



MUSIC SYNTHESIZER

SYNTHÉTISEUR MUSICAL

SINTETIZADOR MUSICAL

СИНТЕЗАТОР

МОНТАЖЕ 6

МОНТАЖЕ 7

МОНТАЖЕ 8

Bedienungsanleitung

Mode d'emploi

Manual de instrucciones

Руководство пользователя

DEUTSCH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

РУССКИЙ

DE
FR
ES
RU

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

Modell Nr.

Seriennr.

(rear)

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

N° de modèle

N° de série

(rear)

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

N° de modelo

N° de serie

(rear)

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

Номер модели.

Серийный номер.

(rear_ru_02)

Verbraucherinformation zur Sammlung und Entsorgung alter Elektrogeräte



Befindet sich dieses Symbol auf den Produkten, der Verpackung und/oder beiliegenden Unterlagen, so sollten benutzte elektrische Geräte nicht mit dem normalen Haushaltsabfall entsorgt werden. In Übereinstimmung mit Ihren nationalen Bestimmungen und den Richtlinien 2002/96/EG bringen Sie alte Geräte bitte zur fachgerechten Entsorgung, Wiederaufbereitung und Wiederverwendung zu den entsprechenden Sammelstellen. Durch die fachgerechte Entsorgung der Elektrogeräte helfen Sie, wertvolle Ressourcen zu schützen, und verhindern mögliche negative Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit und die Umwelt, die andernfalls durch unsachgerechte Müllentsorgung auftreten könnten.

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

[Information für geschäftliche Anwender in der Europäischen Union]

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

[Entsorgungsinformation für Länder außerhalb der Europäischen Union]

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

(weee_eu_de_01a)

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



Le symbole sur les produits, l'emballage et/ou les documents joints signifie que les produits électriques ou électroniques usagés ne doivent pas être mélangés avec les déchets domestiques habituels. Pour un traitement, une récupération et un recyclage appropriés des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez les déposer aux points de collecte prévus à cet effet, conformément à la réglementation nationale et aux Directives 2002/96/CE.

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

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

[Pour les professionnels dans l'Union Européenne]

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

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

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

(weee_eu_fr_01a)

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



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

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

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

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

[Para usuarios profesionales de la Unión Europea]

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

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

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

(weee_eu_es_01a)

PRECAUCIONES

LEER DETENIDAMENTE ANTES DE EMPEZAR

Guarde este manual en un lugar seguro y fácilmente accesible para futuras consultas.



ADVERTENCIA

Siga siempre las precauciones básicas detalladas a continuación para prevenir la posibilidad de lesiones graves, o incluso la muerte, por descargas eléctricas, cortocircuitos, daños, incendios u otros peligros. Estas precauciones incluyen, aunque no de forma exclusiva, las siguientes:

Fuente y cable de alimentación

- No coloque el cable de alimentación cerca de fuentes de calor como calefactores o radiadores. Asimismo, no doble demasiado el cable ni lo deteriore de ningún otro modo, ni ponga objetos pesados encima de él.
- Utilice el instrumento únicamente con la tensión especificada, que está impresa en la placa de identificación del instrumento.
- Utilice únicamente el enchufe y el cable de alimentación suministrado.
- Compruebe periódicamente el enchufe y quite la suciedad o el polvo que pudiera haberse acumulado en él.
- Asegúrese de realizar la conexión a una toma adecuada y con una conexión a tierra de protección. Una conexión a tierra incorrecta podría ocasionar descargas eléctricas.

No abrir

- El instrumento contiene piezas cuyo mantenimiento no debe realizar el usuario. No abra el instrumento ni trate de desmontar o modificar de forma alguna los componentes internos. En caso de mal funcionamiento, deje de usarlo de inmediato y pida al servicio técnico de Yamaha que lo inspeccione.

Advertencia sobre el agua

- No exponga el instrumento a la lluvia, ni lo use cerca del agua o en lugares donde haya mucha humedad, ni le ponga encima recipientes (como jarrones, botellas o vasos) que contengan líquido, ya que puede derramarse y penetrar en el interior del aparato. Si algún líquido, como agua, se filtrara en el instrumento, apáguelo de inmediato y desenchúfelo de la toma de CA. Seguidamente, pida al servicio técnico de Yamaha que lo revise.
- Nunca enchufe o desenchufe un cable eléctrico con las manos mojadas.

Advertencia sobre el fuego

- No coloque objetos encendidos como, por ejemplo, velas sobre la unidad, porque podrían caerse en el instrumento y provocar un incendio.

Si observa cualquier anomalía

- Si surge alguno de los problemas siguientes, apague inmediatamente el interruptor y desenchufe el aparato. Seguidamente, pida al servicio técnico de Yamaha que revise el dispositivo.
 - El cable de alimentación o el enchufe están desgastados o dañados.
 - Produce olor o humo no habituales.
 - Se ha caído algún objeto dentro del instrumento.
 - Se produce una pérdida repentina de sonido mientras se está utilizando el instrumento.

ATENCIÓN

Siga siempre las precauciones básicas que se muestran a continuación para evitar posibles lesiones personales, así como daños en el instrumento o en otros objetos. Estas precauciones incluyen, aunque no de forma exclusiva, las siguientes:

Fuente y cable de alimentación

- No conecte el instrumento a una toma eléctrica usando un conector múltiple. Si lo hiciera, podría producirse una calidad menor de sonido o un recalentamiento en la toma.
- Cuando quite el enchufe del instrumento o de la toma, tire siempre del propio enchufe y no del cable. Si tira del cable, podría dañarlo.
- Extraiga el enchufe de la toma de corriente cuando el instrumento no se vaya a usar durante periodos de tiempo prolongados o cuando haya tormentas con aparato eléctrico.

Colocación

- No coloque el instrumento en una posición inestable en la que se pueda caer accidentalmente.
- Cuando transporte o mueva el instrumento, pida ayuda siempre a dos o más personas. No intente levantar usted solo el instrumento ya que podría dañarse la espalda, sufrir otro tipo de lesiones o causar daños en el instrumento.
- Antes de mover el instrumento, retire todos los cables conectados para evitar daños en los propios cables o lesiones a alguien que pudiera tropezar con ellos.
- Cuando instale el producto, asegúrese de que se puede acceder fácilmente a la toma de CA que está utilizando. Si se produce algún problema o un fallo en el funcionamiento, apague inmediatamente el interruptor de alimentación y desconecte el enchufe de la toma de corriente. Incluso cuando el interruptor de alimentación está apagado, sigue llegando al instrumento un nivel mínimo de electricidad. Si no va a utilizar el producto durante un periodo prolongado de tiempo, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación de la toma de CA de la pared.

Conexiones

- Antes de conectar el instrumento a otros componentes electrónicos, desconecte la alimentación de todos los componentes. Antes de conectar o desconectar la alimentación de todos los componentes, ponga todos los niveles de volumen al mínimo.
- Asegúrese de ajustar el volumen de todos los componentes al nivel mínimo y aumente gradualmente los controles de volumen mientras toca el instrumento para ajustar el nivel de sonido deseado.

Precaución en el manejo

- Nunca inserte ni deje caer papeles u objetos metálicos o de otro tipo entre las hendiduras del panel o del teclado. Podría causar lesiones personales, daños en el instrumento o en otros equipos, o fallos en el funcionamiento.
- No se apoye ni coloque objetos pesados sobre el instrumento, y no ejerza una fuerza excesiva sobre los botones, interruptores o conectores.
- No utilice el instrumento o dispositivo ni los auriculares con volumen alto o incómodo durante un periodo prolongado, ya que podría provocar una pérdida de audición permanente. Si experimenta alguna pérdida de audición u oye pitidos, consulte a un médico.

Yamaha no puede considerarse responsable de los daños causados por uso indebido, modificaciones en el instrumento o por datos que se hayan perdido o destruido.

Desconecte siempre la alimentación cuando no use el instrumento.

Aunque el interruptor [STANDBY/ON] se encuentre en la posición de "espera" (con la pantalla apagada), la electricidad sigue fluyendo por el instrumento al nivel mínimo.

Si no va a utilizar el instrumento durante un periodo prolongado de tiempo, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación de la toma.

AVISO

Para evitar la posibilidad de que se produzcan errores de funcionamiento o daños en el producto, los datos u otros objetos, deben respetarse escrupulosamente los avisos que se incluyen a continuación.

■ Manejo

- No utilice el instrumento junto a televisores, radios, equipos estereofónicos, teléfonos móviles u otros dispositivos eléctricos. Si lo hiciera, el instrumento y/o el dispositivo próximo podrían generar ruido. Cuando utilice el instrumento con una aplicación en el iPad, iPhone o iPod touch, le recomendamos que ajuste "Airplane Mode" (modo avión) en "ON" (activado) en dicho dispositivo para evitar el ruido producido por la comunicación.
- No exponga el instrumento a polvo o vibraciones excesivas ni a temperaturas extremas (evite ponerlo al sol, cerca de estufas o dentro de automóviles durante el día) para evitar así la posibilidad de que se deforme el panel o se dañen los componentes internos, o se produzca un funcionamiento inestable.
- Tampoco coloque objetos de vinilo, plástico o goma sobre el instrumento, pues podrían decolorar el panel o el teclado.
- Cuando limpie el instrumento, utilice un paño suave, seco o ligeramente humedecido. No use diluyentes de pintura, disolventes, alcohol, líquidos limpiadores ni paños impregnados con productos químicos.

■ Guardado de datos

• Datos de interpretaciones editados

Si no se almacenan, los datos de interpretaciones editados se pierden al apagar el instrumento. Esto también ocurre cuando la alimentación se desconecta mediante la función de apagado automático (página 15).

• Ajustes MIDI y del sistema

Los datos de los ajustes MIDI y del sistema se almacenan automáticamente al cambiar de sus pantallas de ajuste correspondientes a otra pantalla. Los datos se pierden al desconectar la alimentación del instrumento sin haber cambiado a otra pantalla. Esto también ocurre cuando la alimentación se desconecta mediante la función de apagado automático.

- Es importante guardar siempre los datos importantes en el instrumento o en un dispositivo de memoria flash USB (página 53). No obstante, tenga en cuenta que los datos guardados en el instrumento se pueden perder en ciertas ocasiones debido a fallos, un error de funcionamiento, etc. Por este motivo, es importante guardar los datos importantes en un dispositivo de memoria flash USB (página 53). Antes de utilizar un dispositivo de memoria flash USB, asegúrese de consultar la página 54.

Información

■ Acerca del copyright

- Queda terminantemente prohibida la copia de datos musicales disponibles en el mercado, incluidos, entre otros, los datos MIDI y/o los datos de audio, excepto para uso personal del comprador.
- En este producto se incluye contenido cuyo copyright es propiedad de Yamaha, o para los cuales Yamaha dispone de licencia para utilizar el copyright de otras empresas. Debido a las leyes de copyright y otras leyes aplicables, NO está permitido distribuir soportes en los que se guarde o se grabe este contenido y se mantenga prácticamente igual o muy similar al contenido del producto.
 - * El contenido descrito anteriormente incluye un programa informático, datos de acompañamiento de estilo, datos MIDI, datos WAVE, datos de grabación de voz, una partitura, datos de partituras, etc.
 - * Si está permitido distribuir soportes en los que se haya grabado su interpretación o producción musical utilizando este contenido y no se requiere el permiso de Yamaha Corporation en tales casos.

■ Acerca de las funciones y datos incluidos con el instrumento

- Este dispositivo puede utilizar varios tipos/formatos de datos musicales y, antes de utilizarlos, los optimiza en el formato adecuado. Como consecuencia, es posible que este dispositivo no reproduzca los datos exactamente de acuerdo con la intención original de sus productores o compositores.

■ Acerca de este manual

- Las ilustraciones y pantallas LCD contenidas se ofrecen exclusivamente a título informativo y pueden variar con respecto a las de su instrumento.
- Los corchetes indican botones en pantalla, conectores y botones del panel de control.
- Windows es una marca comercial registrada de Microsoft® Corporation en Estados Unidos y en otros países.
- Apple, iTunes, Mac, Macintosh, iPhone, iPad e iPod son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en EE. UU. y en otros países.
- IOS es una marca comercial o una marca comercial registrada de Cisco en Estados Unidos y en otros países, y se utiliza bajo licencia.
- Los nombres de empresas y productos que aparecen en este manual son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos titulares.

Yamaha podría actualizar periódicamente el firmware del producto, sin previo aviso y con fines de mejora de funciones y usabilidad. Para sacar el máximo partido de este instrumento, le recomendamos que lo actualice a la versión más reciente. Puede descargar el firmware más reciente del siguiente sitio web:
<http://download.yamaha.com/>

NOTAS



Mensaje del equipo de desarrollo del MONTAGE

Gracias por comprar el sintetizador musical MONTAGE6/7/8 de Yamaha. Desde que se lanzó el primer modelo MOTIF en 2001, la serie MOTIF ha alcanzado el estado de cuarta generación. Por fin, y por primera vez en 15 años, lo hemos remodelado para crear el nuevo MONTAGE.

El MONTAGE posee un inmenso conjunto de sonidos de extraordinaria calidad. Además, presenta una capacidad de interpretación excepcional y un diseño sofisticado y elegante. Con todas estas características, estamos seguros de que este instrumento también gozará del aprecio de los usuarios durante muchos años.

1 **Sonidos de alta calidad que permiten alcanzar nuevas costas de creatividad y expresividad**

Hemos tomado los sonidos esenciales de la serie MOTIF, tan utilizado por artistas de todo el mundo, y los hemos sometido a un proceso de mejoras significativas.

En respuesta a las reiteradas solicitudes de nuestros usuarios avanzados, hemos creado este nuevo modelo con osciladores de modulación de frecuencia (FM) y numerosos efectos inéditos. Además, el MONTAGE posee un sistema de control de movimiento (Motion Control System) potente y dinámico que permite controlar los sonidos en tiempo real y de forma variable. De este modo, combinamos tradición e innovación para que pueda disfrutar de una expresividad sonora que le aporta lo mejor de ambas.

Hemos mejorado la circuitería analógica en las salidas de audio para garantizar una reproducción del sonido de calidad superior en un amplio registro de frecuencias, así como una reproducción especialmente precisa en los registros de frecuencias altas e intermedias con una nitidez excepcional. El MONTAGE está equipado con una amplia gama de sonidos dinámicos que se pueden utilizar en prácticamente cualquier aplicación musical.

2 **Controladores e interfaz de usuario diseñados para aportar una capacidad de interpretación superior**

El MONTAGE presenta nuevos controladores que resultan prácticos no solo para utilizar el instrumento como teclado de interpretación en directo, sino también como sintetizador de alto rendimiento. La capacidad de interpretación del MONTAGE se maximiza en las actuaciones en directo gracias a las funciones de conjuntos para actuaciones, escena y conmutación fluida de sonidos (SSS, Seamless Sound Switching).

Además, el MONTAGE lleva un controlador de interpretación totalmente nuevo, el mando maestro o Super Knob, que le permite crear de manera sencilla y expresiva sonidos y música con múltiples texturas y dimensiones. Los cambios de sonido se sincronizan con los cambios de iluminación en el propio mando maestro y también en otros ocho mandos menores. Prácticamente, es como mantener una conversación con el MONTAGE en la que el usuario y el instrumento se incitan mutuamente a alcanzar nuevas cotas de creatividad.

El MONTAGE se ha diseñado íntegramente para permitir un manejo intuitivo y sencillo pero, a la vez, con la meticulosidad que lo hace idóneo para músicos profesionales.

En definitiva, se trata de un instrumento musical con sonidos impresionantes, amplias prestaciones y una profunda expresividad que resulta francamente adictivo y se convertirá, sin duda, en su nuevo instrumento de cabecera.

Esperamos que el MONTAGE6/7/8 le ayude a impulsar a pasos agigantados su creatividad y su obra musical.

Disfrútelo.

Atentamente,
Equipo de desarrollo del Yamaha MONTAGE

Acerca de este manual



Manual de instrucciones (este libro)

Ofrece descripciones generales de las funciones básicas del instrumento. Utilice este Manual de instrucciones para obtener una descripción general de las operaciones fundamentales del MONTAGE. Si necesita información o instrucciones más detalladas acerca de funciones concretas, utilice el Reference Manual (Manual de referencia) que se describe a continuación.



Documentación en PDF

■ Reference Manual (Manual de referencia)

Describe detalladamente la estructura interna y facilita ejemplos de conexión. Utilice este manual si necesita información más detallada que no se describe en el Manual de instrucciones.

Si necesita más información acerca del estado o la pantalla actual del MONTAGE, utilice el árbol de funciones que se describe en este manual. Este práctico árbol de funciones sirve de ayuda para encontrar con rapidez la página que describe la función o la operación relevante.

■ Synthesizer Parameter Manual (Manual de parámetros del sintetizador)

En este documento general, válido para varios productos, se explican los parámetros, tipos y parámetros de efectos, y mensajes MIDI que se utilizan en todos los sintetizadores. Lea primero el Manual de instrucciones y el Reference Manual (Manual de referencia) y, seguidamente, utilice este manual de parámetros si es necesario para obtener más información acerca de los parámetros y términos relacionados con los sintetizadores Yamaha en general.

■ Data List (Lista de datos)

Contiene varias listas importantes como las de voces, interpretaciones, formas de onda, tipos de efectos o tipos de arpeggios, así como el gráfico de implementación MIDI.

Cómo utilizar los manuales en PDF

Los documentos de datos Reference Manual (Manual de referencia), Synthesizer Parameter Manual (Manual de parámetros del sintetizador) y Data List (Lista de datos) se suministran en formato PDF. Los manuales en formato PDF anteriores pueden obtenerse en la página web Yamaha Downloads. Para ello, vaya a la página web con la siguiente URL, introduzca "MONTAGE" en el campo "Model Name" y, a continuación, haga clic en "Search".

Yamaha Downloads:

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

Estos archivos PDF pueden verse y leerse en un ordenador. Cuando se utiliza Adobe® Reader® para ver un archivo PDF, puede buscar palabras específicas, imprimir una página concreta o ir a un vínculo para abrir la sección que desee de este manual. Las funciones de búsqueda de términos y enlace son métodos especialmente prácticos para navegar por un archivo PDF: le aconsejamos que las use. Puede descargar la versión más reciente de Adobe Reader desde la siguiente URL.

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

Accesorios

- Cable de alimentación de CA
- Manual de instrucciones (este documento)
- Información de descarga de Cubase AI

Características principales

■ Sonidos mejorados de alta calidad que abarcan una amplia gama de estilos musicales

El MONTAGE cuenta con 5 GB (en formato lineal de 16 bits) de memoria de ondas avanzada (AWM2) predefinida, lo que multiplica por más de siete el tamaño de los modelos MOTIF XF6/7/8 predecesores.

El MONTAGE contiene una variedad inmensa de sonidos, también de piano sumamente realistas, con datos de forma de onda de gran volumen. Al contrario que sus antecesores, el MONTAGE lleva integrados 1,7 GB de memoria flash de usuario en la que podrá almacenar diversas bibliotecas de interpretaciones. Los datos de interpretación se conservan del mismo modo que las interpretaciones predefinidas aunque se apague el instrumento. El MONTAGE también incluye un generador de tonos FM-X que aporta función de síntesis FM potente y compleja. De este modo, podrá trabajar con una gama de sonidos FM estándar y de nueva generación, dotados de gran expresividad y ricas texturas. Además, podrá combinar los generadores de tonos FM-X y AWM2.

■ Amplio procesamiento de efectos

El MONTAGE ofrece una enorme variedad de efectos musicales profesionales y modernos, tales como Beat Repeat (repetición de tiempo), Vinyl Break (distorsión de vinilo), Bit Crusher (distorsión digital) o Analog Delay (retardo analógico). El instrumento incluye asimismo un amplio abanico de opciones de procesamiento de señal, tales como variación y reverberación independientes, un efecto maestro global que incluye compresión multibanda, ecualizador principal de cinco bandas o efectos de inserción independientes, más la posibilidad de aplicar un ecualizador de tres bandas antes de los efectos de inserción y uno de dos bandas después de ellos. Los propios efectos de inserción presentan muy diversas opciones de procesamiento de sonido, incluido un efecto Vocoder especial.

■ Nuevas posibilidades musicales con el sistema de control de movimiento (Motion Control System)

El sistema de control de movimiento (Motion Control System) es una función totalmente nueva que permite controlar de manera variable y en tiempo real los movimientos (cambios de sonido rítmicos y multidimensionales). Esta función de extraordinaria potencia altera de forma drástica y dinámica los sonidos del instrumento mediante efectos nuevos e inéditos: aplica cambios rítmicos y de textura sincronizados al compás, crea modernos efectos de iluminación de gran colorido y aporta expresividad a la pasión creativa del usuario.

El sistema de control de movimiento consta de tres funciones principales:

1) Mando maestro o Super Knob:

permite crear cambios de sonido multidimensionales y mejorarlos con cambios coloridos y fluidos de la iluminación.

2) Secuenciador de movimiento o Motion Sequencer:

permite aplicar cambios de sonido con variación continua.

3) Seguidor de envolvente o Envelope Follower:

sincroniza los movimientos con el tempo y el volumen de la entrada de audio y otras partes.

■ Función de arpeggio mejorada y ampliada y secuencia de movimiento

El MONTAGE tiene más de 10.000 tipos de arpeggios que abarcan los estilos musicales más recientes. Para reforzar aún más la expresividad musical del instrumento, puede combinarlos con la función de secuencias de movimiento y así generar una variabilidad en el tiempo dinámica del sonido con diversos tipos de arpeggios. Puede almacenar todo el contenido (tipo de arpeggio, secuencia de movimiento y demás parámetros, como el volumen de la parte) unificado en una escena y asignársela a uno de los ocho botones específicos; de este modo, dispondrá de la posibilidad potente y práctica de recuperarla mientras actúa.

■ Funciones sumamente prácticas para interpretación en directo

El MONTAGE posee una función de conjuntos para actuaciones que permite recuperar fácilmente las interpretaciones mientras actúa en el escenario. Una vez almacenadas las interpretaciones en el orden deseado, podrá concentrarse plenamente en su propia interpretación sin dudar jamás sobre cuál de ellas debe elegir. El MONTAGE le brinda también la función de conmutación fluida de sonidos (SSS, Seamless Sound Switching) que permite cambiar de una interpretación a otra de manera continua, sin que ninguna nota quede cortada.

■ Interfaz de usuario mejorada

Al contrario que sus predecesores, el MONTAGE se ha diseñado sin "modos". En consecuencia, resulta muy fácil entender la estructura y la jerarquía del instrumento y el uso de su práctico panel táctil no plantea ninguna dificultad. Puede utilizar el panel táctil de manera creativa y eficiente para realizar operaciones intuitivas y emplear los interruptores para lograr un control más seguro, si lo desea. Estos interruptores se iluminan de tres formas diferentes para que el usuario sepa al instante cuál es su estado en cada momento.

■ Teclado sensible y expresivo

El MONTAGE6 está equipado con un teclado de 61 teclas, mientras que el MONTAGE7 tiene un teclado de alta calidad FSX con 76 teclas y el MONTAGE8 tiene un teclado BH (Balanced Hammer, con efecto de martillo balanceado) de alta calidad con 88 teclas. Todos están equipados con una función de respuesta por pulsación (tanto inicial como posterior). Esta función permite modificar el sonido de forma expresiva de varias maneras: la pulsación inicial según la intensidad con la que se toquen las teclas y la pulsación posterior según la fuerza con la que se que mantengan pulsadas.

■ Conectividad integral del sistema

El MONTAGE presenta una interfaz de audio USB integrada de 6 canales de entrada y 32 canales de salida que permite grabar el sonido de alta calidad del MONTAGE en un ordenador Mac o Windows sin necesidad de un dispositivo independiente.

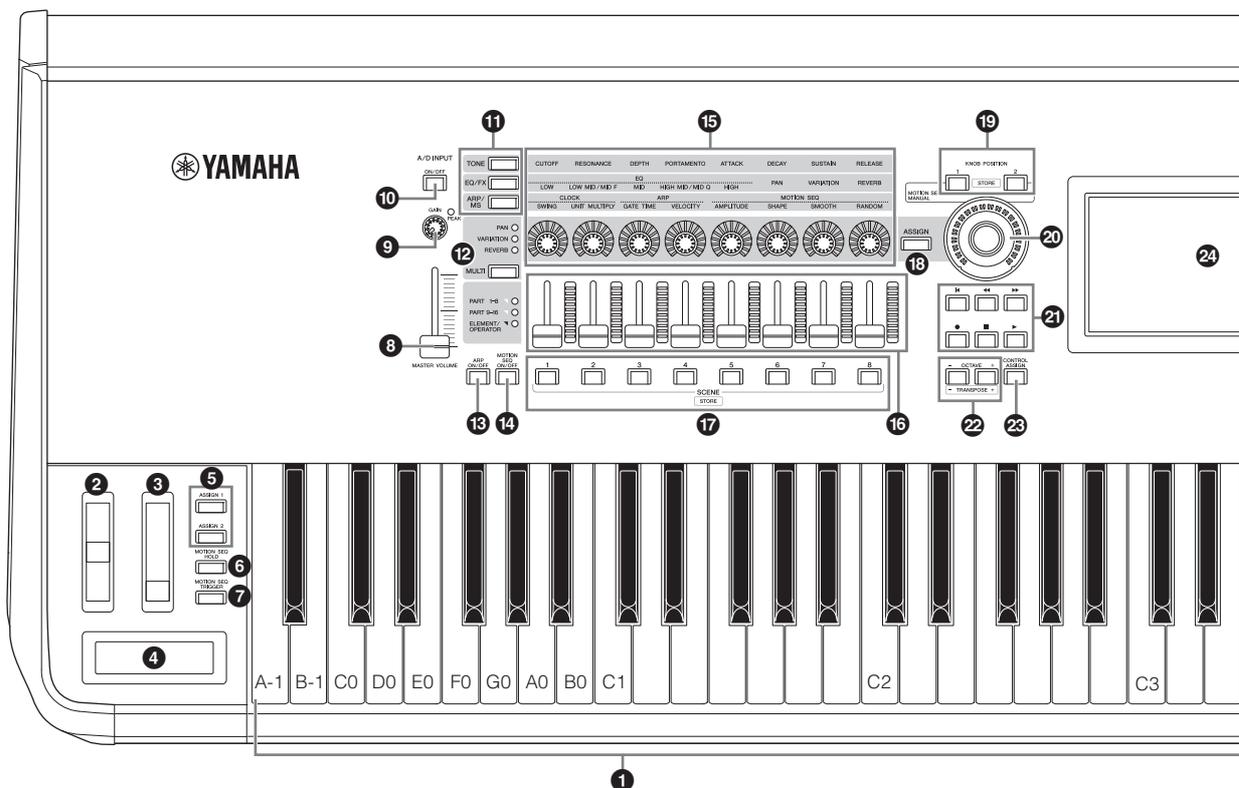
El MONTAGE también admite audio de 192 kHz de alta resolución, lo que lo convierte en un teclado perfecto también para grabaciones profesionales. Además, las conexiones son compatibles con dispositivos iOS.

