros de LFO Speed de la parte.

## ■ Normal Part (parte normal) (AWM2)

### Element LFO (LFO de elemento)

**Funcionamiento** [EDIT] → Seleccione la parte en [Common] → Seleccione el elemento → [Element LFO]



### Speed (velocidad)

Ajusta la velocidad de la variación del LFO. El intervalo de parámetros se ha incrementado de 0-63 a 0-415.

**Intervalo:** 0 – 415

### Extended LFO (LFO extendido)

Permite seleccionar entre el intervalo de parámetros anterior (Off: 0-63) y el intervalo de parámetros nuevo (On: 0-415). Si desea mantener la compatibilidad con la configuración realizada en el parámetro anterior, desactive esta opción.

**Ajustes:** Off, On

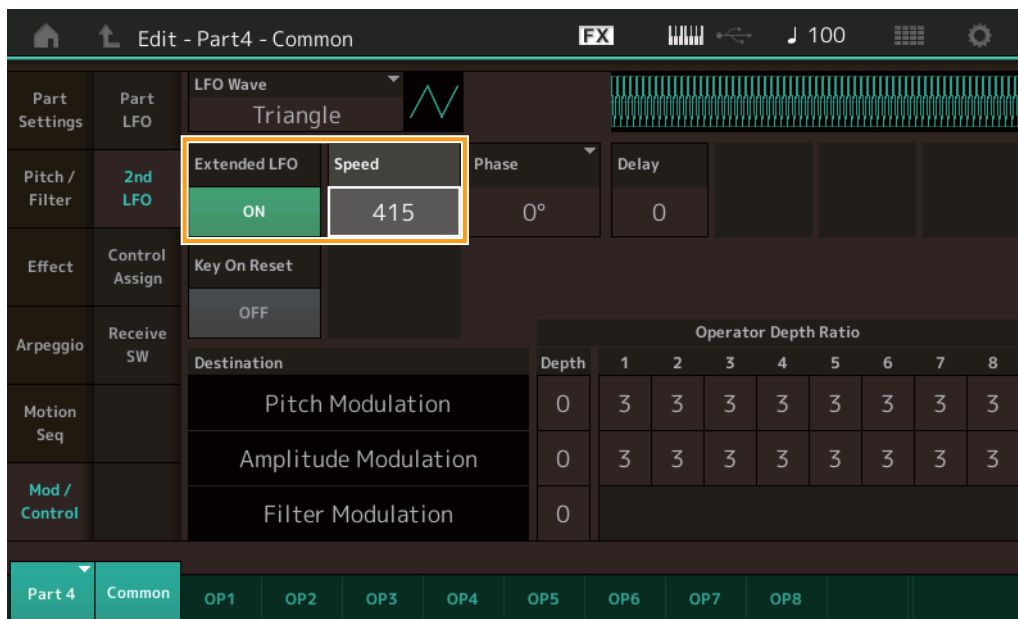


## ■ Normal Part (parte normal) (FM-X)

### Mod/Control (modulación/control)

#### 2nd LFO (segundo LFO)

**Funcionamiento** [EDIT] → Seleccione la parte en [Common] → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



#### Speed (velocidad de segundo LFO)

Ajusta la velocidad de la variación del LFO. El intervalo de parámetros se ha incrementado de 0-99 a 0-415.

**Intervalo:** 0 – 415

#### Extended LFO (LFO extendido)

Permite seleccionar entre el intervalo de parámetros anterior (Off: 0-99) y el intervalo de parámetros nuevo (On: 0-415). Si desea mantener la compatibilidad con la configuración realizada en el parámetro anterior, desactive esta opción.

**Ajustes:** Off, On

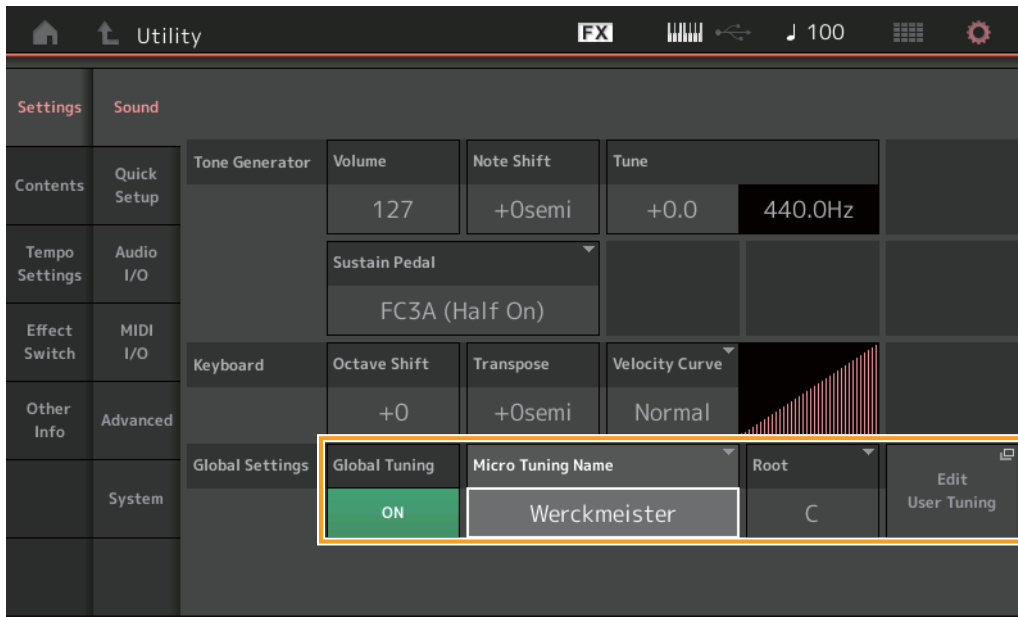
# Utility (utilidad)

## Settings (ajustes)

### Sound (sonido)

Se han agregado los ajustes de Global Micro Tuning.

**Funcionamiento** [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



### Global Tuning (afinación global)

Cuando esta función está activada, el valor de Micro Tuning en Global Settings tiene prioridad sobre la configuración de Micro Tuning que contiene la interpretación en cada parte. Esta función se aplica a todas las partes, excepto a la de percusión.

**Ajustes:** Off, On

**NOTA** Global Tuning Setting se desactiva automáticamente cada vez que se reinicia el instrumento.

### Micro Tuning Name (nombre de microafinación)

Indica el nombre de la microafinación seleccionada. Al tocar este botón, se abre la página de menú en la que puede seleccionar un ajuste predefinido o de usuario.

**Ajustes:** Preset (predefinido) → Equal Temperament (escala temperada), Pure Major (mayor pura), Pure Minor (menor puro), Weckmeister, Kirnberger, Valloti & Young, 1/4 Shift (cambio de 1/4), 1/4 tone (1/4 de tono), 1/8 tone (1/8 de tono), Indian (india), Arabic1 (árabe1), Arabic2 (árabe2), Arabic3 (árabe3)  
User (usuario) → User1 – 8 (usuario 1-8)

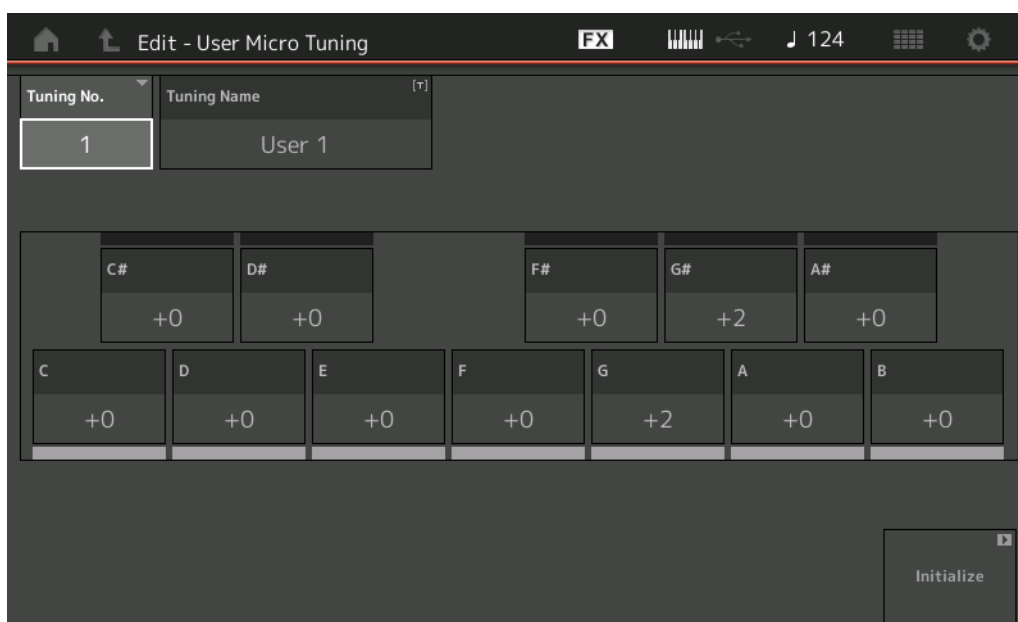
### Micro Tuning Root (nota fundamental de microafinación)

Determina la nota fundamental de la función de microafinación. Dependiendo del valor de Micro Tuning Name, puede que este ajuste no sea necesario, en cuyo caso no aparecerá.

**Intervalo:** C-B

## Edit User Tuning (edición de afinación de usuario)

Abre la pantalla User Micro Tuning Settings.



### Tuning No. (número de afinación)

Indica el número de microafinación de usuario seleccionado.

**Intervalo:** 1 – 8

### Tuning Name (nombre de afinación)

Determina el nombre de la microafinación de usuario seleccionada. Al tocar el parámetro se abre a la pantalla de introducción de caracteres.

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

Ajusta el tono de cada nota en pasos de 1 centésima para determinar la microafinación deseada.

**Intervalo:** -99 – +99

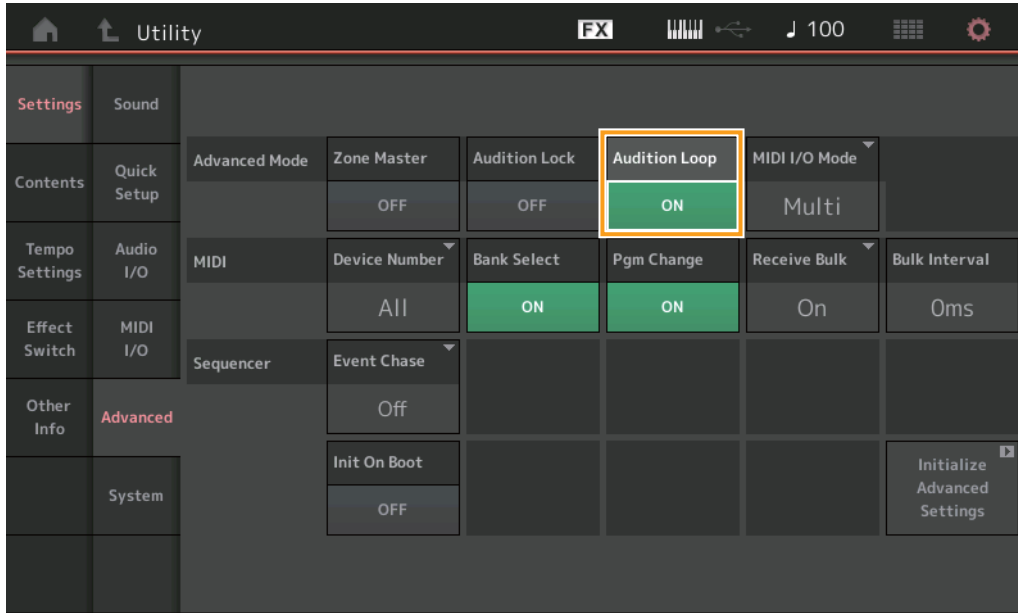
### Initialize (inicializar)

Inicializa la microafinación de usuario seleccionada.

## Advanced (avanzado)

Puede cancelar Audition Loop (bucle de audición).

**Funcionamiento** [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



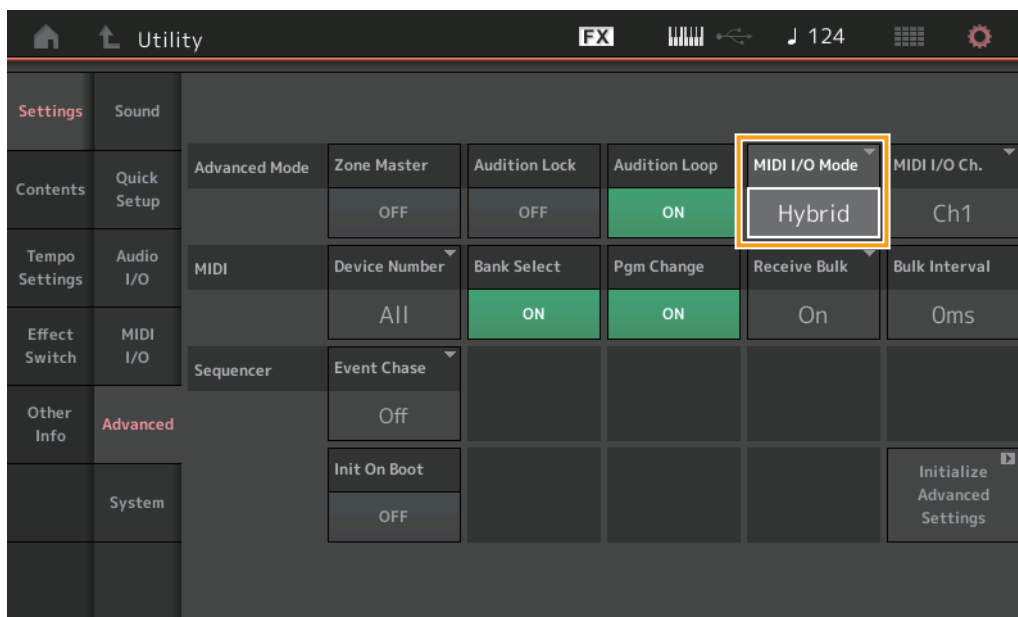
### Audition Loop (bucle de audición)

Cuando esta función está activada y la frase de audición se reproduce hasta el final, automáticamente esta vuelve a reproducirse desde el principio. Cuando esta función está desactivada, la reproducción de la frase de audición se detiene cuando se llega al final. Puede activar o desactivar la función mientras se reproduce la frase de audición.

**Ajustes:** Off, On

## ■ Se ha agregado el valor Hybrid a los ajustes en modo MIDI I/O.

**Funcionamiento** [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



## ■ Cuando MIDI I/O Mode se establece en Hybrid:

### Recepción de datos MIDI

- Los datos MIDI recibidos a través del canal configurado en el parámetro MIDI I/O Channel se reciben en las partes cuyo parámetro Keyboard Control Switch está activado (ON).
- Los datos MIDI recibidos a través de otro canal distinto del configurado en el parámetro MIDI I/O Channel o en partes cuyo parámetro Keyboard Control Switch está desactivado (Off) se reciben a través de la parte correspondiente.

### Envío de datos MIDI

- Cuando se selecciona Common/Audio y está seleccionada la parte cuyo parámetro Keyboard Control Switch está activado, los datos MIDI se envían desde el canal configurado en el parámetro MIDI I/O Channel.
- Cuando se selecciona una parte cuyo parámetro Keyboard Control Switch está desactivado, los datos MIDI se envían desde el canal correspondiente a la parte.

# Recepción de datos MIDI con USB TO DEVICE

Esta función permite ahora que este instrumento reciba datos MIDI desde un teclado/controlador MIDI externo conectado a [USB TO DEVICE].

**Equipos MIDI compatibles:** dispositivos MIDI compatibles con la clase USB MIDI y dispositivos homologados por Yamaha.

\* Para obtener una lista de dispositivos homologados por Yamaha, consulte el siguiente enlace

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

**NOTA** El valor nominal máximo de [USB TO DEVICE] es 5 V/500 mA. No lo conecte a dispositivos USB que excedan el valor nominal, ya que dichos dispositivos pueden causar daños al instrumento.

**NOTA** Esta función no admite la transmisión de datos MIDI a un dispositivo conectado a través de [USB TO DEVICE] en este instrumento.

## ■ Cuando MIDI I/O Mode se establece en Multi

- Los eventos de canal recibidos a través de los canales correspondientes a partes cuyo parámetro Keyboard Control Switch está activado se reciben en paralelo en todas esas partes. Después de la recepción, cuando este instrumento transmite datos MIDI, se transmiten todos los datos de notas del canal correspondientes a las partes cuyo parámetro Keyboard Control Switch está activado.
- Los eventos de canal recibidos a través del canal correspondiente a la parte cuyo parámetro Keyboard Control Switch está desactivado afectan a la parte correspondiente. Después de la recepción, cuando este instrumento transmite datos MIDI, los mismos canales utilizados para recibir se utilizan para transmitir los datos del canal.

## ■ Cuando el modo MIDI I/O se establece en Single o Hybrid

- Los eventos de canal recibidos a través de los canales correspondientes a partes cuyo parámetro Keyboard Control Switch está activado se reciben en paralelo en todas esas partes. Sin embargo, cuando este instrumento recibe mensajes de cambio de control considerados como parámetros comunes y el modo MIDI I/O está establecido en Single, este instrumento no envía mensajes de cambio de control a la parte, sino que los trata como parámetros comunes. Después de la recepción, el envío de mensajes de cambio de control se realiza de acuerdo con la configuración de MIDI I/O Channel.
- Los eventos de canal recibidos a través del canal correspondiente a la parte cuyo parámetro Keyboard Control Switch está desactivado se reciben en las partes correspondientes. Los datos MIDI recibidos no se retransmiten cuando el modo MIDI I/O se ha establecido en Single.

# Mejoras de la interfaz de usuario

## ■ Selección de canciones con los botones [INC/YES] y [DEC/NO]

Ahora puede seleccionar canciones con los botones [INC/YES] y [DEC/NO] cuando el cursor está en el campo Song Name de la pantalla MIDI. Ahora, el número de la canción aparece delante de su nombre.

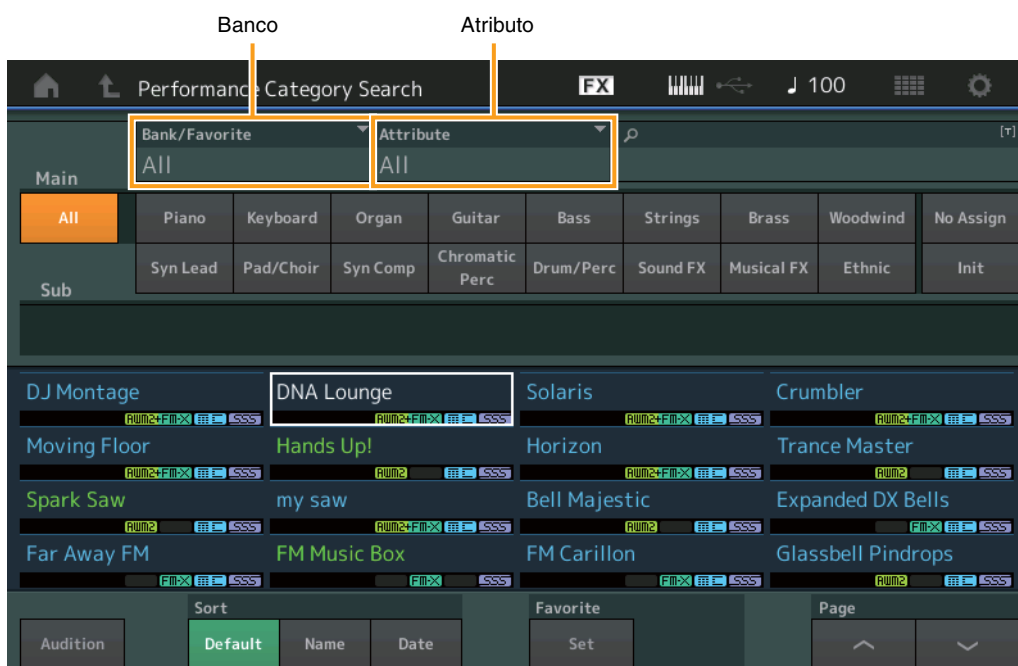
**Funcionamiento** Botón [▶] (reproducción) o → [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



## ■ Memorización del banco y el atributo seleccionados en Performance Category Search

Este instrumento puede memorizar ahora la última configuración de Bank y Attribute en la pantalla Performance Category Search incluso después de pasar a otra pantalla.

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [CATEGORY] o toque [Performance Name] → Se selecciona [Category Search] en el menú

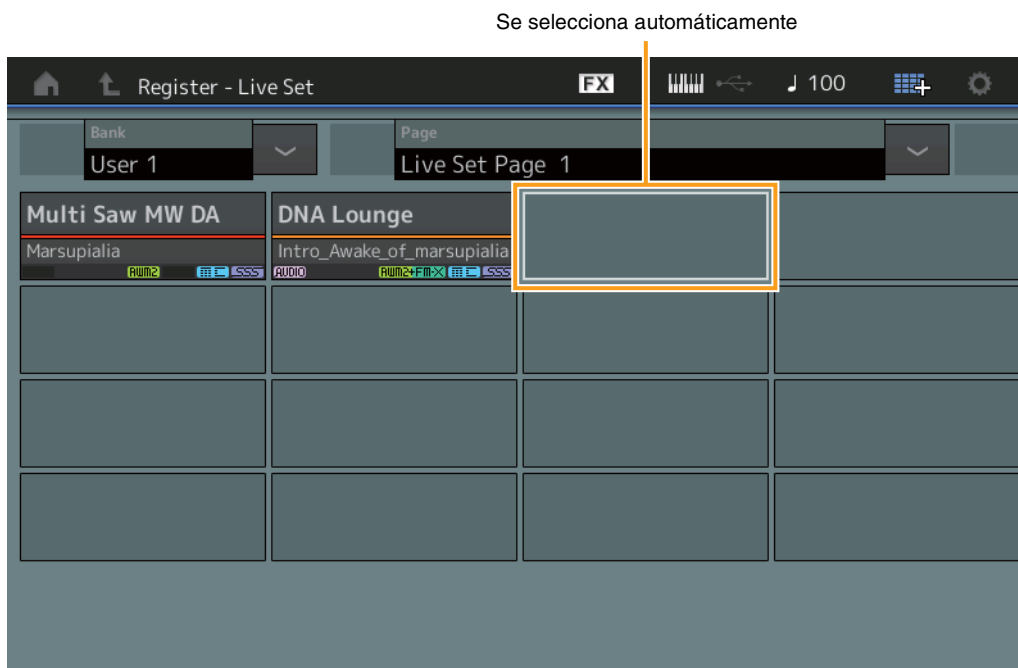


## ■ Apertura de la pantalla Home con el botón [EXIT]

Ahora puede volver fácilmente a la pantalla Home con el botón [EXIT] cuando hay abierta una pantalla Performance (excepto si se trata de la pantalla Home).

## ■ Método sencillo de selección de una ranura de destino en la pantalla Register

**Funcionamiento** [SHIFT] + [LIVE SET] (excepto cuando está seleccionada la pantalla Live Set)



### Cuando se ha seleccionado Preset o Library en Bank

En User Bank 1, se selecciona automáticamente la ranura vacía con el número más bajo de la cuadrícula. Cuando en User Bank no hay ningún banco vacío, no se selecciona ninguna ranura al abrir la pantalla User Bank 1.