Contenido

Mensaje del equipo de desarrollo del MONTAGE.....	2	Uso del sistema como teclado maestro	43
Acerca de este manual	3	Ajustes para el uso como un teclado maestro: zonas	43
Accesorios	3	Conexión de un micrófono o equipo de audio	44
Características principales.....	4	Interpretación al teclado junto con la entrada de sonido procedente de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R]	44
Controles y funciones	6	Realización de ajustes generales del sistema	45
Panel superior	6	Ajuste de tareas automáticas al encender	45
Panel posterior	11	Ajuste del comportamiento de los indicadores luminosos de los botones.....	45
Instalación	14	Activación o desactivación de diversas funciones.....	45
Alimentación eléctrica.....	14	Cambio de la afinación principal	46
Conexión de altavoces o auriculares	14	Cambio de la curva de velocidad.....	47
Encendido del sistema.....	14	Conexión de instrumentos MIDI externos	48
Función de apagado automático	15	Control del MONTAGE desde un sintetizador o un teclado MIDI externo.....	48
Ajuste de la salida del volumen principal	15	Control de un teclado o sintetizador MIDI externo desde el MONTAGE.....	48
Restablecimiento de los ajustes iniciales de fábrica (inicialización de todos los datos).....	15	Uso de un ordenador conectado	49
Funciones básicas y pantallas	16	Conexión a un ordenador	49
Guía rápida: selección de interpretaciones	18	Creación de una canción con el ordenador	51
Selección de una interpretación en el conjunto para actuaciones	19	Guardado y carga de datos	53
Cambio de una interpretación a otra	19	Guardado de la configuración en un dispositivo de memoria flash USB	53
Uso de la función de búsqueda de categorías.....	20	Carga de ajustes desde un dispositivo de memoria flash USB	53
Reproducción de frase de audición	21	Precauciones al utilizar el terminal [USB TO DEVICE]	54
Guía rápida: interpretación al teclado	22	Uso de unidades flash USB.....	54
Pantalla de reproducción de interpretación.....	22	Lista de funciones del botón SHIFT	55
Activación o desactivación de una parte.....	23	Mensajes de pantalla	56
Uso de la función de arpeggio.....	24	Solución de problemas	58
Uso de la función de secuenciador de movimiento.....	25	Especificaciones	63
Uso de controladores para cambiar el sonido.....	26	Índice	64
Uso de los mandos para cambiar el sonido	27		
Uso del mando maestro para cambiar el sonido.....	28		
Mezcla.....	28		
Uso de la función de escena	29		
Guía rápida: creación de sus propios conjuntos para actuaciones	30		
Grabación de una interpretación en un conjunto para actuaciones.....	30		
Ordenación de las interpretaciones grabadas en un conjunto para actuaciones	30		
Guía rápida: edición de ajustes	32		
Edición de interpretaciones	32		
Edición de partes	33		
Edición de los efectos de las partes	34		
Asignación de partes a una interpretación.....	35		
Creación de una interpretación mediante la combinación de partes	36		
Grabación y reproducción	39		
Terminología.....	39		
Grabación MIDI.....	39		
Reproducción de una canción.....	41		
Grabación de una interpretación como audio	41		
Reproducción de un archivo de audio	42		

Controles y funciones

Panel superior



1 Teclado

El MONTAGE6 dispone de un teclado de 61 teclas, mientras que el MONTAGE7 tiene 76 teclas y el MONTAGE8 tiene 88 teclas. Todos están equipados con una función de respuesta por pulsación (tanto inicial como posterior). Con la pulsación inicial, el instrumento detecta la intensidad con la que se tocan las teclas y la utiliza para modificar el sonido de distintas formas, en función de la interpretación seleccionada. En cambio, la pulsación posterior permite modificar el sonido en función de la cantidad de presión que se aplica a la nota después de tocarla. Además, es posible asignar varias funciones a la pulsación posterior de cada parte.

2 Rueda de inflexión de tono

Controla el efecto de inflexión de tono. A este controlador se le pueden asignar otras funciones.

3 Rueda de modulación

Controla el efecto de modulación. A este controlador se le pueden asignar otras funciones.

4 Controlador de cinta

Este controlador es táctil y para controlarlo hay que pasar el dedo ligeramente por encima en sentido lateral. Puede asignar diversas funciones a este control, según sus preferencias.

5 Botones [ASSIGN 1] y [ASSIGN 2] (interruptores asignables 1 y 2)

Puede abrir el elemento u operador concreto de la interpretación seleccionada pulsando cada uno de estos botones durante su interpretación al teclado. Además, a estos interruptores se les pueden asignar otras funciones. Cuando se activa uno de estos efectos, el botón correspondiente se ilumina y viceversa.

6 Botón [MOTION SEQ HOLD] (mantenimiento del secuenciador de movimiento)

Si pulsa este botón mientras se está reproduciendo el secuenciador de movimiento, el sonido se mantiene o congela en el punto exacto de la secuencia en que se pulsó el botón. Cuando el efecto de mantenimiento está activado, el botón se ilumina.

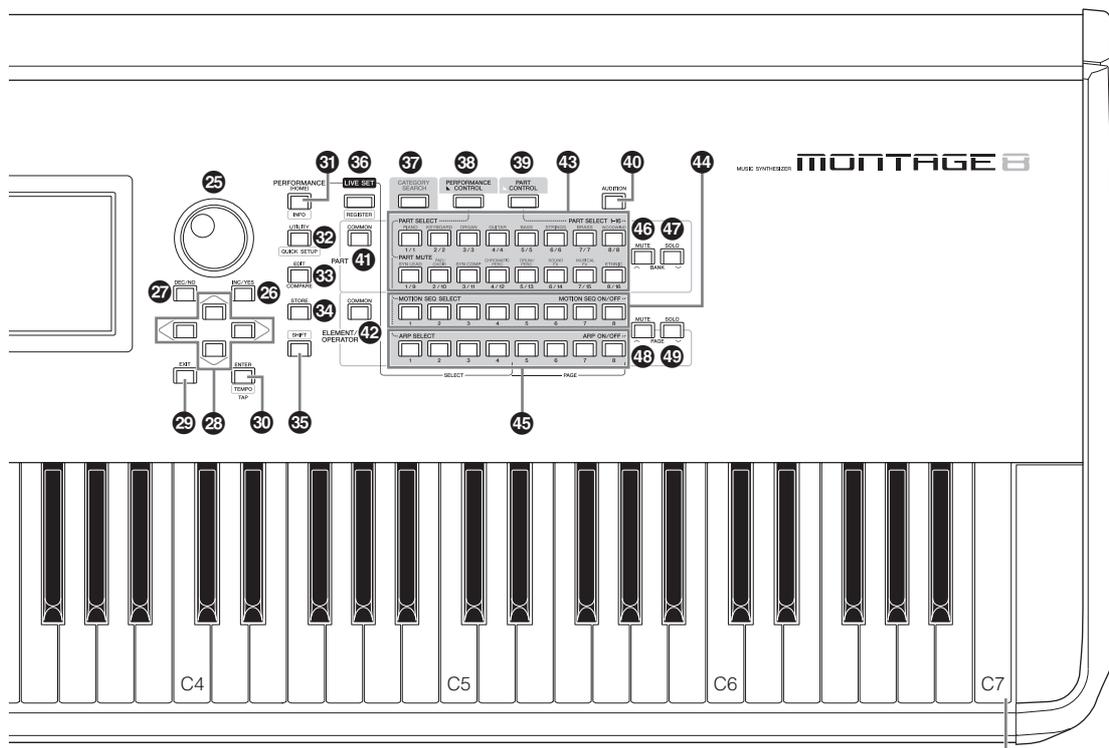
7 Botón [MOTION SEQ TRIGGER] (activación de secuenciador de movimiento)

Al pulsar este botón, la secuencia de movimiento vuelve a empezar desde el principio. El botón se ilumina por completo al pulsarlo.

8 Mando deslizante [MASTER VOLUME] (volumen maestro) (página 15)

Mueva el mando deslizante hacia arriba o hacia abajo para controlar el nivel de salida de las tomas OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] y [PHONES].

En la ilustración se muestra el MONTAGE8, pero la información es válida para todos los modelos.



9 Mando A/D INPUT [GAIN] (ganancia de entrada analógica/digital) (página 44)

Sirve para ajustar la ganancia de entrada de las señales de audio de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Al girar el mando en sentido horario, aumenta el nivel de ganancia. Detecta el nivel máximo y el LED PEAK se ilumina en rojo cuando el nivel está a punto de saturarse. Ajuste el mando de forma que el LED PEAK correspondiente solamente parpadee en las contadas ocasiones en que la señal de entrada alcance el nivel máximo.

NOTA

Es posible que deba cambiar el ajuste dependiendo del nivel de entrada del equipo externo conectado a las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R], en el orden siguiente: [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → [A/D Input]. Cuando el nivel de salida del equipo conectado (por ejemplo, un micrófono, una guitarra o un bajo) sea bajo, ajuste este parámetro en "Mic". Cuando el nivel de salida del equipo conectado (por ejemplo, un teclado de sintetizador o un reproductor de CD) sea alto, ajuste este parámetro en "Line".

10 Botón A/D INPUT [ON/OFF] (entrada analógica/digital activada/desactivada) (página 44)

Posibilita o impide que este instrumento acepte la entrada de señales de audio a través de la toma A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Cuando la entrada analógica/digital está activada, el botón se ilumina; cuando está desactivada, se apaga.

11 Botón de función de mando [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] (tono, ecualizador/efectos, arpegio/ secuenciador de movimiento)

Utilice este botón para seleccionar las funciones que se asignarán a los mandos 1-8. El botón situado junto a los parámetros activos se iluminará.

Puede aplicar funciones que se controlen en común para todas las partes mediante el botón PART [COMMON] o bien que se controlen únicamente para la parte seleccionada con los botones numéricos A [1]-[16]. Se iluminará el botón seleccionado.

12 Botón [MULTI] (multiparte)

Utilice este botón para seleccionar las funciones que se asignarán a los mandos 1-8. Al pulsar el botón sucesivamente, se cambian en el orden siguiente: PAN → VARIATION → REVERB. El indicador luminoso situado junto a los parámetros activos se encenderá. Todos los mandos corresponden a las partes 1-8 o 9-16 (según la parte que esté seleccionada en este momento).

13 Botón [ARP ON/OFF] (arpegio activado/desactivado)

Pulse este botón para activar o desactivar la reproducción de arpegios. Sin embargo, si el selector de arpegio de la parte seleccionada está desactivado, pulsar este botón no tendrá ningún efecto. Cuando los arpegios están activados, el botón se ilumina; cuando están desactivados, se apaga.

14 Botón [MOTION SEQ ON/OFF] (secuenciador de movimiento activado/desactivado)

Determina si el secuenciador de movimiento está activo o no. Sin embargo, si el interruptor del secuenciador de movimiento de la parte o línea seleccionada está desactivado, pulsar este botón no tendrá ningún efecto. Cuando el secuenciador de movimiento está activo, el botón se ilumina.

ESPAÑOL

15 Mandos 1–8

Estos ocho mandos, extremadamente versátiles, permiten ajustar diversos parámetros importantes, como la parte, el tempo del arpegio o el secuenciador de movimiento. Puede cambiar las funciones asignadas a los mandos pulsando el botón de función de mando [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS], el botón de control de multiparte [MULTI] o el botón de asignación [ASSIGN] de la esquina superior izquierda.

16 Mandos deslizantes de control 1–8

Estos mandos deslizantes controlan el balance de volumen del sonido porque permiten ajustar los niveles individuales de las 16 partes (1–8/9–16), los ocho elementos de las partes normales (AWM2), los ocho operadores de FM para una parte normal (FM-X) y las ocho teclas de la parte de percusión, todos ellos de diferentes maneras dependiendo de la situación de los diversos botones.

	Cuando el botón PART [COMMON] está activado:	Cuando los botones numéricos A [1]–[8] están activados:	Cuando los botones numéricos A [9]–[16] están activados:
[PERFORMANCE CONTROL] (control de interpretación)	Niveles de las partes 1–8	Niveles de los elementos, teclas, operadores 1–8 de una parte seleccionada	
[PART CONTROL] (control de parte)	Niveles de las partes 1–8		Niveles de las partes 9–16

NOTA

- Si todos los mandos deslizantes de control se ajustan en el mínimo, puede que no escuche ningún sonido del instrumento, aunque toque el teclado o reproduzca una canción. En ese caso, suba todos los mandos deslizantes al nivel adecuado.
- El mando deslizante de control [MASTER VOLUME] ajusta el nivel de salida de audio global de este instrumento. Por otro lado, los mandos deslizantes de control ajustan el nivel de cada elemento/tecla/operador de las partes y el volumen de cada parte de la interpretación como un parámetro. Por tanto, los valores ajustados a través de los mandos deslizantes de control se pueden almacenar como datos de interpretación.

17 Botones SCENE (escena) [1]–[8]

Puede asignar a los botones SCENE [1]–[8] distintas “instantáneas” de parámetros importantes relacionados con las partes, como el estado de silencio de las pistas, así como la configuración de mezclada básica, para crear las denominadas escenas de partes. Si edita los parámetros relacionados con una escena y pulsa cualquiera de los botones SCENE [1]–[8] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT], se almacena el cambio del botón [SCENE] seleccionado en ese momento. Para recuperar la información almacenada, pulse el botón seleccionado. El botón seleccionado se ilumina por completo, un botón con información almacenada se ilumina suavemente y un botón que no contiene información almacenada queda apagado.

18 Botón [ASSIGN] (asignación)

Permite cambiar las funciones asignadas a los mandos Assign 1–8. Puede utilizar el botón PART [COMMON] y los botones numéricos A [1]–[16] para ajustar si las funciones afectarán a todas las partes en común o solamente a una parte seleccionada. Cuando el efecto se activa, el botón correspondiente se ilumina.

19 Botones KNOB POSITION (posición de mando) [1] y [2]

Almacenan los valores de parámetros de los mandos Assign 1–8. Puede alternar inmediatamente entre los dos botones.

20 Mando maestro (Super Knob)

Controla simultáneamente los parámetros (Assign 1–8) asignados a los ocho mandos.

NOTA

También puede controlar el mando maestro con el controlador de pedal (FC7). Consulte información detallada en la página 28.

21 Botón SEQ TRANSPORT (transporte de secuencia)

Estos botones controlan la grabación y reproducción de los datos de secuencia de la canción.

Botón [◀] (principio)

Vuelve de forma inmediata al principio de la canción actual (es decir, al primer tiempo del primer compás).

Botón [◀◀] (retroceso)

Púlselo brevemente para retroceder un compás cada vez.

Botón [▶▶] (avance)

Púlselo brevemente para avanzar un compás cada vez.

Botón [●] (grabación)

Pulse este botón para abrir la pantalla de configuración de grabación (el botón parpadea). Pulse el botón [▶] (reproducción) para iniciar la grabación (se ilumina el botón [●] [grabación]).

Botón [■] (parada)

Pulse este botón para detener la grabación o reproducción. Este botón se puede utilizar también para detener la reproducción de arpegios, aunque la función de arpegios esté ajustada para que continúe la reproducción después de soltar la nota (es decir, aunque el interruptor de arpegio sostenido esté activado).

Botón [▶] (reproducción)

Pulse este botón para iniciar la reproducción o grabación de una canción. Durante la grabación o reproducción, el botón parpadea siguiendo el tempo actual.

22 Botón OCTAVE (octava) [-] y [+]

Use estos botones para cambiar el intervalo de octavas del teclado. Estos botones también actúan como botones de transposición [-] y [+]. Para reducir o elevar la afinación de la nota por semitonos, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [-]/[+] correspondiente. Para restaurar el ajuste normal de las octavas, pulse ambos botones simultáneamente. Los botones se iluminan o parpadean de diferentes maneras en función del ajuste de octava. Para obtener más información, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

23 Botón [CONTROL ASSIGN] (asignación de control)

Mientras el parámetro asignable a los controladores está seleccionado en la pantalla, pulse este botón y accione el controlador cuya asignación desee establecer. Se abre la pantalla de ajuste de controladores.

24 Pantalla LCD del panel táctil

La pantalla LCD presenta los parámetros y valores relacionados con la operación seleccionada en un momento dado. La pantalla responde al tacto.

25 Dial de datos

Sirve para editar el parámetro seleccionado en un momento dado. Para aumentar el valor, gire el dial hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) y para disminuirlo, gírelo hacia la izquierda (en el sentido contrario a las agujas del reloj). Si se selecciona un parámetro con un amplio intervalo de valores, puede cambiar el valor en franjas más amplias girando el dial rápidamente.

26 Botón [INC/YES] (incrementar/sí)

Sirve para aumentar el valor del parámetro seleccionado en un momento dado (INC: incrementar). Este botón también se puede usar para ejecutar una operación de trabajo o almacenamiento.

Mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [INC/YES] para aumentar el valor del parámetro rápidamente, de diez en diez unidades.

27 Botón [DEC/NO] (reducción/no)

Sirve para disminuir el valor del parámetro seleccionado en un momento dado (DEC: reducir). Este botón también se puede usar para cancelar una operación de trabajo o almacenamiento.

Mantenga pulsado el botón [SHIFT] a la vez que pulsa el botón [DEC/NO] para reducir el valor del parámetro rápidamente, de diez en diez unidades.

28 Botones de cursor

Los botones de cursor desplazan el "cursor" por la pantalla, con lo que se resaltan y seleccionan los diversos parámetros.

29 Botón [EXIT] (salir)

Los menús y las pantallas de MONTAGE están organizados con arreglo a una estructura jerárquica. Pulse este botón para salir de la pantalla actual y volver al nivel anterior de la jerarquía.

30 Botón [ENTER] (intro)

Utilice este botón para abrir la pantalla del menú seleccionado o para ejecutar una operación de trabajo o almacenamiento.

Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse a la vez el botón [ENTER] para abrir la pantalla de configuración del tiempo.

31 Botón [PERFORMANCE] (interpretación)

Utilice este botón para volver a la pantalla de reproducción de interpretación. El botón se ilumina por completo cuando se muestra la pantalla de reproducción de interpretación y suavemente cuando se muestra la pantalla de utilidades. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse a la vez el botón [PERFORMANCE] para abrir la pantalla de resumen.

32 Botón [UTILITY] (utilidad)

Utilice este botón para abrir la pantalla de utilidades, en la que puede configurar los ajustes globales del sistema. El botón se ilumina por completo cuando se muestra la pantalla de utilidades y suavemente cuando se muestran otras pantallas.

Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse a la vez el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de configuración rápida.

33 Botón [EDIT] (editar)

Utilice este botón para abrir la pantalla de edición de interpretaciones (página 18) y conjuntos para actuaciones (página 30). Además, si pulsa este botón mientras edita parámetros de interpretaciones, podrá cambiar entre el sonido recién editado y su original, sin editar. De este modo, puede escuchar cómo afecta la edición al sonido (función de comparación). El botón se ilumina por completo cuando se muestra la pantalla de edición y parpadea mientras está activa la función de comparación.

34 Botón [STORE] (almacenar)

Este botón abre la pantalla de almacenamiento. El botón se ilumina por completo cuando se muestra la pantalla de almacenamiento y suavemente cuando se muestran otras pantallas.

35 Botón [SHIFT] (cambiar)

Pulse este botón junto a otro botón para ejecutar varios comandos. Para obtener más información, consulte la lista de funciones del botón SHIFT (página 55).

36 Botón [LIVE SET] (conjunto para actuaciones)

Utilice este botón para almacenar sus interpretaciones favoritas y más utilizadas en un lugar único y de fácil acceso, para poder recuperarlas.

Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse a la vez el botón [LIVE SET] para abrir la pantalla de conjuntos para actuaciones, con objeto de almacenar la interpretación seleccionada en el conjunto para actuaciones. Se trata de un práctico método que le permite cambiar rápidamente de una interpretación a otra durante una actuación en directo. El botón se ilumina por completo cuando se muestra la pantalla de conjuntos para actuaciones. Cuando esta pantalla no se muestra, el botón se ilumina suavemente si la función de conjuntos para actuaciones está activada y se apaga cuando NO lo está.

37 Botón [CATEGORY SEARCH] (búsqueda de categorías)

Este botón permite acceder a la función de búsqueda de categorías (página 20).

Pulse este botón mientras se encuentra en la pantalla de reproducción de interpretación para abrir la pantalla de búsqueda de categorías de interpretación y seleccionar la interpretación completa. Cuando el cursor se encuentra en el nombre de una parte en la pantalla de reproducción de interpretación, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse a la vez el botón [CATEGORY SEARCH] para abrir la pantalla de búsqueda de categorías de partes, en la que es posible seleccionar el tipo de sonido de la parte seleccionada en ese momento. El botón se ilumina por completo cuando se muestra la pantalla de búsqueda de categorías. Cuando esta pantalla no se muestra, el botón se ilumina suavemente si la función de búsqueda de categorías está activada y se apaga cuando NO lo está.

38 Botón [PERFORMANCE CONTROL] (control de interpretación)

Utilice este botón con los botones numéricos A [1]-[16], B [1]-[8] y C [1]-[8], con el botón PART [MUTE] y con el botón PART [SOLO] para controlar las interpretaciones. Cuando este botón se activa, se pueden accionar las funciones siguientes. El botón se ilumina por completo cuando está activado y suavemente cuando no lo está.

Botones numéricos	Botón PART [MUTE] act.	Botón PART [SOLO] act.
Botones numéricos A [1]-[8] (línea superior)	Selección de parte (1-8)	Parte con solo (1-8)
Botones numéricos A [9]-[16] (línea inferior)	Silenciamiento de parte (1-8)	Parte con solo (1-8)
Botones numéricos B [1]-[8]	Cambio de tipos de secuencias de movimiento (1-8)	
Botones numéricos C [1]-[8]	Cambio de tipos de arpeggios (1-8)	

39 Botón [PART CONTROL] (control de parte)

Utilice este botón con los botones de números A [1]-[16], B [1]-[8] y C [1]-[8], con el botón PART [MUTE] y con el botón PART [SOLO] para controlar las partes. Cuando este botón se activa, se pueden accionar las funciones siguientes. El botón se ilumina por completo cuando está activado y suavemente cuando no lo está.

Botones numéricos	Botones PART [MUTE] y PART [SOLO] desactivados	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]	Arpegios de cada parte act./desact. (1–8/9–16)		

40 Botón [AUDITION] (audición)

Pulse este botón (en las pantallas de reproducción de interpretación, conjuntos para actuaciones o búsqueda de categorías) para reproducir o detener una frase de muestra que represente el sonido de la interpretación. La frase de muestra de la interpretación se denomina "frase de audición". El botón se ilumina por completo cuando está activado y suavemente cuando está activa la función de audición, por ejemplo, en la pantalla de búsqueda de categorías.

41 Botón PART [COMMON] (en común para todas las partes)

Si activa este botón, podrá editar los parámetros que se aplican en común a todas las partes. El botón se ilumina por completo cuando está activado y suavemente cuando no lo está.

42 Botón ELEMENT/OPERATOR [COMMON] (en común para todos los elementos y operadores)

Si activa este botón, podrá editar los parámetros que se aplican en común a todos los elementos, teclas y operadores. El botón se ilumina por completo cuando está activado y suavemente cuando no lo está.

43 Botones numéricos A [1]–[16]

Estos botones se utilizan para seleccionar las partes en las pantallas de reproducción de interpretación y edición. Además, se pueden utilizar para seleccionar una categoría principal en la pantalla de búsqueda de categorías. En la pantalla de conjuntos para actuaciones, los botones numéricos A [1]–[4] se pueden usar para seleccionar las interpretaciones de la primera línea y los botones numéricos A [9]–[12], para seleccionar las de la segunda línea. Los botones numéricos A [5]–[8] permiten seleccionar las páginas de conjuntos para actuaciones 1–4 y los botones numéricos A [13]–[16], para seleccionar las páginas 5–8. Según la pantalla en que se encuentre, el botón está iluminado por completo cuando está seleccionado, suavemente cuando se puede seleccionar y apagado cuando no es seleccionable. (Cuando el indicador luminoso del botón está apagado, el único caso en que es posible utilizarlo es para seleccionar páginas en la pantalla de conjuntos para actuaciones.)

44 Botones numéricos B [1]–[8]

Estos botones se utilizan para seleccionar los tipos de secuenciador de movimiento en la pantalla de reproducción de interpretación y para activar o desactivar el secuenciador de movimiento de cada parte. Además, se pueden utilizar para seleccionar los elementos, teclas y operadores en la pantalla de edición. También es posible usarlos para seleccionar subcategorías en la pantalla de búsqueda de categorías. En la pantalla de conjuntos para actuaciones, los botones numéricos B [1]–[4] se pueden usar para seleccionar las interpretaciones de la tercera línea y los botones numéricos B [5]–[8], para seleccionar las páginas 9–12 de conjuntos para actuaciones. Según la pantalla en que se encuentre, el botón está iluminado por completo cuando está seleccionado, suavemente cuando se puede seleccionar y apagado cuando no es seleccionable. (Cuando el indicador luminoso

del botón está apagado, el único caso en que es posible utilizarlo es para seleccionar páginas en la pantalla de conjuntos para actuaciones.)

45 Botones numéricos C [1]–[8]

Estos botones se utilizan para seleccionar los tipos de arpegios en la pantalla de reproducción de interpretación y para activar o desactivar el arpegio de cada parte. Además, se pueden utilizar para silenciar los elementos, teclas y operadores en la pantalla de edición. También es posible usarlos para seleccionar interpretaciones en la pantalla de búsqueda de categorías. En la pantalla de conjuntos para actuaciones, los botones numéricos C [1]–[4] se pueden usar para seleccionar las interpretaciones de la cuarta línea y los botones numéricos C [5]–[8], para seleccionar las páginas 13–16 de conjuntos para actuaciones.

Según la pantalla en que se encuentre, el botón está iluminado por completo cuando está seleccionado, suavemente cuando se puede seleccionar y apagado cuando no es seleccionable. (Cuando el indicador luminoso del botón está apagado, el único caso en que es posible utilizarlo es para seleccionar páginas en la pantalla de conjuntos para actuaciones.)

46 Botón PART [MUTE] (silenciamiento de parte)

Cuando se activa este botón, los botones numéricos A [1]–[16] se pueden usar como controles para activar/desactivar el silenciamiento. El botón se ilumina por completo cuando está activado y suavemente cuando no lo está. También es posible usarlo para cambiar entre los bancos de conjuntos para actuaciones en la pantalla de conjuntos para actuaciones.

47 Botón PART [SOLO] (parte con solo)

Cuando se activa este botón, los botones numéricos A [1]–[16] se pueden usar como controles para activar/desactivar el solo en las partes. El botón se ilumina por completo cuando está activado y suavemente cuando no lo está. También es posible usarlo para cambiar entre los bancos de conjuntos para actuaciones en la pantalla de conjuntos para actuaciones.

48 Botón ELEMENT/OPERATOR [MUTE] (silenciamiento de elemento/operador)

Cuando se activa este botón, es posible usar los botones numéricos B [1]–[8] para seleccionar los elementos/teclas/operadores 1–8, y los botones numéricos C [1]–[8] como controles de activación/desactivación del silenciamiento de los elementos/teclas/operadores 1–8. El botón se ilumina suavemente cuando sirve para activar el silenciamiento y por completo cuando sirve para desactivarlo. Para operaciones ajenas a la edición de partes, está apagado. También es posible usarlo para cambiar entre los bancos de conjuntos para actuaciones en la pantalla de conjuntos para actuaciones.

49 Botón ELEMENT/OPERATOR [SOLO] (elemento/operador con solo)

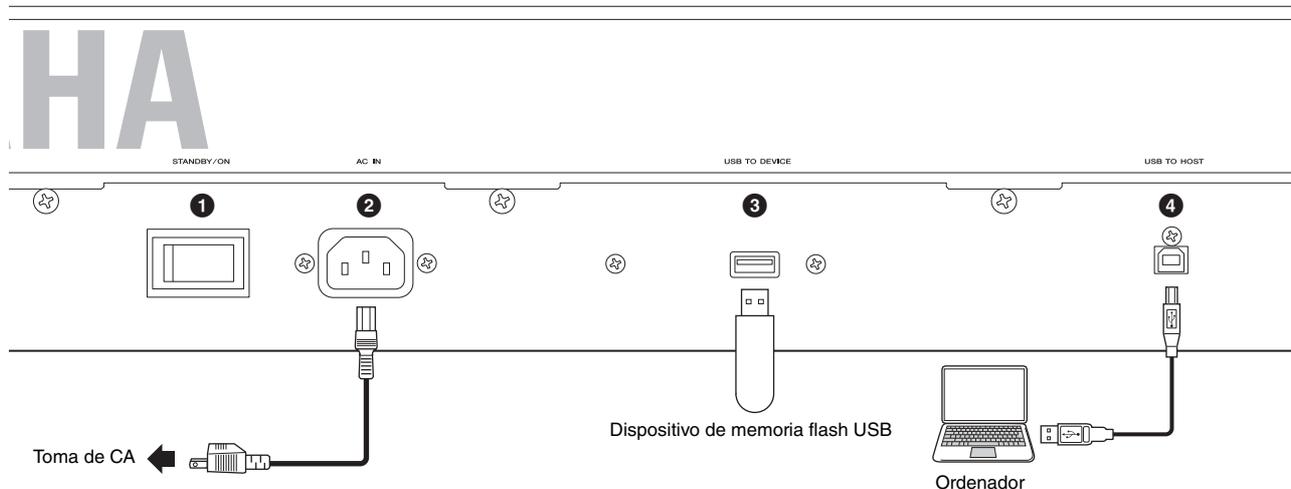
Cuando este botón está activado, los botones numéricos B [1]–[8] (o los botones numéricos C [1]–[8]) se pueden utilizar como controles de activación/desactivación del solo para los elementos 1–8. El botón se ilumina por completo cuando el solo está activado y suavemente cuando no lo está. En otras situaciones, excepto para operaciones de edición de partes, está apagado. También es posible usarlo para cambiar entre los bancos de conjuntos para actuaciones en la pantalla de conjuntos para actuaciones.