### Cuando se ha seleccionado User en Bank

Se selecciona automáticamente la ranura vacía con el número más bajo de la cuadrícula posterior a la página actual. Cuando el banco de usuario no está vacío, se selecciona la ranura vacía con el número más bajo de la página disponible con el número más bajo. Si en User Bank no hay ningún banco vacío, no se selecciona ninguna ranura.

## Sequencer Block (bloque secuenciador)

La capacidad de notas (área total del almacén) se ha incrementado de 130.000 a 520.000 (para las canciones) y a 520.000 (para los patrones).



# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 2.50

---

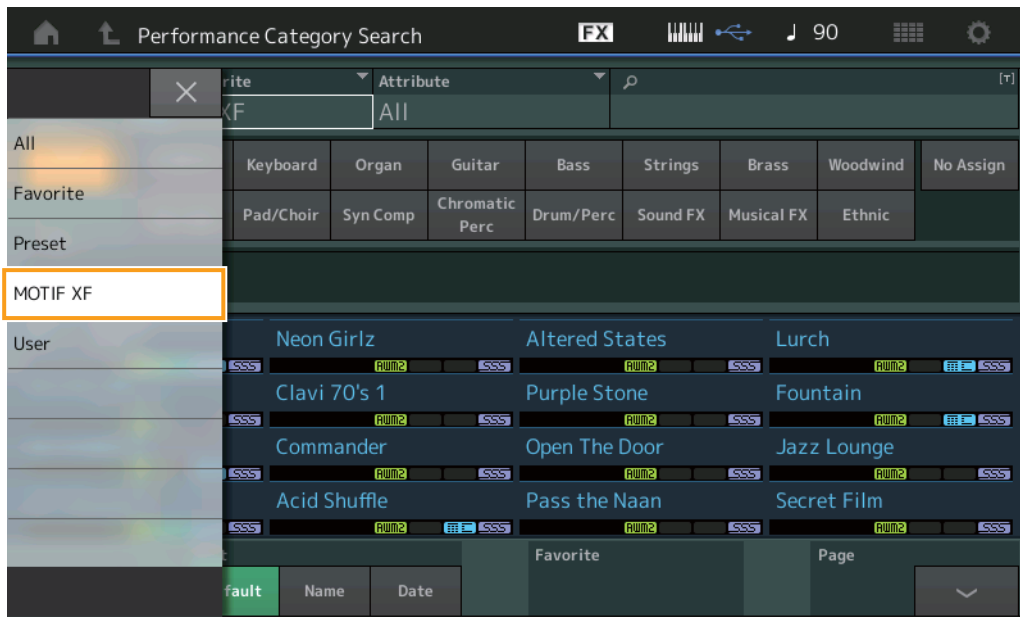
Yamaha ha actualizado el firmware de MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas.

En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- Se ha añadido la función DAW Remote.
- Se ha añadido una función que permite activar (o desactivar) selectivamente la grabación de datos de arpegio al grabar canciones MIDI.
- Ahora puede establecer una Center note (nota central) en la pantalla de Edit Waveform (edición de forma de onda).
- Ahora puede establecer una tecla para asignarla al cargar archivos WAV o AIFF como formas de onda.
- Ahora puede seleccionar el Assignable Knob (mando asignable) para Common Parts (partes comunes) pulsando [PART COMMON] en el diálogo que se muestra al seleccionar el parámetro de parte y pulsar el botón [CONTROL ASSIGN].
- Se ha añadido la función de bloqueo del panel para evitar operaciones accidentales durante la interpretación.

# Nuevas interpretaciones adicionales

El MONTAGE ofrece ahora 512 nuevas interpretaciones en el MOTIF XF Bank.  
Para conocer las interpretaciones añadidas, consulte la Data List (lista de datos).



# Función Remoto de DAW

Ahora puede controlar el software DAW en el ordenador desde MONTAGE.

La función DAW remoto solo se puede utilizar cuando el ordenador está conectado mediante un cable USB. No se puede utilizar cables MIDI.

## Preparar la función DAW remoto

### Ajustes en MONTAGE

Consulte el manual de instrucciones para utilizarlo con un ordenador.

[Remote] → Active la pantalla de ajuste de la función DAW Remote en [Settings] → Ajuste el tipo DAW para su software DAW particular.

### Configurar el software DAW

En esta sección se incluyen las operaciones específicas para cada tipo de software DAW.

**NOTA** Cuando se pierda la conexión entre el ordenador y el MONTAGE es posible que, ocasionalmente, el software DAW no reconozca el MONTAGE, aunque se vuelva a conectar con la alimentación encendida. Si ocurre así, conecte de nuevo el ordenador y el MONTAGE y, a continuación, reinicie el software DAW.

#### IMPORTANTE

**En función de la versión de la aplicación DAW, es posible que el procedimiento de ajuste difiera de las siguientes instrucciones o que la instalación no sea correcta. Para consultar información detallada, vea el manual de instrucciones del software DAW.**

#### ■ Cubase

- 1 [Device]/[Studio] → [Device Settings...]/[Studio Setup...] para activar el diálogo.
- 2 [MIDI] → seleccione [MIDI Port Setup] → desactive el campo [In All MIDI Inputs] de MONTAGE-2 o MONTAGE Port 2.
- 3 Pulse el botón [+] en la esquina superior izquierda del diálogo y, a continuación, seleccione [Mackie Control] en la lista.
- 4 [Remote Devices] → seleccione [Mackie Control].
- 5 Ajuste [MIDI Input] y [MIDI Output] en MONTAGE-2 o MONTAGE Port2.
- 6 (Opcional) Asigne las funciones que desee a [F1] – [F8] de [User Commands].

#### ■ Logic Pro

- 1 [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced] → active [Show Advanced Tools].
- 2 [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Setup...] para activar el diálogo.
- 3 [New] → [Install...] para seleccionar [Mackie Control] de [Mackie Designs].
- 4 Ajuste [Output Port] en [Input Port] de [Mackie Control] en MONTAGE Port2.
- 5 (Opcional) [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Controller Assignments...] para ajustar [Zone] en [Control Surface: Mackie Control] y asigne funciones a [Control] [F1] – [F8].

#### ■ Ableton Live

- 1 [Live] → [Preferences...] para abrir el diálogo.
- 2 Seleccione la ficha [Link/MIDI].
- 3 Seleccione [MackieControl] para [Control Surface].
- 4 Ajuste [Input] y [Output] en MONTAGE-2 o MONTAGE Port2.
- 5 (Opcional) Asigne las funciones que desee a [F1] – [F8] ajustando el funcionamiento de las notas MIDI F#2 – C#3 en [Edit MIDI Map] del menú [Options].

#### ■ Pro Tools

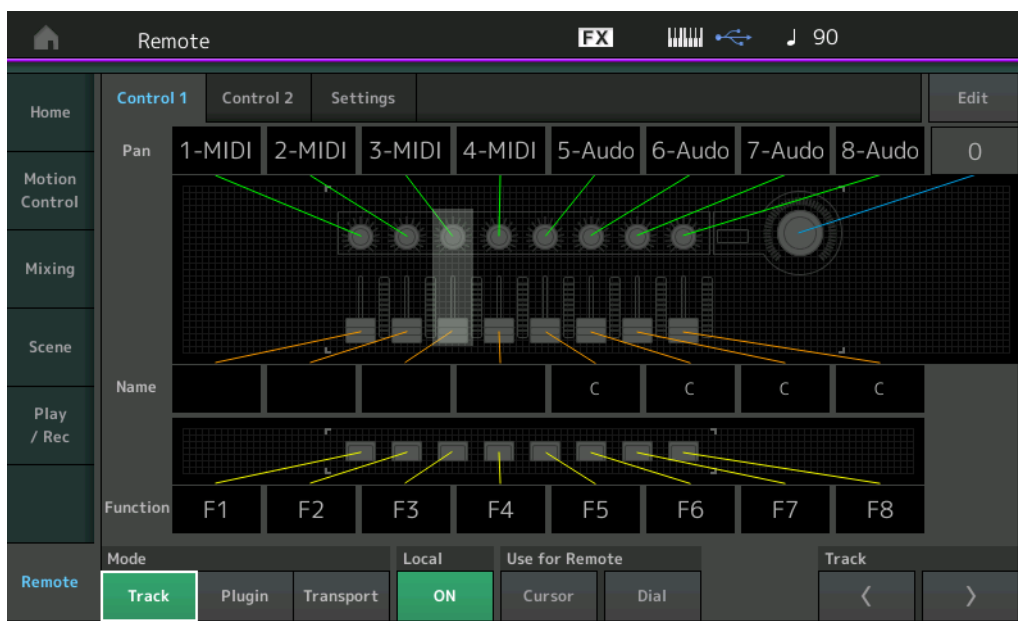
- 1 [Setup] → [Peripherals...] para abrir el diálogo.
- 2 Seleccione la ficha [MIDI Controllers].
- 3 Ajuste el tipo en [HUI] y ajuste [Receive From] y [Send To] en MONTAGE-2 o MONTAGE Port2 de [Predefined].

## Controlar el software DAW desde MONTAGE

En la pantalla Remote, se aplicará la función DAW Remote y las operaciones del panel cambiarán.

### Funcionamiento

- [PERFORMANCE] → [Remote]
- o
- [PERFORMANCE] → [SHIFT] + Botón Número A [7]



### Mode

Seleccione un comportamiento de la función DAW remoto entre tres Modes (modos).

**Ajustes:** Track, Plugin, Transport

**Track (pista):** modo para el funcionamiento de varias pistas en el software DAW al mismo tiempo.

Mando asignable	El efecto panorámico de pista se enviará desde el puerto 2.
Control deslizante	El volumen de pista se enviará desde el puerto 2.
Botón SCENE	Las funciones asignadas a F1 – F8 se enviarán desde el puerto 2.
Otros controladores	Se enviará el CC asignado en modo remoto.
Número A [1] – [8]	La selección de pista se enviará desde el puerto 2.
Número A [9] – [16]	El silenciamiento se enviará desde el puerto 2.
Número B [1] – [8]	El solo se enviará desde el puerto 2.
Número C [1] – [8]	La activación de grabación se enviará desde el puerto 2.
PART [MUTE]/[SOLO]	La selección de grupo de pistas pista se enviará (por ocho pistas) desde el puerto 2.
ELEMENT/OPERATOR [MUTE]/[SOLO]	La selección de grupo de pistas pista se enviará (por pista) desde el puerto 2.

**Plugin (complemento):** modo para el control detallado de un complemento específico en el software DAW.

Mando, control deslizante, botón SCENE, otros controladores	Se enviará el CC ajustado en el modo remoto.
Panel derecho	Igual que el modo de pista.

**Transport (transporte):** modo para interpretar al MONTAGE mientras se reproduce software DAW y grabar la interpretación al teclado en el MONTAGE en el software DAW. Puede utilizar los controles del panel Transport para controlar la reproducción, parar, etc. en el software DAW. Las operaciones que no se incluyan en los controles del panel Transport serán como las normales.

### Local

Determina si se activa o se desactiva el control local. Esto se puede ajustar también desde la pantalla MIDI I/O de Utility.

**Use for Remote**

Determina si el Dial y los botones de Cursor del panel del MONTAGE se utilizan para controlar software DAW o no.

On (Activado): se utilizan para el funcionamiento de DAW.

Off (Desactivado): se utilizan para el funcionamiento de la pantalla del MONTAGE.

**Track**

El funcionamiento es igual que el de PART [MUTE]/[SOLO].

**Edit**

Permite determinar el número de control de la salida de CC del puerto 1 y el modo de funcionamiento de los controladores.

# Play/Rec

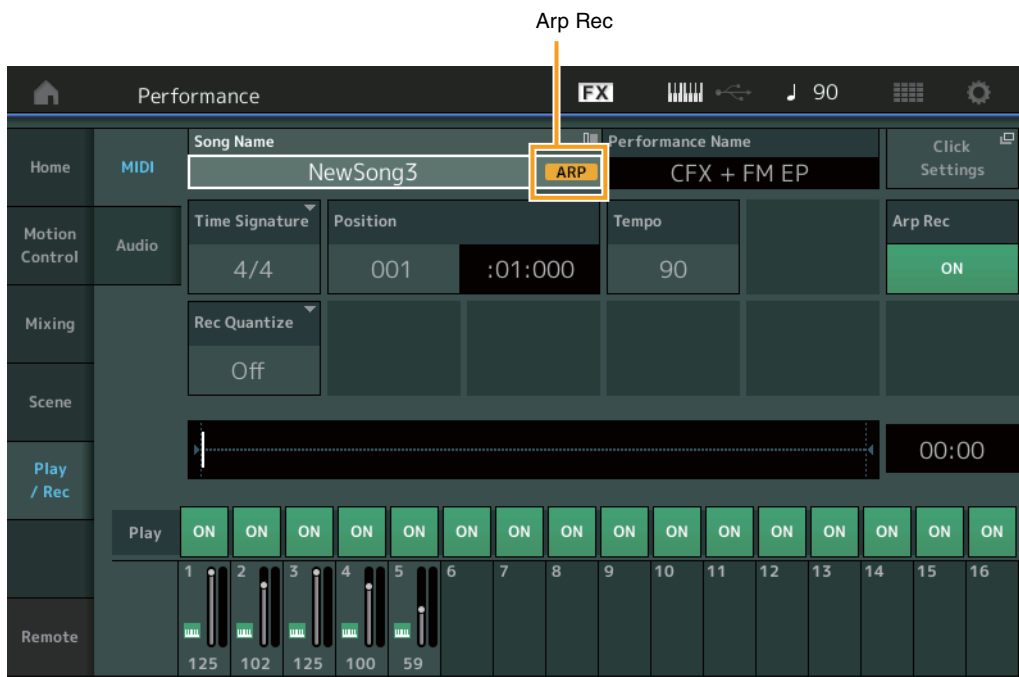
## Play/Rec

### MIDI

Cuando grabe canciones, puede seleccionar si grabar solo la interpretación al teclado o grabar la salida del arpegiador.

#### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción)  
o  
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



### Arp Rec

Cuando se activa, se puede grabar la salida del arpegiador. Cuando está desactivado, sólo se graba la interpretación al teclado. Solo se puede ajustar al grabar una canción nueva. El ajuste no se puede cambiar después de la grabación. Además, cuando se graban partes adicionales en canciones previamente grabadas con este ajuste desactivado, el tipo de grabación solo puede ajustarse en sustitución.

**Ajustes:** On, Off

**NOTA** Las canciones grabadas con este ajuste desactivado pueden reproducirse con un arpegio diferente del grabado cambiando a otro arpegio ajustado en la interpretación.

# Part Edit (edición de partes) (Edit)

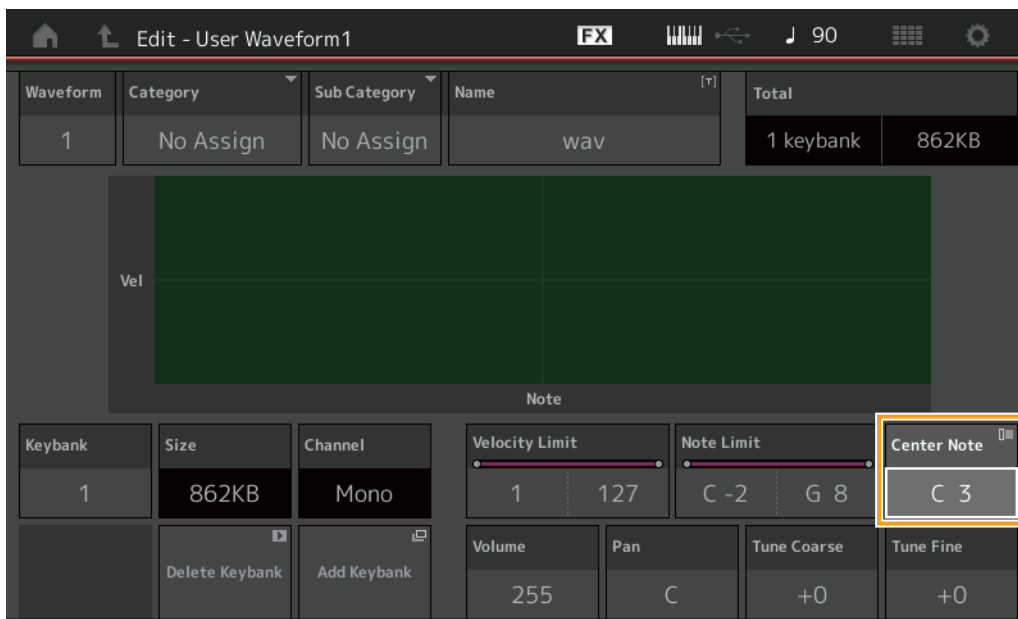
## Element Edit (Element)

### Osc/Tune (oscilador/afinación)

#### Edit Waveform

Se ha añadido el ajuste Center Note (nota central).

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleccione una parte → Seleccione un elemento o una tecla → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



#### Center Note

Determina la tecla para reproducción que se asocia al tono de los datos de la forma de onda original.

**Ajustes:** C-2 – G8

# Utility

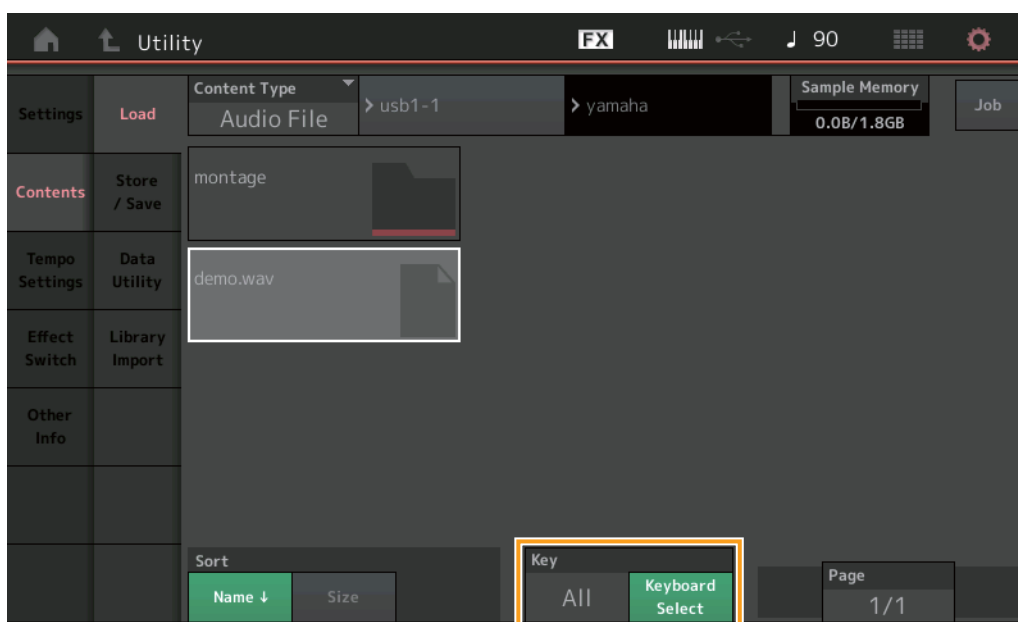
## Contents (Contenido)

### Load

Se ha añadido una función de ajuste de tecla al cargar archivos WAV y archivos AIFF como formas de onda.

#### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleccione una parte (solo partes normales) → Seleccione un elemento → [Osc/Tune] → [New Waveform]  
o  
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleccione una parte (solo partes normales) → Seleccione un elemento → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



#### Key

Seleccione la tecla a la que se asignará el archivo WAV o el archivo AIFF cargado.

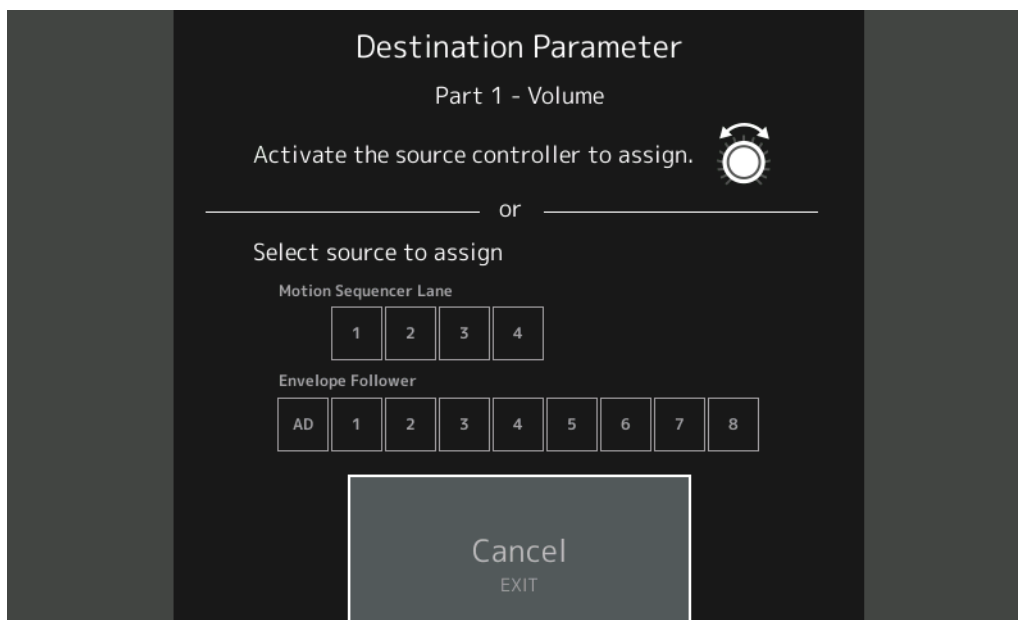
**Ajustes:** Keyboard Select (C-2 – G8), All



## Cuadro de diálogo Control Assign

En el cuadro de diálogo que se muestra cuando se selecciona el parámetro Part y se pulsa el botón [CONTROL ASSIGN], ahora puede seleccionar el mando asignable para partes comunes accionando el mando asignable y pulsando [PART COMMON].

**Funcionamiento** Apunte el cursor al parámetro de destino de control de la parte → Pulse el botón [CONTROL ASSIGN].



Mientras pulsa el botón [PART COMMON], accione el mando que desee utilizar cuando accione el parámetro de destino.

**NOTA** Aparecerá un mensaje de error si gira el mando maestro y no queda ningún mando asignable disponible ni ninguna asignación de control para asignar un origen.

# Función de bloqueo del panel

Se ha añadido la función de bloqueo del panel para evitar operaciones accidentales durante la interpretación.

**Funcionamiento** [SHIFT] + [ELEMENT COMMON] en la pantalla Inicio o la pantalla de conjuntos para actuaciones.



Para desbloquear el panel, pulse otra vez [SHIFT] + [ELEMENT COMMON]. Cuando se active la función de bloqueo del panel, las operaciones dejarán de estar disponibles, excepto por el teclado, los pedales, el volumen principal, el mando maestro, la rueda de inflexión del tono, el controlador de cinta y la operación de desbloqueo. Este bloqueo también se aplica a las operaciones del panel táctil.

# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 2.00

---

Yamaha ha actualizado el firmware del MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas.

En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- Ahora puede crear frases de audición del usuario.
- Se han añadido nuevas funciones a algunas pantallas para simplificar los ajustes de Super Knob.
- Se ha mejorado la transición de las pantallas durante la edición.
- Ahora puede establecer la ranura Live Set (conjunto para actuaciones) como pantalla de inicio.
- Ahora puede aplicar Live Set Font Size (tamaño de fuente de Live Set) a los nombres de categorías en el campo Category Names (nombres de categorías) de la pantalla Category Search (búsqueda de categorías).
- Ahora puede cargar archivos del modelo MOXF.
- Ahora puede cargar datos de interpretación de los modelos MOTIF XS, MOTIF XF y MOXF.
- Ahora puede establecer que el tempo actual se mantenga después de cambiar a otra interpretación.
- Ahora puede establecer que el volumen actual de la parte A/D se mantenga después de cambiar a otra interpretación.
- Se han añadido a la pantalla Envelope Follower métodos abreviados para abrir la pantalla Control Assign.
- Ahora puede seleccionar el Super Knob, la Motion Sequencer Lane o el Envelope Follower como origen en el cuadro de diálogo que aparece al pulsar el botón [CONTROL ASSIGN].
- Se ha añadido una nueva función que resalta las líneas conectadas en la pantalla Overview (descripción general) para indicar el controlador que se está accionando y sus destinos.
- Se ha aumentado de 64 a 128 el número de canciones que se pueden grabar en la ficha MIDI de la pantalla Play/Rec (reproducción/grabación).

## **Nuevas interpretaciones adicionales**

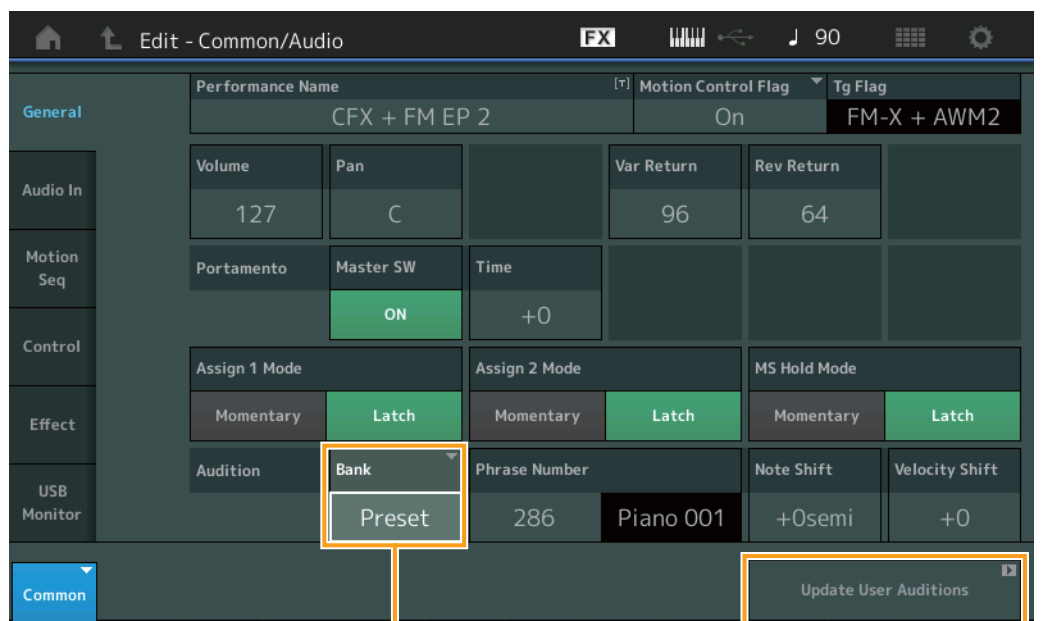
El MONTAGE ofrece 99 interpretaciones nuevas.  
Para conocer las interpretaciones añadidas, consulte la lista de datos.

# Common/Audio Edit (edición de ajustes Common/Audio)

## General

Ahora puede crear frases de audición del usuario.

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



Banco

Actualizar audiciones del usuario

### Bank (banco)

Indica el banco que se utilizará para la audición.

**Ajustes:** Nombres de Preset (preajuste), User (usuario) o Library (biblioteca, si se han cargado archivos de biblioteca)

### Update User Auditions (actualizar audiciones del usuario)

Convierte en audiciones de usuario todas las canciones grabadas en el MONTAGE. Si las audiciones de usuario ya existen, todas ellas se sobrescribirán.

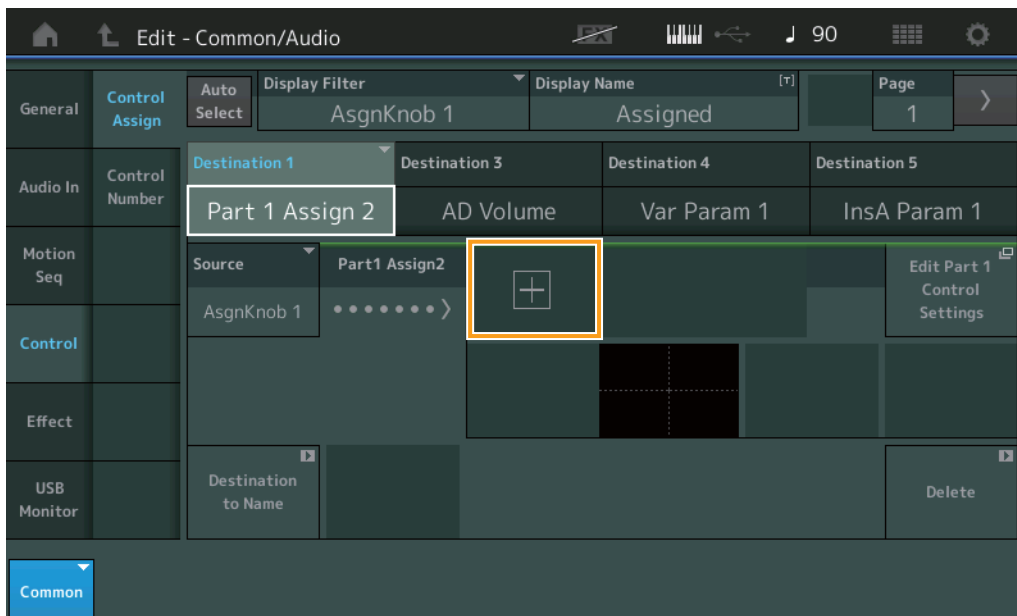
## Control

### Control Assign (asignación de control)

Cuando los mandos asignables se han establecido en Source (origen) y Destination (destino) pero todavía no se ha seleccionado el destino de control, se puede añadir un nuevo parámetro de destino de control en esta pantalla.

#### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]  
o  
Toque [Edit Super Knob] en la pantalla Super Knob.



Al tocar el botón [+], se añade un nuevo parámetro Part (parte) para el destino.

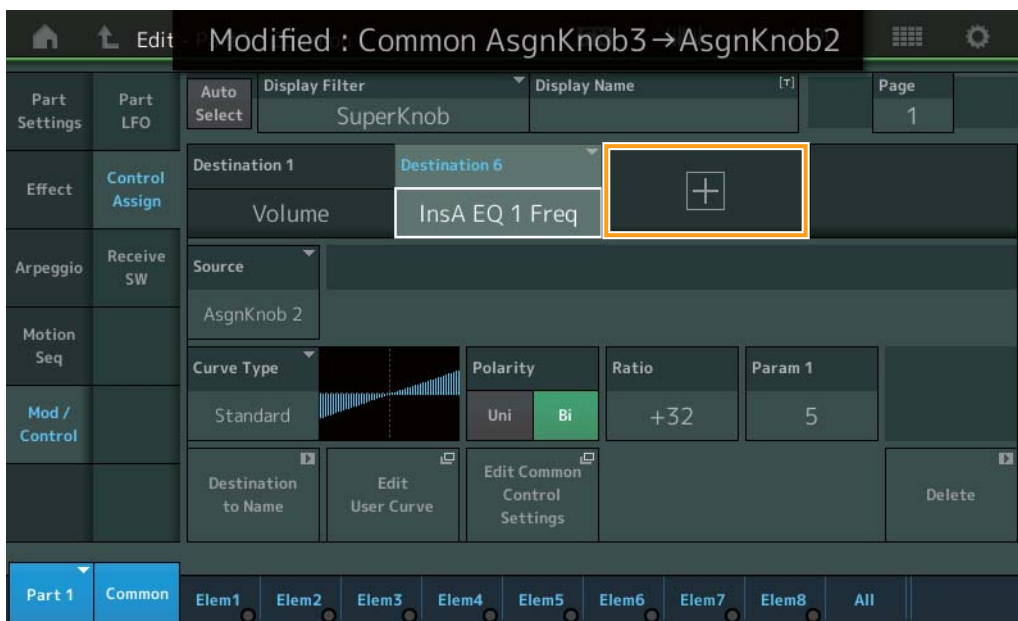
# Part Edit (Edit)

## Mod/Control (modulación/control)

### Control Assign (asignación de control)

Cuando Display Filter (filtro de pantalla) se ha establecido en "Super Knob" (mando maestro), se puede añadir otro parámetro tocando el botón [+] y estará disponible inmediatamente para controlarlo con el mando maestro.

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Cuando el Display Filter (filtro de la pantalla) se ha establecido en "Super Knob", al tocar el botón [+] se muestra un mensaje en la parte superior de la pantalla y el ajuste Control Assign de Common/Audio Edit se añade automáticamente.

**NOTA** Cuando ya no quedan mandos asignables disponibles, el botón [+] no aparece en la pantalla.

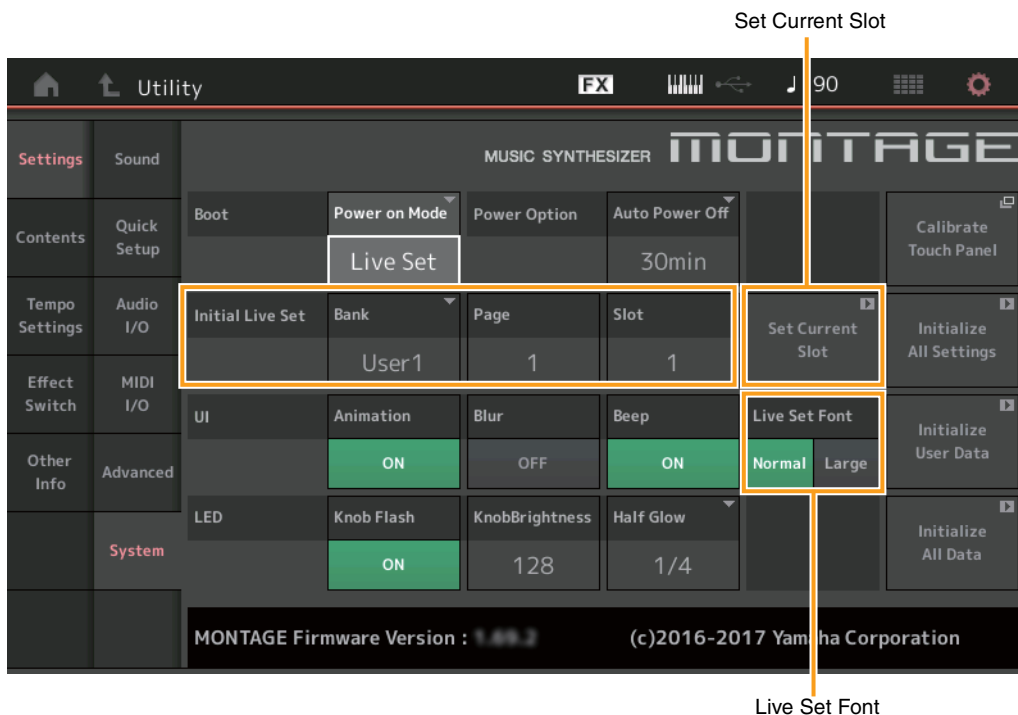
# Utility (utilidad)

## Settings (ajustes)

### System (sistema)

Se ha añadido la capacidad de seleccionar la ranura de Live Set como pantalla de inicio. También es posible aplicar Live Set Font Size a los nombres de categorías en el campo Category Names de la pantalla Category Search.

**Funcionamiento** [UTILITY] → [Settings] → [System]



### Initial Live Set (Live Set inicial)

#### Bank (banco)

#### Page (página)

#### Slot (ranura)

Determina la ranura de Live Set como pantalla de inicio cuando Power On Mode (modo de encendido) se ha establecido en "Live Set".

**NOTA** También puede definir la ranura Live Set como pantalla de inicio seleccionando en primer lugar una interpretación en la pantalla Live Set y, a continuación, tocando el botón "Set Current Slot" (establecer ranura actual) en esta pantalla.



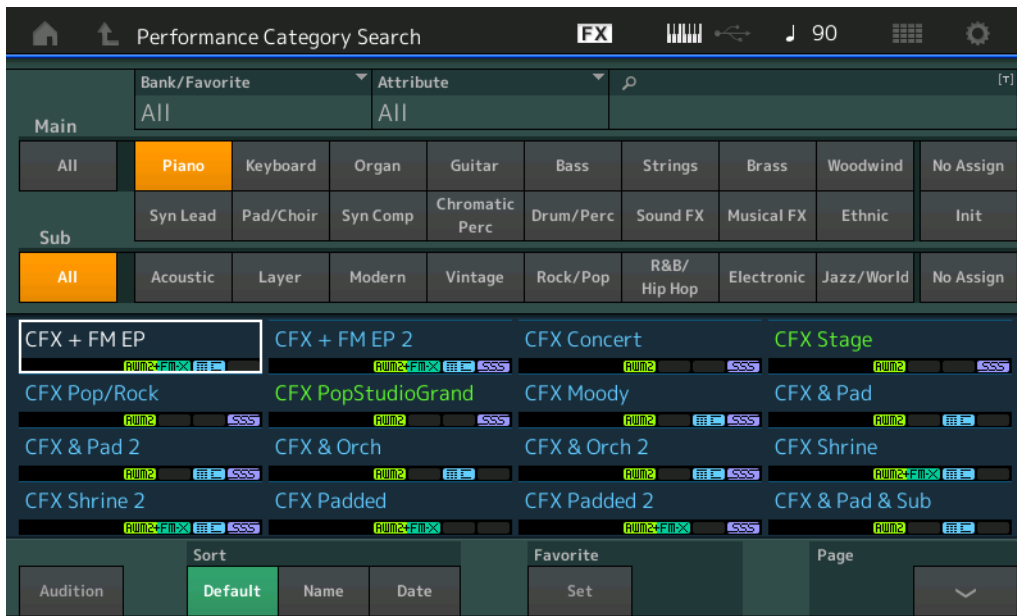
## Live Set Font (tamaño de fuente de Live Set)

Determina el tamaño de la fuente de los nombres del contenido y de las categorías de las pantallas Live Set y Category Search.

**Ajustes:** Normal, Large

### ■ Pantalla Category Search (búsqueda de categorías)

- Normal



- Large (grande)

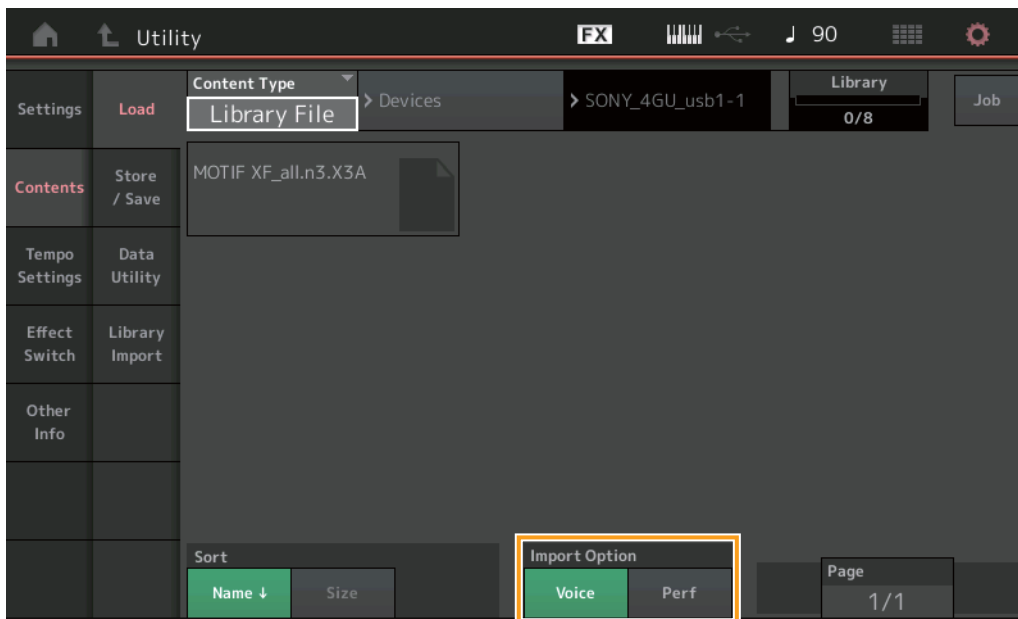


## Contents (contenido)

### Load (carga)

Se ha habilitado la compatibilidad con los archivos del modelo MOXF. Además, se ha habilitado la compatibilidad con los datos de interpretación de los modelos MOTIF XS, MOTIF XF y MOXF.

**Funcionamiento** [UTILITY] → [Contents] → [Load]



### Import Option (opción de importación)

Selecciona los datos de voz o los datos de interpretación que se desea cargar. El campo Import Option aparece cuando “All” (todos) los archivos de los modelos MOTIF XS, MOTIF XF o MOXF se encuentran en la carpeta.

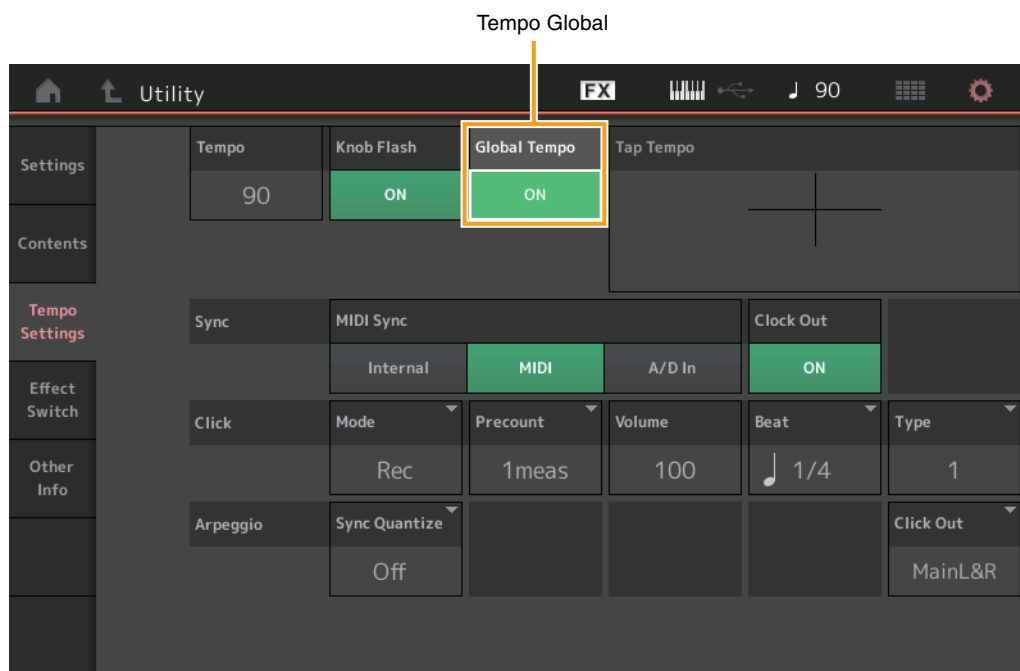
**Ajustes:** Voice, Perf

## Tempo Settings (ajustes de tempo)

Se ha añadido un ajuste para que el tempo actual se mantenga después de cambiar a otra interpretación.

### Funcionamiento

[UTILITY] → [Tempo Settings] o [SHIFT] + [ENTER]  
o  
Icono TEMPO SETTINGS (ajustes del tempo)



### Global Tempo (tempo global)

Cuando está desactivado (OFF), el tempo cambia de acuerdo con el tempo de la interpretación. Cuando está ON (activado), el tempo actual se conserva incluso después de haber cambiado a otra interpretación.

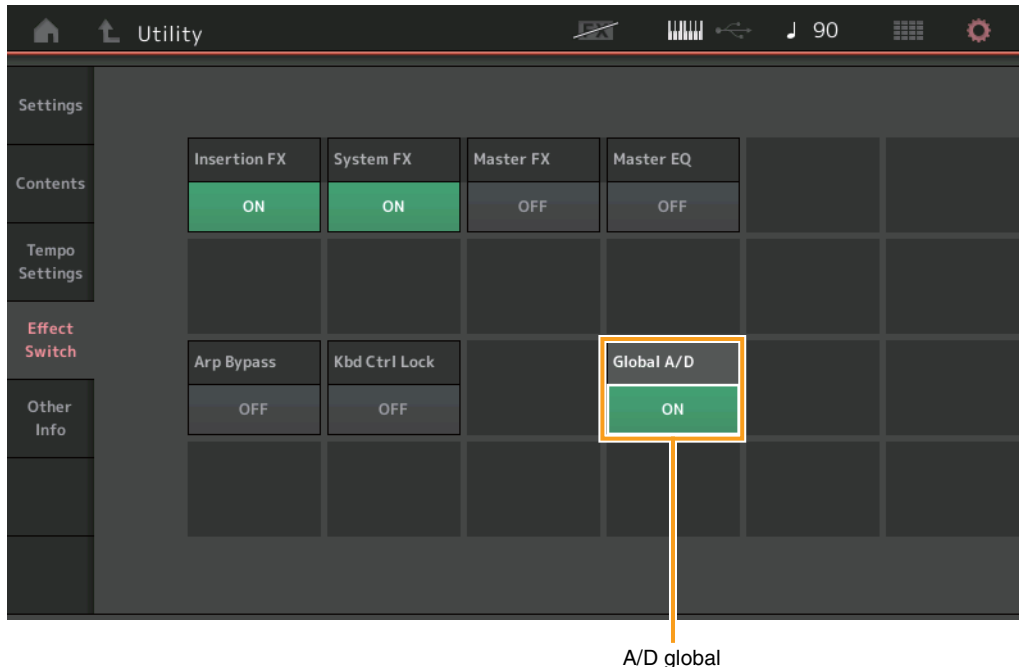
**Ajustes:** Off, On

## Effect Switch (selector de efectos)

Se ha añadido un ajuste para que el volumen actual de la parte A/D se mantenga después de cambiar a otra interpretación.

### Funcionamiento

[UTILITY] → [Effect Switch]  
o  
Icono Effect



### Global A/D (A/D global)

Cuando está activado (ON), ni el volumen de la parte A/D ni ningún otro parámetro relacionado se conservará después de haber cambiado a otra interpretación. Si está desactivado (OFF), el volumen de la parte A/D y los demás parámetros relacionados cambiarán en función del ajuste de volumen de la interpretación.