Botones numéricos	Botón ELEMENT/OPERATOR [MUTE] act.	Botón ELEMENT/OPERATOR [SOLO] act.
Botones numéricos B [1]–[8]	Selección de elemento (1–8)	Elemento con solo (1–8)
Botones numéricos C [1]–[8]	Silenciamiento de elemento (1–8)	Elemento con solo (1–8)

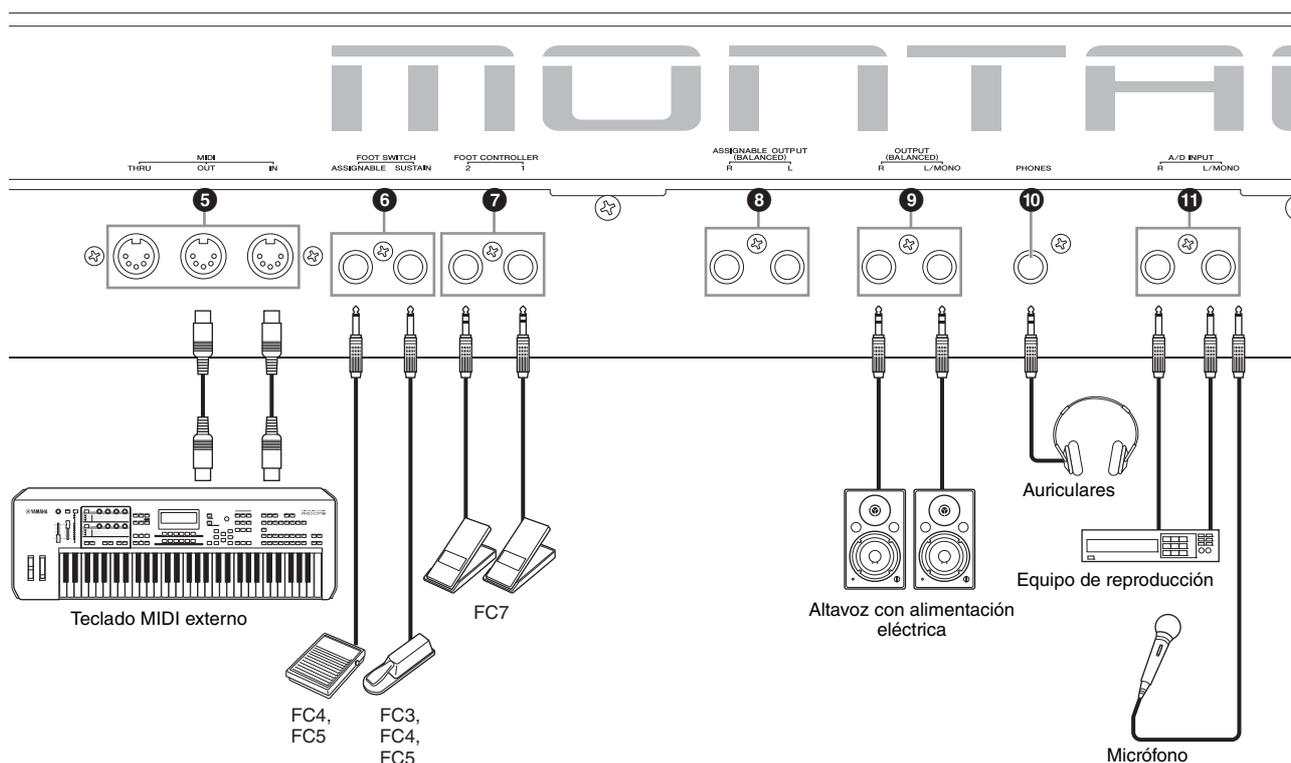
Panel posterior

■ Lado izquierdo del panel posterior

En la ilustración se muestra el MONTAGE8, pero la información es válida para todos los modelos.



■ Lado derecho del panel posterior



Lista de conectores (alineación de patillas)

Tomas de entrada y de salida	Polaridades	Balanced/no balanced	Configuraciones
8 ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L], [R]* (salida asignable balanceada izda., dcha.) 9 OUTPUT (BALANCED) [L/MONO], [R]* (salida balanceada izda./monoaural, dcha.)	Punta: positivo (+) Anillo: negativo (-) Vástago: tierra	Balanced	Clavija de auriculares TRS
10 [PHONES] (auriculares)	Punta: izda. Anillo: dcha. Vástago: tierra	—	
11 A/D INPUT [L/MONO], [R] (entrada analógica/digital, izda./monoaural, dcha.)	Punta: señal Vástago: tierra	No balanced	Clavija de auriculares TS

* Estas tomas también son compatibles con clavijas de auriculares TS; cuando se utilizan, la conexión es de tipo no balanceado.

■ Lado izquierdo del panel posterior

❶ Interruptor [STANDBY/ON] (en espera/ encendido)

Púlselo para encender el instrumento o ponerlo en espera.

❷ [AC IN] (toma de alimentación CA)

Conecte el cable de alimentación CA suministrado con el instrumento.

❸ Terminal [USB TO DEVICE] (USB a dispositivo)

Se utiliza para conectar el instrumento a un dispositivo de memoria flash USB. Esto permite guardar los datos creados en el instrumento en un dispositivo de memoria flash USB externo y cargar datos desde un dispositivo de memoria flash USB al instrumento. Para realizar operaciones de guardado o carga, vaya a: [UTILITY] → [Contents] → [Store/Save] o [Load].

NOTA

- Este instrumento solo reconoce dispositivos de memoria flash USB. No se puede utilizar ningún otro dispositivo USB (como unidades de disco duro, unidades de CD-ROM o concentradores USB).
- El instrumento es compatible con los estándares USB 1.1 a 3.0. Sin embargo, debe tener en cuenta que la velocidad de transferencia varía en función del tipo de datos y del estado del instrumento.

❹ Terminal [USB TO HOST] (USB a host)

Se usa para conectar este instrumento a un ordenador mediante un cable USB y permite transferir datos MIDI y de audio entre los dispositivos. A diferencia de MIDI, USB puede gestionar varios puertos (página 50) con un solo cable. Para obtener información acerca de cómo se gestionan los puertos en el MONTAGE, consulte la página 50.

NOTA

La capacidad de envío de datos de audio del instrumento es de un máximo de 32 canales (16 canales estéreo) con una frecuencia de muestreo de 44,1 KHz; o de un máximo de 8 canales (4 canales estéreo) con una frecuencia de muestreo de entre 44,1 y 192 KHz. La capacidad de recepción de datos de audio es de un máximo de 6 canales (3 canales estéreo).

■ Lado derecho del panel posterior

❺ Terminal MIDI [IN], [OUT], [THRU] (entrada, salida, paso MIDI)

MIDI [IN] es para recibir datos de control o interpretación de otro dispositivo MIDI, como un secuenciador externo, de forma que pueda controlar este instrumento desde el dispositivo MIDI conectado.

MIDI [OUT] transmite los datos de control, interpretación y reproducción desde este instrumento a otro dispositivo MIDI, como un secuenciador externo.

MIDI [THRU] simplemente redirige todos los datos MIDI recibidos (a través de MIDI [IN]) a los dispositivos conectados, lo que permite encadenar de forma conveniente instrumentos MIDI adicionales.

❻ Tomas FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/ [SUSTAIN] (interruptor de pedal: función assignable/sostenido)

Se utilizan para conectar un interruptor de pedal FC3/FC4/ FC5 opcional a la toma [SUSTAIN] y un pedal FC4/FC5 a la toma [ASSIGNABLE]. Cuando se conecta a la toma [SUSTAIN], el pedal controla el sostenido. Cuando se conecta a la toma [ASSIGNABLE], permite controlar una de las diversas funciones asignables.

NOTA

- En este Manual de instrucciones, el término "FC3" se refiere colectivamente al FC3 y a otros interruptores de pedal compatibles con este, como el FC3A.
- En este Manual de instrucciones, el término "FC4" se refiere colectivamente al FC4 y a otros interruptores de pedal compatibles con este, como el FC4A.

❼ Toma FOOT CONTROLLER (controlador de pedal) [1]/[2]

Se utiliza para conectar un controlador de pedal opcional (FC7, etc.). Esta toma le permite controlar de forma continua una de las diversas funciones asignables para la edición de partes, tales como volumen, tono u otros aspectos del sonido (consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia)).

❽ Tomas ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L] y [R] (salida assignable balanceada, izda. y dcha.) (salida balanceada TRS)

Las señales de audio de nivel de línea se transmiten desde este instrumento a través de estas salidas balanceadas TRS. Estas salidas son independientes de la salida principal (en las clavijas OUTPUT [L/MONO]/[R] que se describen a continuación), y pueden asignarse libremente a cualquiera de las teclas de parte de percusión o a las partes. Esto le permite encaminar partes o sonidos concretos para procesarlos con la unidad de efectos externa de su preferencia. Las partes que pueden asignarse a estas clavijas son las siguientes:

- Tecla de parte de percusión a la que se asigna el instrumento de batería o percusión
- Metrónomo (Click)
- Cualquier parte de una interpretación*

* Incluida la parte de entrada de audio

Para obtener más información, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

❾ Tomas OUTPUT (BALANCED) [L/MONO] y [R] (salida balanceada, izda./monoaural y dcha.) (salida balanceada TRS)

Las señales de audio de nivel de línea se emiten a través de estas salidas balanceadas TRS. Para una salida monofónica, utilice solo la toma [L/MONO].

❿ Toma [PHONES] (auriculares)

Esta toma de auriculares estéreo estándar es para la conexión de un par de auriculares estéreo. Transmite señales digitales de audio estéreo idénticas a las que se envían desde las tomas OUTPUT [L/MONO] y [R].

⑪ Tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R] (entrada analógica/digital izda./mono, dcha.)

Las señales de audio externas pueden recibirse por estas clavijas de auriculares (toma de auricular monoaural de 1/4 de pulgada). A estas tomas se pueden conectar diversos dispositivos, como un micrófono, un reproductor de CD o un sintetizador, y su señal de entrada de audio puede reproducirse como la parte de audio.

Además, puede usar la función especial Vocoder conectando un micrófono a esta toma [L/MONO] y emitiendo su propia voz por el micrófono.

Además, puede utilizar las funciones de seguidor de envolvente y ABS (Audio Beat Sync, sincronización de tiempo de audio). El seguidor de envolvente es una función que detecta la envolvente de volumen de la forma de onda de la señal de entrada y modifica el sonido dinámicamente.

NOTA

- Puede conectar una guitarra o un bajo que tengan pastillas activas. Sin embargo, si usa pastillas pasivas, debe conectar el instrumento a través de un dispositivo de efectos.
- La función de Vocoder/seguidor de envolvente se puede controlar desde todas las salidas de parte, no solo desde la toma A/D INPUT [L/MONO]/[R].

La función ABS permite detectar el tiempo de la entrada de señal de audio procedente de estas tomas y sincronizarlo con el secuenciador de movimiento o los arpegios.

Utilice tomas de auriculares mono de 1/4 de pulgada.

En el caso de señales estéreo (como las recibidas desde un equipo de audio), utilice las tomas [L/MONO]/[R]. Para señales mono (como las recibidas desde un micrófono o una guitarra), utilice solo la toma [L/MONO].

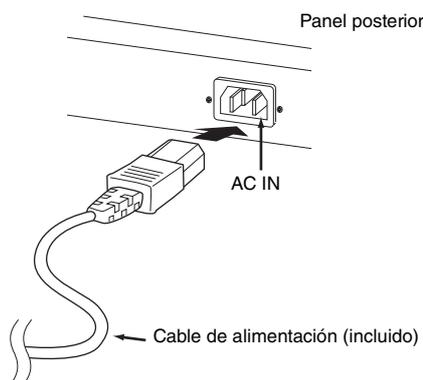
Para obtener más información sobre las funciones de seguidor de envolvente y ABS, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

Instalación

Alimentación eléctrica

Conecte el cable de alimentación de CA suministrado en el orden que se indica a continuación. Asegúrese de que el interruptor [STANDBY/ON] del instrumento se encuentre en la posición STANDBY.

- 1 **Conecte el cable de alimentación suministrado a la entrada AC IN (entrada de CA) situada en el panel posterior del instrumento.**
- 2 **Conecte el otro extremo del cable de alimentación a la toma de CA.**



NOTA

Cuando desconecte el cable de alimentación, siga este procedimiento en orden inverso.

⚠ ADVERTENCIA

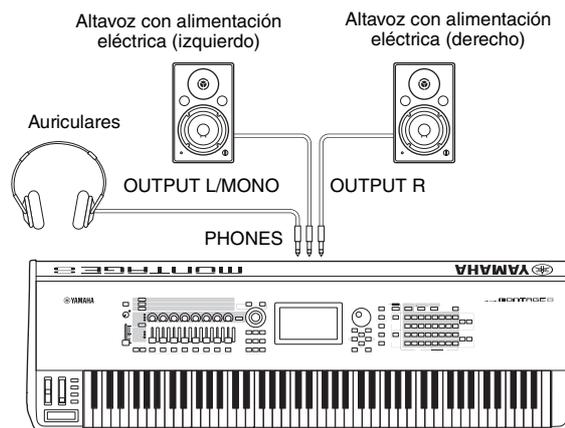
- **Utilice exclusivamente el cable de alimentación CA suministrado con el instrumento. Utilizar un recambio inadecuado puede provocar recalentamiento o una descarga eléctrica.**
- **El cable de alimentación CA suministrado con el instrumento no se debe utilizar con otros equipos eléctricos. De no observarse esta precaución, se pueden producir daños en el equipo o provocar un incendio.**
- **Compruebe que la tensión del instrumento sea la misma que la del país o la región donde lo esté utilizando.**

⚠ ATENCIÓN

El instrumento permanece cargado y consume una cantidad de energía mínima aunque el interruptor [STANDBY/ON] se encuentre en la posición STANDBY. Si no tiene intención de utilizarlo durante un período prolongado, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación de la toma de la pared.

Conexión de altavoces o auriculares

Este instrumento no tiene altavoces incorporados, por lo que tendrá que escuchar el sonido del instrumento con equipos externos. Conecte un juego adecuado de auriculares, altavoces con alimentación eléctrica u otro equipo de reproducción, tal como se muestra a continuación. Cuando realice las conexiones, compruebe que los tipos de cable son los adecuados.



Encendido del sistema

Compruebe que el volumen está ajustado al mínimo antes de encender el instrumento y los dispositivos externos, por ejemplo los altavoces con alimentación eléctrica. Cuando conecte el instrumento a los altavoces con alimentación eléctrica, encienda el interruptor de alimentación de cada uno de los dispositivos en el orden que se indica a continuación.

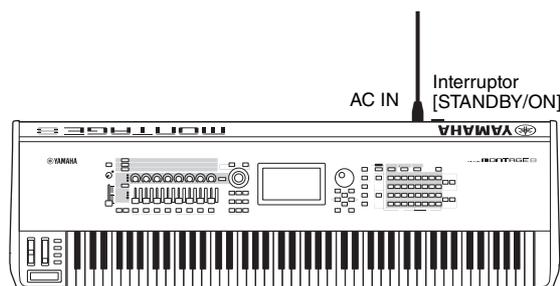
Para el encendido:

En primer lugar, el instrumento (se encenderá la pantalla y se iluminarán los botones) y, a continuación, los altavoces con alimentación eléctrica.

Para el apagado:

En primer lugar, los altavoces con alimentación eléctrica y, a continuación, el instrumento (se apagarán la pantalla y los botones).

Tenga en cuenta que el interruptor [STANDBY/ON] está situado a la derecha (mirando desde el teclado) de la toma AC IN en el panel posterior del instrumento.



Función de apagado automático

Para evitar un consumo de electricidad innecesario, este instrumento presenta una función de apagado automático que lo apaga automáticamente si no se utiliza durante un determinado período de tiempo.

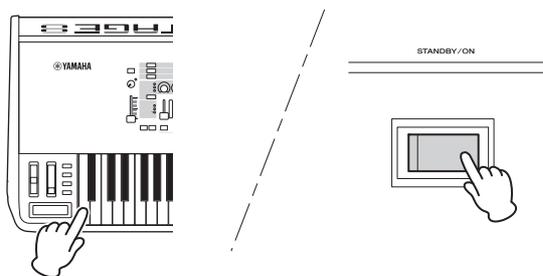
Configuración del apagado automático

Se puede definir la cantidad de tiempo que transcurrirá antes de que se apague automáticamente.

Instrucciones:	[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Auto Power Off]
Valor de configuración (min.):	off (desactiva el apagado automático), 5, 10, 15, 30, 60, 120
Ajuste predeterminado (min.):	30

Desactivación del apagado automático (método sencillo)

Encienda la alimentación mientras mantiene pulsada la nota más grave del teclado. Aparece brevemente una indicación "Auto power off disabled" y se desactiva el apagado automático. El ajuste se conservará aunque se apague el instrumento.



AVISO

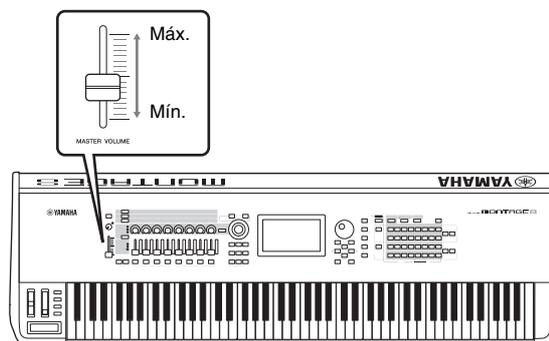
- Incluso cuando está apagado, el instrumento sigue recibiendo una corriente mínima. Para apagar completamente, asegúrese de desenchufar el cable de alimentación de la toma de CA.
- Dependiendo del estado del instrumento, es posible que la alimentación no se apague automáticamente, incluso después de que haya transcurrido el periodo de tiempo especificado. Apague siempre la alimentación manualmente cuando no use el instrumento.
- Si no se utiliza el instrumento durante un periodo de tiempo especificado mientras está conectado a un dispositivo externo como un amplificador, altavoz u ordenador, siga las instrucciones del Manual de instrucciones para apagar la alimentación del instrumento y los dispositivos conectados en el orden correcto y, así, evitar que se produzcan daños en ellos. Si no desea que la alimentación se apague automáticamente mientras haya un dispositivo conectado, desactive el apagado automático.
- El ajuste volverá a su valor predeterminado si no se guarda antes de apagar la alimentación.
- Si el apagado automático se ajusta en "off", se conservará este ajuste aunque se carguen en el instrumento los datos de seguridad guardados en otro dispositivo. Si se ajusta el apagado automático en un valor que no sea "off", este valor se sobrescribirá con los datos cargados.

NOTA

- El tiempo de ajuste es aproximado.
- Para encender la alimentación después de haberse ejecutado un apagado automático, pulse el interruptor [STANDBY/ON].
- Cuando se restauran los valores de fábrica, el tiempo de ajuste se cambia al valor predeterminado (30 min.).

Ajuste de la salida del volumen principal

Ajuste el nivel general de este instrumento mediante el mando deslizante [MASTER VOLUME].



ATENCIÓN

No utilice los auriculares a un volumen alto durante mucho tiempo. Si lo hace, podría sufrir pérdida de audición.

Restablecimiento de los ajustes iniciales de fábrica (inicialización de todos los datos)

AVISO

Cuando se ejecuta la operación de inicialización de todos los datos, se borran todos los ajustes de interpretación, canción y del sistema que haya creado en la pantalla de utilidades. Compruebe que no sobrescribe ningún dato importante. Antes de realizar este procedimiento, asegúrese de almacenar todos los datos importantes en un dispositivo de memoria flash USB (página 53).

- 1 Pulse el botón [UTILITY] o toque el icono UTILITY situado en el lado superior derecho de la pantalla para abrir la pantalla de utilidades.
- 2 Toque la ficha [Settings] en el lado izquierdo de la pantalla y, a continuación, toque la ficha [System].
Se muestran los ajustes generales del sistema.
- 3 Toque [Initialize All Data] en el lado inferior derecho de la pantalla.
En la pantalla se solicita su confirmación. Para cancelar la operación, toque [Cancel No] en la pantalla o pulse el botón [DEC/NO] del panel.
- 4 Toque [Yes] en la pantalla o pulse el botón [INC/YES] para ejecutar la operación de inicialización de todos los datos.

Funciones básicas y pantallas

El MONTAGE presenta una práctica pantalla táctil. En ella, puede configurar los diversos ajustes y deseare los parámetros deseados tocando directamente la pantalla. Además, puede utilizar el dial de datos y otros botones para realizar las operaciones de la pantalla.

Configuración de la pantalla (táctil)

En esta sección se explican la barra de navegación y las fichas de selección que son comunes en todas las pantallas. Con fines ilustrativos, utilizamos dos ejemplos: la pantalla de conjuntos para actuaciones que aparece al encender el MONTAGE y la pantalla de reproducción de interpretación (ficha Home).

NOTA

Puede modificar la pantalla de inicio (aquella que aparece al encender la alimentación eléctrica). Para obtener más información sobre este ajuste, consulte la página 45.

Pantalla de conjuntos para actuaciones



1 Icono HOME (inicio)

Va a la pantalla de reproducción de interpretación.

2 Icono EXIT (salir)

Funciona igual que el botón [EXIT] del panel. Pulse este icono para salir de la pantalla actual y volver al nivel anterior de la jerarquía.

3 Área INFORMATION (información)

Muestra información de utilidad, como el nombre de la pantalla seleccionada.

4 Icono EFFECT (efecto)

Toque el icono para abrir la pantalla de cambio de efectos. Este icono está desactivado cuando alguno de los bloques de efectos (de inserción, del sistema o maestro) está desactivado.

5 Icono QUICK SETUP (configuración rápida)

Muestra los ajustes de Local Control ON/OFF y MIDI IN/OUT.

El icono que representa un teclado se ilumina cuando Local Control se ajusta en ON y se apaga cuando Local Control se ajusta en OFF.

Cuando MIDI IN/OUT se ajusta en MIDI, aparece un icono que representa un conector MIDI. Cuando MIDI IN/OUT se ajusta en USB, aparece un icono que representa un conector USB.

Toque el icono deseado para abrir la pantalla de configuración rápida correspondiente.

6 Icono TEMPO SETTING (ajuste del tempo)

Muestra el tempo de la interpretación seleccionada en ese momento. Toque el icono para abrir la pantalla de configuración del tempo.

7 Icono UTILITY (utilidad)

Toque el icono para abrir la última pantalla de utilidades abierta.

Pantalla de reproducción de interpretación



8 Icono LIVE SET (conjuntos para actuaciones)

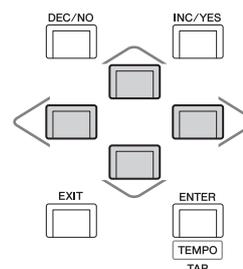
Toque el icono para abrir la pantalla de conjuntos para actuaciones.

9 Fichas de selección de pantalla

Toque la ficha deseada para abrir la pantalla correspondiente.

Desplazamiento del cursor

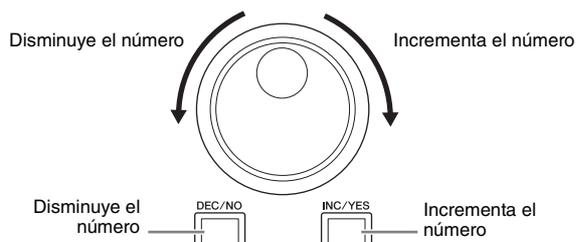
Utilice estos cuatro botones para desplazarse por la pantalla y mover el cursor por los diversos parámetros y opciones seleccionables que se muestran en la pantalla. Cuando se selecciona una opción, aparece resaltada (el cursor aparece como un bloque oscuro con caracteres en vídeo inverso). Puede cambiar el valor del elemento (parámetro) en la que está situado el cursor utilizando el dial de datos y los botones [INC/YES] (incrementar, sí) y [DEC/NO] (disminuir, no).



Cambiar (editar) valores de parámetros

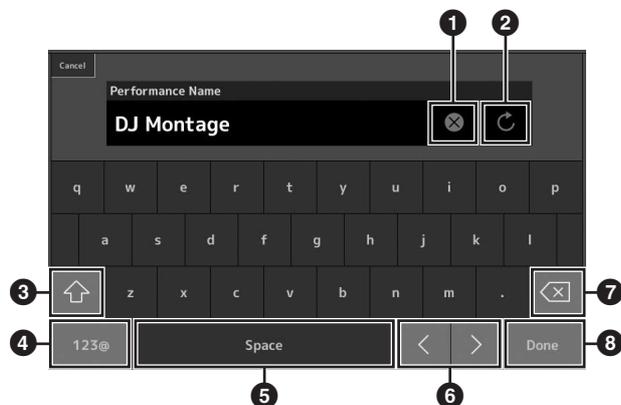
Al girar el dial de datos hacia la derecha (en el sentido de las agujas del reloj) se incrementa el valor, mientras que al girarlo hacia la izquierda (en sentido contrario a las agujas del reloj), se reduce.

Al pulsar el botón [INC/YES], se incrementa el valor de un parámetro en una unidad y al pulsar [DEC/NO], se reduce. En el caso de parámetros con intervalos de valores grandes, puede incrementar el valor en 10 manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando al mismo tiempo el botón [INC/YES]. Para disminuir el valor en 10, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [DEC/NO] simultáneamente.



Asignación de nombres (introducción de caracteres)

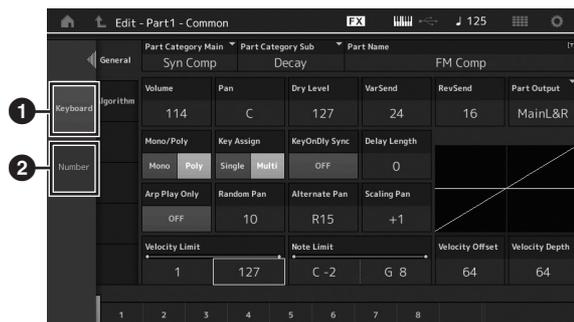
Puede asignar cualquier nombre a los datos que ha creado, como interpretaciones, canciones y archivos almacenados en un dispositivo de almacenamiento USB. Toque el parámetro Naming (nombre) o desplace el cursor hasta él y pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla de introducción de caracteres.



- 1 Borra todos los caracteres.
- 2 Recupera el nombre predeterminado.
- 3 Alterna entre los caracteres alfabéticos en mayúsculas y minúsculas.
- 4 Abre la pantalla de introducción de números, signos de puntuación y otros caracteres diversos.
- 5 Inserta un espacio (en blanco) en la posición del cursor (también puede usar el botón [INC/YES] para esta operación).
- 6 Desplaza la posición del cursor.
- 7 Borra el carácter anterior (retroceso) (también puede usar el botón [DEC/NO] para esta operación).
- 8 Completa la introducción de texto y cierra la pantalla.

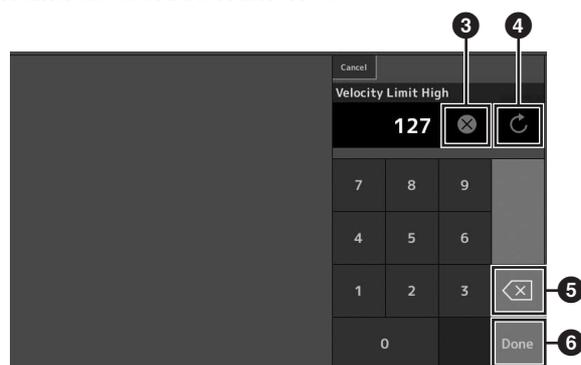
Introducción de texto desde el teclado o mediante la pantalla de teclado numérico

En algunos parámetros, también puede introducir el valor directamente, utilizando la pantalla LCD como teclado numérico o mediante las teclas del teclado. La introducción desde el teclado se puede activar al especificar parámetros relativos a las notas y la velocidad. La introducción desde el teclado numérico de la pantalla se puede activar al especificar parámetros relacionados con la velocidad. Toque el parámetro deseado o desplace el cursor hasta él y pulse el botón [ENTER] para abrir la pantalla que contiene dos fichas (como se muestra a continuación).



- 1 Permite introducir texto desde el teclado. Puede tocar cualquier nota del teclado para especificar esa nota o la velocidad.
- 2 Permite especificar texto con el teclado numérico. Puede introducir un número directamente con el teclado numérico. También puede usar el dial de datos, los botones [INC/YES] y [DEC/NO] para aumentar o reducir el número especificado.

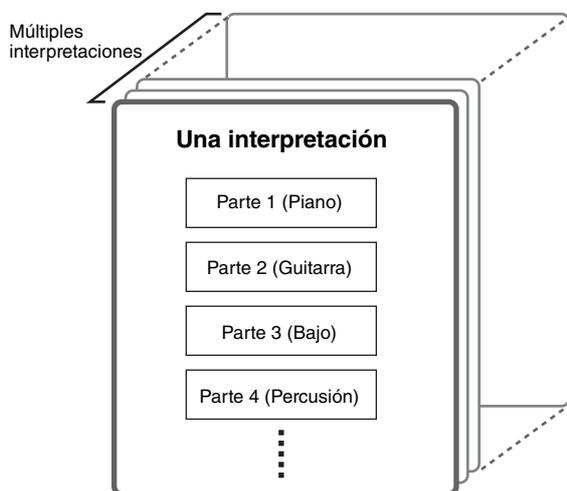
Pantalla de teclado numérico



- 3 Borra todos los números.
- 4 Restaura el valor en el último ajuste.
- 5 Borra el último dígito del número.
- 6 Completa la operación de introducción de texto y cierra la pantalla del teclado numérico.

Guía rápida: selección de interpretaciones

El MONTAGE contiene 16 partes a cada una de las cuales se han asignado sonidos de instrumentos musicales básicos. Cada conjunto de estos instrumentos se denomina "interpretación". Puede cambiar los sonidos como lo desee seleccionando la interpretación adecuada.



Hay tres tipos de partes que se indican a continuación.

Partes normales (AWM2)

Las partes normales (AWM2) son básicamente sonidos de un instrumento musical con tono (piano, órgano, guitarra, sintetizador, etc.) que se pueden tocar en el registro completo del teclado.

Partes normales (FM-X)

Las partes normales (FM-X) son sonidos avanzados del sistema de síntesis FM. Se trata de un sonido que se interpreta normalmente con el teclado, de tal forma que cada tecla suena con un tono estándar.

Partes de percusión

Las partes de percusión son básicamente sonidos de percusión o de batería asignados a notas individuales.

Además, las interpretaciones se pueden dividir en los dos grupos que se indican a continuación.

Interpretaciones de parte individual

Una interpretación de parte individual contiene una sola parte. Seleccione este tipo de interpretación si desea tocar un solo instrumento.

Interpretaciones multiparte

Una interpretación multiparte contiene varias partes. Seleccione este tipo de interpretación si desea tocar sonidos de varios instrumentos mediante las funciones de capas y división.

Este instrumento incluye bancos para memorizar las interpretaciones. Hay básicamente cuatro tipos de bancos: predefinidos, de usuario, de biblioteca y de GM. Las interpretaciones y funciones que contienen dependen del banco, tal como se describe a continuación.

Bancos predefinidos

Los bancos predefinidos contienen un conjunto completo de interpretaciones programadas especialmente. Las interpretaciones que ha editado usted mismo no se pueden guardar en los bancos predefinidos.

Bancos de usuario

Los bancos de usuario contienen las interpretaciones que usted ha editado y almacenado. Inicialmente, los bancos de usuario están vacíos.

AVISO

Cuando una interpretación de un banco de usuario (interpretación de usuario) se sobrescribe o sustituye, se pierde. Cuando almacene una interpretación editada, asegúrese de no sobrescribir ninguna interpretación de usuario importante.

Bancos de biblioteca

Los bancos de biblioteca contienen las interpretaciones que usted ha añadido como bibliotecas. Inicialmente, los bancos de biblioteca están vacíos.

(Se puede añadir una biblioteca importando un archivo de biblioteca.)

Banco de GM

El banco de GM contiene las partes asignadas de acuerdo al estándar GM.

GM

GM (General Midi, MIDI general) es un estándar mundial para organización de voces y para funciones MIDI de sintetizadores y generadores de tonos. Se diseñó principalmente para garantizar que los datos de canciones creados con un dispositivo GM específico suenen prácticamente igual en cualquier otro dispositivo GM, con independencia del fabricante o el modelo.

El banco de voces GM de este sintetizador se ha diseñado para reproducir correctamente los datos de canciones GM. Sin embargo, tenga en cuenta que el sonido podría no ser exactamente el mismo que reproduce el generador de tonos original.

Cada uno de estos bancos incluye interpretaciones organizadas en función de su tipo.

NOTA

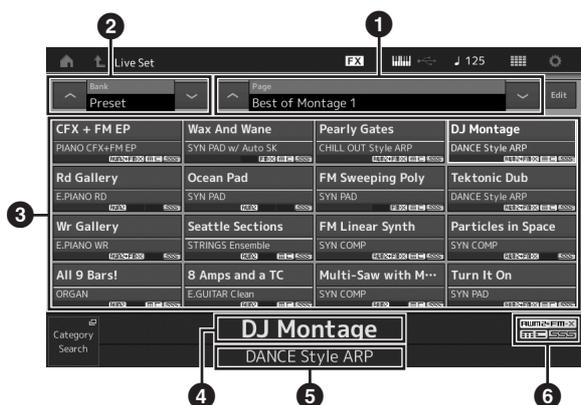
- Para obtener información sobre las interpretaciones, consulte "Basic Structure" (Estructura básica) en el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).
- Para obtener una lista de interpretaciones, consulte el documento en formato PDF independiente Data List (Lista de datos).

Al encender el instrumento por primera vez, aparece un conjunto para actuaciones de los bancos predefinidos en la pantalla superior. Un conjunto para actuaciones es una lista en la que puede ordenar las interpretaciones a su antojo. Puede ordenar hasta 16 interpretaciones en la misma página. Puede tocar diversas interpretaciones seleccionadas en los conjuntos para actuaciones predefinidos.

Selección de una interpretación en el conjunto para actuaciones

1 Pulse el botón [LIVE SET].

Se abrirá la pantalla de conjuntos para actuaciones.



- 1 Página (para cambiarla, pulse los botones [Λ] [V] de la pantalla, el botón ELEMENT/OPERATOR [MUTE] o el botón [SOLO]; para seleccionarla, pulse los botones numéricos A [5]–[8]/[13]–[16], los botones numéricos B [5]–[8] o los botones numéricos C [5]–[8]).
- 2 Banco predefinido o de usuario (para cambiarlo, pulse los botones [Λ] [V] de la pantalla, el botón PART [MUTE] o el botón [SOLO])
- 3 Lista de interpretaciones
- 4 Nombres de interpretaciones activas
- 5 Nombre de la casilla
- 6 Indicador (consulte el cuadro siguiente)

Indicador	Definición
AWM2	Interpretación que consta solo de partes AWM2
FM-X	Interpretación que consta solo de partes FM-X
FM-X+AWM2	Interpretación que consta de partes AWM2 y FM-X
MC	Interpretación con control de movimiento
SSS	Interpretación con conmutación fluida de sonidos

NOTA

El La función de conmutación fluida de sonidos (SSS, Seamless Sound Switching) permite cambiar de una interpretación a otra de manera continua, sin que ninguna nota quede cortada. La función SSS está disponible para todas las interpretaciones de bancos predefinidos de este instrumento, pero solamente para las interpretaciones que contienen las partes 1–8 y no para las que usan las partes 9–16.

2 Toque la interpretación que desee en la pantalla.

NOTA

- Puede seleccionar una interpretación pulsando los botones numéricos A [1]–[4] y [9]–[12], los botones numéricos B [1]–[4] o los botones numéricos C [1]–[4].
- Para ordenar las interpretaciones grabadas en el conjunto para actuaciones, consulte la página 30.

3 Interprete al teclado.

Cambio de una interpretación a otra

1 Pulse el botón [PERFORMANCE].

Aparece la pantalla de reproducción de interpretación con el nombre de la interpretación actual.

Nombre de interpretación



2 Lleve el cursor al nombre de la interpretación y seleccione la interpretación que desee mediante el dial de datos y los botones [INC/YES] o [DEC/NO].

NOTA

- Para avanzar rápidamente por los números de las interpretaciones en incrementos de 10 unidades, mantenga pulsados a la vez los botones [SHIFT] e [INC/YES].
- Para disminuir de 10 en 10, realice esta operación al revés: mantenga pulsados los botones [SHIFT] y [DEC/NO] simultáneamente.

3 Interprete al teclado.

Uso de la función de búsqueda de categorías

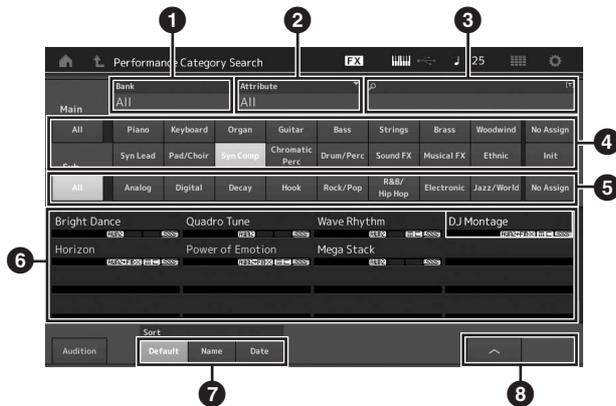
Para su comodidad, las interpretaciones se dividen en categorías específicas, independientemente del banco donde estén ubicadas. Las categorías se dividen según el tipo de instrumento o las características del sonido. La función de búsqueda de categorías le brinda un acceso rápido al sonido que desee.

1 Pulse el botón [CATEGORY SEARCH] en la pantalla de reproducción de interpretación.

Se abrirá la pantalla de búsqueda de categorías.

NOTA

Puede abrir la pantalla de búsqueda de categorías seleccionando [Search] en el menú que se abre al tocar el nombre de la interpretación.



1 Banco

2 Atributo

NOTA

Los atributos son propiedades de las interpretaciones y se ordenan en función de los tipos de generador de tonos o de las partes de las interpretaciones.

3 Búsqueda de palabras clave

4 Categorías principales

5 Subcategorías

6 Lista de interpretaciones de la categoría seleccionada

NOTA

La interpretación seleccionada se muestra en blanco, las de una sola parte, en verde, y las que tienen varias partes, en azul.

7 Permite cambiar el orden

8 Permite cambiar la página de la lista de interpretaciones

2 Toque y seleccione la categoría principal deseada (4).

NOTA

- Puede filtrar las listas de interpretaciones tocando [Bank] (1) y seleccionando el tipo de banco deseado en la lista.
- También puede filtrar las listas de interpretaciones tocando [Attribute] (2) y seleccionando el tipo de atributo deseado en la lista.
- Asimismo, puede seleccionar la categoría principal deseada mediante los botones numéricos A [1]–[16].

3 Toque y seleccione la subcategoría que desee (5).

Se abren las listas de interpretaciones de la categoría seleccionada (6).

NOTA

También puede seleccionar la subcategoría que desee mediante los botones numéricos B [1]–[8].

4 Toque la interpretación deseada.

NOTA

También puede seleccionar la interpretación deseada mediante los botones numéricos C [1]–[8].

5 Toque el icono HOME o EXIT para abrir la interpretación seleccionada.

De este modo se cerrará la pantalla de búsqueda de categorías.

NOTA

También puede usar los botones [ENTER], [EXIT] o [PERFORMANCE] para finalizar la selección.

A continuación se muestra una lista de las categorías y las abreviaturas correspondientes que aparecen en el panel.

Abreviatura	Category (Categoría)
Piano	Piano
Keyboard	Instrumentos de teclado (clavicémbalo, clavicordio, etc.)
Organ	Órgano
Guitar	Guitarra
Bass	Bajo
Strings	Instrumentos de cuerda
Brass	Instrumentos de viento metal
Woodwind	Instrumentos de viento madera
Syn Lead	Voz principal de sintetizador
Pad/Choir	Pulsador de sintetizador
Syn Comp	Compresor de sintetizador
Chromatic Perc	Percusión cromática (marimba, carrillón, etc.)
Drum/Perc	Batería y percusión
Sound FX	Efectos de sonido
Musical FX	Efectos musicales
Ethnic	Instrumentos étnicos
No Assign	Sin asignar
Init	Interpretaciones inicializadas

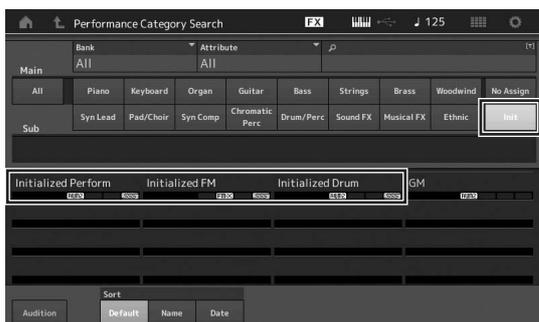
6 Interprete al teclado.

Selección de una interpretación inicializada

Efectúe el siguiente procedimiento seleccionar una interpretación inicializada.

- 1 Toque [Init] en la categoría principal de la pantalla de búsqueda de categorías.**
- 2 En la lista de interpretaciones solo se mostrarán las interpretaciones inicializadas.**

Las interpretaciones inicializadas se dividen en tres categorías: [Initialized Perform] para las partes normales (AWM2), [Initialized FM] para las partes normales (FM-X) e [Initialized Drum] para las partes de percusión.

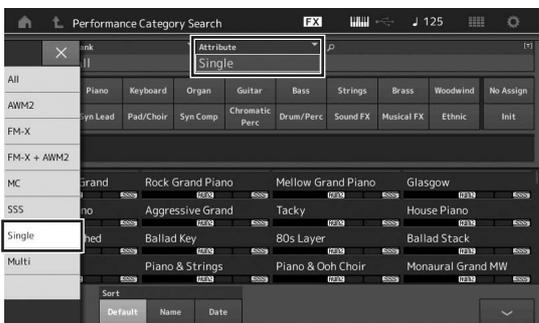


- 3 Seleccione la interpretación que desee.**

Selección de interpretaciones de parte individual

Puede filtrar por las interpretaciones de parte individual mediante la función de atributo.

- 1 Toque [Attribute] en la pantalla de búsqueda de categorías.**
- 2 Toque [Single] en el menú que aparece a la izquierda de la pantalla.**



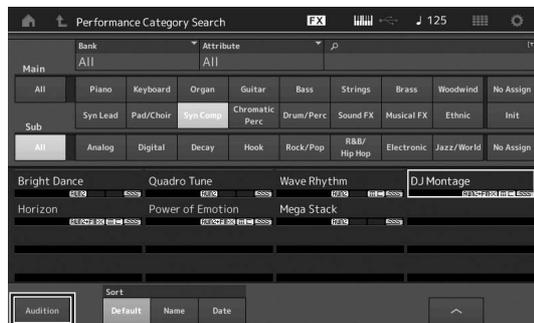
- 3 En la lista de interpretaciones solo se mostrarán las interpretaciones de parte individual, para que pueda seleccionar aquella que desee.**

Reproducción de frase de audición

Puede escuchar una muestra de los sonidos de la interpretación. El sonido de muestra se denomina “frase de audición”.

- 1 Toque [Audition] en la pantalla de búsqueda de categorías.**

Se reproduce la muestra de la interpretación seleccionada en ese momento.



[Audition]

Si selecciona otra interpretación mientras se está reproduciendo la frase de audición, comienza a sonar la frase de audición de la interpretación recién seleccionada.

- 2 Vuelva a tocar [Audition] para detener la reproducción.**

NOTA

- También puede reproducir o detener la frase de audición pulsando el botón [AUDITION] del panel frontal.
- La frase de audición se puede reproducir o detener pulsando el botón [AUDITION] del panel frontal mientras se encuentra en las pantallas de reproducción de interpretación o de conjuntos para actuaciones.

Guía rápida: interpretación al teclado

Puede mezclar varias partes diferentes en una misma capa, dividir las en distintas secciones del teclado o, incluso, realizar una combinación de capa y división. Cada interpretación puede contener hasta ocho partes diferentes. Pulse el botón [PERFORMANCE] antes de tocar el teclado.

Pantalla de reproducción de interpretación

En este estado, al tocar el teclado sonará la interpretación indicada en la pantalla. A continuación, se explican brevemente los parámetros que aparecen en la pantalla de reproducción de interpretación. Puede accionar los iconos tocando la pantalla.



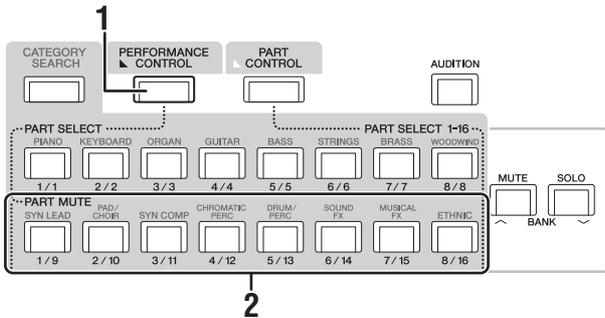
- 1 Nombre de la interpretación
- 2 Indicador
- 3 Funciones asignadas a los mandos
- 4 Nombres de las partes
- 5 Activación o desactivación del secuenciador de movimiento para las partes
- 6 Activación o desactivación del arpegio para las partes
- 7 Límite de nota de las partes
- 8 Activación o desactivación del control de teclado para las partes
- 9 Activación o desactivación del silenciamiento para las partes
- 10 Activación o desactivación del solo para las partes
- 11 Volumen de las partes 1–8
- 12 Vúmetro (nivel de salida de audio)

Activación o desactivación de una parte

Puede activar o desactivar las ocho partes de la interpretación actual como usted prefiera.

Activación o desactivación de partes concretas (función de silenciamiento)

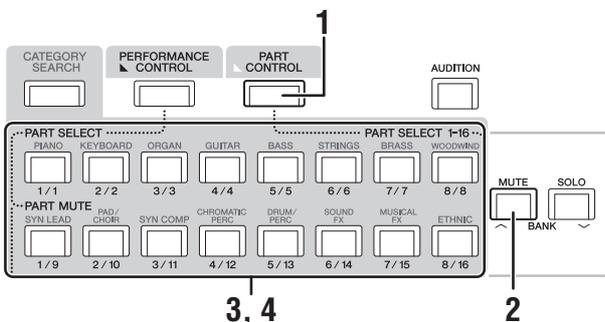
Puede activar o desactivar partes individuales con la función de silenciamiento.



- 1 Pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL].**
El indicador luminoso del botón se enciende, lo que indica que cada parte se puede activar o desactivar.
- 2 Pulse cualquiera de los botones numéricos A [9]–[16]. El botón [1]–[8] correspondiente al botón pulsado se iluminará suavemente y la parte quedará silenciada.**
Pulse de nuevo el mismo botón para activarlo y desactivar la función de silenciamiento de esa parte. Puede activar o desactivar varias partes pulsando sus botones.

También puede silenciar las partes mediante el botón [PART CONTROL] siguiendo el procedimiento que se indica a continuación.

- 1 Pulse el botón [PART CONTROL].**
- 2 Pulse el botón [MUTE] para activarlo.**
De los botones numéricos A [1]–[16], solamente se iluminarán aquellos cuyas partes correspondientes tengan sonidos asignados.

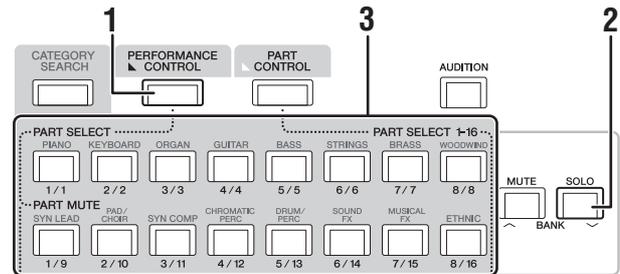


- 3 Pulse el botón numérico A [1]–[16] deseado para silenciar la parte correspondiente. El botón pulsado cambiará de iluminado por completo a iluminado suavemente.**
Puede activar o desactivar varias partes pulsando varios botones.

- 4 Pulse cualquiera de los botones numéricos A [1]–[16] iluminados suavemente. El botón pulsado se iluminará por completo de nuevo y la función de silenciamiento de esa parte se desactivará.**

Ejecución de un solo en una parte concreta

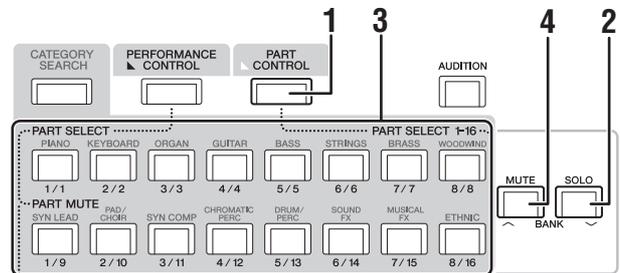
La función de solo es la opuesta a la de silenciamiento, pues permite, de forma instantánea, que una parte concreta suene en solitario y se silencien las demás.



- 1 Pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL].**
- 2 Pulse el botón [SOLO].**
El botón [SOLO] se ilumina, lo que indica que se ha activado la función de solo.
- 3 Pulse cualquiera de los botones numéricos A [1]–[8]/[9]–[16].**
El botón que ha pulsado se iluminará y únicamente sonará la parte correspondiente de las partes [1]–[8] (los botones numéricos A [1]–[8] y [9]–[16] funcionan conjuntamente).

También puede hacer que suene una parte en solitario mediante el botón [PART CONTROL] siguiendo el procedimiento que se indica a continuación.

- 1 Pulse el botón [PART CONTROL].**
- 2 Pulse el botón [SOLO] para activarlo.**
De los botones numéricos A [1]–[16], solamente se iluminarán suavemente aquellos cuyas partes correspondientes tengan sonidos asignados.



- 3 Pulse cualquiera de los botones numéricos A [1]–[16] para que suene en solitario la parte correspondiente. El botón pulsado cambiará de iluminado suavemente a iluminado por completo.**
Puede cambiar la parte que suena en solitario pulsando cualquier otro botón numérico.
- 4 Pulse el botón [MUTE] para desactivar la función de solo.**

Uso de la función de arpeggio

Esta función le permite activar patrones de ritmos, "riffs" o frases utilizando la parte actual, con solo interpretar notas en el teclado.

No solo proporciona inspiración y pasajes rítmicos completos para sus actuaciones en directo, sino que también le aporta partes de acompañamiento instrumentales totalmente orquestadas de varios géneros musicales para facilitarle la creación de canciones. Puede asignar el que desee de los ocho tipos de arpeggio a cada parte y reproducir de forma simultánea los arpeggios de hasta ocho partes.

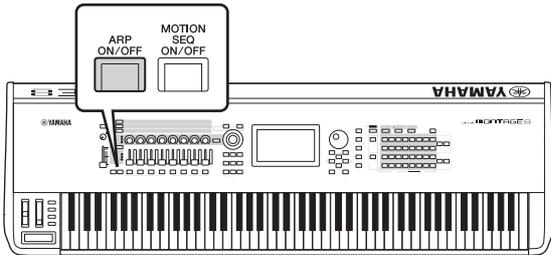
También puede definir el método de reproducción del arpeggio, el intervalo de notas, el intervalo de velocidades y los efectos de reproducción para crear sus propios ritmos.

NOTA

Para obtener más información sobre arpeggios, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

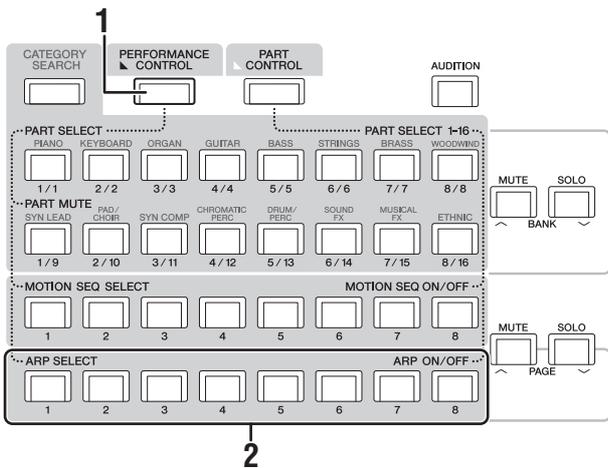
Activación y desactivación de arpeggios

Para activar o desactivar la reproducción de arpeggios, pulse el botón [ARP ON/OFF] del panel.



Cambio del tipo de arpeggio

Puede cambiar el tipo de arpeggio pulsando los botones numéricos C [1]–[8] como desee.



1 Pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL].

El botón [PERFORMANCE CONTROL] se iluminará para indicar que es posible seleccionar los arpeggios mediante los botones numéricos C [1]–[8].

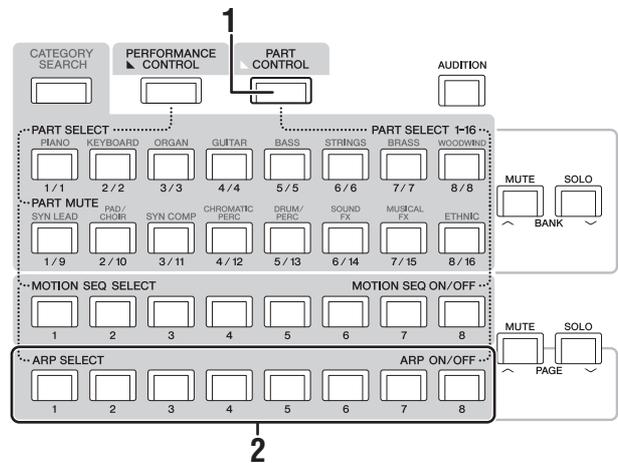
2 Pulse cualquiera de los botones numéricos C [1]–[8] para cambiar el tipo de arpeggio.

NOTA

Para obtener información sobre cómo configurar el tipo de arpeggio, consulte la página 37.

Activación o desactivación de la reproducción de arpeggios de cada parte

Puede activar o desactivar la reproducción de arpeggios para cada una de las ocho partes de la interpretación según se describe a continuación.



1 Pulse el botón [PART CONTROL].

El botón [PART CONTROL] se iluminará para indicar que es posible activar o desactivar la reproducción de arpeggios para cada parte mediante los botones numéricos C [1]–[8].

2 Al pulsar cada uno de los botones numéricos C [1]–[8], se activa o desactiva de forma alterna la reproducción de arpeggios de cada parte.

Cuando la reproducción de arpeggios está activada, el botón correspondiente se ilumina por completo; cuando está desactivada, se ilumina suavemente.

NOTA

También puede activar o desactivar la reproducción de arpeggios de cada parte de una interpretación tocando el botón [ARP ON/OFF] de la pantalla.

Uso de la función de secuenciador de movimiento

El secuenciador de movimiento es una potente función que permite cambiar dinámicamente los sonidos accionando los parámetros de acuerdo con las secuencias creadas previamente.

Permite controlar en tiempo real el cambio de los sonidos en función de las diversas secuencias; por ejemplo, el tempo, los arpeggios o el ritmo de los dispositivos externos conectados. Puede asignar un máximo de ocho tipos de secuencias a una línea.

También puede configurar para una parte hasta cuatro líneas correspondientes a la función de secuenciador de movimiento. En la interpretación en su conjunto puede utilizar al mismo tiempo un máximo de ocho líneas.

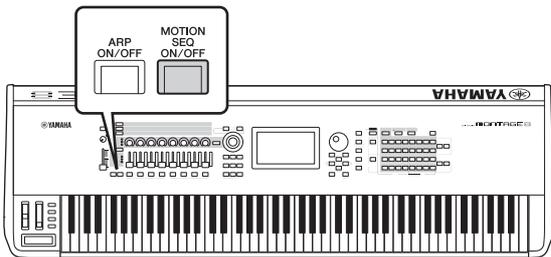
Para la función del secuenciador de movimiento, no solo se puede configurar el método de reproducción de arpeggios, sino también el intervalo de velocidades, los efectos de reproducción, la cantidad de pasos y otros parámetros para crear sus propias bases musicales.