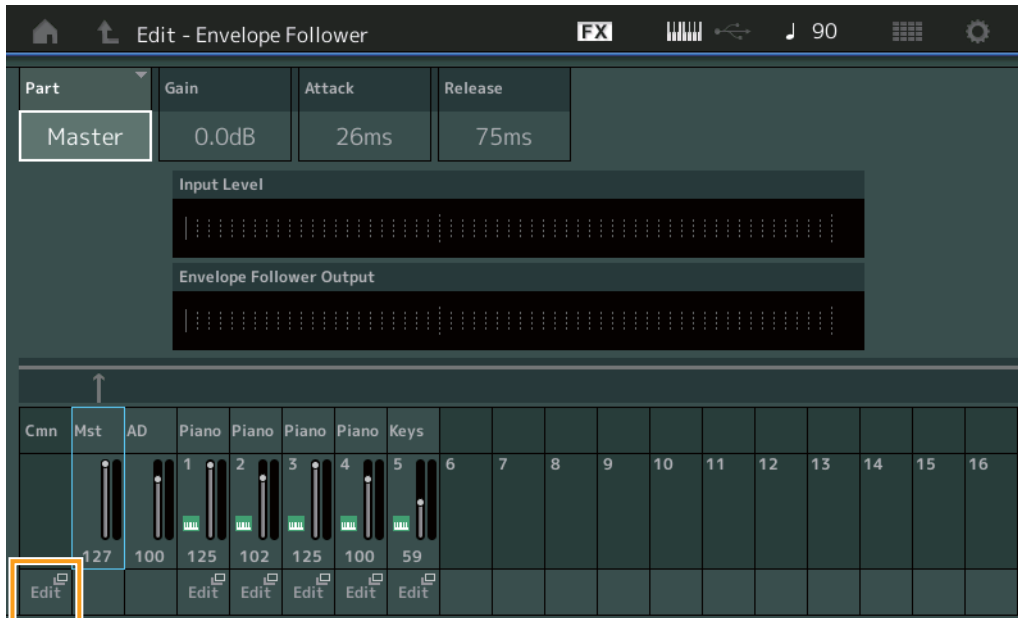
**Ajustes:** Off, On

# Envelope Follower (seguidor de envolvente)

Se han añadido a la pantalla Envelope Follower métodos abreviados para abrir la pantalla Control Assign.

## Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → Envelope Follower



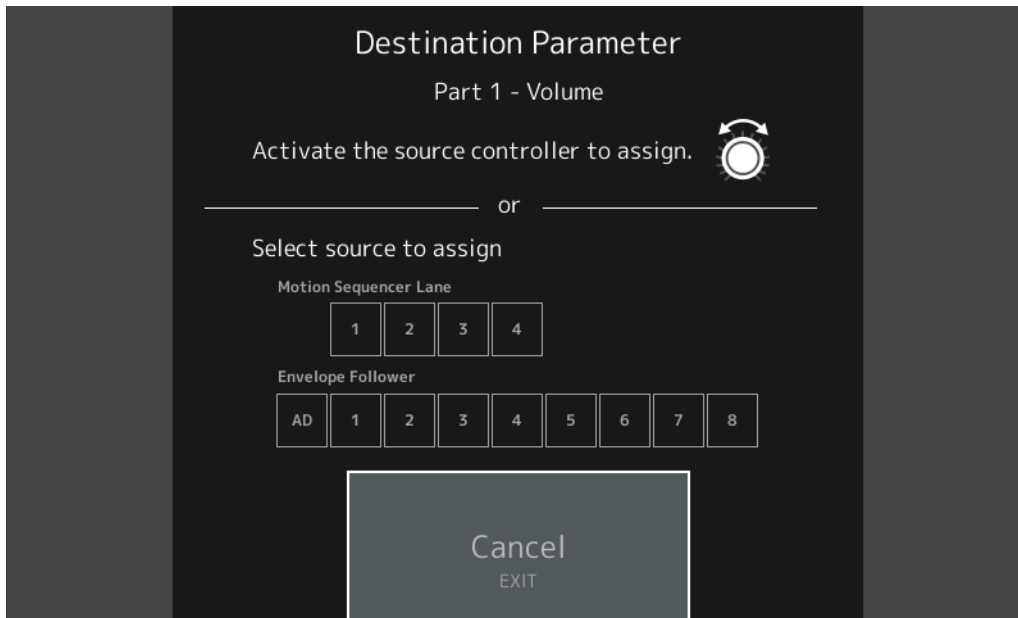
## Edit (editar)

Abre la pantalla Control Assign de la parte de destino.

## Cuadro de diálogo Control Assign (asignación de control)

Ahora puede seleccionar el Super Knob (mando maestro), la Motion Sequencer Lane (línea del secuenciador de movimiento) o el Envelope Follower (seguidor de envolventes) como origen en el cuadro de diálogo que aparece al pulsar el botón [CONTROL ASSIGN].

**Funcionamiento** Pulse el botón [CONTROL ASSIGN] cuando el cursor se encuentre en el parámetro que deba ser el destino de control.



Utilice el controlador que desee establecer como parámetro de destino o toque un número en la sección "Motion Sequencer Lane" o "Envelope Follower".

**NOTA** Aparecerá un mensaje de error si gira el mando maestro y no queda ningún mando asignable disponible para asignar un origen.

# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 1.60

---

Yamaha ha actualizado el firmware del MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas. En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevos tipos de efectos.
- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- Se han añadido nuevas funciones a algunas pantallas para simplificar los ajustes de Super Knob.

## Additional New Effect Types (Nuevos tipos de efectos adicionales)

El MONTAGE ofrece los siguientes tipos de efectos nuevos.

Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
Spiralizer P, Spiralizer F	Filtro único que aplica procesamiento Phaser (para Spiralizer P)/ Flanger (para Spiralizer F) con cambio de afinación ascendente/ descendente aparentemente indefinido.	Spiral Speed	Determina la velocidad de la variación de tono.
		Offset	Determina el tono inicial en semitonos.
		Feedback	Determina el nivel de la señal de sonido obtenido desde el bloque de efectos que se devuelve a su propia entrada.
		Step Mode	Determina si el tono varía de manera continua o paso a paso.
		Semitones	Determina el rango de variación de tono cuando "Step Mode" se ajusta en "Semitone".
		Scale Type	Determina cómo cambia el tono cuando "Step Mode" se ajusta en "Scale".
		Spiral Sync	Determina el período de tiempo básico durante el que el tono varía paso a paso.
		Ofs Transition	Determina el tiempo que transcurre después de que cambie el valor de Offset.
		Step Transition	Determina cuánto tiempo tarda el tono en cambiar al tono siguiente cuando el tono varía paso a paso.
		Dry/Wet	Determina el balance del sonido sin efecto y del sonido con efecto.
Spiral	Enciende o apaga el indicador luminoso (LFO).		

Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Spiralizer con LFO sincronizado con tempo.	Spiral Speed	Determina la velocidad de la variación de tono.
		Offset	Determina el tono inicial en semitonos.
		Feedback	Determina el nivel de la señal de sonido obtenido desde el bloque de efectos que se devuelve a su propia entrada.
		Step Mode	Determina si el tono varía de manera continua o paso a paso.
		Semitones	Determina el rango de variación de tono cuando "Step Mode" se ajusta en "Semitone".
		Scale Type	Determina cómo cambia el tono cuando "Step Mode" se ajusta en "Scale".
		Spiral Sync	Determina el período de tiempo básico durante el que el tono varía paso a paso.
		Ofs Transition	Determina el tiempo que transcurre después de que cambie el valor de Offset.
		Step Transition	Determina cuánto tiempo tarda el tono en cambiar al tono siguiente cuando el tono varía paso a paso.
		Dry/Wet	Determina el balance del sonido sin efecto y del sonido con efecto.
		Direction	Determina la dirección de la variación de tono.
Spiral	Enciende o apaga el indicador luminoso (LFO).		



## **Additional New Performances (Nuevas interpretaciones adicionales)**

El MONTAGE ofrece 8 interpretaciones nuevas.  
Para conocer las interpretaciones añadidas, consulte la lista de datos.

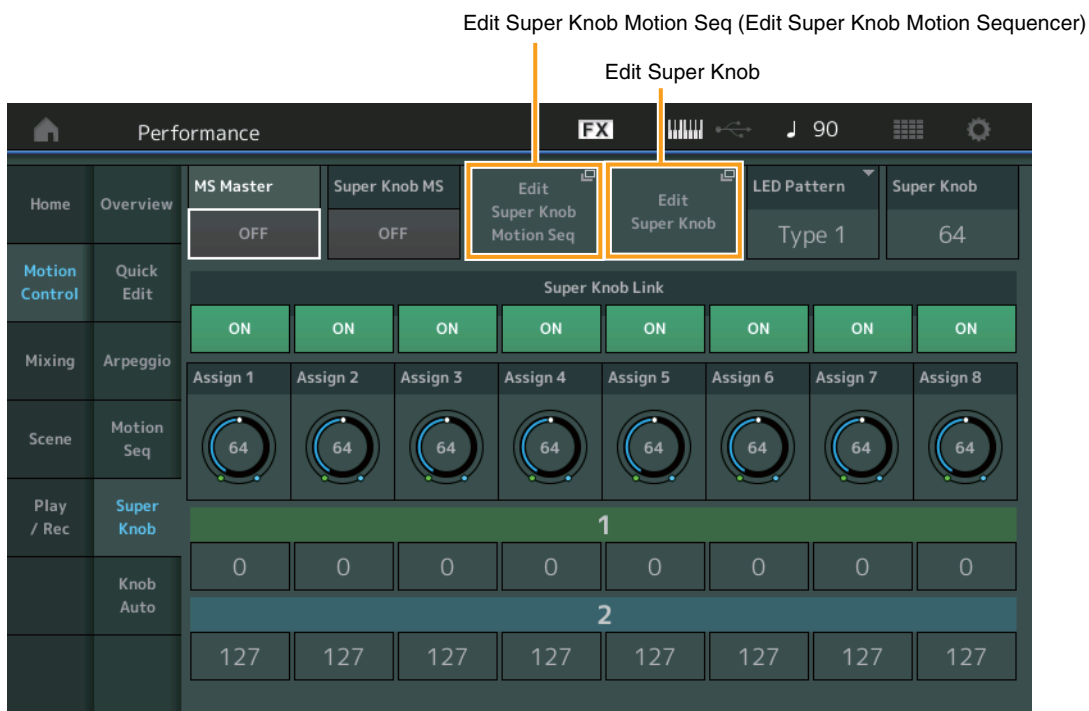
# Motion Control (Control de movimiento)

## Motion Control

### Super Knob

Se han añadido botones de método abreviado añadido para simplificar los ajustes de Super Knob.

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



### Edit Super Knob Motion Seq (Edit Super Knob Motion Sequencer)

Muestra la pantalla Knob Auto para editar el secuenciador de movimiento aplicado a Super Knob (Super Knob Motion Sequencer).

### Edit Super Knob

Abre la pantalla Control Assign en Common/Audio Edit para ajustar parámetros controlados con Super Knob.

# Common/Audio Edit (edición de ajustes comunes/audio)

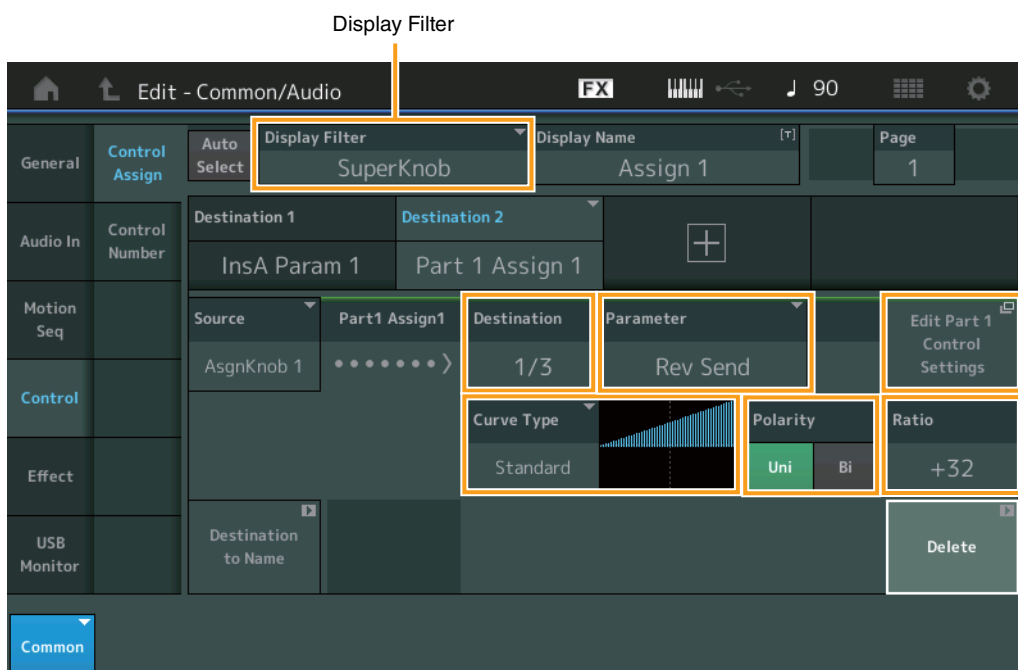
## Control

### Control Assign

Ahora puede ajustar Super Knob en “Display Filter”. También puede consultar los parámetros de partes controladas mediante mandos asignables comunes a todas las partes de esta pantalla.

#### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]  
o  
Toque [Edit Super Knob] en la pantalla Super Knob.



#### Display Filter

Determina el controlador que se va a mostrar. Cuando se selecciona “Super Knob”, se muestran todos los ajustes de mandos asignables en los que “Super Knob Link” está ajustado en On.

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

Los parámetros siguientes solamente se muestran cuando “Destination 1 – 16” se ajusta en “Part 1 – 16 Assign 1 – 8”. Además, cuando no se ajusta Destination en ningún mando ajustable para la parte, solamente están disponibles los botones de acceso directo.

#### Destination

Determina los ajustes del controlador de la parte a mostrar.

**Ajustes:** 1 – 16 (Se muestra el número de destinos de los mandos asignables para la parte seleccionada en “Destination 1 – 16”).

#### Parameter

Determina los parámetros de la parte a controlar.

**Ajustes:** Consulte “Control List” en la lista de datos.

#### Edit Part Control Settings

Abre la pantalla Control Assign de la parte seleccionada actualmente.

## Curve Type

Determina la curva específica para cambiar el parámetro ajustado en "Destination". El eje horizontal indica el valor de ajuste del controlador ajustado en "Source" y el eje vertical indica los valores de parámetros.

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

**Para banco de usuario:** User 1 – 32

**Cuando se lee un archivo de biblioteca:** Curves in Library 1 – 8

## Polarity (Polaridad de curva)

Determina la polaridad de curva del tipo de curva establecido en "Curve Type".

**Ajustes:** Uni, Bi

**Uni:** cambia únicamente en dirección positiva o negativa a partir de un valor de parámetro base en función de la forma de la curva.

**Bi:** cambia en dirección positiva y negativa a partir de un valor de parámetro base.

## Ratio (Proporción de curva)

Determina la proporción de la curva.

**Ajustes:** -64 – +63

# Part Edit (edición de partes)

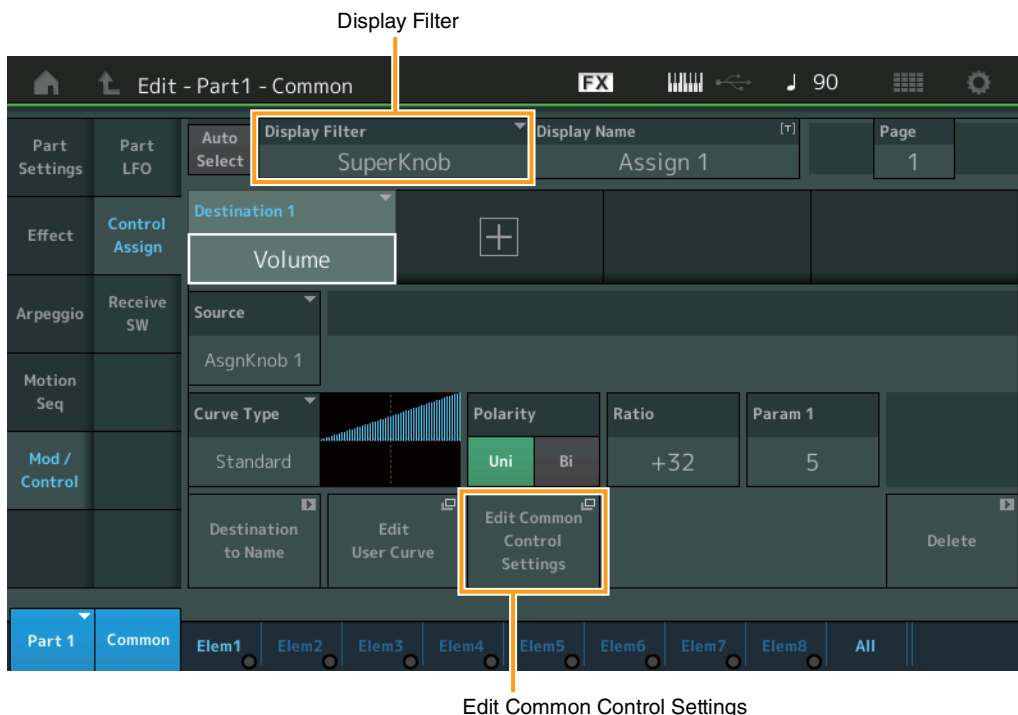
## Mod/Control (Modulación/Control)

### Control Assign

Ahora puede ajustar Super Knob en "Display Filter".

#### Funcionamiento

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



Edit Common Control Settings

### Display Filter

Determina el controlador que se va a mostrar. Cuando se selecciona "Super Knob", se muestran todos los ajustes de mandos asignables a los que afectará el uso de Super Knob.

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

### Edit Common Control Settings

Abre la pantalla Control Assign para editar los ajustes comunes o de audio.

# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 1.50

---

Yamaha ha actualizado el firmware del MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas.

En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevos tipos de efectos.
- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- Se ha añadido la función Favorite.
- Se ha añadido el modo "Mixing" para el ajuste "Parameter with Part" de la parte de búsqueda de categorías.
- En la pantalla Performance Play (Home), ahora puede ver diversos datos.
- Se ha añadido la función de conexión al mando maestro.
- Ahora puede controlar el volumen del monitor de la entrada de señales de audio procedente del terminal [USB TO HOST].
- Ahora puede cambiar de escena mediante mensajes de cambio de control.
- Ahora puede realizar cambios parciales en el tamaño de la fuente, en la pantalla Live Set y en la pantalla Category Search.
- Ahora puede guardar y cargar archivos de copia de seguridad en los que se almacenan todos los datos de la memoria de usuario (canciones y bibliotecas incluidas).
- Se ha mejorado cada pantalla de edición al permitir la selección táctil de las partes de la pantalla.

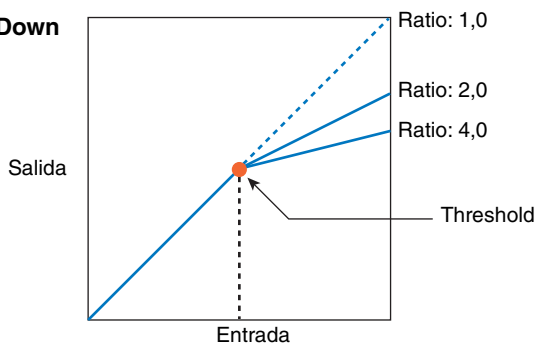
## Additional New Effect Types (Nuevos tipos de efectos adicionales)

El MONTAGE ofrece los siguientes tipos de efectos nuevos.

Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
Rotary Speaker 2	Simulador de un altavoz rotativo incluido el bloque del amplificador.	Speed Control	Cambia la velocidad de rotación.
		Drive	Controla la cantidad de distorsión.
		Tone	Ajusta el nivel de tono.
		R/H Balance	Determina el balance de volumen del cuerno (registro superior) y el rotor (registro inferior).
		Output Level	Determina el nivel de salida de los sonidos con efecto.
		Mic L-R Angle	Determina el ángulo izquierdo/derecho del micrófono.
		Input Level	Determina el nivel de entrada.
		Mod Depth	Determina la profundidad de la modulación.
		Horn Slow/Fast	Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del cuerno (registro superior) de lenta a rápida cuando se cambia la velocidad de rotación.
		Horn Fast/Slow	Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del cuerno (registro superior) de rápida a lenta cuando se cambia la velocidad de rotación.
		Rotor Slow	Determina la frecuencia del rotor (registro inferior) cuando el control de velocidad se establece en Slow.
		Horn Slow	Determina la frecuencia del cuerno (registro superior) cuando el control de velocidad se establece en Slow.
		Rotor Fast	Determina la frecuencia del rotor (registro inferior) cuando el control de velocidad se establece en Fast.
		Horn Fast	Determina la frecuencia del cuerno (registro superior) cuando el control de velocidad se establece en Fast.
		Rtr Slow/Fast	Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del rotor (registro inferior) de lenta a rápida cuando se cambia la velocidad de rotación.
Rtr Fast/Slow	Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del rotor (registro inferior) de rápida a lenta cuando se cambia la velocidad de rotación.		

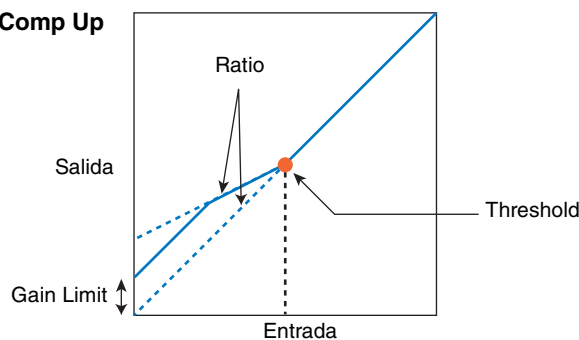
Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
Uni Comp Down	Compresor que utiliza el algoritmo "downward" para hacer los sonidos altos más bajos.	Threshold	Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto del compresor.
		Knee	Determina cómo cambia el intervalo de transición en torno al umbral. Cuanto mayor es el valor, más superficial es la curva de transición.
		Attack	Determina el tiempo que tarda el efecto en alcanzar su compresión máxima.
		Release	Determina el tiempo que tarda el efecto del compresor en disminuir o reducirse progresivamente.
		Ratio	Determina la proporción del compresor.
		Side Chain EQ	Cuando se activa esta opción, se aplica el ecualizador para el intervalo de nivel de entrada correspondiente de la cadena lateral.
		SC EQ Q	Determina el ancho de banda del ecualizador de la cadena lateral.
		SC EQ Freq	Determina la frecuencia central del ecualizador de la cadena lateral.
		SC EQ Gain	Determina la ganancia de nivel del ecualizador de la cadena lateral.
		Dry/Wet	Determina el balance del sonido sin procesar y del sonido con efecto.
		Output Level	Determina el nivel de salida de los sonidos con efecto.
		Make Up Gain	Determina la ganancia de salida del bloque del compresor.
		Post-comp HPF	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto que sigue el compresor.
		Clipper	Determina en qué medida se aplica la herramienta de corte para reducir forzosamente la ganancia.
		Clipper Source	Determina la señal a la que se aplica el efecto de la herramienta de corte para reducir forzosamente la ganancia.
Side Chain Lvl	Determina el nivel de entrada de la cadena lateral.		

Uni Comp Down



Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
Uni Comp Up	Compresor que utiliza el algoritmo "upward" para hacer los sonidos bajos más altos.	Threshold	Determina el nivel de entrada máximo al que se aplica el efecto del compresor.
		Knee	Determina cómo cambia el intervalo de transición en torno al umbral. Cuanto mayor es el valor, más superficial es la curva de transición.
		Attack	Determina el tiempo que tarda el efecto en alcanzar su compresión máxima.
		Release	Determina el tiempo que tarda el efecto del compresor en disminuir o reducirse progresivamente.
		Ratio	Determina la proporción del compresor.
		Side Chain EQ	Cuando se activa esta opción, se aplica el ecualizador para el intervalo de nivel de entrada correspondiente de la cadena lateral.
		SC EQ Q	Determina el ancho de banda del ecualizador de la cadena lateral.
		SC EQ Freq	Determina la frecuencia central del ecualizador de la cadena lateral.
		SC EQ Gain	Determina la ganancia de nivel del ecualizador de la cadena lateral.
		Dry/Wet	Determina el balance del sonido sin procesar y del sonido con efecto.
		Output Level	Determina el nivel de salida de los sonidos con efecto.
		Make Up Gain	Determina la ganancia de salida del bloque del compresor.
		Post-comp HPF	Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto que sigue el compresor.
		Clipper	Determina en qué medida se aplica la herramienta de corte para reducir forzosamente la ganancia.
		Clipper Source	Determina la señal a la que se aplica el efecto de la herramienta de corte para reducir forzosamente la ganancia.
Gain Limit	Determina el nivel de ganancia máximo.		
Side Chain Lvl	Determina el nivel de entrada de la cadena lateral.		