NOTA

Para obtener más información sobre el secuenciador de movimiento, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

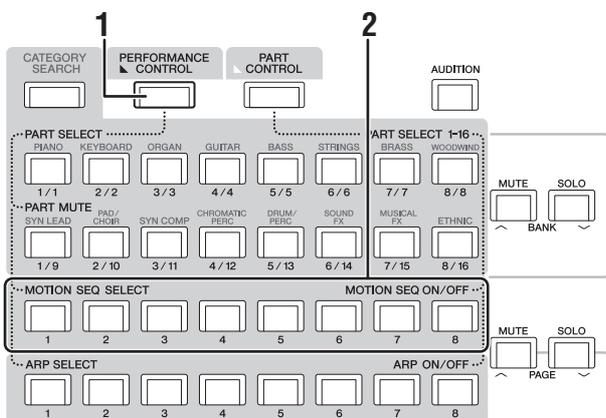
Activación y desactivación del secuenciador de movimiento

Pulse el botón [MOTION SEQ ON/OFF] en el panel frontal para activar o desactivar el secuenciador de movimiento.



Cambio de secuencias de movimiento

Pulse los botones numéricos B [1]–[8] para cambiar entre los diversos tipos de secuencias de movimiento.



1 Pulse el botón [PERFORMANCE CONTROL].

El botón [PERFORMANCE CONTROL] se iluminará para indicar que es posible seleccionar los tipos de secuencias de movimiento mediante los botones numéricos B [1]–[8].

2 Pulse los botones numéricos B [1]–[8] para cambiar entre las secuencias de movimiento.

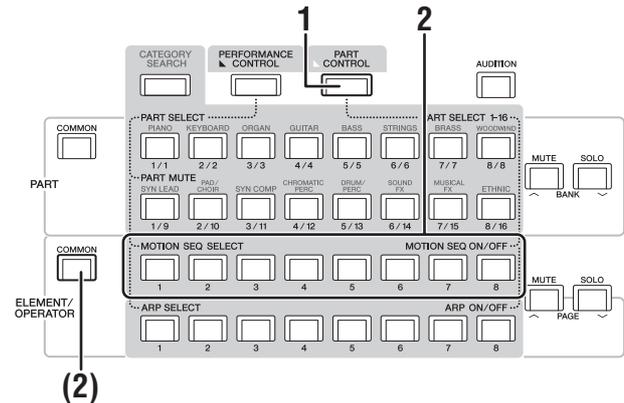
Seleccione el tipo de secuencia de movimiento que desee asignado al botón numérico B.

NOTA

Para obtener más información sobre la edición de secuencias de movimiento, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

Activación o desactivación del secuenciador de movimiento para cada parte

El secuenciador de movimiento se puede activar o desactivar para cada parte como se indica a continuación.



1 Pulse el botón [PART CONTROL].

El botón [PART CONTROL] se iluminará para indicar que es posible activar o desactivar el secuenciador de movimiento para cada parte mediante los botones numéricos B [1]–[8]. En este estado, puede activar o desactivar el secuenciador de movimiento en común mediante los botones ELEMENT/OPERATOR [COMMON] correspondientes.

2 Pulse los botones numéricos B [1]–[8] para activar o desactivar el secuenciador de movimiento.

Cuando el secuenciador de movimiento está activado, el botón correspondiente se ilumina por completo; cuando está desactivado, se ilumina suavemente. Cuando todas las líneas de la parte están desactivadas, el indicador luminoso correspondiente está apagado y no se encuentra activo para realizar esta operación.

NOTA

También puede tocar [MS ON/OFF] en la pantalla para llevar a cabo la misma operación.

Para activar o desactivar el secuenciador de movimiento en común, pulse el botón ELEMENT/OPERATOR [COMMON].

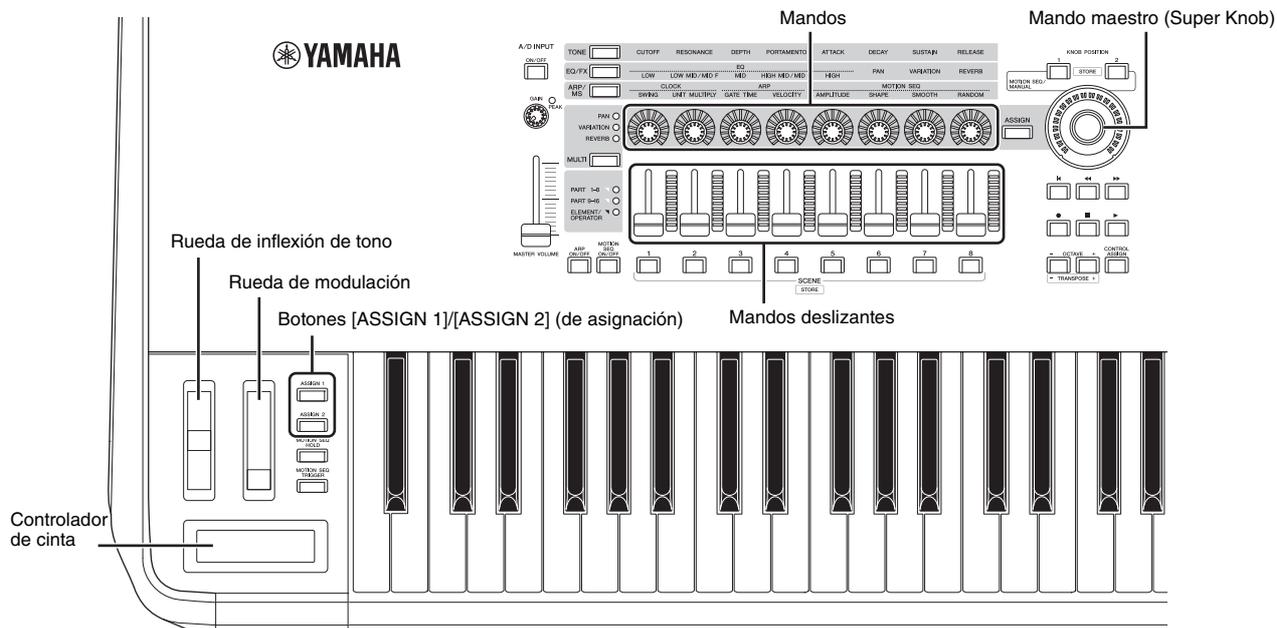
Cuando el secuenciador de movimiento está activado, el botón correspondiente se ilumina por completo; cuando está desactivado, se ilumina suavemente. Cuando todas las líneas de la parte están desactivadas, el indicador luminoso correspondiente está apagado y no se encuentra activo para realizar esta operación.

NOTA

También puede tocar [MS Cmm] en la pantalla para llevar a cabo la misma operación.

Uso de controladores para cambiar el sonido

El MONTAGE le ofrece una gran variedad de opciones de control. Además de las ruedas normales de inflexión de tono y de modulación, este instrumento incluye una amplia variedad de controles en tiempo real, tales como mandos giratorios y deslizantes, un mando maestro (Super Knob), un controlador de cinta e interruptores asignables.



Uso del mando maestro para cambiar el sonido

El mando maestro o Super Knob permite controlar simultáneamente los valores de los parámetros de las funciones asignadas a los mandos 1–8. Puede crear sonidos complejos utilizando el mando maestro en combinación con el secuenciador de movimiento. El mando maestro siempre está disponible para su uso. No es preciso pulsar el botón de función del mando ni el botón de asignación de mando antes de utilizar el mando maestro. En esta sección se explica el procedimiento para comprobar los valores de parámetros que se modifican al accionar el mando maestro.

1 Pulse el botón PART [COMMON].

El botón se ilumina, lo que indica que puede configurar ajustes comunes a todas las partes.

2 Pulse el botón [ASSIGN] de asignación de mando para que se ilumine.

En la pantalla se muestran las funciones asignadas en cada momento a los mandos 1–8 y los valores de sus parámetros.

3 Gire el mando maestro mientras toca el teclado.

Los valores de todos los parámetros pertinentes cambian a la vez y todas las funciones asignadas se aplican al sonido.

NOTA

Para obtener más información acerca de la asignación de mandos y el ajuste del mando maestro, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

Control del mando maestro con un controlador de pedal

Puede controlar el mando maestro con un controlador de pedal (FC7).

- 1 Conecte el controlador de pedal (FC7) a la toma FOOT CONTROLLER [1]/[2].
- 2 En la pantalla de reproducción de interpretación, lleve el cursor al nombre de la interpretación. A continuación, pulse el botón [EDIT].
- 3 En el lado izquierdo de la pantalla, toque la ficha [Control] → ficha [Control Number].
- 4 Ajuste “Foot Ctrl 1” o “Foot Ctrl 2” en “Super Knob”, según cuál sea la toma a la que haya conectado el controlador de pedal (FC7).

General	Control Assign				
Audio In	Control Number	Ribbon Ctrl 16	Breath Ctrl 2	Foot Ctrl 1 11	Foot Ctrl 2 Super Knob
Motion Seq		Assign SW 1 86	Assign SW 2 87	MS Hold 88	MS Trigger 89
Control		Assign Knob 1	Assign Knob 2	Assign Knob 3	Assign Knob 4
Effect		17	18	19	20
		Assign Knob 5	Assign Knob 6	Assign Knob 7	Assign Knob 8
		21	22	12	24

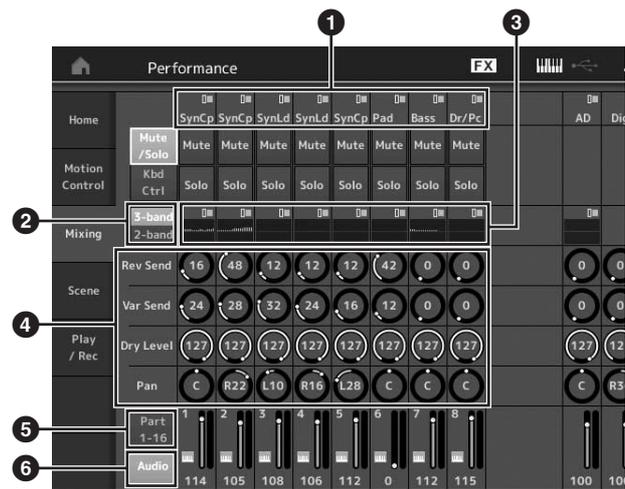
Mezcla

Cada mezcla puede contener hasta 16 partes. Además, se puede crear una mezcla independiente para cada parte. Puede ajustar los diversos parámetros relacionados con las mezclas para cada parte: volumen, efecto panorámico, etc.

Procedimiento básico para la mezcla

1 Toque la ficha [Mixing] en el lado izquierdo de la pantalla de reproducción de interpretación.

Aparece la pantalla de mezclas.



- 1 Categoría principal de cada parte
- 2 Cambio entre las pantallas de ecualizador de 3 bandas y ecualizador de 2 bandas
- 3 Ajuste de ecualizador para cada parte
- 4 Valores de los parámetros de cada parte
- 5 Cambio de la pantalla para las partes 1–16
- 6 Cambio de la pantalla para las partes de audio (las partes 9–16 no se muestran)

2 Pulse el botón [PART CONTROL] → botones numéricos A [1]–[16] para seleccionar la parte cuyos valores de parámetros desee ajustar.

NOTA

Cuando se toca [Audio] (6) en la pantalla, se muestra la parte de audio. Puede establecer los parámetros relativos a los datos de audio (parte AD) que se reciben a través de la toma A/D INPUT [L/MONO]/[R] y los datos de audio (parte digital)* que se reciben del terminal [USB TO HOST].

*Los datos de audio que se ajustan como “Digital L/R” en los puertos de dispositivos

3 Lleve el cursor a los parámetros de cada parte y gire el dial de datos para cambiar sus valores.

NOTA

- Si desea realizar ajustes de parámetros más detallados, pulse el botón [EDIT] de la pantalla de mezclas para abrir la pantalla de edición.
- Para obtener más información sobre los parámetros de mezclas y la edición de mezclas, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

Uso de la función de escena

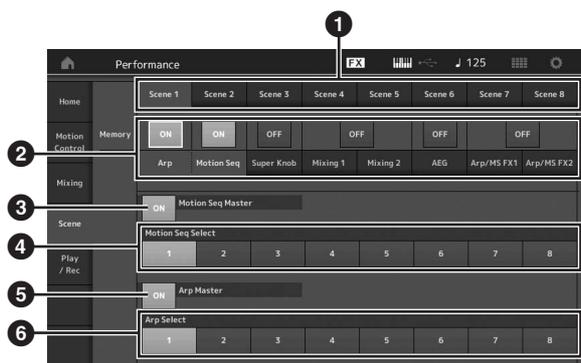
En una “escena”, puede almacenar todos los ajustes de parámetros, como el tipo de arpegio, el tipo de secuenciador de movimiento y los valores de los parámetros de parte. Hay ocho escenas que puede seleccionar pulsando el botón [SCENE].

Esto resulta útil para cambiar de forma simultánea y drástica el tipo de arpegio y el tipo de secuenciador de movimiento mientras reproduce una interpretación determinada.

Cambio de los ajustes de escena

1 Toque la ficha [Scene] en el lado izquierdo de la pantalla de reproducción de interpretación.

Aparece la pantalla de escenas.



- 1 Cambio entre las escenas 1–8
- 2 Activación o desactivación de las funciones de cada escena
- 3 Activación o desactivación del secuenciador de movimiento para todas las partes
- 4 Tipo de secuenciador de movimiento de la escena seleccionada en ese momento
- 5 Activación o desactivación de los arpegios para todas las partes
- 6 Tipo de arpegio de la escena seleccionada en ese momento

NOTA

Las secciones de la 3 a la 6 (consulte la ilustración anterior) solo se muestran si se han seleccionado los botones “Arp” y “Motion Seq” en la sección 2.

2 Ajuste las escenas 1–8 según sus deseos.

Cuando se activa [Memory] para la función, el tipo de secuenciador de movimiento o el tipo de arpegio, la información de la función correspondiente se memoriza automáticamente en el botón [SCENE] seleccionado en ese momento. Cuando se pulsa uno de los botones SCENE [1]–[8], se cambia a la escena 1–8 correspondiente y se restaura la información almacenada de dicha escena.

NOTA

También puede cambiar los ajustes de escena desde cualquier otra pantalla de operaciones. Para ello, pulse uno de los botones SCENE [1]–[8] mientras mantiene pulsado en botón [SHIFT]. Cada botón tiene asignada una de las escenas de la 1 a la 8.

3 Almacene la interpretación según proceda (página 32).

AVISO

Si selecciona otra interpretación o apaga la alimentación sin haber almacenado la interpretación que está editando, se borrarán todas las modificaciones que haya realizado para la escena.

Guía rápida: creación de sus propios conjuntos para actuaciones

La función de conjuntos para actuaciones está indicada para interpretaciones en directo, ya que permite cambiar al instante entre las interpretaciones deseadas. Puede crear su propio conjunto para actuaciones con solo agrupar sus interpretaciones favoritas.

Grabación de una interpretación en un conjunto para actuaciones

Siga las instrucciones que se indican a continuación para almacenar interpretaciones en conjuntos para actuaciones.

AVISO

- Antes de almacenar la interpretación que está editando en un conjunto para actuaciones, debe almacenar la interpretación en sí (página 32).
- Si selecciona otra interpretación o apaga la alimentación sin haber almacenado la interpretación que está editando, se borrarán todas las modificaciones que haya realizado.

1 Seleccione la interpretación que desee utilizar.

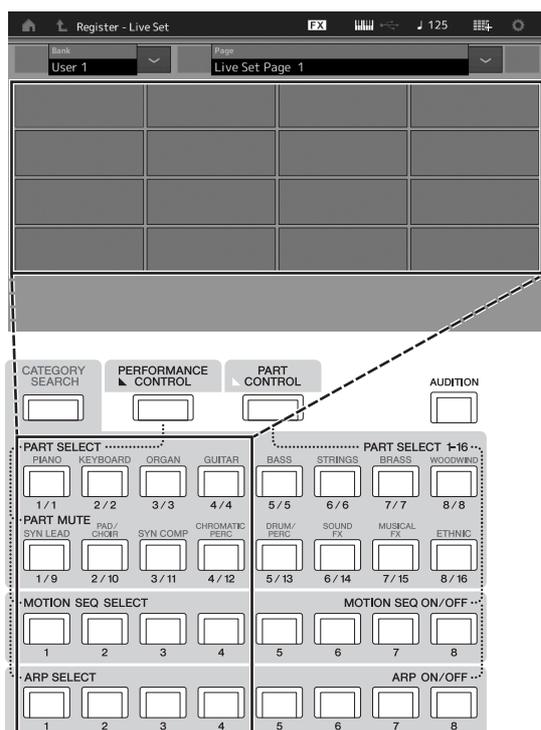
2 Mientras se muestre otra pantalla que no sea la pantalla de conjuntos para actuaciones, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón [LIVE SET].

Aparece la pantalla de conjuntos para actuaciones.

3 Toque una de las casillas y pulse el botón [ENTER]. Se grabará la interpretación seleccionada en esa casilla.

NOTA

Puede seleccionar la casilla utilizando los botones numéricos A [1]-[4] y [9]-[12]; B [1]-[4] o C [1]-[4].



Pantalla de conjuntos para actuaciones

Interpretación grabada en la casilla Casilla vacía



Ordenación de las interpretaciones grabadas en un conjunto para actuaciones

Puede cambiar el orden de las interpretaciones grabadas en un conjunto para actuaciones en la pantalla de edición de conjuntos para actuaciones.

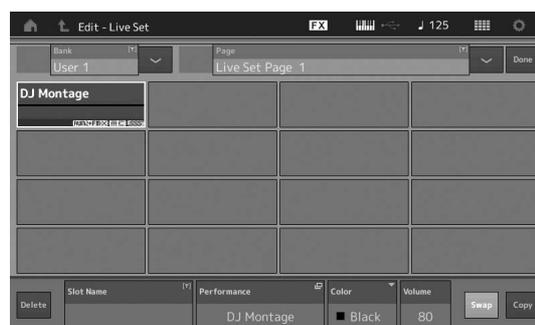
1 Pulse el botón [EDIT] mientras está abierta la pantalla de conjuntos para actuaciones.

Aparece la pantalla de edición de conjuntos para actuaciones.

(La pantalla de edición de conjuntos para actuaciones no se mostrará si está abierto un conjunto para actuaciones de un banco predefinido o de biblioteca.)

2 Seleccione la casilla que contiene la interpretación que desea mover y toque [Swap] en la pantalla.

El botón [Swap] se ilumina; ahora puede cambiar la casilla.



3 Seleccione la casilla de destino que desee.

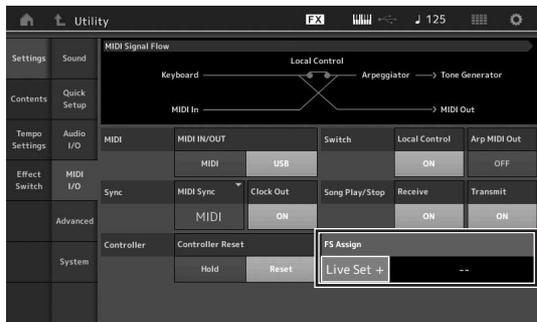
La casilla original y la de destino se intercambian.

Cambio a una interpretación almacenada en un conjunto para actuaciones mediante el interruptor de pedal

Puede cambiar a otra interpretación utilizando un interruptor de pedal conectado (FC4 o FC5). Para ello, siga este procedimiento.

- 1 Conecte el interruptor de pedal (FC4 o FC5) a la toma FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].**
- 2 Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar la pantalla de utilidades y, a continuación, toque la ficha [Settings] → ficha [MIDI I/O] en el lado izquierdo de la pantalla.**
- 3 Ajuste “FS Assign” en “Live Set +” o en “Live Set -”.**

Cuando se selecciona “Live Set +”, se avanza de una interpretación a la siguiente. Cuando se selecciona “Live Set -”, se retrocede de una interpretación a la anterior.



Guía rápida: edición de ajustes

Este instrumento tiene varias pantallas de edición de partes, interpretaciones, efectos y arpeggios. En este capítulo se explica cómo crear una interpretación original combinando varias partes.

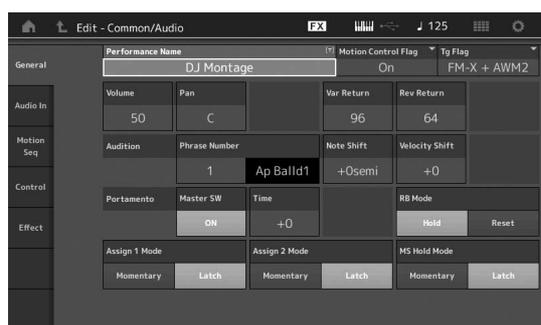
Edición de interpretaciones

El término “edición de interpretaciones” se refiere al proceso de creación de una interpretación modificando los parámetros que la componen. Esto se lleva a cabo en la pantalla de edición de interpretaciones.

Operaciones básicas de edición de interpretaciones

- 1 En la pantalla de reproducción de interpretación, lleve el cursor al nombre de la interpretación. A continuación, pulse el botón [EDIT].
- 2 Toque la ficha [General] en el lado izquierdo de la pantalla para editar la interpretación.

Pantalla de edición de interpretaciones



Almacenamiento de la interpretación

Después de editarla, almacene la interpretación en la memoria interna. Pulse el botón [STORE] para almacenar la interpretación.

AVISO

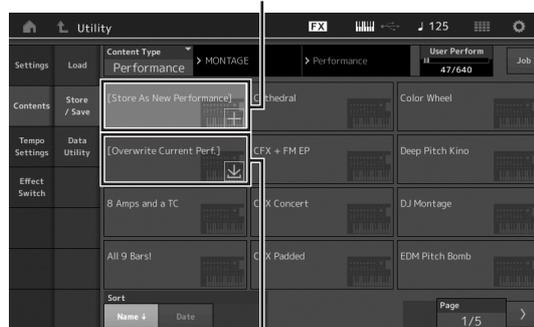
- La interpretación editada se perderá al seleccionar otra o al apagar el instrumento.
- Si sobrescribe una interpretación del banco de usuario, se eliminará de forma permanente. Cuando almacene la interpretación editada, asegúrese de no sobrescribir ninguna interpretación de usuario importante. Los datos importantes siempre deben guardarse en un dispositivo de memoria flash USB conectado al terminal [USB TO DEVICE]. Para obtener instrucciones detalladas acerca del almacenamiento, consulte la página 53.

NOTA

Puede seleccionar cualquier parte que desee mediante los botones numéricos A [1]–[16] mientras edita las interpretaciones y editar la parte seleccionada.

- 1 Pulse el botón [STORE] para abrir la ventana de almacenamiento.

Almacenamiento de una interpretación nueva



Interpretación guardada anteriormente

- 2 Defina el destino donde desee almacenar la interpretación.

Para almacenar la interpretación que ha editado, toque “+” en la sección [Store As New Performance].

NOTA

Para sobrescribir la interpretación almacenada anteriormente, toque [Overwrite Current Perf.] o la interpretación que desee sobrescribir.

- 3 Se mostrará la pantalla de introducción de texto. Escriba el nombre de la interpretación almacenada.

Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo introducir caracteres, consulte “Asignación de nombres (introducción de caracteres)” en “Funciones básicas y pantallas” (página 17).

- 4 Seleccione “Done” en la pantalla de introducción de texto para ejecutar la operación de almacenamiento.

NOTA

Si va a sobrescribir el archivo almacenado previamente, aparecerá una pantalla de configuración después del paso 2. Seleccione “YES” para ejecutar la operación de almacenamiento.

Edición de partes

La “edición de partes” se refiere al proceso de creación de una parte mediante la modificación de los parámetros que la componen. Puede hacerlo en las pantallas de edición de elementos, teclas u operadores en común o en las pantallas de edición de elementos, teclas u operadores. Los parámetros reales disponibles varían en función del tipo de parte.

Edición de partes normales (AWM2)

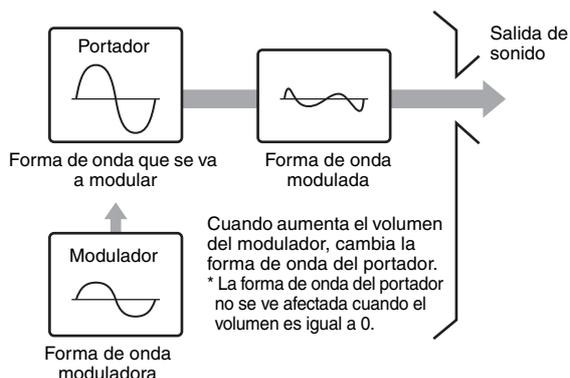
Las partes normales (AWM2) (con sonidos de instrumentos musicales con tonos) pueden tener hasta ocho elementos. Un elemento es la unidad básica y más pequeña de una parte. Existen dos tipos de pantallas de edición de partes normales (AWM2): la pantalla de edición de elementos en común, que permite editar los ajustes comunes a los ocho elementos; y la pantalla de edición de elementos, que permite editar elementos individuales.

Un elemento se crea mediante la aplicación de varios parámetros (efectos, EG, etc.) a la forma de onda del sonido del instrumento. Una parte normal de este instrumento (AWM2) consta de hasta ocho elementos.

Edición de partes normales (FM-X)

Una parte normal (FM-X) (sonidos FM-X asignados) puede constar de hasta ocho operadores. Existen dos tipos de pantallas de edición de partes normales (FM-X): la pantalla de edición de operadores en común, que permite editar los ajustes comunes a los ocho operadores; y la pantalla de edición de operadores, que permite editar operadores individuales.

La abreviatura “FM” de FM-X representa las siglas en inglés de “modulación de frecuencia”. Se trata de un sistema de generación de tonos especial que utiliza la frecuencia de una forma de onda para modular otra forma de onda con objeto de producir una completamente nueva. Las formas de onda se generan mediante “operadores”. El MONTAGE tiene ocho operadores. Un operador que genera una forma de onda fundamental es un “portador” y un operador que modula estas formas de onda es un “modulador”. Cada uno de los ocho operadores se puede utilizar como portador o modulador. Modificando el modo en que los operadores se combinan y controlando la modulación mediante otros parámetros, como niveles y envolventes, es posible crear sonidos con ricas texturas que cambian de formas muy complejas.



Edición de partes de percusión

Hay dos tipos de pantallas de edición de partes de percusión: la pantalla de edición de teclas en común, que permite editar los ajustes que se aplican a todas las teclas de percusión, y la pantalla de edición de teclas, que permite editar teclas individuales.

Las partes de percusión son básicamente sonidos de percusión o de batería asignados a teclas individuales. Es posible crear diversas partes de percusión cambiando los tipos de sonido que tienen asignados y ajustando parámetros como el tono o el ecualizador. Las partes de percusión de este instrumento constan de hasta 73 teclas.

Funcionamiento básico de la edición de partes

- 1 En la pantalla de reproducción de interpretación, lleve el cursor a la parte que desee editar. A continuación, pulse el botón [EDIT].**
- 2 Asegúrese de que el botón ELEMENT/OPERATOR [COMMON] esté activado. En el lado izquierdo de la pantalla, toque la ficha [Part Settings] → ficha [General] para editar la parte deseada.**

■ Partes normales (AWM2)

Para editar elementos en común, pulse el botón ELEMENT/OPERATOR [COMMON].
Para editar un elemento, pulse el botón numérico correspondiente a ese elemento en el grupo B [1]–[8].

■ Partes de percusión

Para editar teclas en común, pulse el botón ELEMENT/OPERATOR [COMMON].
Para editar una tecla, pulse el botón numérico correspondiente a la parte de percusión que desee editar (BD, SD, etc.) en el grupo B [1]–[8].
Puede cambiar las teclas de cada sonido de instrumento (asignadas a las teclas C1 [do1] a C#2 [do#2]) con los botones numéricos B [1]–[8]. Para seleccionar otras teclas distintas de las asignadas a C1-C#2, active “Keyboard Select” en la pantalla y toque la nota asignada a la tecla que desee editar.