**Uni Comp Up**



Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
Parallel Comp	Compresor que aplica un procesamiento paralelo de los sonidos comprimidos y de los sonidos sin procesar.	Type	Determina el tipo de compresor.
		Compression	Determina en qué medida se aplica el compresor.
		Texture	Determina la textura del efecto del compresor.
		Output Level	Determina el nivel de salida de los sonidos con efecto.
		Input Level	Determina el nivel de entrada.

Tipo de efecto	Descripción	Parámetro	Descripción
Presence	Efecto para destacar la presencia oculta en los sonidos de entrada.	Presence	Determina en qué medida se aplica el efecto.
		Texture	Determina la textura del efecto de sonido.
		Output Level	Determina el nivel de salida de los sonidos con efecto.



## **Additional New Performances (Nuevas interpretaciones adicionales)**

El MONTAGE ofrece 52 interpretaciones nuevas.  
Para conocer las interpretaciones añadidas, consulte la lista de datos.

# Category Search (Búsqueda de categorías)

## ■ Búsqueda de categorías de interpretaciones, búsqueda de categorías de arpeggios, búsqueda de categorías de formas de onda

Se ha añadido la función Favorite, lo que ofrece un acceso rápido a los sonidos y arpeggios que desee. En esta sección, se explica un ejemplo de la función Favorite para la búsqueda de categorías de interpretaciones.

**NOTA** Puede filtrar la lista de interpretaciones por favoritos en la parte Category Search y en Performance Merge, pero no podrá activar ni desactivar el icono de favoritos desde las pantallas de búsqueda.

### Funcionamiento

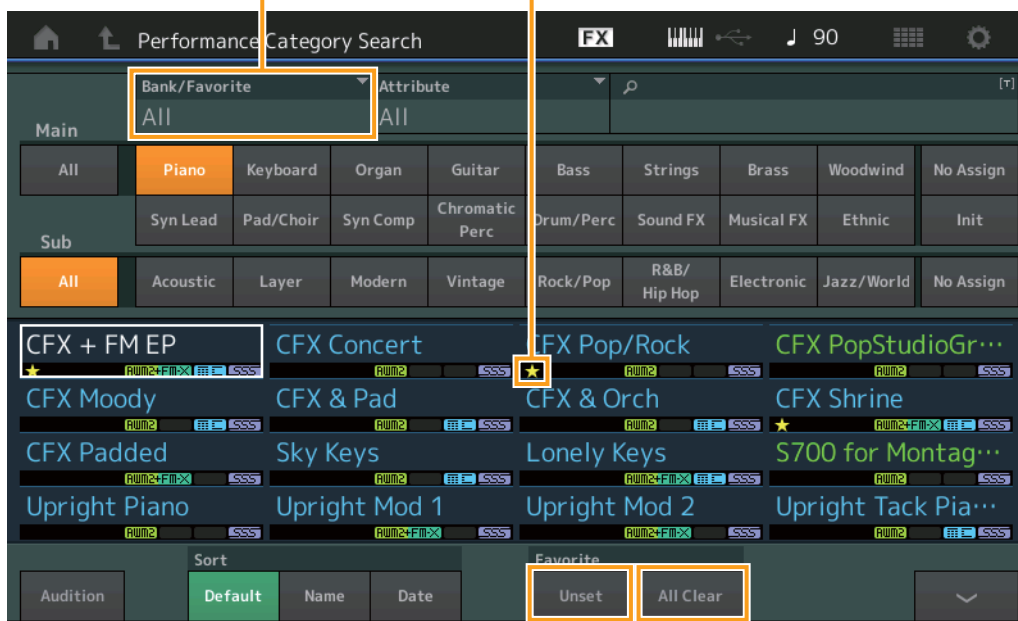
[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (Performance Category Search)

o

toque el nombre de la interpretación → Seleccione [Search] en el menú que aparece.

Selección/favoritos del banco de interpretaciones

Icono de favoritos



Introducir o cancelar el icono Favorite

Borrar todos los favoritos

### Favorite Set/Unset

Introduce (Set) o cancela (Unset) el icono de Favorite a la interpretación seleccionada en ese momento. No está disponible cuando el cursor no aparece en la lista de interpretaciones.

**NOTA** También puede introducir y cancelar el icono de Favorite desde el menú que aparece al tocar el nombre de la interpretación en la pantalla Performance Play (Home).

### Favorite All Clear

Borra todos los iconos de Favorite de las interpretaciones. Solo está disponible cuando hay al menos una interpretación con un icono de Favorite.

### Bank/Favorite (selección/favoritos del banco de interpretaciones)

Filtra la lista de interpretaciones por banco o favorito. Cuando se selecciona Favorite, solo se muestran las interpretaciones con un icono de Favorite.

**Ajustes:** All, Favorite, Preset, User, Library Name (al leer el archivo de biblioteca)

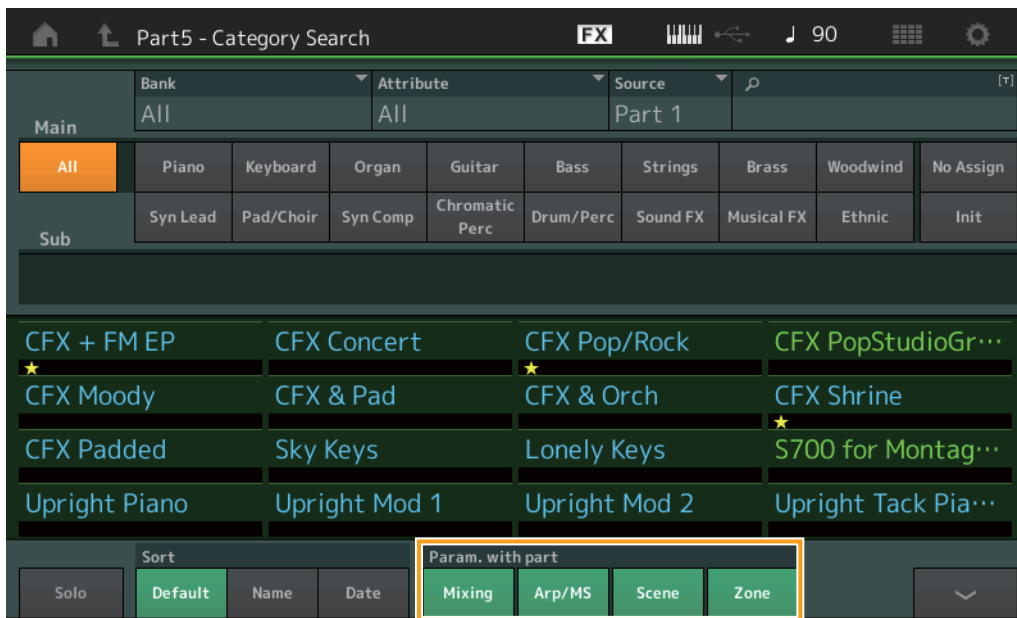
**NOTA** Cuando la pantalla Category Search esté seleccionada, pulse el botón [CATEGORY] varias veces para cambiar los bancos entre All, Favorite, Preset, User, Library (al leer el archivo de biblioteca). Si mantiene pulsado el botón [CATEGORY], podrá volver a All.

## ■ Búsqueda de categorías de partes

Cuando la opción "Mixing" del ajuste "Parameter with Part" está desactivada, puede cambiar los sonidos continuamente con los valores de ajuste actuales de la parte, como el volumen, la posición estéreo y el desplazamiento de notas.

### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → (Cuando la parte a la que se haya asignado algún sonido esté seleccionada) seleccione el nombre de la parte → [SHIFT] + [CATEGORY] (búsqueda de categorías de partes)  
o  
(cuando está seleccionada una parte a la que se ha asignado cualquier sonido) toque el nombre de la parte → Seleccione [Search] en el menú que aparece.



Parámetro con parte

### Param. with part (parámetro con parte)

Determina si se leerán y utilizarán o no los valores de los parámetros para la siguiente interpretación. Cuando el conjunto de parámetros está desactivado, los valores de ajustes actuales se usan de forma continua incluso cuando se selecciona la interpretación siguiente.

**Ajustes:** Off, On

# Performance Play (Home)

Ahora puede ver diversos datos activando la opción "View".

## Home

### Funcionamiento

Pulse el botón [PERFORMANCE]  
o  
toque el icono [HOME].



### View

Determina si la información detallada de cada parte aparece (On) o no (Off). La información mostrada varía según la posición del cursor o los ajustes de la función de control.

**Ajustes:** Off, On

**NOTA** Cuando el cursor se encuentra en el nombre de la interpretación, en la pantalla Performance Play (Home), también puede cambiar las vistas de información pulsando el botón [PERFORMANCE].

En esta sección, se explica cuándo se activa "View".

## ■ Vista Element

Solo aparece cuando la parte seleccionada en ese momento es Normal Part (AWM2) y el botón [PERFORMANCE CONTROL] o “Element/Operator control” está activado.



### Element SW (selector de elementos)

Determina si cada elemento está activado o no.

**Ajustes:** Off, On

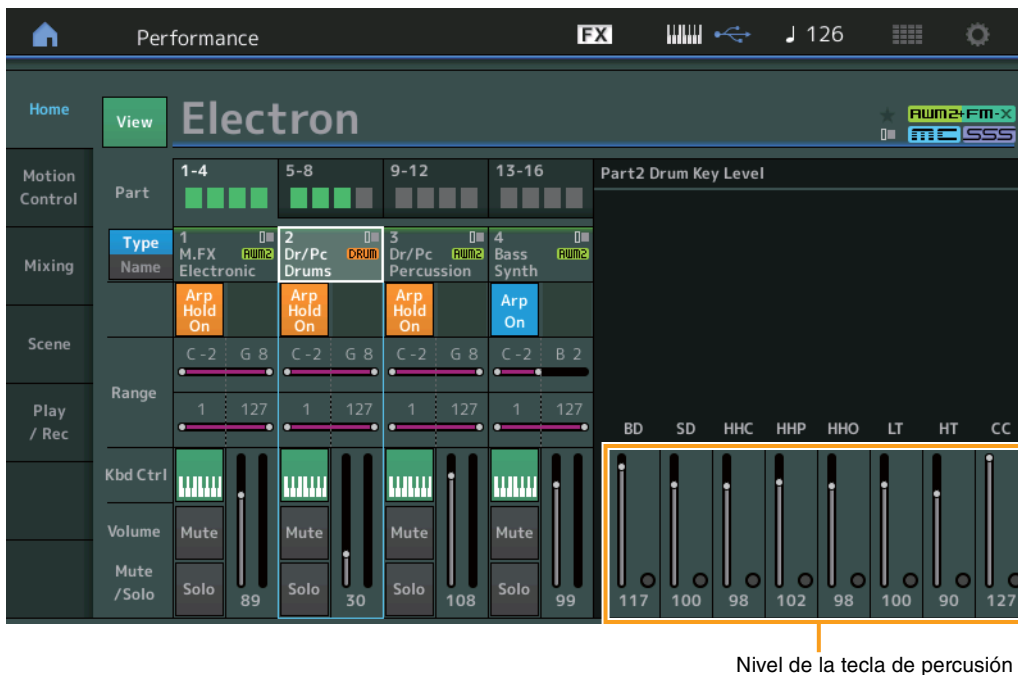
### Element Level

Determina el nivel de salida del elemento.

**Ajustes:** 0 – 127

## ■ Vista Drum Key

Solo aparece cuando la parte seleccionada en ese momento es Drum y el botón [PERFORMANCE CONTROL] o “Element/Operator Control” está activado.



## Drum Key Level

Determina el nivel de salida de la tecla de percusión.

**Ajustes:** 0 – 127

## ■ Vista Algorithm

Solo aparece cuando la parte seleccionada en ese momento es Normal Part (FM-X) y el botón [PERFORMANCE CONTROL] o “Element/Operator Control” está activado.



### Algorithm (número de algoritmo)

Cambia de algoritmo.

**Ajustes:** Consulte el documento PDF Lista de datos.

**NOTA** Al tocar la imagen Algorithm, aparece la pantalla Algorithm Search.

### Feedback (nivel de realimentación)

Las formas de onda se pueden cambiar realimentando una parte de la señal generada por un operador a través del mismo. Este parámetro permite establecer el nivel de realimentación.

**Ajustes:** 0 – 7

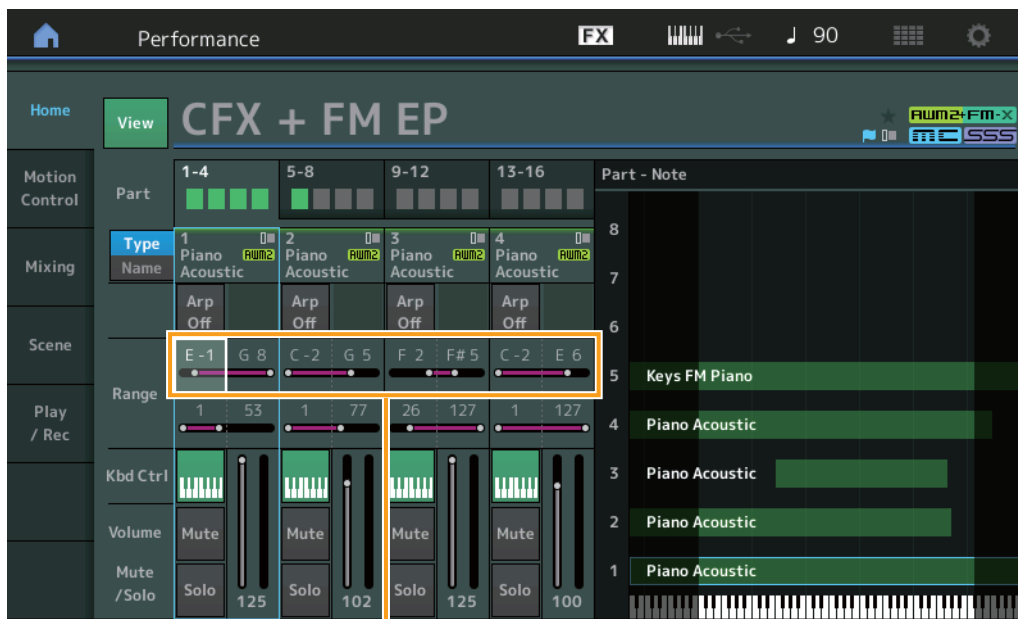
### Operator Level

Determina el nivel de salida del operador.

**Ajustes:** 0 – 99

## ■ Vista Part – Note

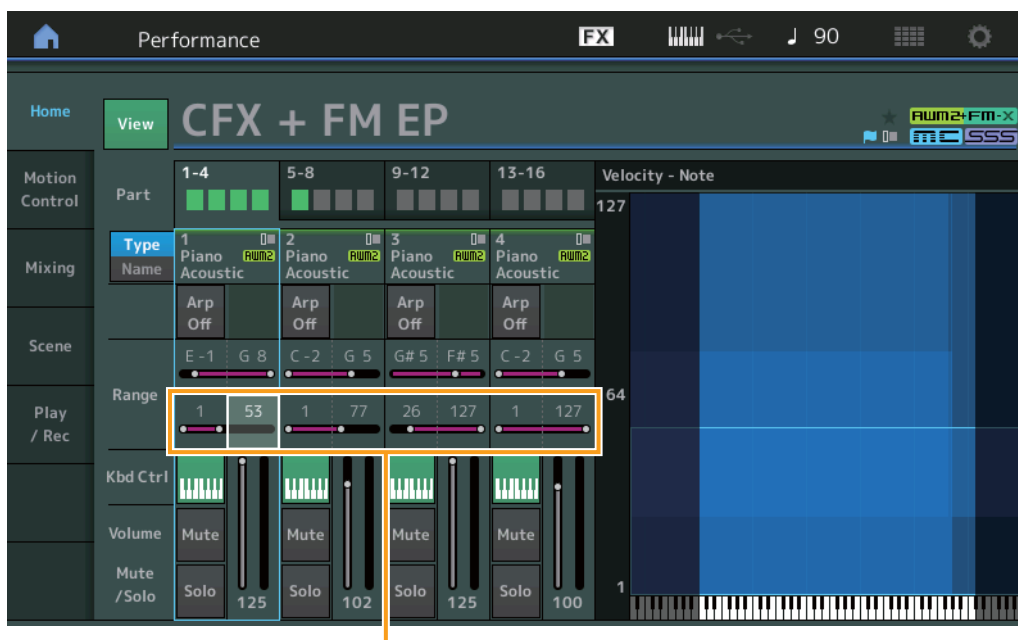
Solo aparece cuando el botón [PART CONTROL] está activado o el cursor se encuentra en el margen de sonoridad. Es útil para comprobar los ajustes de la capa y división entre las partes.



Margen de sonoridad

## ■ Vista Velocity – Note

Solo aparece cuando el cursor se encuentra en cualquier límite de velocidad de partes. Es útil para configurar la división de velocidad entre partes.



Límite de velocidad

# Motion Control

## Motion Control

### Super Knob

Ahora puede realizar el ajuste de enlace individual de los mandos asignables, a los que se han asignado las funciones comúnmente efectivas de todas las partes asignadas, con el mando maestro.

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



#### MS Master (selector maestro del secuenciador de movimiento)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento para toda la interpretación. Este ajuste se aplica al botón [MOTION SEQ ON/OFF] del panel.

**Ajustes:** Off, On

#### Super Knob MS (selector del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento que se aplica al mando maestro.

**Ajustes:** Off, On

#### Super Knob Link

Activa o desactiva el enlace entre el mando asignable y el mando maestro. Cuando está desactivado, el valor de la función asignada al mando correspondiente no cambia aunque se controle el mando maestro.

**Ajustes:** Off, On



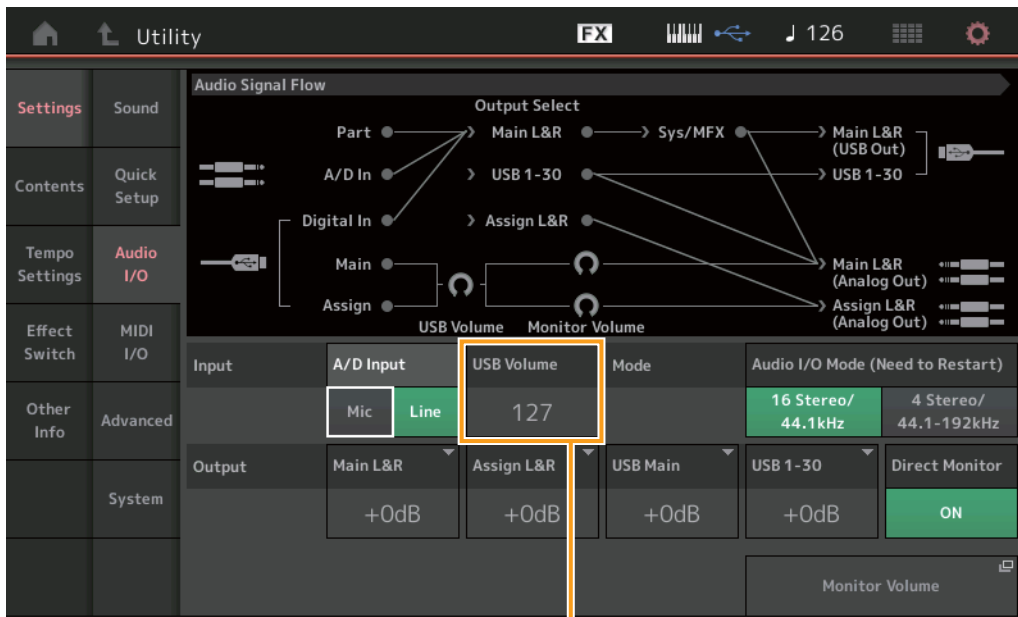
# Utility

## Settings

### Audio I/O

Ahora puede controlar el volumen del monitor de la entrada de señales de audio procedente del terminal [USB TO HOST].

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



Volumen de la entrada USB

### USB Volume (volumen de la entrada USB)

Ajusta el volumen de la entrada de señales de audio procedentes del terminal [USB TO HOST]. Este ajuste se aplica a la ganancia de salida de las tomas OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] y las tomas ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

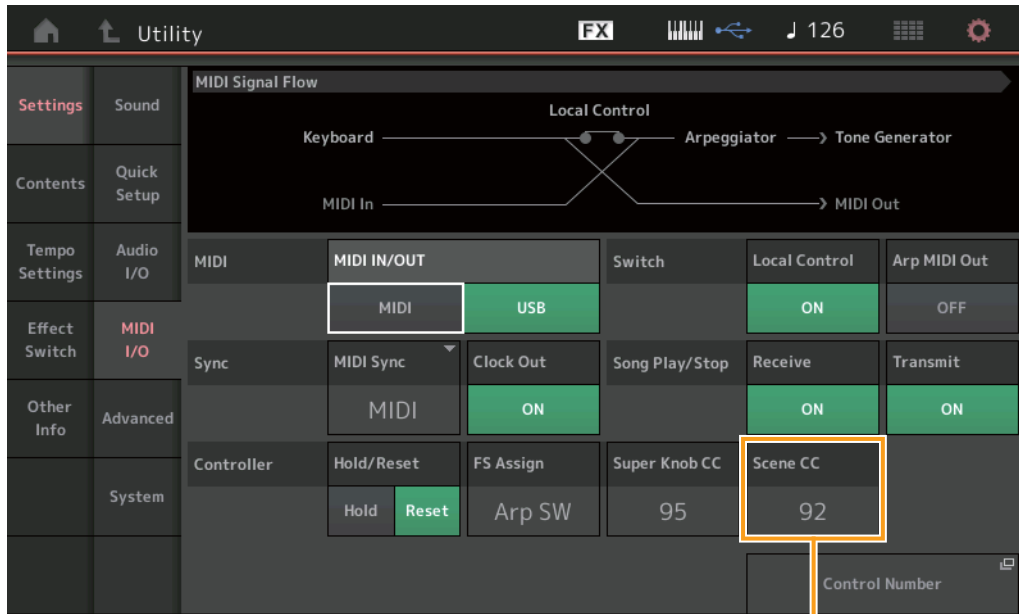
**Ajustes:** 0 – 127

**NOTA** El volumen de la entrada USB se almacena como parte de los ajustes generales del sistema, no como datos de interpretación.

## MIDI I/O

Ahora puede cambiar de escena mediante mensajes de cambio de control.

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



Número de cambio de control de escena

### Scene CC (número de cambio de control de escena)

Determina el número de cambio de control generado al cambiar de escena. Aunque el instrumento reciba del equipo externo un mensaje MIDI con el mismo número de cambio de control especificado aquí, el instrumento asumirá que el mensaje se generó al cambiar de escena.