■ Partes normales (FM-X)

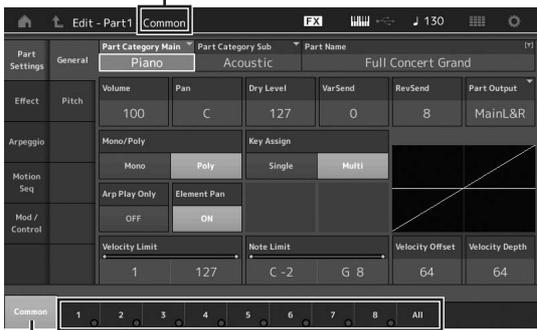
Para editar operadores en común, pulse el botón ELEMENT/OPERATOR [COMMON].
Para editar un operador, pulse el botón numérico correspondiente a ese operador en el grupo B [1]–[8].

NOTA

Para obtener más información acerca de los parámetros de partes, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

■ Pantalla de edición de elementos en común

Indica que la pantalla de edición de elementos en común está activa.



Cambia entre la edición de elementos en común y la edición de elementos individuales.

Esta pantalla tiene la misma estructura que las de edición de operadores o teclas en común.

■ Pantalla de edición de elementos

Indica que la pantalla de edición de elementos está activa.



Esta pantalla tiene la misma estructura que las de edición de operadores o teclas individuales.

3 Almacene la interpretación según proceda.

NOTA

Puede seleccionar cualquier interpretación que desee pulsando el botón PART [COMMON] mientras edita la parte y editar la interpretación seleccionada.

Edición de los efectos de las partes

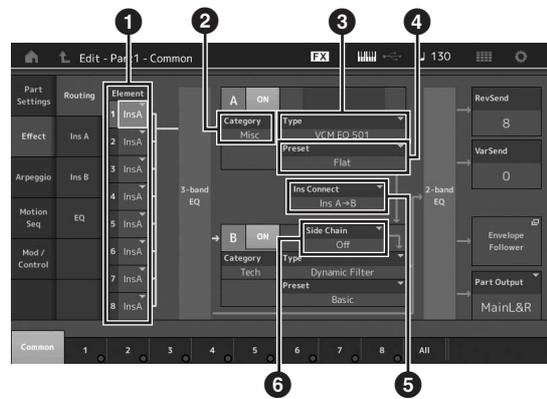
Este instrumento incluye una amplia variedad de efectos que le permiten agregar procesamiento de variación y reverberación a la parte seleccionada para su interpretación al teclado. Solo tiene que cambiar el tipo de efecto aplicado a la parte predefinida para obtener al instante sonidos distintos. En las instrucciones que siguen se explica cómo aplicar el tipo de efecto y los parámetros relacionados a la parte y, a continuación, almacenar esta configuración como interpretación de usuario.

1 En la pantalla de reproducción de interpretación, lleve el cursor a la parte que desee editar. A continuación, pulse el botón [EDIT].

2 Pulse el botón ELEMENT/OPERATOR [COMMON].

3 En el lado izquierdo de la pantalla, toque la ficha [Effect] → ficha [Routing].

Se abre la pantalla de efectos para edición de elementos en común.



- 1 Salida de cada elemento/tecla
- 2 Categoría del efecto de inserción A
- 3 Tipo del efecto de inserción A
- 4 Preajuste del efecto de inserción A
- 5 Método de conexión entre los efectos de inserción A y B
- 6 Selección de cadena lateral o modulador

4 Ajuste la salida de cada elemento o tecla (1).

5 Seleccione los parámetros de categoría del efecto (2), tipo del efecto (3) y preajuste del efecto (4) correspondientes al efecto de inserción A.

6 Ajuste el método de conexión entre los efectos de inserción A y B (5).

7 Ajuste el parámetro de cadena lateral o modulador del efecto de inserción B (6).

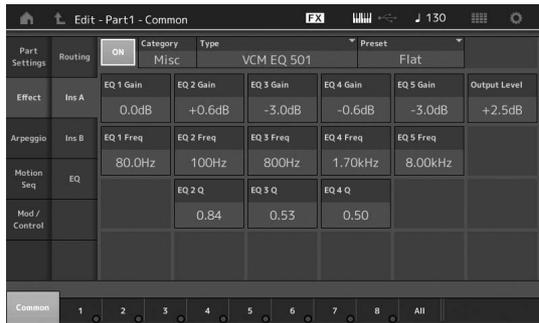
NOTA

En el parámetro de cadena lateral o modulador se utiliza la salida de una pista para controlar un efecto de otra pista distinta. Puede especificar el tipo de efecto para la activación de la función, de tal forma que el efecto especificado se pueda controlar mediante las señales de entrada de otras partes distintas de la seleccionada o mediante la señal de entrada de audio.

Este mecanismo de activación se denomina "Side Chain" (cadena lateral) o "Modulator" (modulador), según el tipo de efecto.

8 Toque la ficha [Ins A] en el lado izquierdo de la pantalla.

Aparece la pantalla de edición de los parámetros de efectos seleccionada en el paso 4.



9 Ajuste los parámetros según crea conveniente.

Intente acercarse al sonido que desea editando con precisión los parámetros que se suministran para cada tipo de efecto.

Función de comparación

La función de comparación permite cambiar entre el sonido recién editado y su original (sin editar) para poder apreciar cómo le afectan los cambios realizados.

En la pantalla de edición, pulse el botón [EDIT] para que parpadee. En este estado, se restablecen temporalmente los ajustes del sonido previos a la edición, para que pueda compararlos. Pulse de nuevo el botón [EDIT] para volver al estado original.

10 Siga el mismo procedimiento para editar el efecto de inserción B.

11 Almacene la interpretación según proceda.

Asignación de partes a una interpretación

En los bancos predefinidos se incluyen de forma predeterminada (de fábrica) varios tipos de interpretaciones. Es probable que, para algunas de estas interpretaciones, no resulte evidente a primera vista cómo interpretarlas o utilizarlas, ya que son bastante complicadas. En esta sección le mostramos el proceso normal para crear interpretaciones, con el fin de ayudarle a entender mejor su uso y reproducción. En esta sección se describen los cuatro casos típicos de asignación de partes.

Estructura de la interpretación

Capa

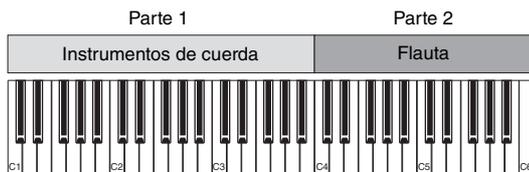
Con este método puede tocar varias partes (dos o más) simultáneamente pulsando cualquier nota. Por ejemplo, puede crear un sonido más denso combinando dos partes similares (por ejemplo, dos partes de cuerda diferentes, cada una con una velocidad de ataque distinta).



Estructura de la interpretación

División por intervalo de notas

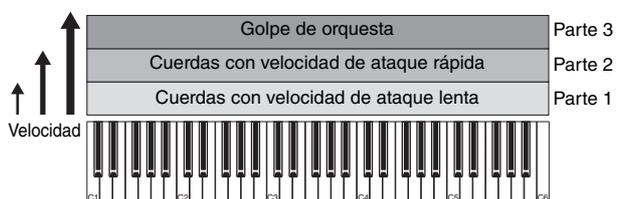
Este método le permite interpretar partes diferentes con cada mano. Tal y como se muestra a continuación, si asigna una parte de cuerdas al intervalo inferior y una flauta al intervalo superior, de forma independiente, podrá tocar con la mano izquierda un acompañamiento de cuerdas mientras toca la melodía de flauta con la mano derecha.



Estructura de la interpretación

División por intervalo de velocidades

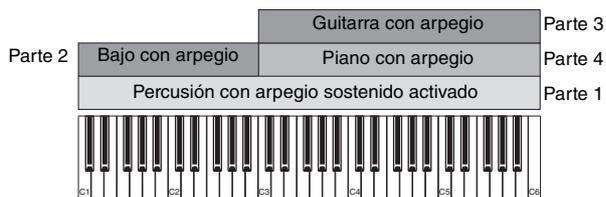
Este método le permite activar partes diferentes en función de la intensidad de la interpretación (velocidad). En el siguiente ejemplo, cuando toque notas a velocidades reducidas se activarán sonidos de cuerdas con una velocidad de ataque lenta. Cuando toque notas a una velocidad intermedia, se activarán sonidos de cuerda con una velocidad de ataque rápida. Cuando toque notas a velocidades rápidas, se activarán golpes de orquesta.



Estructura de la interpretación

Uso de arpeggios

Este método le permite interpretar por sí solo todas las partes de un grupo. Este tipo de interpretación también utiliza diferentes tipos de arpeggios asignados a partes individuales y, de esta manera, resulta más fácil conseguir un sonido similar al de un grupo completo. En el siguiente ejemplo, el patrón de percusión (con arpeggios) se interpretará de forma indefinida, incluso cuando deje de pulsar las teclas. Con la mano izquierda interpretará la línea de bajo (con arpeggios) y con la mano derecha interpretará el acompañamiento de guitarra (con arpeggios) o el arpeggio de piano. Además, puede cambiar la asignación del tipo de arpeggio de cada parte pulsando cualquiera de los botones numéricos C [1]–[8].



La utilización o combinación de los cuatro métodos descritos anteriormente le permite crear una gran variedad de interpretaciones. Muchas de las interpretaciones almacenadas en los bancos predefinidos se han creado aplicando los métodos anteriores. Pruebe varias interpretaciones y compruebe qué método se utiliza para cada una.

Creación de una interpretación mediante la combinación de partes

Pruebe las interpretaciones preprogramadas de los bancos predefinidos e intente, a continuación, crear sus propias interpretaciones. En esta sección crearemos una interpretación combinando dos partes.

Selección de una interpretación

A efectos de demostración, asignaremos un sonido de piano a la parte 1.

- Lleve el cursor al nombre de la parte 1 en la pantalla de reproducción de interpretación y pulse el botón [CATEGORY SEARCH] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT].**

Aparece la pantalla de búsqueda de categorías de partes.

- Seleccione [Full Concert Grand] en la lista de interpretaciones.**

- Pulse el botón [EXIT].**

Reproducción de varias partes a la vez (capa)

Pruebe a combinar dos partes asignando su parte favorita a la parte 2.

- Lleve el cursor al nombre de la parte 2 en la pantalla de reproducción de interpretación y seleccione el sonido que desee pulsando el botón [CATEGORY SEARCH] mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT].**

- Interprete al teclado.**

Las partes 1 (piano) y 2 (el sonido que ha seleccionado anteriormente) suenan simultáneamente en una misma capa.

- Pulse el botón [EXIT].**

Ahora, vamos a interpretar partes diferentes con cada mano.

División

Puede interpretar partes diferentes con cada mano, asignando una parte a la parte 1, con un intervalo de notas de la sección inferior del teclado, y otra parte diferente a la parte 2, con un intervalo de notas de la sección superior del teclado.



- 1 Límite inferior de nota (nota más grave del intervalo de la parte)
- 2 Límite superior de nota (nota más aguda del intervalo de la parte)

1 Toque el botón de límite superior de nota (2) de la parte 1 o lleve el cursor a 2 y pulse el botón [ENTER].

2 Toque el menú [Keyboard] en el lado izquierdo de la pantalla para activarlo.

3 Ajuste la nota más aguda de la parte 1 pulsando la tecla correspondiente.

Cambiará el número de nota de la sección de intervalo de la parte 1.

4 Toque el botón de límite inferior de nota (1) de la parte 2 o lleve el cursor a 1 y pulse el botón [ENTER].

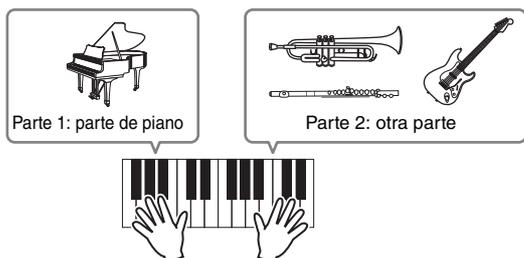
5 Ajuste la nota más grave de la parte 2 pulsando la tecla correspondiente.

Cambiará el número de nota de la sección de intervalo de la parte 2.

6 Toque el menú [Keyboard] en el lado izquierdo de la pantalla para desactivarlo.

7 Interprete al teclado.

Las notas que interprete con la mano izquierda tendrán el sonido de la parte de piano (parte 1) y las que interprete con la mano derecha tendrán el sonido de la parte diferente (parte 2) que haya seleccionado.



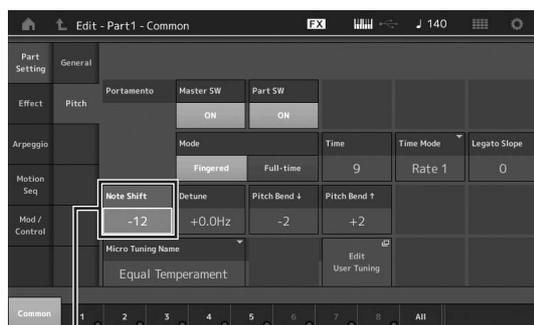
8 Active el botón [PART CONTROL] y ajuste los parámetros de volumen de las partes 1 y 2 utilizando los mandos deslizantes de control 1 y 2.

Cambio del intervalo de notas de la parte dividida a una octava más grave

Cambie el intervalo de notas de la parte 2 a una octava más grave.

1 Lleve el cursor a la parte 2 y pulse el botón [EDIT] para editarla.

2 Toque la ficha [Part setting] → ficha [Pitch] en el lado izquierdo de la pantalla.



Desplazamiento de notas

3 Seleccione “Note Shift” para ajustar el tono.

El tono cambia en intervalos de semitono. Ajuste “-12” para que el intervalo de notas baje una octava.

4 Interprete al teclado.

Cambio de los ajustes de arpeggio para cada parte

Pruebe a cambiar los ajustes de arpeggio de cada parte. Puede asignar a la interpretación el patrón de ritmo o de acompañamiento que mejor se adapte al estilo de música deseado.

1 Lleve el cursor a la parte 1 y pulse el botón [EDIT] para abrir la pantalla de edición de elementos en común.

2 En el lado izquierdo de la pantalla, toque la ficha [Arpeggio] → ficha [Common] (cerca del borde superior de la pantalla).

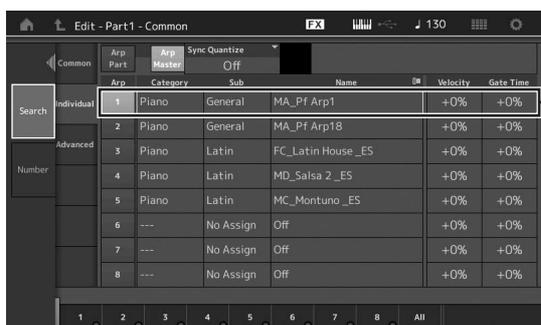
Aparecerá la pantalla de ajuste de parámetros de arpeggios en común para todos los tipos de arpeggios. Observe que tanto el parámetro de arpeggio sostenido como la selección del tipo de arpeggio son igual de útiles. Cuando este parámetro se define como “on” (activado), la reproducción del arpeggio continúa, incluso cuando se suelta la nota. Este parámetro debe definirse como “on” (activado) cuando se asigne una voz de percusión a la parte y se desee realizar una interpretación del arpeggio (patrón de ritmo) de forma continua, independientemente de si mantiene o no pulsada la nota.



- 3 Toque la ficha [Individual] para abrir la pantalla de ajuste de cada tipo de arpeggio.
- 4 Toque el tipo de arpeggio y seleccione el menú [Search] en el lado izquierdo de la pantalla. (Si lo prefiere, puede pulsar el botón [CATEGORY SEARCH].)

La categoría determina el tipo de instrumento y la subcategoría determina el tipo de música.

Ajuste del tipo de arpeggio



Siga el mismo procedimiento para asignar otros tipos de arpeggios según sus deseos.

- 5 Almacene la interpretación según proceda.

Grabación y reproducción

Puede grabar datos MIDI como canciones en el propio instrumento o bien grabar su interpretación (datos de audio) en un dispositivo de memoria flash USB conectado al MONTAGE.

Terminología

Canción

Una canción en este instrumento es, de hecho, lo mismo que una canción en un secuenciador MIDI, y la reproducción se detiene automáticamente al final de los datos grabados. El MONTAGE puede almacenar hasta 64 canciones.

Pista

Es una ubicación en la memoria del secuenciador donde se almacenan las interpretaciones musicales (compuestas por eventos MIDI). El MONTAGE incluye 16 pistas, que corresponden a las 16 partes de la mezcla.

Grabación en tiempo real

El instrumento graba los datos de la interpretación mientras se tocan, junto con un metrónomo. La función de grabación en tiempo real utiliza tres métodos: sustitución, sobregrabación y entrada/salida de inserción.

- La sustitución (replace) permite sobrescribir con nuevos datos una pista que ya está grabada, de tal forma que se borran los datos anteriores.
- El método de sobregrabación permite añadir más datos a una pista que ya contiene datos; es decir, grabar notas nuevas por encima de las anteriores.
- La entrada/salida de inserción permite regrabar selectivamente una zona concreta de la pista.

Grabación MIDI

Este instrumento incluye un secuenciador de interpretaciones (secuenciador multipistas integrado) para grabar sus interpretaciones al teclado como datos MIDI. Esta función le permite almacenar al instante cualquier frase que se le ocurra. De este modo, puede crear arreglos multinstrumentales complejos y completos, así como canciones acabadas, mediante DAW.

Grabación en una pista

En esta sección, se explica cómo grabar su interpretación al teclado grabando una parte en la pista 1. Sin embargo, antes es preciso configurar el MONTAGE para la grabación.

1 Toque la ficha [Play/Rec] en el lado izquierdo de la pantalla de reproducción de interpretación.

Se muestra la pantalla de grabación.

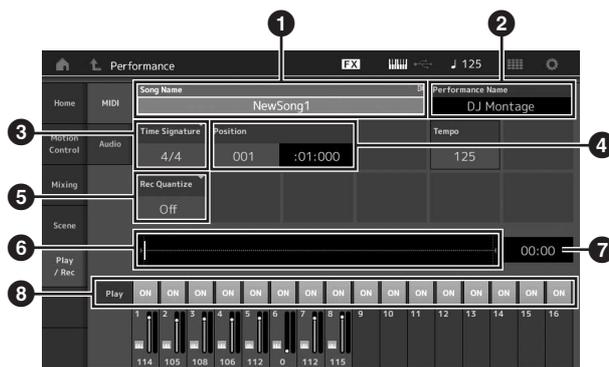
2 Toque la ficha [MIDI] del lado izquierdo de la pantalla.

3 Pulse el botón [●] (grabación).

Se mostrará la pantalla de configuración de grabación.

NOTA

Si lo prefiere, basta con pulsar el botón [●] (grabación) en la pantalla de interpretación para llevar a cabo los pasos del 1 al 3 en una sola operación.



- 1 Nombre de la canción
- 2 Nombre de la interpretación seleccionada en ese momento
- 3 Signatura del tiempo (contador)
- 4 Posición (posición inicial de la grabación/reproducción)
- 5 Cuantización
- 6 Posición correspondiente a la secuencia completa
- 7 Tiempo de grabación de la secuencia completa
- 8 Activación o desactivación de la reproducción de cada pista

4 Establezca los parámetros siguientes en la pantalla de configuración de grabación.

- 4-1** Lleve el cursor al campo 3 de signatura del tiempo (medidor) y ajuste el valor. En este ejemplo, ajústelo en "4/4".
- 4-2** Ajuste la cuantización de grabación en "240 (8th note)" en el campo "Rec Quantize" (5). Se trata de una práctica función que le permite cuantificar automáticamente las notas (o "limpiar" su sincronización) en tiempo real, a medida que realiza la grabación. La cuantización alinea la sincronización de los eventos de notas en el compás más próximo. Normalmente se debe ajustar en el valor de la nota más breve de la partitura (si interpreta leyendo una partitura).

5 Una vez finalizada la configuración de la grabación, pulse el botón [▶] (reproducción) para iniciar la grabación.

Pulse el botón [▶] (reproducción) e inicie la grabación propiamente dicha tras la cuenta de entrada.

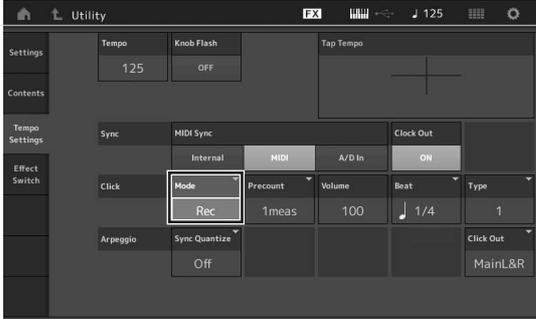
6 Cuando termine de tocar, pulse el botón [■] (parada) para detener la grabación.

Si se ha equivocado al tocar algunas notas, pulse el botón [■] (parada) y, a continuación, pruebe a grabar de nuevo.

Grabación con el sonido del metrónomo

Siga los pasos descritos a continuación para utilizar el sonido del metrónomo al efectuar una grabación MIDI.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] y toque [Tempo Settings] en la pantalla para abrir la pantalla de configuración del tiempo. Establezca "Mode" en "Rec":

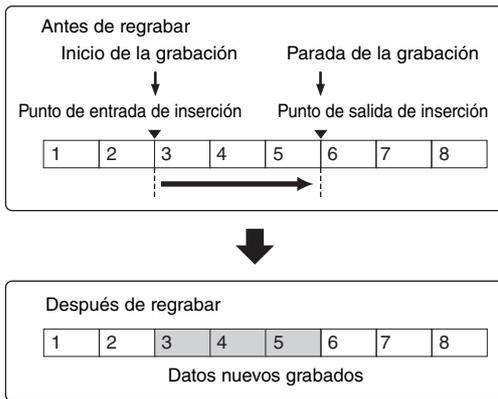


NOTA

Cuando se ajusta su valor en "Rec/Play", el sonido del metrónomo se escuchará durante la reproducción y la grabación MIDI. Cuando se ajusta en "Always", el metrónomo sonará siempre.

Regrabación de una parte concreta de una canción (entrada/salida de inserción)

Use el método de grabación de entrada/salida de inserción ("punch in/out") para grabar únicamente sobre una parte concreta de la pista. Si establece el punto inicial (entrada de inserción) y el punto final (salida de inserción), y empieza a grabar desde el principio de la canción, la grabación solo se realizará entre los puntos de entrada y salida de inserción. En el ejemplo de ocho compases siguiente, solo se vuelven a grabar los compases del tercero al quinto.



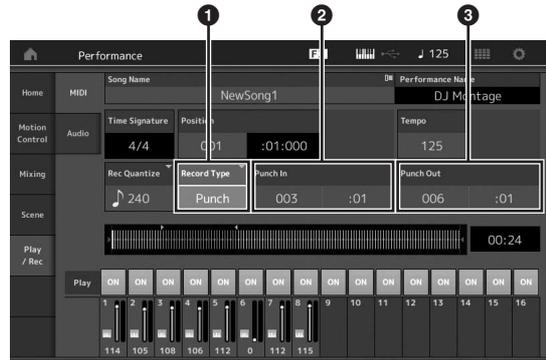
NOTA

Tenga en cuenta que el método de entrada/salida de inserción sustituye (elimina) los datos originales del área especificada.

Para ejecutar la grabación de entrada/salida de inserción del ejemplo anterior, debe ajustar previamente los parámetros siguientes en la pantalla de configuración de grabación.

- 1 "Record Type" (tipo de grabación): "punch" (inserción)
- 2 Punch In (entrada de inserción): 003:01
La reproducción de la pista de la grabación se desactiva en este punto, a partir del cual se graba en la pista su interpretación al teclado.

- 3 Punch Out (salida de inserción): 006:01
La grabación termina en este punto y se inicia la reproducción normal de la pista de la grabación.



Cancelación de la grabación más reciente; Undo (deshacer) y Redo (rehacer)

El botón Undo cancela los cambios que haya realizado en la sesión de grabación más reciente y restaura los datos a su estado anterior. La opción Redo solamente está disponible después de utilizar Undo y permite restablecer los cambios realizados tal y como estaban antes de deshacerlos.

- 1 Undo (deshacer, no está disponible si no se ha grabado nada)
Cuando se toca [Undo], la pantalla muestra un mensaje de confirmación. Cuando se selecciona Undo, se cancela la grabación anterior.



- 2 Redo (rehacer, no está disponible si no se ha accionado Undo)
Cuando se toca [Redo], la pantalla muestra un mensaje de confirmación. Al seleccionar Redo, se restaura el cambio realizado previamente.

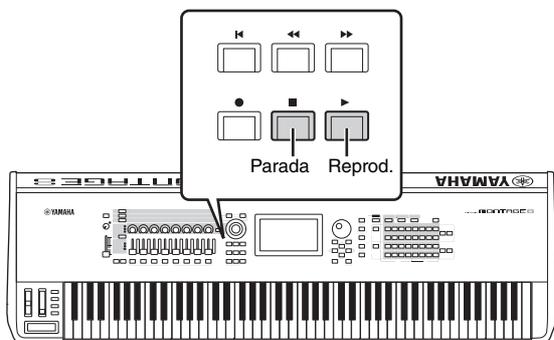


Reproducción de una canción

En esta sección se describe cómo usar las prácticas funciones de solo y silenciamiento mientras se reproduce una canción grabada.

Reproducción de canciones

- 1 Pulse el botón [▶] (reproducción) para iniciar la canción.



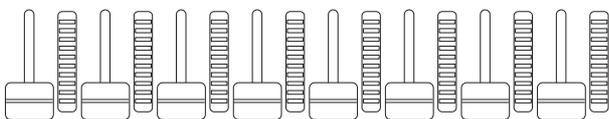
NOTA

Para ajustar el nivel de volumen de las canciones, utilice el mando deslizante [MASTER VOLUME].

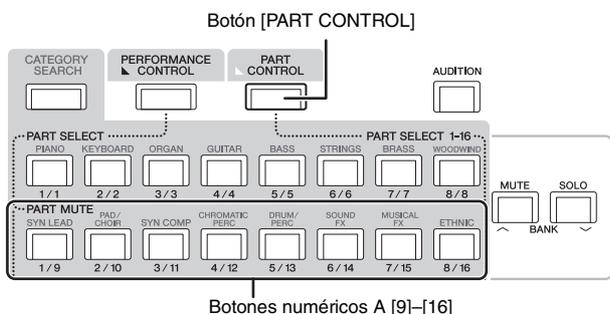
- 2 Pulse el botón [■] (parada) para detener la canción.

Ajuste del volumen de cada parte

Puede ajustar el volumen de cada una de las ocho partes utilizando los mandos deslizantes del panel.



Cuando está seleccionada una de las pistas 1–8, los ocho mandos deslizantes se utilizan para ajustar el volumen de las partes 1–8. Cuando está seleccionada una de las pistas 9–16, los mandos deslizantes se utilizan para ajustar el volumen de las partes 9–16. Se puede seleccionar la pista activando el botón [PART CONTROL] y pulsando el botón numérico deseado del grupo A [9]–[16].



Botones numéricos A [9]–[16]

Además de los mandos deslizantes, puede usar los mandos 1–8 para modificar el ajuste de parte de la canción mientras se reproduce en tiempo real. Para obtener más información, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

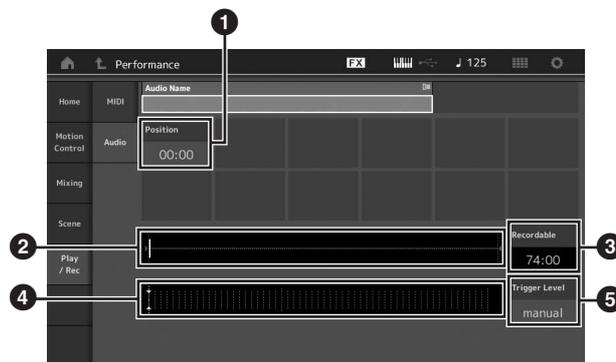
Grabación de una interpretación como audio

Las interpretaciones con el MONTAGE se pueden grabar como archivos de audio en formato WAV (estéreo de 44,1 kHz y 24 bits) en un dispositivo de memoria flash USB. El nivel de grabación es fijo y es posible grabar de forma continuada durante un periodo de hasta 74 minutos (suponiendo que el dispositivo de almacenamiento USB tenga memoria libre suficiente).