**Ajustes:** Off, 1 – 95

**NOTA** Scene 1 – 8 se selecciona según el valor de cambio de control.

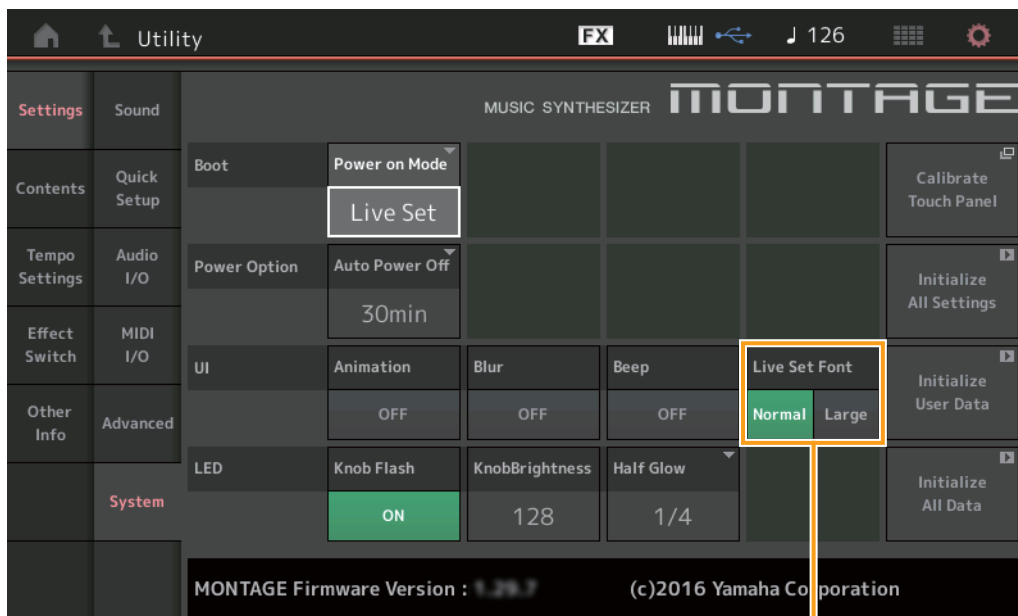
0 – 15: Scene 1, 16 – 31: Scene 2, 32 – 47: Scene 3, 48 – 63: Scene 4, 64 – 79: Scene 5, 80 – 95: Scene 6, 96 – 111: Scene 7, 112 – 127: Scene 8

**NOTA** Cuando se configura el mismo número de cambio de control tanto para el cambio de control del mando maestro como para el cambio de control de escena, aparece una marca de exclamación (!) antes del valor. En ese caso, los cambios al control de la escena tienen prioridad y se ignoran los cambios para controlar el mando maestro.

## System

Ahora puede realizar cambios parciales en el tamaño de la fuente, en la pantalla Live Set y en la pantalla Category Search.

**Funcionamiento** [UTILITY] → [Settings] → [System]



Tamaño de fuente de Live Set

### Live Set Font (tamaño de fuente de Live Set)

Determina el tamaño de la fuente del nombre del contenido de la pantalla Live Set y la pantalla Category Search.

**Ajustes:** Normal, Large

## ■ Pantalla Live Set

- Normal

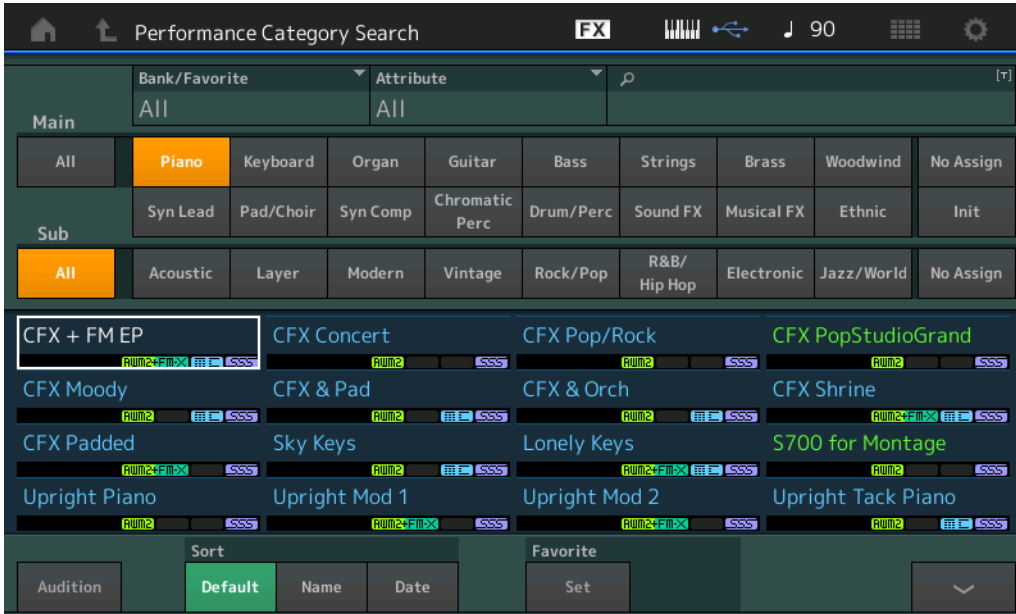


- Large

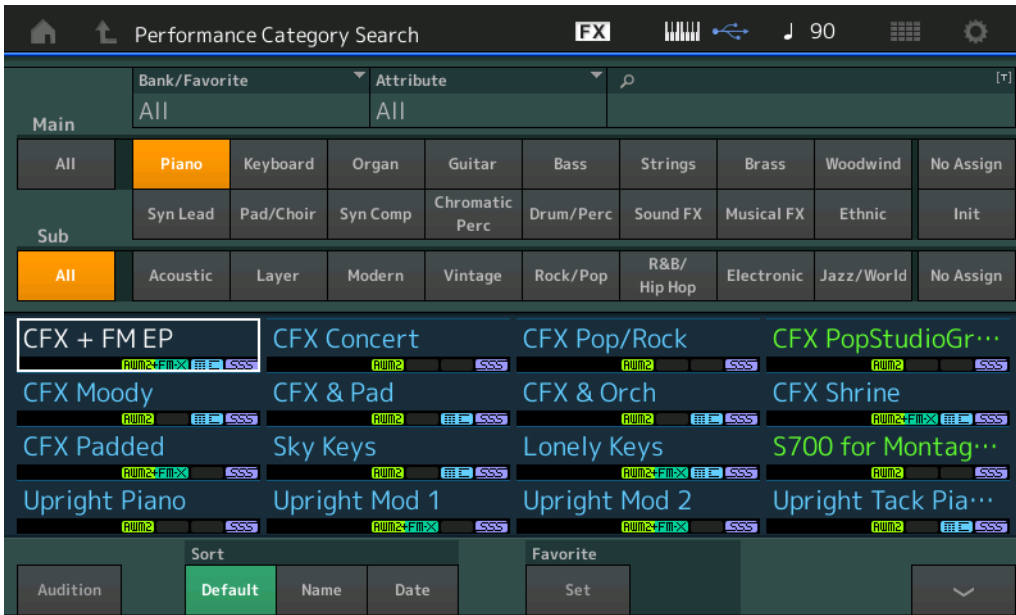


## ■ Pantalla Category Search

- Normal



- Large

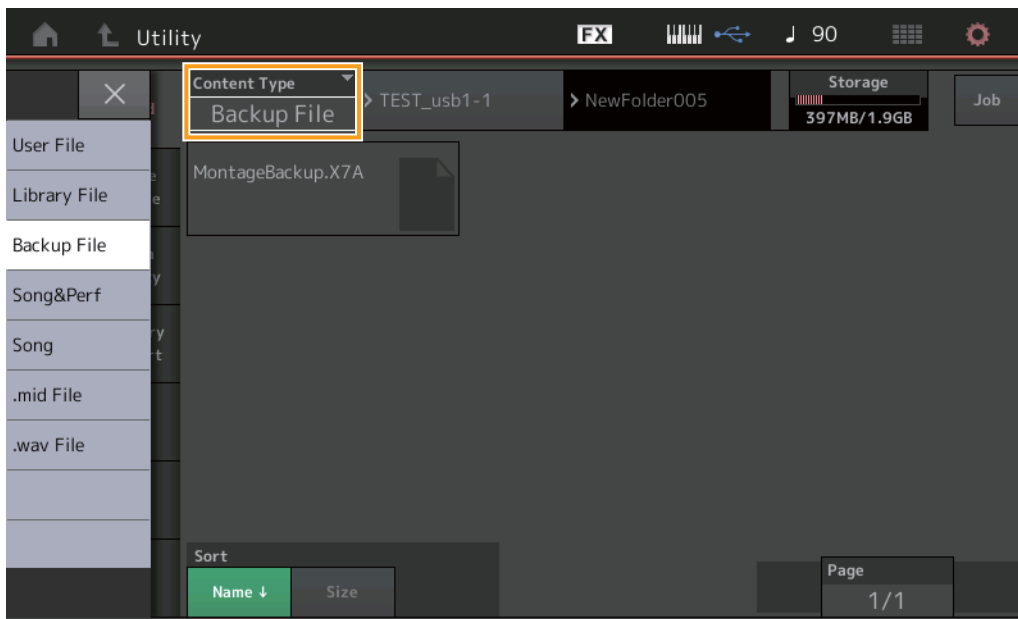


## Contents

Ahora puede guardar y cargar archivos de copia de seguridad en los que se almacenan todos los datos de la memoria de usuario (canciones y bibliotecas incluidas).

### Load

**Funcionamiento** [UTILITY] → [Contents] → [Load]

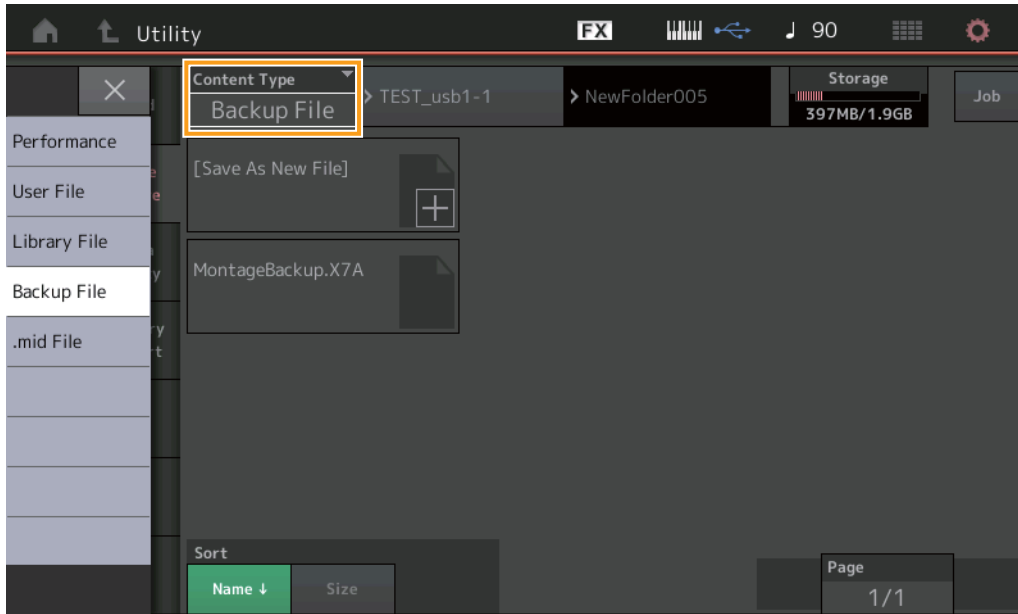


### Content Type

Tipo de archivo	Tipo de dispositivo	Extensión	Descripción
Backup File	Archivo	.X7A	Los datos se guardan en una memoria flash USB como archivo de copia de seguridad que puede volver a cargarse en la memoria de usuario. Un archivo de copia de seguridad incluye todos los datos de usuario, de las bibliotecas y de las canciones.

## Store/Save

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



### Content Type

Tipo de archivo	Tipo de dispositivo	Extensión	Descripción
Backup File	Archivo	.X7A	Los datos que se guardan en la memoria de usuario pueden guardarse en la memoria flash USB. Un archivo de copia de seguridad incluye todos los datos de usuario, de las bibliotecas y de las canciones.

# Edit

Cada una de las siguientes pantallas de edición (Edit) se ha mejorado y ahora puede seleccionar la parte deseada tocando el nombre de una parte en la pantalla: pantalla Normal Part (AWM2) Edit, pantalla Drum Part Edit, pantalla Normal Part (FM-X) Edit y pantalla Common/Audio Edit. Veamos un ejemplo de la pantalla Normal Part (AWM2) Edit.



## Part

Indica la parte seleccionada. Al tocar esta opción, se genera una lista emergente para cambiar la parte que desee editar.

**Ajustes:** Common, Part 1 – 16



# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 1.20

---

Yamaha ha actualizado el firmware del MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas. En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido los parámetros Element/Operator Control en "Control Function".
- Se pueden almacenar los ajustes de Control Function como datos de interpretación.
- Se ha añadido la función Loop de reproducción de canciones en bucle.
- Se ha añadido la función User Arpeggio de arpeggio de usuario.
- Ahora se pueden silenciar por separado las partes originales y las partes añadidas mediante la función Performance Merge de fusión de interpretaciones.
- Se han añadido ajustes de Monitor Volume para la conexión USB.
- Se puede controlar el mando maestro mediante mensajes de cambio de control MIDI.
- Se pueden copiar o intercambiar tipos de arpeggios.
- Se pueden copiar o intercambiar secuencias de movimiento.
- Se han añadido las funciones Arp Bypass de omisión de arpeggio y Kbd Ctrl Lock de bloqueo de control de teclado para "Effect Switch".

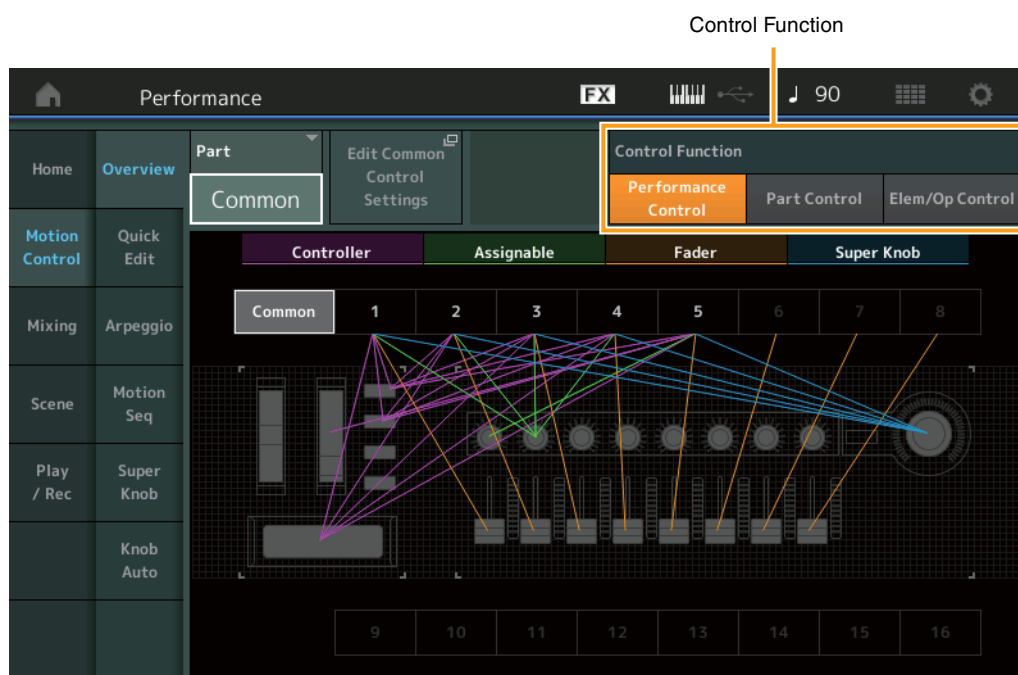
# Motion Control (control de movimiento)

## Motion Control (control de movimiento)

### Overview (descripción general)

#### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] o bien [SHIFT] + [PERFORMANCE]



### Control Function (función de control)

Alterna entre el control de la interpretación (Performance Control), de la parte (Part Control) y del elemento u operador (Elem/Op Control).

**Ajustes:** Performance Control, Part Control, Elem/Op Control

**NOTA** Se pueden almacenar las operaciones de la función de control como datos de interpretación.

**NOTA** También se puede seleccionar el control de elemento u operador manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando al mismo tiempo los botones [PART CONTROL].

### ■ Cuando está seleccionado “Elem/Op Control”

Los botones numéricos A [1] – [16], B [1] – [8] y C [1] – [8] actúan igual que cuando está seleccionada la opción “Part Control”.

Botones numéricos	Botones PART [MUTE] y PART [SOLO] desact.	Botón PART [MUTE] act.	Botón PART [SOLO] act.
Botones numéricos A [1] – [8] (línea superior)	Selección de parte (1 – 8)	Silenciamiento de parte (1 – 8)	Selección de parte (1 – 8)
Botones numéricos A [9] – [16] (línea inferior)	Selección de parte (9 – 16)	Silenciamiento de parte (9 – 16)	Parte con solo (9 – 16)
Botones numéricos B [1] – [8]	Secuenciador de movimiento de cada parte act./desact. (1 – 8/9 – 16)		
Botones numéricos C [1] – [8]	Arpeggios de cada parte act./desact. (1 – 8/9 – 16)		

Cuando está seleccionada la opción “Elem/Op Control” y está activado el botón PART [COMMON], los mandos deslizantes de control 1 – 8 controlan los niveles de los elementos u operadores de la parte 1.

**NOTA** La función Element/Operator Control resulta útil para reproducir interpretaciones, por ejemplo, las que contienen partes solo de órgano, porque al controlar el volumen de Elements en la pantalla de conjuntos para actuaciones cambia los armónicos del sonido Organ, al igual que sucede en un órgano real.

# Play/Rec (reproducción/grabación)

## Play/Rec (reproducción/grabación)

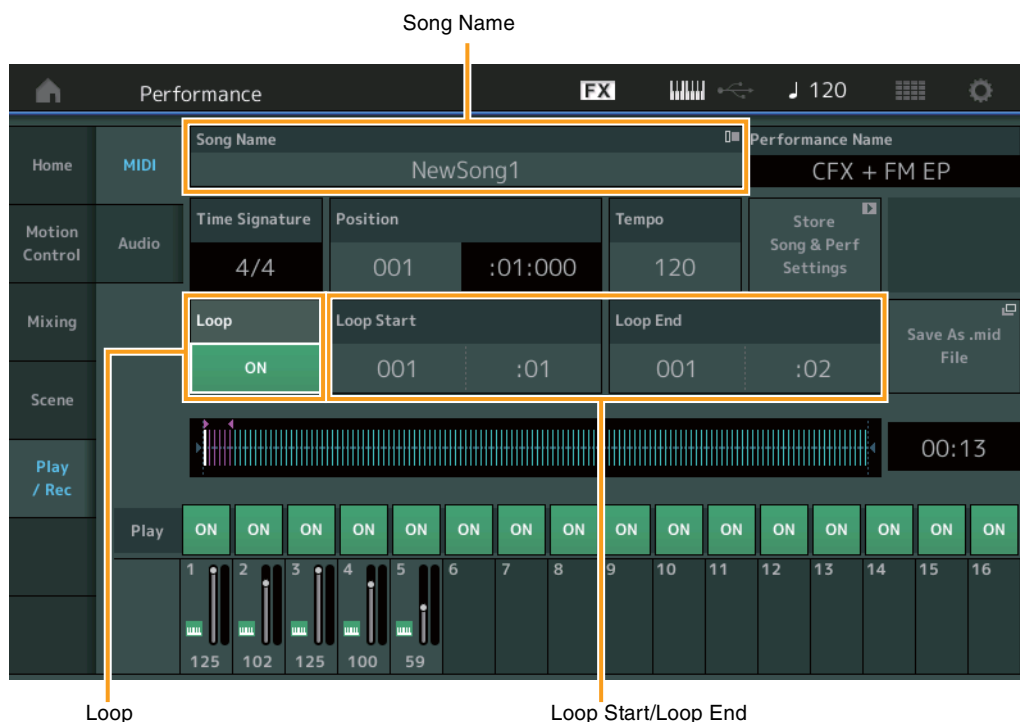
### MIDI

Es posible reproducir canciones en bucle.

#### ■ Reproducción y reproducción en espera

##### Funcionamiento

Botón [▶] (reproducción) o bien [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



#### Song Name (nombre de la canción)

Indica el nombre de la canción seleccionada. Al tocar Song Name se abre un menú que permite seleccionar Load, Rename y User Arpeggio.

#### Loop (reproducir en bucle)

Determina si la canción se reproducirá de una sola vez o continuamente. Cuando el parámetro está activado, se reproduce una y otra vez la canción entre los puntos de inicio y final del bucle, "Loop Start" y "Loop End" respectivamente.

**Ajustes:** Off, On

#### Loop Start/Loop End (inicio/final del bucle)

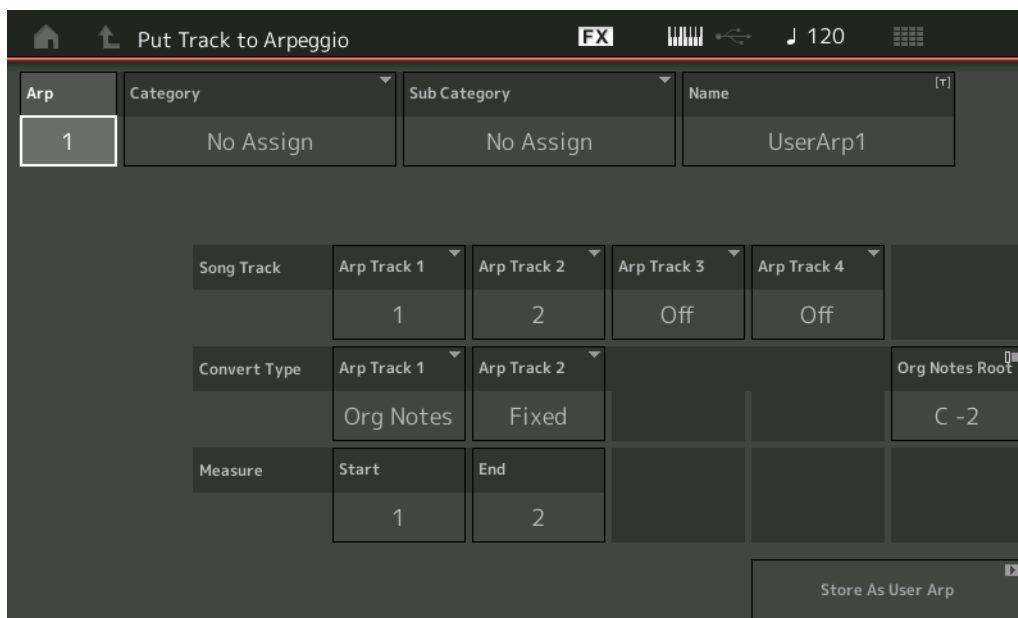
Determina las posiciones de inicio y finalización de la reproducción en bucle. El número de compás se muestra en la celda de la izquierda y el número de tiempo, en la celda de la derecha. No está disponible cuando la opción "Loop" está desactivada.

## ■ Put Track to Arpeggio (poner pista en arpeggio)

Esta función copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpeggio. En la pista de arpeggio se pueden grabar hasta 16 números de notas únicas. Si se han grabado más de 16 números de notas diferentes en los datos de la secuencia MIDI, la operación de conversión reduce las notas que superen el límite. Por ello, asegúrese de grabar un máximo de 16 notas diferentes cuando cree un arpeggio, especialmente cuando use varias pistas.

### Funcionamiento

Botón [▶] (PLAY) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → toque el nombre de la canción para abrir el menú → [User Arp] en el menú



### Arp (número de arpeggio)

Determina el número del arpeggio de usuario. Uno de los números que no esté en uso se asignará automáticamente de forma predeterminada. Cuando se selecciona un número que ya está en uso, se sobrescriben los datos de arpeggio anteriores contenidos en ese número.

**Ajustes:** 1 – 256

### Category (categoría de arpeggio)

Determina la categoría, Main (principal) y Sub (secundaria), para los datos de arpeggio creados.

**Ajustes:** Consulte la Lista de categorías de tipos de arpeggio en el Manual de referencia que encontrará en la documentación en PDF.

### Name (nombre del arpeggio)

Determina el nombre del arpeggio de usuario. El nombre de arpeggio puede contener 20 caracteres, como máximo.

### Song Track (pista de canción)

Determina la pista de la canción de origen de cada pista del arpeggio.

### Convert Type (tipo de conversión)

Determina cómo se van a convertir los datos de la secuencia MIDI (de pistas de la canción) en datos de arpeggio de una de las tres formas siguientes. Este parámetro se puede definir para cada pista.

**Ajustes:** Normal, Fixed, Org Notes

**Normal:** el arpeggio se reproduce utilizando únicamente la nota tocada y sus octavas.

**Fixed:** al tocar cualquier nota se activarán los datos de la misma secuencia MIDI.

**Org Notes** (notas originales): básicamente, es lo mismo que "Fixed", con la excepción de que las notas de reproducción del arpeggio serán diferentes según el acorde tocado.

### Original Notes Root (nota fundamental original)

Determina la nota fundamental cuando el tipo de conversión de alguna pista se define como "Org Notes". Solo está disponible cuando hay alguna pista definida en "Org Notes".

**Ajustes:** C-2 – G8

### Measure (compás)

Determina el intervalo de compases que se va a copiar a los datos del arpeggio.

**Ajustes:** 001 – 999

### Store As User Arp (almacenar como arpeggio de usuario)

Almacena los datos como arpeggio de usuario con todos los ajustes configurados en esta pantalla. No está disponible si todas las pistas están desactivadas.

# Category Search (búsqueda de categorías)

## ■ Performance Merge (fusión de interpretaciones)

Permite silenciar por separado las partes originales y las partes añadidas.

### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → (la parte seleccionada y las siguientes a esta no deben estar asignadas) → [SHIFT] + [CATEGORY] o bien toque el icono “+”



Silenciamiento de parte adicional

Silenciamiento de parte original

### Org (silenciamiento de parte original)

Silencia las partes originales.

**Ajustes:** Off, On

### Add (silenciamiento de parte adicional)

Silencia las partes añadidas en la pantalla Performance Merge.

**Ajustes:** Off, On

# Utility (utilidad)

## Settings (ajustes)

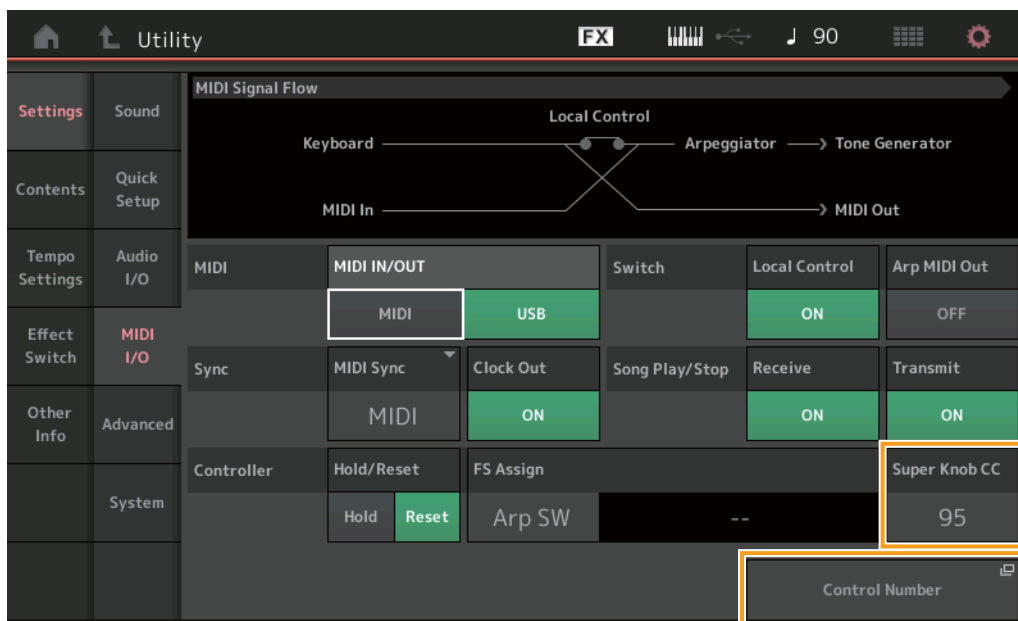
### MIDI I/O (E/S MIDI)

Se puede controlar el mando maestro mediante mensajes de cambio de control MIDI.

#### Funcionamiento

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]

Super Knob CC (número de cambio de control del mando maestro)



Control Number

### Super Knob CC (número de cambio de control del mando maestro)

Determina el número de cambio de control generado mediante el mando maestro. Aunque el instrumento reciba del equipo externo mensajes MIDI con el mismo número de cambio de control especificado aquí, el instrumento supondrá que el mensaje se generó al accionar el mando maestro. Cuando "MIDI I/O Mode" está definido en "Multi", se usa el canal 1 para transmitir los datos MIDI. Cuando "MIDI I/O Mode" está definido en "Single", se usa el canal especificado en "MIDI I/O Ch." para transmitir los datos MIDI.

**Ajustes:** Off, 1 – 95

**NOTA** Cuando este parámetro está desactivado, los datos MIDI se transmiten mediante mensajes SysEx (exclusivos del sistema).

### Control Number (número de control)

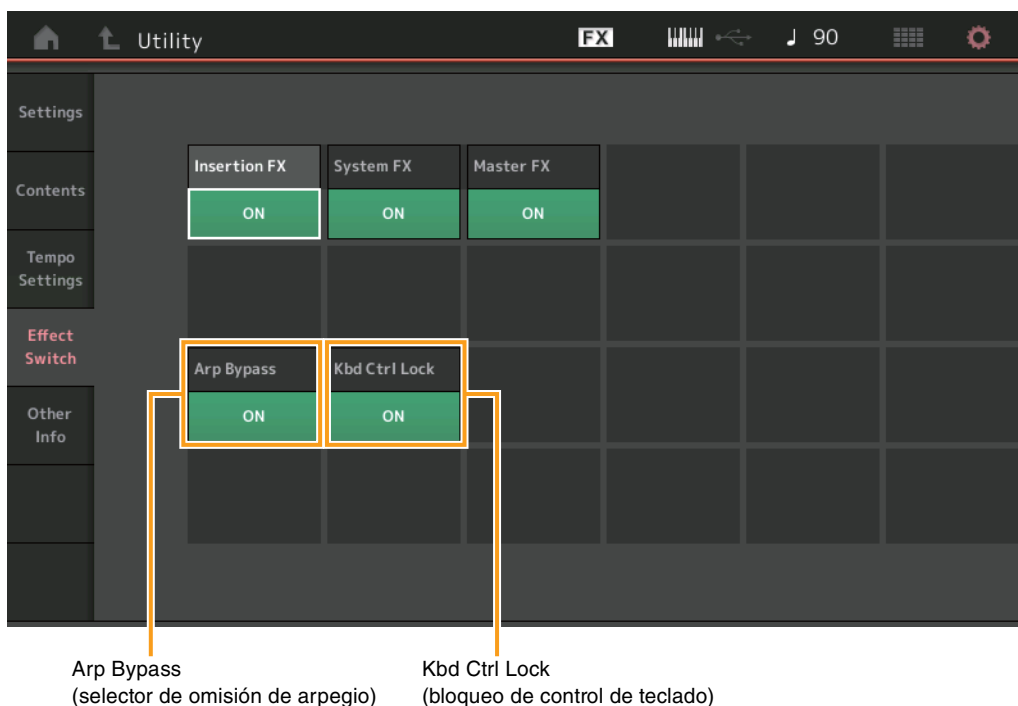
Abre la pantalla del mismo nombre en Common/Audio Edit.

## Effect Switch (selector de efectos)

Se han añadido las funciones Arp Bypass de omisión de arpegio y Kbd Ctrl Lock de bloqueo de control de teclado para "Effect Switch".

### Funcionamiento

[UTILITY] → [Effect Switch] o bien toque el icono Effect



### Arp Bypass (selector de omisión de arpegio)

Determina si la omisión de arpegio está activada o desactivada. Cuando esta opción está activada, todas las operaciones del arpegiador están desactivadas.

**Ajustes:** Off, On

**NOTA** La omisión de arpegio también se puede activar o desactivar manteniendo pulsado el botón [SHIFT] al mismo tiempo que se pulsa el botón [ARP ON/OFF]. El botón [ARP ON/OFF] parpadea cuando se omisión de arpegio está activada.

**NOTA** Cuando se modifica el ajuste del selector de parte de arpegio, la omisión de arpegio se desactiva de forma automática aunque se haya activado.

**NOTA** Puede editar los arpegios en los datos de la canción generados por el arpegiador mediante el software DAW. Activar la omisión de arpegio permite evitar que los datos de canciones editados en el software DAW se vean afectados de nuevo por el arpegiador cuando se vuelvan a direccionar al MONTAGE.

### Kbd Ctrl Lock (bloqueo de control de teclado)

Determina si el bloqueo de control de teclado está activado o desactivado. Cuando esta opción está activada, el control de teclado se activa solamente para la parte 1 y se desactiva para las demás.

Cuando esta opción está desactivada, los ajustes de todas las partes recuperan su estado original.

**Ajustes:** Off, On

**NOTA** Cuando se usa el MONTAGE como módulo de sonido multitímbrico de 16 partes con el software DAW, la función Keyboard Control Lock resulta útil para crear o editar las pistas MIDI de una en una.

# Common/Audio Edit (edición de ajustes comunes/audio)

## Control

### Control Number (número de control)

Cuando se asigna el mismo número de control al mando maestro y a algún mando asignable, el mando maestro tiene prioridad y el funcionamiento del mando asignable podría pasarse por alto. En este caso, aparece un mensaje de precaución.

**NOTA** El número de control que se establece en la opción Control Number de esta pantalla se almacena como datos de interpretación. Sin embargo, "FS Assign" y "Super Knob CC" se almacenan como ajustes generales del sistema, no como datos de interpretación.

#### Funcionamiento

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



MIDI Settings

### MIDI Settings (ajustes de MIDI)

Abre la pantalla MIDI I/O de Utility.



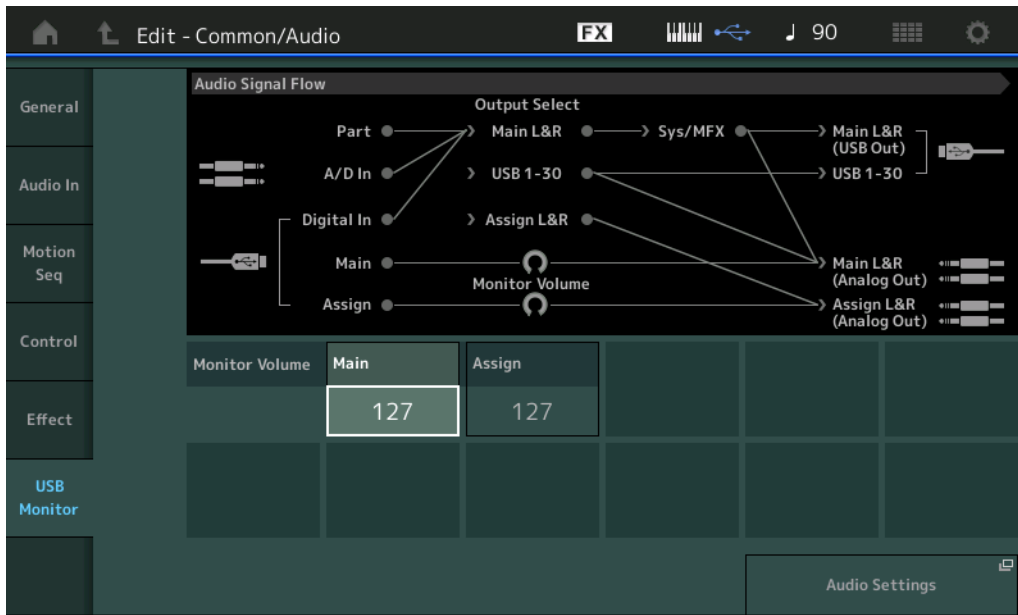
## USB Monitor (monitor USB)

En la pantalla USB Monitor, puede ajustar el nivel de entrada de audio procedente del terminal [USB TO HOST].

**NOTA** Los valores de Monitor Volume Main y Monitor Volume Assign de USB Monitor se almacenan como datos de interpretación.

### Funcionamiento

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



### Monitor Volume Main (monitor de volumen, principal)

Ajusta el nivel de la señal de audio que se recibe del terminal [USB TO HOST] y se emite a las tomas OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R].

**Ajustes:** 0 – 127

### Monitor Volume Assign (monitor de volumen, asignable)

Ajusta el nivel de la señal de audio que se recibe del terminal [USB TO HOST] y se emite a las tomas ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

**Ajustes:** 0 – 127

### Audio Settings (ajustes de audio)

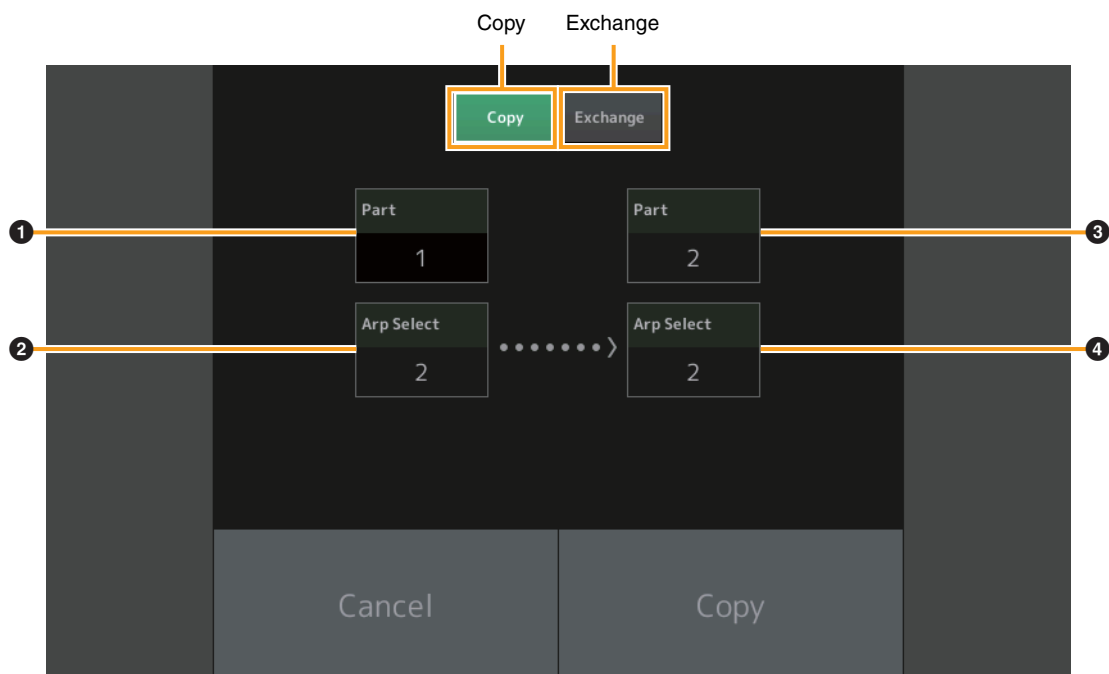
Abre la pantalla Audio I/O de Utility.

# Part Edit (edición de partes)

Se pueden copiar (o intercambiar) tipos de arpeggios.

## Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione la parte que desee copiar → [Arpeggio] → [Individual] → [SHIFT] + [EDIT]  
o  
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio] → seleccione la parte que desee copiar → [SHIFT] + [EDIT]



**NOTA** Puede seleccionar "All" para Arp Select al realizar operaciones de copia entre distintas partes.

## Copy (copiar)

Al tocar este botón se activa la función Arpeggio Type Copy.

## Exchange (intercambiar)

Al tocar este botón se activa la función Arpeggio Type Exchange.

- 1 Parte que se va a copiar (o intercambiar)
- 2 Selección de arpeggio que se va a copiar (o intercambiar)
- 3 Parte de destino de la copia (o el intercambio)
- 4 Selección de arpeggio de destino de la copia (o el intercambio)

Se pueden copiar (o intercambiar) secuencias de movimiento.

### Funcionamiento

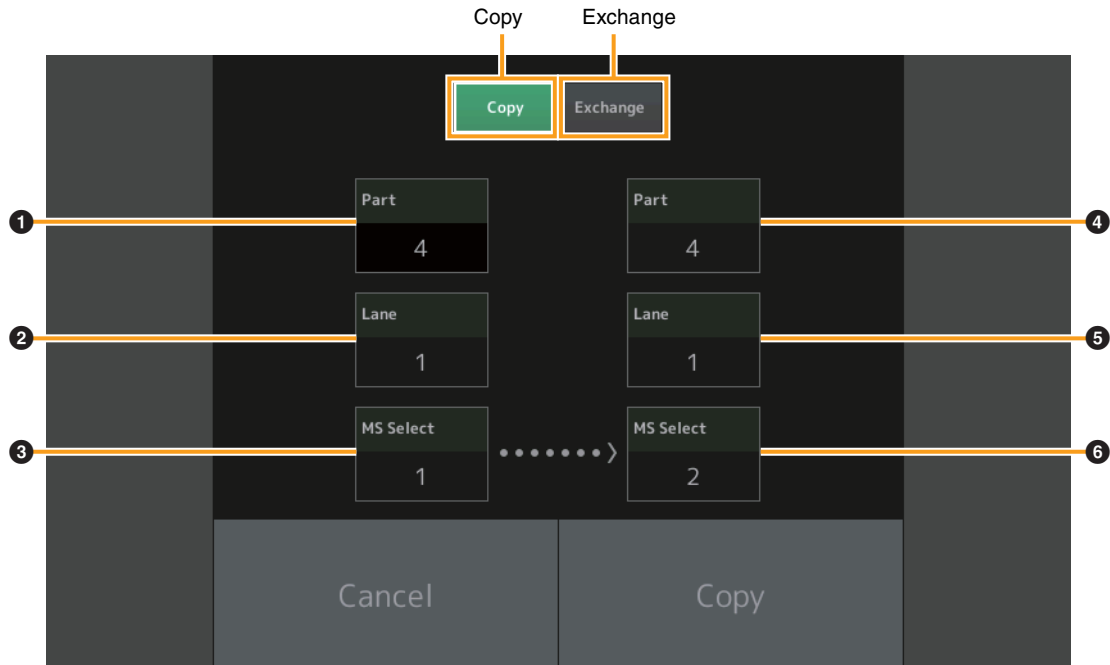
[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione la parte que desee copiar → [Motion Seq] → [Lane] → [SHIFT] + [EDIT]

o

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] → seleccione la parte que desee copiar → [SHIFT] + [EDIT]

o

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto] → [SHIFT] + [EDIT]



**NOTA** Puede seleccionar "All" para "Lane" y "MS Select" al realizar operaciones de copia entre distintas partes.

### Copy (copiar)

Al tocar este botón se activa la función Motion Sequence Copy.

### Exchange (intercambiar)

Al tocar este botón se activa la función Motion Sequence Exchange.

- ❶ Parte que se va a copiar (o intercambiar)
- ❷ Línea que se va a copiar (o intercambiar)
- ❸ Selección de secuencia de movimiento que se va a copiar (o intercambiar)
- ❹ Parte de destino de la copia (o el intercambio)
- ❺ Línea de destino de la copia (o el intercambio)
- ❻ Selección de secuencia de movimiento de destino de la copia (o el intercambio)

# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 1.10

---

Yamaha ha actualizado el firmware del MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas. En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- En la pantalla Performance Play (Home), se pueden ver los tipos de partes y las categorías de cada una de ellas.
- En las pantallas Performance Play (Home) y Mixing, se puede activar y desactivar la función Arpeggio Hold de arpeggio sostenido.
- En Part Category Search, se puede especificar cualquier parte, excepto la parte 1, para copiarla.
- Se ha añadido la función Performance Merge de fusión de interpretaciones.
- Se ha añadido el modo de canal MIDI único.
- En la pantalla Data Utility (de la pantalla Utility) se pueden eliminar varios contenidos a la vez.
- Se pueden copiar interpretaciones de la memoria de biblioteca en la memoria de usuario.
- Se pueden copiar o intercambiar elementos (Elements), operadores (Operators) y teclas de percusión (Drum Keys).
- Se pueden copiar o intercambiar conjuntos para actuaciones para un banco bancos o una página.
- Las páginas y ranuras de los conjuntos para actuaciones se pueden controlar mediante mensajes de cambio de programa y de selección de banco MIDI.

# New Performances (Nuevas interpretaciones)

Se han añadido 64 nuevas interpretaciones.

Para obtener más información sobre las nuevas interpretaciones, consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

## Performance Play (Home) (pantalla de interpretación, inicio)

En la pantalla Performance Play (Home), se pueden ver los tipos de partes y el estado de la función Arpeggio Hold.

### Home (inicio)



### ❶ Selector Type/Name (tipo/nombre)

Cambia entre las pantallas de tipo y categoría de parte y de nombre de parte.

**Ajustes:** Type, Name

### ❷ Tipos o nombres de partes

Indican los tipos y categorías de partes o bien los nombres de partes.

Al tocar el parámetro se abre un menú que permite buscar categorías, editar y copiar ajustes.

Para añadir otra parte, toque el icono "+".

### ❸ Selector Arp Hold On/Off (activación/desactivación del arpegio de parte)

Determina si el arpegio de cada parte está activado o desactivado. Cuando los parámetros Arpeggio y Arpeggio Hold están activados, establecidos, se muestra "Arp Hold On".

**NOTA** En el estado de control de parte, puede activar o desactivar el arpegio sostenido de la parte pulsando el botón numérico C [1] – [8] correspondiente mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT].