AVISO

Nunca se debe desconectar el MONTAGE ni el dispositivo de almacenamiento seleccionado durante la grabación, la reproducción o el almacenamiento de archivos de audio grabados. Si apaga estos dispositivos en ese momento, podría resultar imposible acceder después al dispositivo de almacenamiento.

- 1 Conecte un dispositivo de memoria flash USB al terminal [USB TO DEVICE] del MONTAGE.
- 2 Toque la ficha [Play/Rec] en el lado izquierdo de la pantalla de reproducción de interpretación. Se muestra la pantalla de grabación.
- 3 Toque la ficha [Audio] en el lado izquierdo de la pantalla.
- 4 Pulse el botón [●] (grabación) para configurar la grabación de audio. Se mostrará la pantalla de configuración de grabación.



- 1 Posición de reproducción
 - 2 Posición de reproducción actual dentro de los datos de audio completos
 - 3 Tiempo de grabación disponible
 - 4 Vúmetro
 - 5 Nivel de activación
- 5 Permite definir el nivel de activación requerido (5).

Si ajusta el nivel de activación en "manual", la grabación empezará cuando pulse el botón [▶] (reproducción). En cambio, si define un valor comprendido entre 1 y 127, la grabación empezará automáticamente cuando el volumen de reproducción supere ese nivel. El nivel ajustado en este parámetro se indicará mediante triángulos azules en el vúmetro (4). Para obtener mejores resultados, ajuste este parámetro lo más bajo posible para captar toda la señal. Tenga en cuenta que si lo ajusta demasiado bajo se grabarán ruidos no deseados.

6 Pulse el botón [▶] (reproducción).

Si ha ajustado el nivel de activación en “manual”, la grabación empezará inmediatamente después de que pulse el botón [▶] (reproducción). Durante la grabación, el botón [●] (grabación) se iluminará en rojo y el botón [▶] (reproducción) se iluminará en verde. Si ha ajustado el nivel de activación en un valor comprendido entre 1 y 127, la grabación empezará automáticamente cuando el volumen de reproducción supere ese nivel.

7 Interprete al teclado.

Si ajusta el nivel de activación en un valor comprendido entre 1 y 127, la grabación empezará automáticamente cuando el volumen de reproducción supere ese nivel.

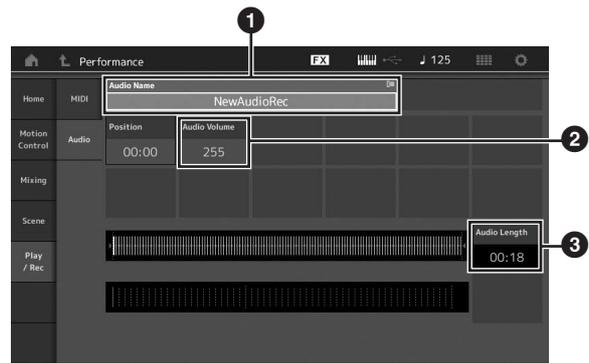
8 Cuando haya terminado de tocar, pulse el botón [■] (parada).

El archivo de audio grabado se guardará en el dispositivo seleccionado.

Reproducción de un archivo de audio

Como se describe a continuación, el MONTAGE puede reproducir archivos de audio (.wav) desde un dispositivo de memoria flash USB, independientemente de si se han creado mediante el propio instrumento o proceden de otra fuente.

- 1 Conecte un dispositivo de memoria flash USB al terminal [USB TO DEVICE] del MONTAGE.**
- 2 Toque la ficha [Play/Rec] → ficha [Audio] en el lado izquierdo de la pantalla de interpretación.**
- 3 Toque “Audio Name” y seleccione el menú [Load] en el lado izquierdo de la pantalla.**
- 4 Seleccione el dispositivo de memoria flash USB y la carpeta de origen.**
- 5 Seleccione el archivo deseado (.wav) del dispositivo de memoria flash USB para ejecutar la operación de carga.**



- 1** Nombre del archivo de audio
- 2** Volumen de audio
- 3** Longitud de audio

6 Pulse el botón [▶] (reproducción).

El archivo de sonido empezará a reproducirse.

7 Lleve el cursor a “Audio Volume” (2) y ajuste el volumen de reproducción mediante el dial de datos.**8 Pulse el botón [■] (parada) para detener la reproducción.****NOTA**

Tenga en cuenta que también puede reproducir una interpretación seleccionada en el teclado durante la reproducción de audio.

Uso del sistema como teclado maestro

La función de teclado maestro permite asignar hasta ocho zonas independientes en cada interpretación para su uso como controlador de teclado maestro.

Puede recuperar los ajustes de control de un dispositivo MIDI externo al instante y en cualquier momento en que lo necesite combinándolos con los conjuntos para actuaciones. Así pues, puede cambiar y controlar el generador de tonos MIDI externo conectado de forma secuencial durante una actuación en directo.

Ajustes para el uso como un teclado maestro: zonas

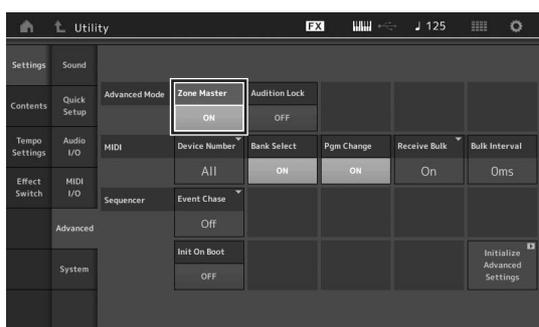
Cuando el MONTAGE se va a usar como teclado maestro, es posible dividir el teclado en un máximo de ocho áreas independientes, denominadas "zonas". A cada zona se le pueden asignar canales MIDI diferentes y varias funciones de los mandos giratorios y mandos deslizantes de control. Ello permite controlar diversas partes del generador de tonos multitimbre interno simultáneamente desde un solo teclado, o controlar las interpretaciones de un instrumento MIDI externo en canales diferentes además de las interpretaciones internas del propio sintetizador; de esta manera puede utilizar el MONTAGE de forma eficaz para que haga el trabajo de varios teclados. Puede definir los parámetros relacionados con las ocho zonas y almacenar los ajustes.

En primer lugar, ajuste el MONTAGE como teclado maestro activando los ajustes de zona.

1 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades.

2 Toque la ficha [Settings] → ficha [Advanced] en el lado izquierdo de la pantalla.

3 Toque [Zone Master] para activar la función.



4 Pulse el botón [EXIT].

Se almacena el ajuste y se vuelve a la pantalla anterior.

A continuación, realice los ajustes correspondientes al teclado maestro (zona) de cada interpretación.

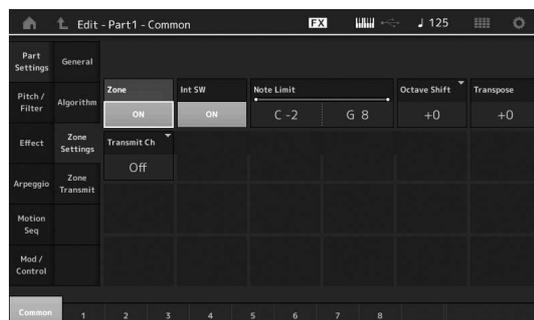
1 Pulse el botón [PERFORMANCE] para abrir la pantalla de reproducción de interpretación.

2 Coloque el cursor en la parte deseada de la interpretación seleccionada actualmente y pulse el botón [EDIT] para editar la parte.

3 Toque la ficha [Part Settings] → ficha [Zone Settings] en el lado izquierdo de la pantalla.

4 Toque [Zone] para activar la función.

5 Establezca los parámetros relacionados con la zona, como el canal de transmisión MIDI y el límite de nota (margen de sonoridad).



6 Toque la ficha [Zone Transmit] para ajustar los interruptores de transmisión en las posiciones deseadas.



Una vez terminados estos ajustes, pulse el botón [STORE] para almacenar las interpretaciones.

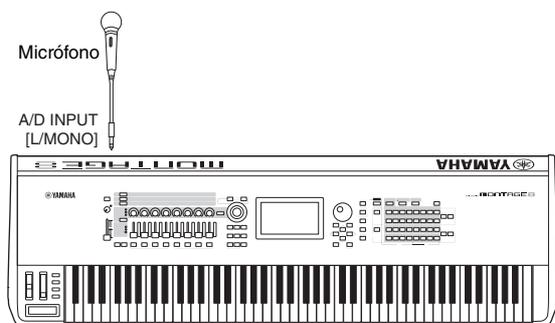
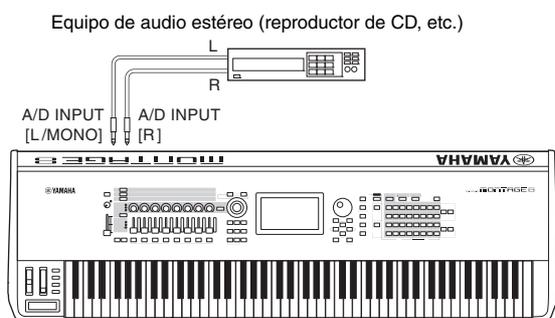
Para obtener más información sobre los ajustes de zona, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

Conexión de un micrófono o equipo de audio

Interpretación al teclado junto con la entrada de sonido procedente de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R]

Puede asignar la entrada de sonido A/D, por ejemplo, su voz a través de un micrófono, un reproductor de CD o un sintetizador, como parte de entrada de audio. En esta parte, cuyo sonido se emite junto con el sonido de la interpretación al teclado, es posible definir diversos parámetros como el volumen, el efecto panorámico y otros efectos.

- 1 Es importante que apague el instrumento y configure el mando A/D INPUT [GAIN] en el mínimo.**
- 2 Conecte el equipo de audio o el micrófono a la toma A/D INPUT [L/MONO]/[R] del panel posterior.**



NOTA

Se recomienda utilizar un micrófono dinámico estándar. Este instrumento no admite micrófonos electrostáticos accionados por alimentación phantom.

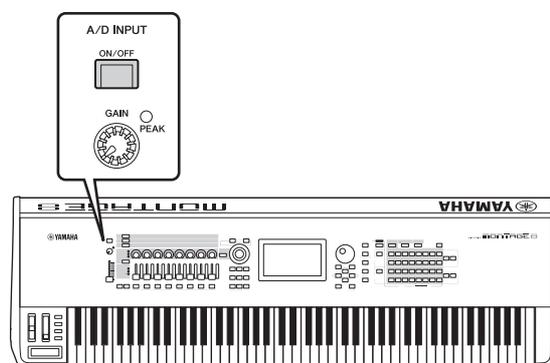
- 3 Encienda el equipo de audio conectado y, después, encienda el MONTAGE.**
- 4 Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar la pantalla de utilidades y, a continuación, pulse la ficha [Settings] → ficha [Audio I/O] en el lado izquierdo de la pantalla.**

- 5 Ajuste el parámetro “Mic/Line” de acuerdo con el equipo concreto que esté conectado a las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R].**

Para la conexión de equipos con bajo nivel de salida, como un micrófono, ajuste este parámetro en “Mic”. Para conectar equipos con alto nivel de salida (como un sintetizador, reproductor de CD o reproductor de música portátil), ajuste este parámetro en “Line”.

- 6 Pulse el botón A/D INPUT [ON/OFF] para que se ilumine su indicador luminoso.**

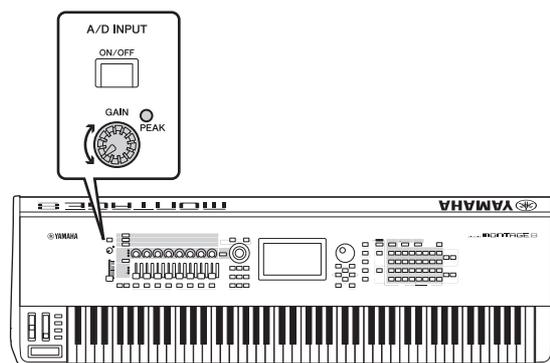
Este ajuste permite la entrada de señales de audio desde el dispositivo de audio conectado.



- 7 Ajuste el nivel de entrada con el mando [GAIN].**

NOTA

Ajuste el nivel de entrada con el mando [GAIN] de manera que el LED [PEAK] parpadee brevemente únicamente con los sonidos de entrada de mayor volumen.



- 8 Pulse el botón [PERFORMANCE] y seleccione la interpretación deseada.**

Toque el teclado a la vez que canta con el micrófono o reproduce sonido desde el equipo de audio.

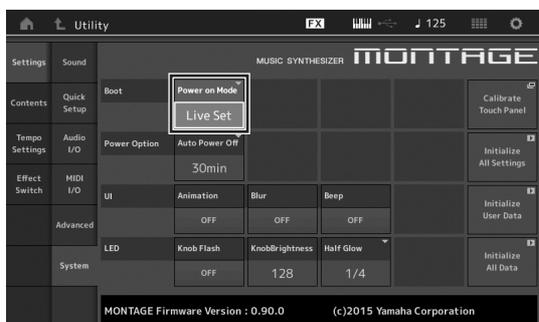
Realización de ajustes generales del sistema

Puede ajustar diversos parámetros en la pantalla de utilidades. En concreto, es posible ajustar los parámetros aplicables a todo el sistema de este instrumento. Para ello, toque la ficha [Settings]. Los cambios que se llevan a cabo en la pantalla de utilidades se activan al pulsar el botón [EXIT] para volver a la pantalla original. En esta sección se describen algunas prácticas funciones relacionadas con los ajustes de todo el sistema.

Ajuste de tareas automáticas al encender

Puede determinar qué pantalla se abre automáticamente al encender la alimentación: la pantalla de conjuntos para actuaciones o la pantalla de reproducción de interpretación.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades. A continuación, toque la ficha [Settings] → ficha [System].
- 2 En [Power on Mode], seleccione “Live Set” (pantalla de conjuntos para actuaciones) o “Perform” (pantalla de reproducción de interpretación) como pantalla de inicio.



- 3 Pulse el botón [EXIT]. Se almacena el ajuste y se vuelve a la pantalla anterior.

Ajuste del comportamiento de los indicadores luminosos de los botones

Puede controlar la atenuación de los indicadores luminosos de los botones.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades. A continuación, toque la ficha [Settings] → ficha [System].
- 2 Ajuste “Half Glow” en “Off”, “1/4” o “1/2”. Cuando se selecciona “Off”, la función de atenuación se desactiva. Cuando se selecciona “1/4”, el brillo del botón cuando está iluminado suavemente se reduce al 25 % de su intensidad cuando está iluminado por completo. Este nivel de iluminación es adecuado para entornos oscuros, como el escenario. Cuando se selecciona “1/2”, el brillo del botón cuando está iluminado suavemente se reduce al 50 % de su intensidad cuando está iluminado por completo. Este nivel de iluminación resulta útil en entornos luminosos (por ejemplo, en exteriores), cuando resulta complicado distinguir si un botón está iluminado suavemente o apagado.

- 3 Pulse el botón [EXIT]. Se almacena el ajuste y se vuelve a la pantalla anterior.

Activación o desactivación de diversas funciones

Puede ajustar diversas funciones tocando la ficha [System] en la pantalla de utilidades.

Activación o desactivación de la animación

A continuación se indica cómo activar o desactivar la animación de las transiciones de pantalla.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades. A continuación, toque la ficha [Settings] → ficha [System].
- 2 Seleccione “ON” u “OFF” en “Animation” para activar o desactivar la animación.



- 3 Pulse el botón [EXIT]. Se almacena el ajuste y se vuelve a la pantalla anterior.

Activación o desactivación del efecto de difuminación de pantalla

Al seleccionar cualquier pantalla, la que estaba seleccionada anteriormente se difumina. A continuación se indica cómo activar o desactivar la función.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades. A continuación, toque la ficha [Settings] → ficha [System].
- 2 Ajuste “Blur” en “ON” u “OFF” para activar o desactivar el efecto de difuminación.
- 3 Pulse el botón [EXIT]. Se almacena el ajuste y se vuelve a la pantalla anterior.

Activación o desactivación del pitido

A continuación se indica cómo activar o desactivar el pitido (que confirma las operaciones, la selección de menús o parámetros, etc.).

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades. A continuación, toque la ficha [Settings] → ficha [System].
- 2 Ajuste “Beep” en “ON” u “OFF” para activar o desactivar el pitido.
- 3 Pulse el botón [EXIT].
Se almacena el ajuste y se vuelve a la pantalla anterior.

Activación o desactivación del parpadeo del mando maestro

Con la configuración predeterminada, el mando maestro o Super Knob parpadea al ritmo del compás actual. A continuación se indica cómo activar o desactivar este parpadeo.

Cuando la función está desactivada, el mando maestro permanece iluminado de forma continua.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades. A continuación, toque la ficha [Settings] → ficha [System].
- 2 Seleccione “ON” u “OFF” en “Knob Flash” para activar o desactivar el parpadeo.

Calibración del panel táctil

Es posible que sea necesario calibrar el panel táctil si en ocasiones no responde o si presenta un comportamiento irregular.

- 1 Mantenga pulsado el botón [UTILITY] y pulse el botón PART [COMMON].
Aparece la pantalla de utilidades con el panel [Calibrate Touch Panel] seleccionado.
- 2 Pulse el botón [ENTER].
- 3 Aparece un recuadro blanco. Toque el recuadro para calibrar el panel táctil y continúe pulsando en los recuadros siguientes hasta que finalice la operación.

NOTA

Si lo prefiere, puede tocar [UTILITY] → [Settings] → [System] para abrir la pantalla de configuración del sistema y, a continuación, tocar [Calibrate Touch Panel].

Cambio de la afinación principal

Puede ajustar la afinación del MONTAGE. Esto resulta útil cuando se toca con un grupo y es preciso ajustarse a la afinación de otros instrumentos que no se pueden afinar con facilidad (como un piano).

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades. A continuación, toque la ficha [Settings] → ficha [Sound].



- 2 Seleccione “Tune” y cambie el parámetro mediante el dial de datos.

En este ejemplo, vamos a cambiar el valor de “440 Hz” por “442 Hz”. Como el parámetro de afinación se ajusta realmente en centésimas (1 centésima = 1/100 de un semitono), el valor correspondiente en hercios (Hz) se muestra a la derecha. Gire el dial de datos para cambiar el valor a “+8.0”. Utilice un afinador para obtener una afinación más precisa si es necesario.

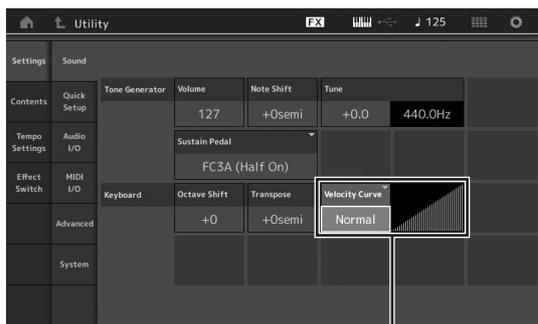
- 3 Pulse el botón [EXIT].

Se almacena el ajuste y se vuelve a la pantalla anterior.

Cambio de la curva de velocidad

Estas cinco curvas determinan de qué manera se generará y transmitirá la velocidad real de acuerdo con la velocidad (intensidad) con que se toquen las notas en el teclado. El gráfico de la pantalla indica la curva de respuesta de la velocidad. (La línea horizontal representa los valores de velocidad recibidos [intensidad de la interpretación], mientras que la vertical representa los valores de velocidad reales transmitidos a los generadores de tonos internos o externos.)

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades. A continuación, toque la ficha [Settings] → ficha [Sound].



Curva de velocidad

- 2 Seleccione “Velocity Curve” y cambie el ajuste de curva como desee en el menú emergente del lado izquierdo de la pantalla.

Normal	Esta “curva” lineal produce una correspondencia de uno a uno entre la intensidad de la interpretación (velocidad) con el teclado y el cambio de sonido real.
Soft (suave)	Esta curva proporciona una respuesta mayor, especialmente para velocidades más lentas.
Hard (dura)	Esta curva genera una respuesta mayor, especialmente para velocidades más rápidas.
Wide (amplia)	Esta curva acentúa la intensidad de la interpretación generando velocidades más bajas en respuesta a una interpretación más suave, y velocidades más altas en respuesta a una interpretación más pronunciada. En consecuencia, podrá utilizar este ajuste para ampliar la gama dinámica.
Fixed (fija)	Este ajuste produce el mismo grado de cambio de sonido (definido mediante el parámetro de velocidad fija como se indica a continuación), cualquiera que sea la intensidad de la interpretación.

Ajuste del parámetro de curva de velocidad en “Fixed”

La velocidad de la nota que toque es fija y se mantiene en el valor que se define aquí.



Ajuste del valor de velocidad fija

- 3 Pulse el botón [EXIT].

Se almacena el ajuste y se vuelve a la pantalla anterior.

Activación o desactivación del control local

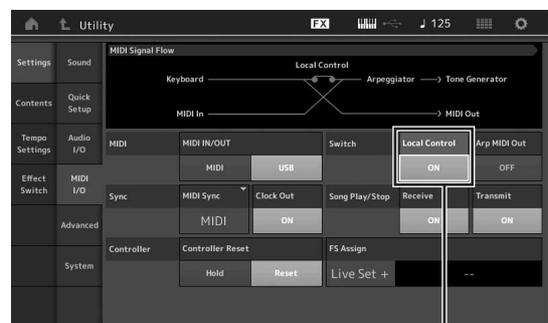
Normalmente, el control local se encuentra activado. No obstante, en algunos casos (cuando se utiliza con un ordenador y programa secuenciador), puede ser interesante desactivarlo de tal forma que el teclado no reproduzca las partes internas, pero se siga transmitiendo la información MIDI apropiada a través del terminal MIDI OUT cuando se toquen notas en el teclado. Además, la información MIDI de entrada se procesa correctamente en este instrumento.

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para seleccionar la pantalla de utilidades y, a continuación, en el lado izquierdo de la pantalla, toque la ficha [Settings] → ficha [MIDI I/O].

- 2 Ajuste “Local Control” en “ON” u “OFF”:

- 3 Pulse el botón [EXIT].

Se almacena el ajuste y se vuelve a la pantalla anterior.



Control local

Conexión de instrumentos MIDI externos

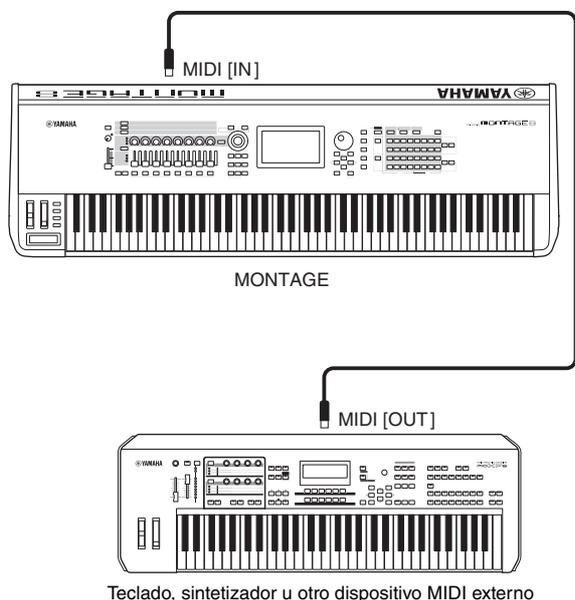
Si utiliza un cable MIDI estándar (disponible por separado), podrá conectar un dispositivo MIDI externo y controlarlo desde el MONTAGE. De la misma manera, puede utilizar un dispositivo MIDI externo (como un teclado o un secuenciador) para controlar los sonidos en el MONTAGE. A continuación se describen varios ejemplos de diferentes conexiones MIDI. Utilice la configuración que mejor se ajuste a sus necesidades.

NOTA

Para la transmisión y recepción de datos puede utilizar las interfaces integradas, los terminales MIDI o el terminal [USB TO HOST]; sin embargo, no se pueden utilizar al mismo tiempo. Seleccione qué terminal desea usar para la transferencia de datos MIDI. Para ello, pulse el botón [UTILITY] → ficha [Settings] → ficha [MIDI I/O]. Cuando lleve a cabo los pasos descritos en este capítulo, establezca "MIDI IN/OUT" en "MIDI", ya que MIDI se utiliza como ejemplo de conexión en este caso.

Control del MONTAGE desde un sintetizador o un teclado MIDI externo

Utilice un teclado o sintetizador externo para seleccionar y reproducir de forma remota las interpretaciones del MONTAGE.



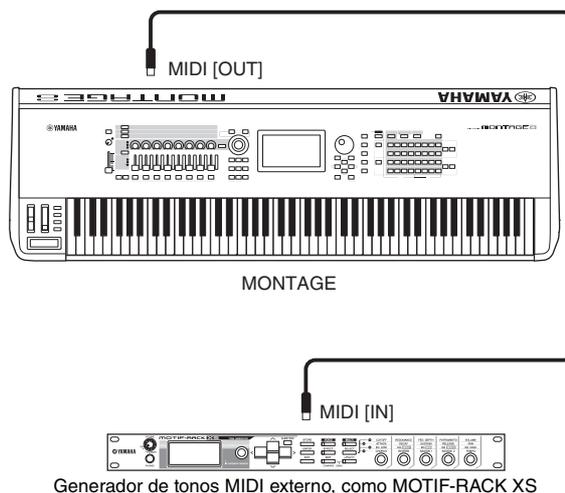
Teclado, sintetizador u otro dispositivo MIDI externo

Canales de transmisión y recepción MIDI

Compruebe que el canal de transmisión MIDI del instrumento MIDI externo coincide con el canal de recepción MIDI del MONTAGE. En el manual de instrucciones del instrumento externo MIDI encontrará información sobre el ajuste del canal de transmisión MIDI. El número de cada canal de recepción MIDI del MONTAGE se corresponde con el número de parte pertinente; por ejemplo, canal 1 para la parte 1, canal 2 para la parte 2 y así sucesivamente.

Control de un teclado o sintetizador MIDI externo desde el MONTAGE

Esta conexión permite reproducir un generador de tonos MIDI externo (sintetizador, módulo generador de tonos, etc.) tocando el MONTAGE o reproduciendo canciones desde el MONTAGE. Utilice esta conexión si desea que suene el otro instrumento a la vez que el MONTAGE.



Generador de tonos MIDI externo, como MOTIF-RACK XS

División del sonido entre el MONTAGE y un generador de tonos externo a través del canal MIDI

Si sigue el ejemplo de conexión anterior, puede tocar los dos instrumentos y hacer que en cada uno de ellos suene una parte distinta. Por ejemplo, puede hacer que en la interpretación del teclado suene el instrumento externo y que la canción o patrón reproduzca los sonidos del MONTAGE. Para utilizar esta función, debe ajustar el canal de transmisión del MONTAGE y el canal de recepción del generador de tonos externo en el mismo número de canal. El número de cada canal de transmisión MIDI del MONTAGE se corresponde con el número de parte pertinente; por ejemplo, canal 1 para la parte 1 o canal 2 para la parte 2. Sin embargo, puede elegir el canal de transmisión que desee siguiendo los pasos que se indican a continuación.

Pulse [UTILITY] → [Settings] → [Advanced] y ajuste "Zone Master" en "ON". Para editar la parte, toque [Part Settings] → [Zone Settings]. Se abrirá la pantalla de configuración de zonas. Compruebe el canal de transmisión MIDI que aparece en "Zone Transmit" y, si es preciso, cambie este parámetro. Si desea que solo suene el generador de tonos externo, baje el volumen maestro del MONTAGE o ajuste "Local Control" en "off" mediante la siguiente operación: Toque [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] para abrir la pantalla de configuración de MIDI y ajuste "Local Control" en "off". Para obtener información sobre cómo ajustar el canal de recepción MIDI del instrumento MIDI externo, consulte el manual de instrucciones específico de dicho instrumento.

Uso de un ordenador conectado

Si conecta el MONTAGE a un ordenador, podrá usar en este último una aplicación DAW o un software de secuencia con el fin de crear sus propias canciones.