**Ajustes:** Off, On

# Category Search (búsqueda de categorías)

## ■ Part Category Search (búsqueda de categorías de partes)

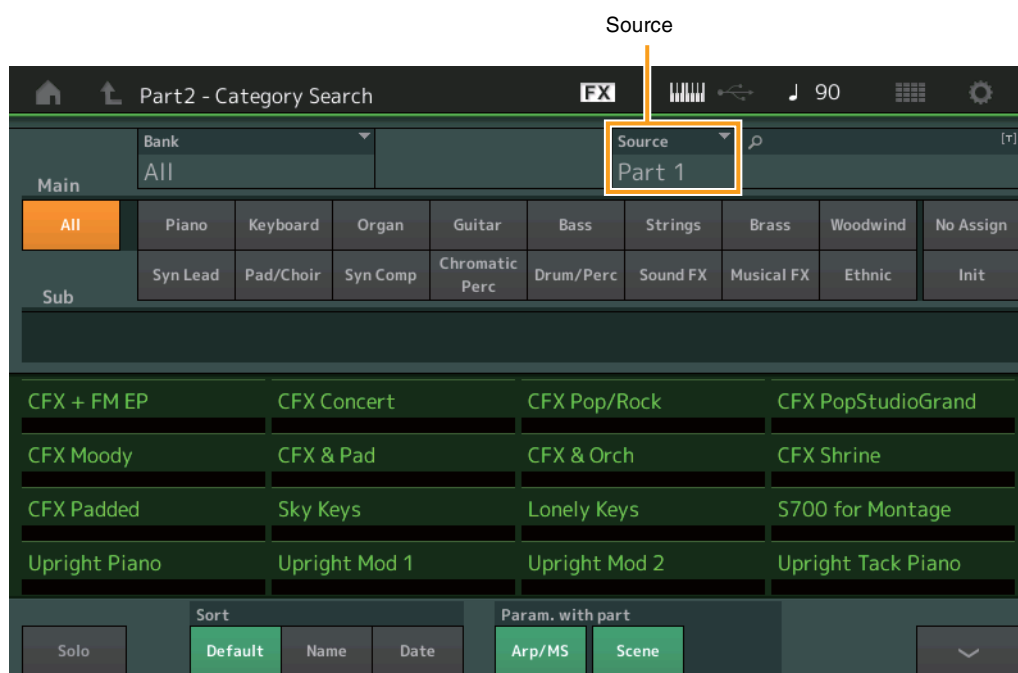
Se puede seleccionar cualquier parte de una interpretación y asignar su sonido a otra parte.

### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → seleccione una parte → [SHIFT] + [CATEGORY]  
(Cuando está seleccionada una parte a la que se ha asignado cualquier sonido) Toque el nombre de parte → Select [Search] en el menú mostrado.  
o  
(Cuando está seleccionada la parte a la que no se asignó ningún sonido) Toque el icono “+.”

### <Nueva función de la versión 1.10>

Cuando ni la parte seleccionada ni ninguna de las siguientes tiene un sonido asignado (o si están vacías), al ejecutar la operación anterior se abrirá la pantalla Performance Merge.



### Source (origen)

Determina qué parte de la interpretación seleccionada se asignará a la interpretación que se va a editar. La parte 1 se selecciona de forma predeterminada; el comportamiento es el mismo que en la versión anterior.

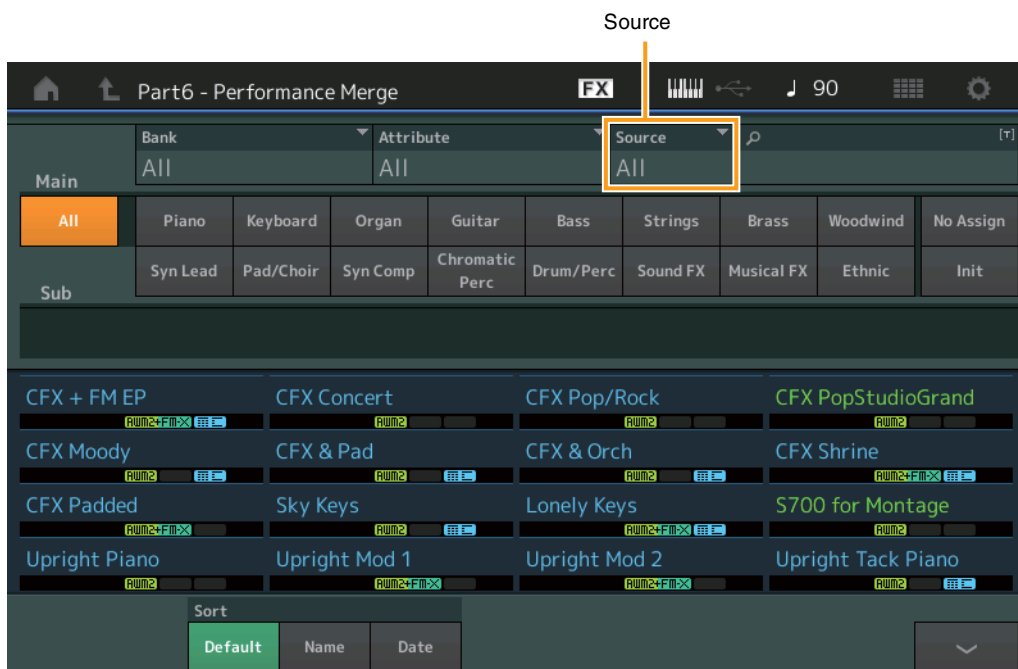
**Ajustes:** Part 1 – 16

## ■ Performance Merge (fusión de interpretaciones)

En la pantalla Performance Merge puede asignar de forma colectiva varias partes de la interpretación seleccionada a las partes vacías de la interpretación que está editando. Por ejemplo, puede fusionar cuatro partes de piano y dos de cuerda en .otra interpretación para crear un sonido con una textura más rica y más capas.

### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → (la parte seleccionada y las siguientes a esta no deben estar asignadas) → [SHIFT] + [CATEGORY] o bien toque el icono “+”



### Source (origen)

Determina qué parte de la interpretación seleccionada se asignará a la interpretación que se va a editar.

**Ajustes:** All, Part 1 – 16

**All:** todas las partes que no estén vacías de la interpretación seleccionada se asignarán a las partes vacías disponibles.

**Part 1 – 16:** solamente el sonido de la parte especificada se asignará a la parte seleccionada.

# Utility (utilidad)

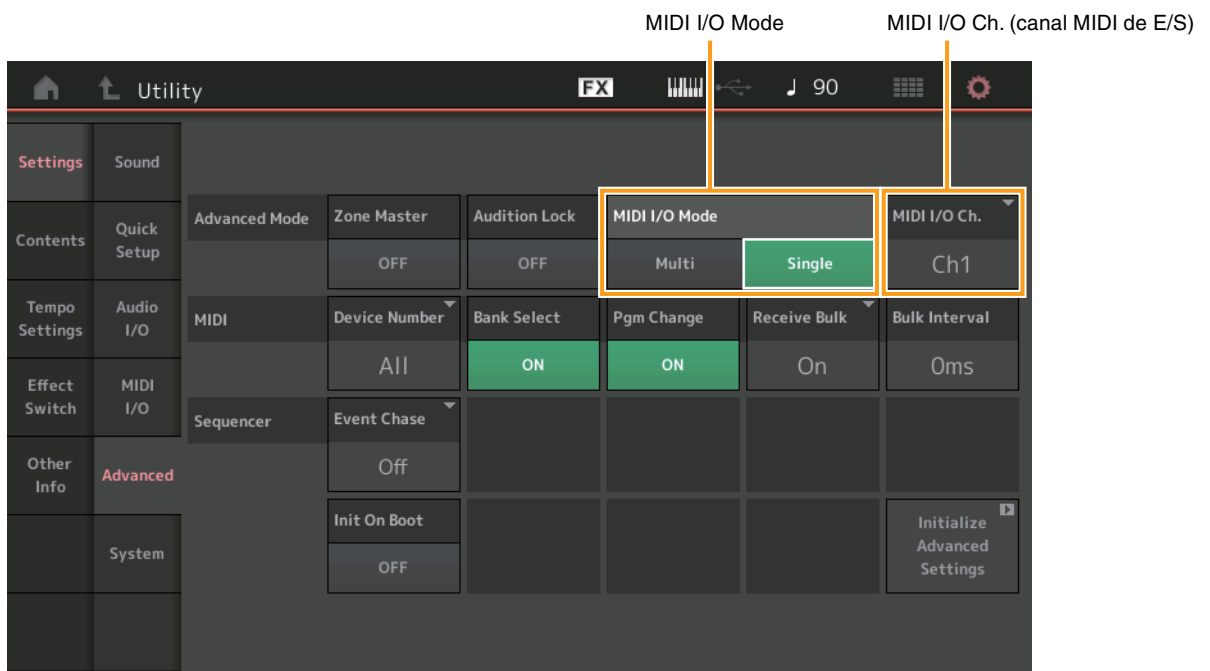
## Settings (ajustes)

### Advanced (avanzados)

Es posible establecer la comunicación de datos entre este instrumento y el dispositivo externo usando solamente el canal MIDI especificado.

#### Funcionamiento

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



### MIDI I/O Mode (modo de E/S MIDI)

Determina qué modo de E/S MIDI se usará para la comunicación de datos entre este instrumento y el dispositivo externo.

**Ajustes:** Multi, Single

**Multi:** transmite los datos MIDI, como los mensajes de nota activada o desactivada para cada parte.

**Single:** transmite los datos MIDI usando solamente el canal especificado en el campo "MIDI I/O Ch".

### MIDI I/O Ch. (canal MIDI de E/S)

Determina el canal MIDI que se usará para la comunicación de datos cuando "MIDI I/O Mode" se encuentre establecido en "Single".

**Ajustes:** Ch1 – 16

**NOTA** Cuando este parámetro se establece en define como "Single", los datos de arpegios no se transmiten al dispositivo externo. Cuando la función Zone está activada, el ajuste Zone de la interpretación tiene prioridad sobre el ajuste de "MIDI I/O Mode". Puede comprobar qué ajuste está activo en el campo MIDI Signal Flow de la pantalla MIDI I/O.



## Contents (contenido)

### Data Utility (utilidad de datos)

Se pueden eliminar colectivamente varios contenidos, como interpretaciones de la memoria de usuario.

#### Funcionamiento

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

#### ■ Cuando está abierta la carpeta seleccionada



#### Job (selector de trabajo)

Determina si la función Job está activa (On) o no (Off). Si está activa, puede seleccionar varios contenidos a la vez en esta pantalla.

**Ajustes:** Off, On

#### Select All (seleccionar todo)

Selecciona todos los contenidos de la carpeta. Este botón se muestra solo cuando no hay ningún contenido seleccionado.

#### Unselect All (anular la selección de todo)

Anula la selección de todos los contenidos de la carpeta. Este botón se muestra solo cuando hay algún contenido seleccionado.

#### Delete (borrar)

Borra el o los contenidos seleccionados. Este botón se muestra solo cuando hay algún contenido seleccionado.

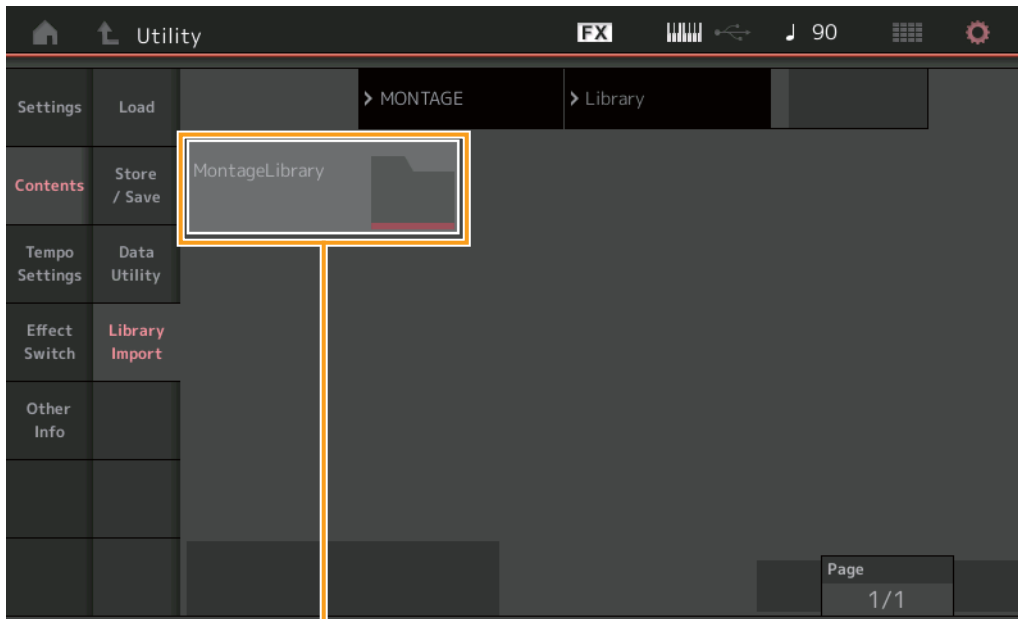
## Library Import (importar biblioteca)

Se puede seleccionar una interpretación deseada en el archivo de biblioteca cargado en la memoria de usuario y copiar la interpretación en el banco de usuario.

### Funcionamiento

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

### ■ Lista de carpetas de biblioteca

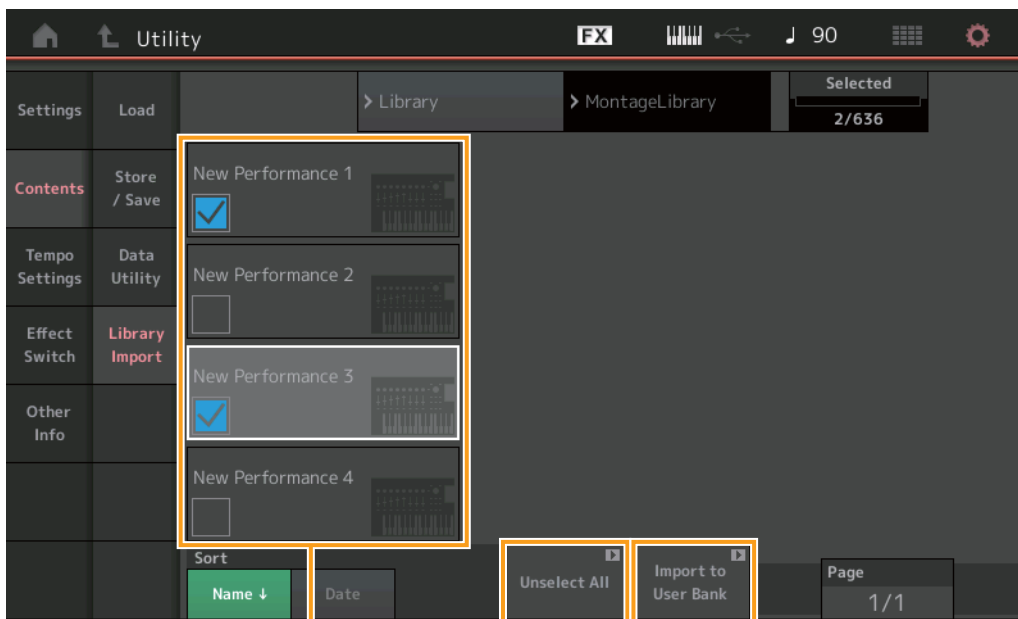


Selección de la carpeta de biblioteca

### Selección de la carpeta de biblioteca

Indica las bibliotecas en carpetas. Al tocar la carpeta, esta se abre. Las carpetas solo se abren cuando se han cargado archivos de biblioteca en la pantalla Load.

### ■ Cuando está abierta la carpeta de biblioteca seleccionada



Selección de interpretación

Unselect All

Import to User Bank

## Selección de interpretación

Se muestran las interpretaciones de la biblioteca seleccionada. Al tocar en el nombre se selecciona o se anula la selección alternativamente.

## Select All (seleccionar todo)

Selecciona todas las interpretaciones de la carpeta de biblioteca seleccionada. Este botón se muestra solo cuando no hay ninguna interpretación seleccionada.

## Unselect All (anular la selección de todo)

Anula la selección de todas las interpretaciones de la carpeta de biblioteca seleccionada. Este botón se muestra solo cuando hay alguna interpretación seleccionada.

## Import to User Bank (importar al banco de usuario)

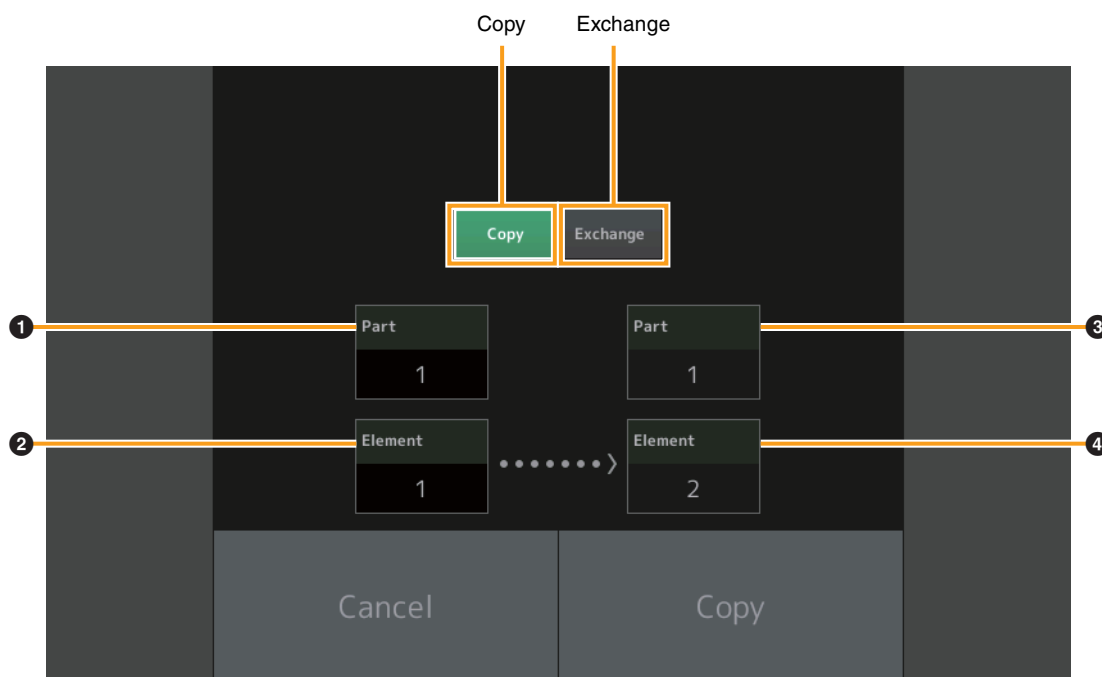
Copia la interpretación seleccionada en el banco de usuario. Las formas de onda y los arpeggios de usuario que se usen en la interpretación seleccionada se copiarán también en el banco de usuario. Este botón se muestra solo cuando hay alguna interpretación seleccionada.

# Part Edit (edición de partes)

Se pueden copiar (o intercambiar) elementos (Elements), operadores (Operators) y teclas de percusión (Drum Keys).

### Funcionamiento

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione el objeto Element/Operator/Drum Key que desee copiar → [SHIFT] + [EDIT]



**NOTA** No se pueden realizar operaciones de copia o intercambio entre tipos de partes diferentes (por ejemplo, entre elementos y operadores).

## Copy (copiar)

Al tocar este botón se activa la función Copy entre elementos (Elements), operadores (Operators) y teclas de percusión (Drum Keys).

## Exchange (intercambiar)

Al tocar este botón se activa la función Exchange entre elementos (Elements), operadores (Operators) y teclas de percusión (Drum Keys).

### 1 Parte que se va a copiar (o intercambiar)

### 2 Element/Operator/Drum Key que se va a copiar (o intercambiar)

### 3 Parte de destino de la copia (o el intercambio)

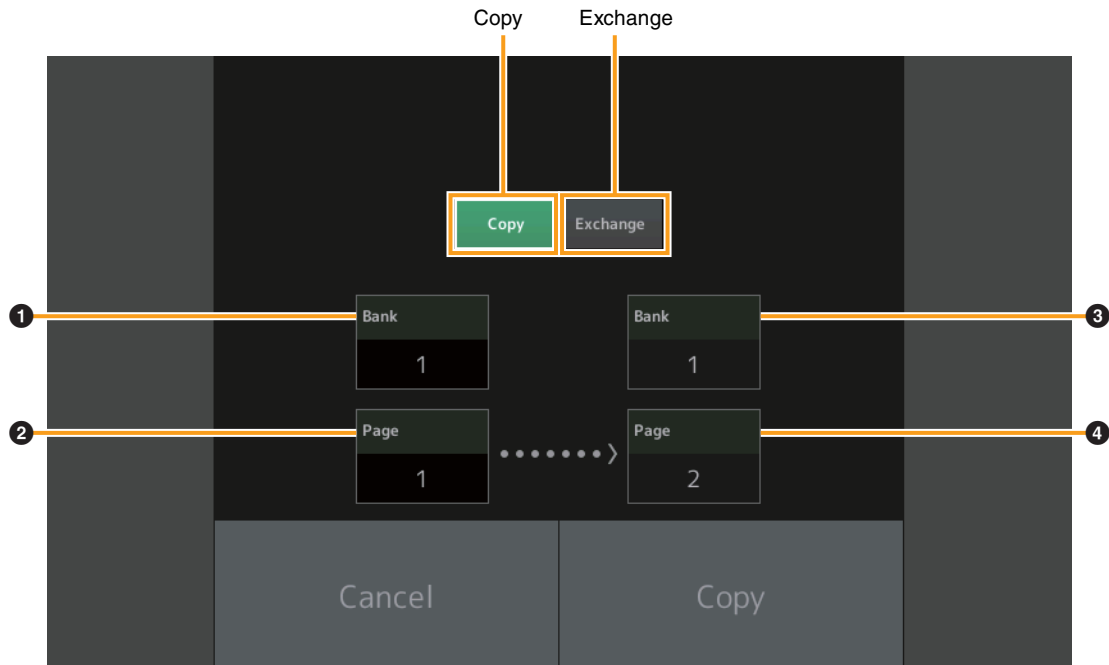
### 4 Element/Operator/Drum Key de destino de la copia (o el intercambio)

# Live Set Edit (edición de conjunto para actuaciones)

Se pueden copiar (o intercambiar) conjuntos para actuaciones para un banco bancos o una página.

## Funcionamiento

[LIVE SET] → seleccione el banco de usuario (User Bank) → [EDIT] → seleccione el banco (Bank) o página (Page) que desee copiar → [SHIFT] + [EDIT]



**NOTA** No se pueden copiar (o intercambiar) páginas entre bancos diferentes.

### Copy (copiar)

Al tocar este botón se activa la función Copy Bank o Copy Page.

### Exchange (intercambiar)

Al tocar este botón se activa la función Exchange Bank o Exchange Page.

- ❶ Banco que se va a copiar (o intercambiar)
- ❷ Página que se va a copiar (o intercambiar)
- ❸ Banco de destino de la copia (o el intercambio)
- ❹ Página de destino de la copia (o el intercambio)

## Live Set (conjunto para actuaciones)

Se puede seleccionar la ranura de conjunto para actuaciones (Live Set Slot) deseada enviando el mensaje de cambio de programa apropiado desde un dispositivo externo. A continuación se indican las ranuras de conjuntos para actuaciones que se pueden seleccionar y los números correspondientes de MSB/LSB de selección de banco y de cambio de programa.

MSB (HEX)		LSB (HEX)		Núm. programa	Ranura de conjunto para actuaciones
62	3E	00	00	0 – 15	Page 1, Slot 1 – 16
		1	01	0 – 15	Page 2, Slot 1 – 16
		2	02	0 – 15	Page 3, Slot 1 – 16
		3	03	0 – 15	Page 4, Slot 1 – 16
		4	04	0 – 15	Page 5, Slot 1 – 16
		5	05	0 – 15	Page 6, Slot 1 – 16
		6	06	0 – 15	Page 7, Slot 1 – 16
		7	07	0 – 15	Page 8, Slot 1 – 16
		8	08	0 – 15	Page 9, Slot 1 – 16
		9	09	0 – 15	Page 10, Slot 1 – 16
		10	0A	0 – 15	Page 11, Slot 1 – 16
		11	0B	0 – 15	Page 12, Slot 1 – 16
		12	0C	0 – 15	Page 13, Slot 1 – 16
		13	0D	0 – 15	Page 14, Slot 1 – 16
		14	0E	0 – 15	Page 15, Slot 1 – 16
		15	0F	0 – 15	Page 16, Slot 1 – 16