NOTA

El acrónimo de estación de trabajo de audio digital (DAW, Digital Audio Workstation) se refiere al software de música para grabar, editar y mezclar datos de audio y MIDI. Las principales aplicaciones DAW son Cubase, Logic, Ableton Live y ProTools.

Conexión a un ordenador

Para conectar el MONTAGE al ordenador, se necesita un cable USB y el controlador USB Yamaha Steinberg. Siga estas instrucciones. Tenga en cuenta que los datos de audio y MIDI pueden transmitirse a través de un cable USB.

1 Descargue el controlador USB Yamaha Steinberg más reciente desde nuestro sitio web:

Después de hacer clic en el botón Download (descargar), extraiga el archivo comprimido.

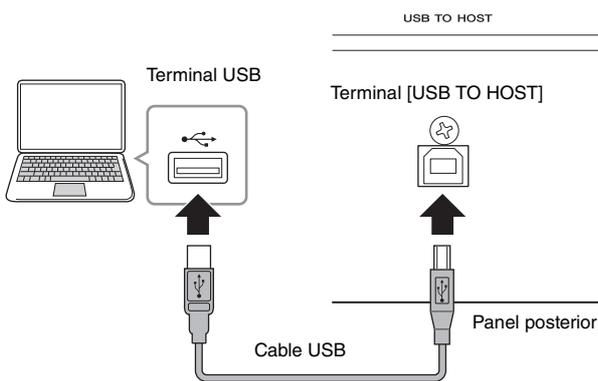
<http://download.yamaha.com/>

NOTA

- En este sitio web también se incluye información sobre los requisitos del sistema.
- El controlador USB Yamaha Steinberg se puede modificar y actualizar sin previo aviso. Asegúrese de que descarga la versión más reciente del sitio anterior.

2 Instale el controlador USB Yamaha Steinberg en el ordenador.

Para obtener instrucciones de instalación, consulte la Guía de instalación en línea que se incluye en el paquete de archivos descargados. Cuando realice la conexión del instrumento a un ordenador, conecte el cable USB al terminal [USB TO HOST] del instrumento y el terminal USB al ordenador, como se muestra a continuación.

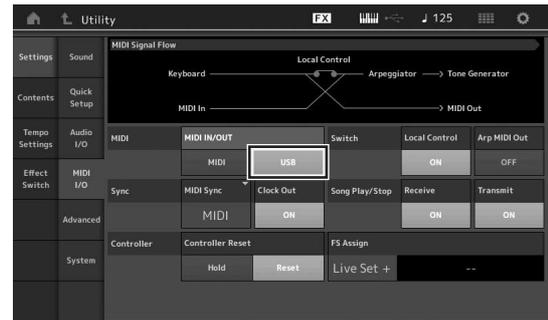


3 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades.

4 Toque la ficha [Settings] → ficha [MIDI I/O] en el lado izquierdo de la pantalla.

5 Establezca "MIDI IN/OUT" en "USB".

Compruebe que está activado el terminal [USB TO HOST] del instrumento.



6 Establezca los ajustes de entrada y salida para datos de audio según sus preferencias.

Puede realizar el cambio en [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O].

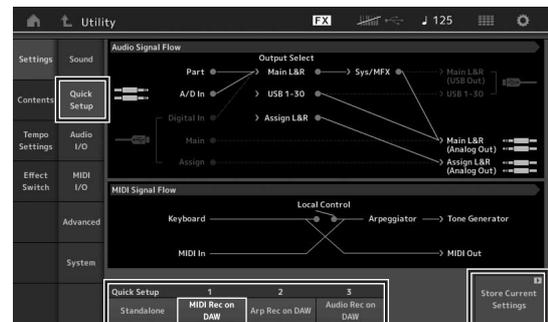
La función de configuración rápida permite cambiar los parámetros relacionados con los datos de audio y MIDI y, de este modo, volver a configurar de forma inmediata el MONTAGE para trabajar con aplicaciones del ordenador o secuenciador, con solo activar los preajustes programados especialmente.

Para ello, toque la ficha [Settings] → ficha [Quick Setup] en el lado izquierdo de la pantalla, para abrir la pantalla de configuración rápida.

Toque [Store Current Settings] para almacenar el ajuste deseado en cualquiera de las tres configuraciones rápidas de 1 a 3.

NOTA

Para obtener información sobre los parámetros disponibles para su ajuste con la función de configuración rápida, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).



Configuraciones rápidas de 1 a 3

Precauciones de uso del terminal [USB TO HOST]

Cuando conecte el equipo al terminal [USB TO HOST], es importante que tenga en cuenta los siguientes aspectos. Si no lo hace, el ordenador podría bloquearse y dañarse, o podrían perderse los datos.

Si el ordenador o el instrumento se bloquean, reinicie el software de la aplicación o el sistema operativo del ordenador; o apague y vuelva a encender el instrumento.

AVISO

- **Use un cable USB de tipo AB.**
- **Antes de conectar el ordenador al terminal [USB TO HOST], salga del modo de ahorro de energía (como suspensión, en espera, hibernación, etc.) en el que se encuentre el ordenador.**
- **Antes de encender el instrumento, conecte el ordenador al terminal [USB TO HOST].**
- **Siga estas instrucciones antes de encender/apagar el instrumento o de conectar/desconectar el cable USB al/ del terminal [USB TO HOST].**
 - **Cierre todas las aplicaciones de software que tenga abiertas en el ordenador.**
 - **Cierre todas las ap3 (solo hay transmisión de datos si se tocan notas en el teclado o se reproduce una canción).**
- **Si el ordenador está conectado al instrumento, debe esperar a que transcurran al menos seis segundos entre estas operaciones: (1) apagar el instrumento y volverlo a encender; o (2) conectar y desconectar el cable USB.**

Canales MIDI y puertos MIDI

Los datos MIDI se asignan a uno de los 16 canales. El sintetizador puede reproducir simultáneamente 16 partes independientes a través de dichos 16 canales MIDI. Sin embargo, el límite de 16 canales puede superarse mediante puertos MIDI independientes, cada uno de los cuales admite a su vez 16 canales. Mientras que un cable MIDI está preparado para procesar datos simultáneamente en un máximo de 16 canales, una conexión USB es capaz de procesar muchos más, gracias al uso de los puertos MIDI. Cada puerto MIDI puede procesar 16 canales y la conexión USB permite utilizar un máximo de 8 puertos, con lo que es posible utilizar hasta 128 canales (8 puertos x 16 canales) en el ordenador. Al conectar este instrumento a un ordenador mediante un cable USB, los puertos MIDI se definen de la siguiente manera:

Puerto 1

El bloque generador de tonos de este instrumento puede reconocer y utilizar solamente este puerto. Cuando utilice el MONTAGE como generador de tonos desde un instrumento MIDI externo o desde el ordenador, debe habilitar el puerto MIDI 1 en el dispositivo MIDI conectado o en el ordenador.

Puerto 3

Este puerto se utiliza como puerto MIDI Thru. Los datos MIDI recibidos a través del puerto 3 por el terminal [USB TO HOST] se retransmiten a un dispositivo MIDI externo a través del terminal MIDI [OUT].

Los datos MIDI recibidos por el puerto 3 a través del terminal MIDI [IN] se retransmiten a un dispositivo externo (ordenador, etc.) a través del terminal [USB TO HOST]. Cuando utilice una conexión USB, compruebe que coincidan el puerto de transmisión MIDI con el puerto de recepción MIDI, así como el canal de transmisión MIDI con el canal de recepción MIDI. Compruebe que el puerto MIDI del dispositivo externo está conectado al instrumento de acuerdo con la información anterior.

Canales de audio

Las señales de audio del MONTAGE se puede enviar al terminal [USB TO HOST] y a las tomas OUTPUT [L/MONO]/[R]. Use el terminal [USB TO HOST] para conectar un ordenador. En este caso, están disponibles hasta 32 canales de audio (16 canales estéreo) si la frecuencia de muestreo es de 44,1 kHz y hasta ocho canales de audio (cuatro canales estéreo) si la frecuencia de muestreo está comprendida entre 44,1 y 192 kHz. Para asignar las salidas a los canales, siga esta ruta: [EDIT] → [Part Settings] → "Part Output" en la pantalla [General].

Las señales de audio del MONTAGE se pueden recibir desde el terminal [USB TO HOST] y las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R].

El terminal [USB TO HOST] puede recibir hasta seis canales (tres canales estéreo) de audio. El nivel de salida se ajusta en la pantalla de mezclas o en la pantalla de edición de interpretaciones. Las señales se envían a la toma OUTPUT [L/MONO]/[R] (dos canales). Además, las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R] pueden recibir hasta dos canales de audio (un canal estéreo). La señal se envía a la parte de entrada A/D del MONTAGE. Para obtener más información, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

Creación de una canción con el ordenador

Si utiliza el MONTAGE con el software DAW de un ordenador conectado al MONTAGE, puede utilizar las siguientes funciones y aplicaciones.

- Grabación MIDI y de audio de su interpretación con el MONTAGE en el software DAW.
- Reproducción de una canción desde el software DAW con el generador de tonos del MONTAGE.

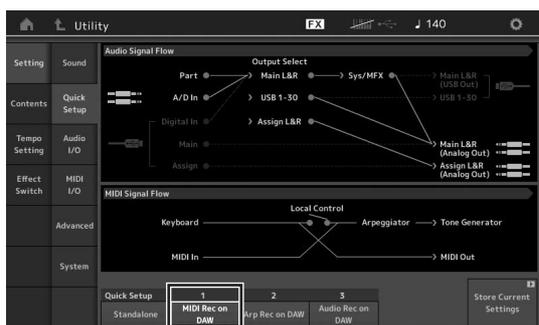
Esta sección contiene una descripción general sobre cómo usar el software DAW del ordenador con el MONTAGE una vez conectado (página 49).

Grabación de su interpretación con el MONTAGE en el ordenador como datos MIDI (no se graba la reproducción de arpegios)

Con este método, se graba su interpretación al MONTAGE en el software DAW simplemente como datos MIDI. Tenga en cuenta que la reproducción de arpegios no se puede grabar.

Configuración del MONTAGE

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades.
- 2 Toque la ficha [Settings] → ficha [Quick Setup] en el lado izquierdo de la pantalla, para abrir la pantalla de configuración rápida.
- 3 Seleccione “1 (MIDI Rec on DAW)” en “Quick Setup”.



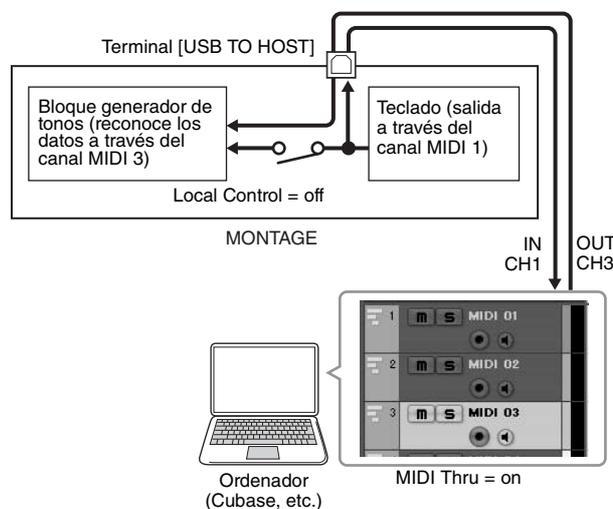
- 4 Pulse el botón [EXIT] para seleccionar la interpretación que desee grabar.

Configuración del software DAW

- 1 Establezca MIDI Thru en “on” en el software DAW.

Cuando se establece MIDI Thru en “on”, los datos MIDI que se generan durante la interpretación al teclado y se transmiten al ordenador se devuelven posteriormente al MONTAGE. Tal y como se muestra en el ejemplo siguiente, los datos MIDI transmitidos desde el MONTAGE y grabados posteriormente en el ordenador

a través del canal MIDI 1, se devolverán al MONTAGE desde el ordenador a través del canal MIDI 3, de acuerdo con los ajustes de la pista de grabación. De esta forma, el generador de tonos del MONTAGE reproducirá los datos MIDI generados tocando el teclado como datos MIDI desde el canal 3.



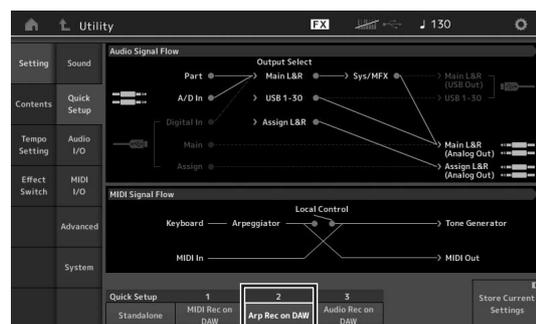
- 2 Grabe su interpretación al MONTAGE en el software DAW.

Grabación de su interpretación con el MONTAGE en el ordenador como datos MIDI (con grabación de la reproducción de arpegios)

Este método permite grabar en el software DAW como datos MIDI la reproducción de arpegios en el MONTAGE.

Configuración del MONTAGE

- 1 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades.
- 2 Toque la ficha [Settings] → ficha [Quick Setup] en el lado izquierdo de la pantalla, para abrir la pantalla de configuración rápida.
- 3 Seleccione “2 (Arp Rec on DAW)” en “Quick Setup”.



- 4 Pulse el botón [EXIT] para seleccionar la interpretación que desee grabar.

Configuración del software DAW

Siga las mismas operaciones que se describen en “Grabación de su interpretación con el MONTAGE en el ordenador como datos MIDI (no se graba la reproducción de arpeggios)”.

Reproducción de canciones desde un ordenador utilizando MONTAGE como generador de tonos

En las instrucciones siguientes se explica cómo utilizar este instrumento como un generador de tonos MIDI. En este caso, los datos de secuencias MIDI reales se transmiten desde el software DAW del ordenador; esto permite aprovechar los sonidos dinámicos del MONTAGE con la ventaja añadida de ahorrar potencia de procesamiento en el ordenador, porque se evita el uso de sintetizadores de software.

Configuración del MONTAGE

- 1 Seleccione la interpretación que desee editar.**
- 2 Toque la ficha [Mixing] de la pantalla de reproducción de interpretación para abrir la pantalla de mezclas.**
- 3 Ajuste la mezcla para las partes 1 a 16 según sea necesario.**

Configuración del software DAW

- 1 Ajuste el puerto de salida MIDI de las pistas de reproducción del MONTAGE en el puerto 1 del MONTAGE.**
- 2 Especifique los datos MIDI para cada pista del software DAW del ordenador.**

En la pantalla de mezclas del MONTAGE se configuran los ajustes del generador de tonos de la parte correspondiente a la pista MIDI.

Guardado y carga de datos

La pantalla de utilidades ofrece herramientas para transferir la configuración y los datos del sistema completos (tales como interpretaciones y conjuntos para actuaciones) entre el MONTAGE y un dispositivo de memoria flash USB externo conectado al terminal [USB TO DEVICE].

En esta sección se explica cómo guardar y cargar todos los datos de la memoria de usuario de este instrumento como archivo de usuario.

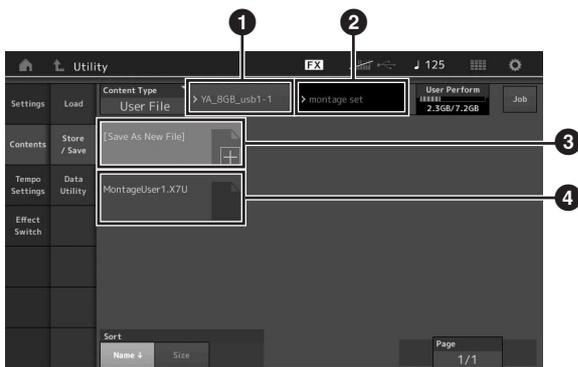
Guardado de la configuración en un dispositivo de memoria flash USB

- 1 Conecte un dispositivo de memoria flash USB al terminal [USB TO DEVICE] de este instrumento.
- 2 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades y, a continuación, toque la ficha [Contents] → ficha [Store/Save] del lado izquierdo de la pantalla.
- 3 Ajuste “Content Type” en “User File”.

Seleccione el tipo de contenido.



- 4 Seleccione el directorio que desee del dispositivo de memoria flash USB.



- 1 Carpeta principal
- 2 Carpeta de destino del guardado del dispositivo de memoria flash USB
- 3 Nuevo destino del guardado
- 4 Archivos existentes

- 5 Toque “+” en [Save As New File].

NOTA

Para sobrescribir el archivo existente, toque su nombre.

- 6 Se mostrará la pantalla de introducción de texto. Escriba el nombre del archivo que desee almacenar.

Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo introducir un nombre, consulte “Asignación de nombres (introducción de caracteres)” en “Funciones básicas y pantallas” (página 17).

- 7 Toque [Done] en la pantalla de introducción de texto para ejecutar la operación de almacenamiento.

NOTA

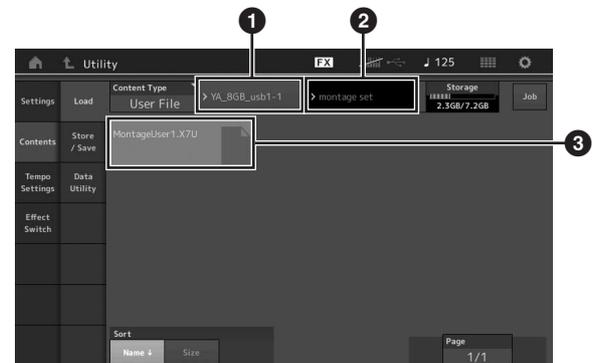
Para sobrescribir el archivo que ya existe, seleccione “YES” la pantalla de confirmación.

Carga de ajustes desde un dispositivo de memoria flash USB

AVISO

La operación de carga sobrescribe todos los datos que pueda haber en este instrumento. Los datos importantes siempre deben guardarse en un dispositivo de memoria flash USB conectado al terminal [USB TO DEVICE].

- 1 Conecte un dispositivo de memoria flash USB al terminal [USB TO DEVICE] de este instrumento.
- 2 Pulse el botón [UTILITY] para abrir la pantalla de utilidades y, a continuación, toque la ficha [Contents] → ficha [Load] del lado izquierdo de la pantalla.
- 3 Ajuste “Content Type” en “User File”.
- 4 Seleccione la carpeta que desee del dispositivo de memoria flash USB.
- 5 Seleccione el archivo (extensión .X7U) de la memoria para ejecutar la operación de carga.



- 1 Dispositivo de memoria flash USB de origen
- 2 Carpeta de origen del dispositivo de memoria flash USB
- 3 Archivos existentes

Precauciones al utilizar el terminal [USB TO DEVICE]

Este instrumento dispone de un terminal [USB TO DEVICE] integrado. Maneje con cuidado el dispositivo USB cuando lo conecte al terminal. Adopte las precauciones que se indican a continuación.

NOTA

Para obtener información más detallada acerca del manejo de los dispositivos USB, consulte el manual de instrucciones del dispositivo USB.

Dispositivos USB compatibles

- Unidad flash USB

No se pueden utilizar otros dispositivos USB, como un concentrador USB, el teclado de un PC o un ratón.

El instrumento no admite necesariamente todos los dispositivos de almacenamiento USB disponibles en el mercado. Yamaha no puede garantizar el funcionamiento de los dispositivos USB que adquiriera. Antes de comprar un dispositivo USB para utilizarlo con este instrumento, visite la siguiente página web:

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

Aunque en este instrumento se pueden usar dispositivos USB 1.1 a 3.0, la cantidad de tiempo para guardar o cargar desde el dispositivo USB puede variar en función del tipo de datos o del estado del instrumento.

NOTA

La especificación del terminal USB TO DEVICE es de un máximo de 5 V/500 mA. No conecte dispositivos USB con especificaciones superiores, ya que pueden producir daños en el instrumento.

Conexión de un dispositivo USB

Cuando conecte un dispositivo de USB al terminal [USB TO DEVICE], asegúrese de que el conector del dispositivo es del tipo adecuado y de que está orientado correctamente.

AVISO

- Evite conectar o desconectar el dispositivo USB durante las operaciones de reproducción/grabación y gestión de archivos (tales como guardado, copiado, borrado o formateo) o cuando acceda al dispositivo USB. De no hacerlo así, podría producirse un “bloqueo” en el funcionamiento del instrumento o daños en los datos y el dispositivo USB.
- Al conectar y desconectar el dispositivo USB (y viceversa), asegúrese de esperar unos segundos entre las dos operaciones.

Uso de unidades flash USB

Si conecta el instrumento a una unidad flash USB, podrá guardar los datos que cree en el dispositivo conectado y leerlos desde él.

Número máximo de unidades flash USB admitidas

Solamente se puede conectar una unidad flash USB al terminal [USB TO DEVICE].

Formateo de una unidad flash USB

Solo debe formatear la unidad flash USB con este instrumento. Es posible que una unidad flash USB formateada en otro dispositivo no funcione correctamente.

AVISO

La operación de formateo sobrescribirá todos los datos preexistentes. Compruebe que la unidad flash USB que se dispone a formatear no contenga datos importantes.

NOTA

Para obtener más información sobre el formateo, consulte el documento en formato PDF Reference Manual (Manual de referencia).

Protección de los datos (contra escritura)

Para evitar que se borre información importante accidentalmente, aplique la protección contra escritura incluida en cada unidad flash USB. Si va a guardar datos en la unidad flash USB, asegúrese de desactivar la protección contra escritura.

Apagado del instrumento

Al apagar el instrumento, asegúrese de que el instrumento NO está accediendo a la unidad flash USB durante operaciones de reproducción, grabación o gestión de archivos (tales como guardado, copia, eliminación o formateo). De no hacerlo así, se podrían dañar la unidad flash USB y los datos.

Lista de funciones del botón SHIFT

Algunas de las funciones y operaciones más importantes del instrumento se puede ejecutar a través de métodos abreviados del panel de control.

Sencillamente, mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse el botón que corresponda, como se indica más abajo.

Operación	Función
[SHIFT] + KNOB POSITION [1] (posición de mando 1)	Almacena los parámetros Assign 1–8 asignados a los mandos en el valor 1.
[SHIFT] + KNOB POSITION [2] (posición de mando 2)	Almacena los parámetros Assign 1–8 asignados a los mandos en el valor 2.
[SHIFT] + OCTAVE [-] (octava -)	Reduce el valor de transposición en 1.
[SHIFT] + OCTAVE [+] (octava +)	Aumenta el valor de transposición en 1.
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+] (octava - y octava +)	Restablece el valor de transposición en 0.
[SHIFT] + [DEC/NO] (reducción/no)	Reduce el valor del parámetro seleccionado en 10 unidades.
[SHIFT] + [INC/YES] (incremento/sí)	Aumenta el valor del parámetro seleccionado en 10 unidades.
[SHIFT] + [ENTER] (intro)	Abre la pantalla de configuración del tempo.
[SHIFT] + [PERFORMANCE] (interpretación)	Abre la pantalla de resumen.
[SHIFT] + [LIVE SET] (conjunto para actuaciones)	Abre la pantalla de registro de conjuntos para actuaciones.
[SHIFT] + [UTILITY] (utilidad)	Abre la pantalla de configuración rápida.
[SHIFT] + [CATEGORY SEARCH] (búsqueda de categorías)	Abre la pantalla de búsqueda de categorías de la parte seleccionada en ese momento.
[SHIFT] + [PERFORMANCE CONTROL] (control de interpretación)	Establece el control de interpretación. Selecciona la parte 9 si está seleccionada otra parte distinta.
[SHIFT] + SCENE [1] – [8] (escena 1-8)	Guarda las escenas 1–8 en los botones SCENE [1]–[8].
[SHIFT] + botón numérico A [1]	Selecciona la primera fila y la primera columna de la ficha izquierda.
[SHIFT] + botón numérico A [2]	Selecciona la primera fila y la segunda columna de la ficha izquierda.
[SHIFT] + botón numérico A [3]	Selecciona la primera fila y la tercera columna de la ficha izquierda.
[SHIFT] + botón numérico A [4]	Selecciona la primera fila y la cuarta columna de la ficha izquierda.
[SHIFT] + botón numérico A [5]	Selecciona la primera fila y la quinta columna de la ficha izquierda.
[SHIFT] + botón numérico A [6]	Selecciona la primera fila y la sexta columna de la ficha izquierda.
[SHIFT] + botón numérico A [9]	Selecciona la segunda fila y la primera columna de la ficha izquierda.
[SHIFT] + botón numérico A [10]	Selecciona la segunda fila y la segunda columna de la ficha izquierda.
[SHIFT] + botón numérico A [11]	Selecciona la segunda fila y la tercera columna de la ficha izquierda.
[SHIFT] + botón numérico A [12]	Selecciona la segunda fila y la cuarta columna de la ficha izquierda.
[SHIFT] + botón numérico A [13]	Selecciona la segunda fila y la quinta columna de la ficha izquierda.
[SHIFT] + botón numérico A [14]	Selecciona la segunda fila y la sexta columna de la ficha izquierda.
[UTILITY] + [PART COMMON] (utilidad + parte en común)	Abre la pantalla de configuración de calibración del panel táctil.

Mensajes de pantalla

Indicación en la LCD	Descripción
** will be deleted. (** se eliminará.)	Este mensaje aparece cuando la operación especificada que se va a ejecutar provocará la eliminación de los datos especificados.
** will be overwritten. (** se sobrescribirá.)	Este mensaje se muestra cuando ya existe un archivo o carpeta con el mismo nombre que aquel que se va a guardar.
Activate the source controller to assign. (Active el controlador de origen que se asignará.)	Puede asignar el parámetro al controlador que se dispone a activar.
Advanced settings will be initialized. (Se inicializarán los ajustes avanzados.)	Se inicializarán todos los ajustes ejecutados en la ficha [Advanced].
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost. (Se inicializarán todas las bibliotecas de datos. Se perderán los datos no guardados.)	Se inicializarán todos los datos y las bibliotecas. Se perderán los datos de usuario que no se hayan guardado.
All data is initialized upon power-on. (Se inicializan todos los datos al encender.)	Se inicializarán todos los datos al encender la alimentación.
All settings will be initialized. User data is kept. (Se inicializarán todos los ajustes. Se conservarán los datos de usuario.)	Se inicializarán todos los ajustes. Se conservarán los datos de usuario.
All sound will be stopped during optimization. (Durante la optimización, el sonido cesará.)	Este mensaje aparece antes de restaurar la memoria interna. Durante la optimización se detiene todo el sonido.
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost. (Se inicializarán todos los datos de usuario. Los datos de usuario no guardados se perderán.)	Se inicializarán todos los datos de usuario. Se perderán los datos de usuario que no se hayan guardado.
Are you sure? (¿Está seguro?)	Pide que confirme si desea ejecutar o no una determinada operación.
Audio Rec stopped due to lack of memory space. (Se detuvo la grabación de audio por falta de espacio en memoria.)	El dispositivo de memoria flash USB está lleno y no es posible guardar más datos de grabación de audio. Use otro dispositivo de memoria flash USB o libere espacio borrando datos no deseados del dispositivo actual.
Auto power off disabled. (Apagado automático desactivado.)	Este mensaje aparece antes de desactivar el apagado automático.
Bulk data protected. (Protección de datos por lotes.)	No se pueden recibir datos por lotes debido al ajuste.
Can't process. (No se puede procesar.)	El MONTAGE no puede procesar una operación solicitada.
Completed. (Completado.)	Se ha realizado la operación especificada de carga, almacenamiento, formateo u otro trabajo.
Connecting to USB device... (Conectando a dispositivo USB...)	En este momento se está detectando el dispositivo de memoria flash USB que está conectado al terminal [USB TO DEVICE].
Copy protected. (Protegido contra copia.)	Ha intentado exportar o almacenar una fuente de audio digital protegida contra copia.
Current user data will be overwritten by **. (Se sobrescribirán los datos de usuario actuales por **.)	Este mensaje se muestra cuando se guarda un archivo y ya existen datos de usuario con ese nombre.
Data memory full. (Memoria de datos llena.)	La memoria interna está llena, lo que impide almacenar en la biblioteca los datos grabados.
Device number is off. (El número de dispositivo está desactivado.)	No se pueden transmitir o recibir datos por lotes porque el número de dispositivo está desactivado.
Device number mismatch. (Discrepancia de número de dispositivo.)	No se pueden transmitir o recibir datos por lotes porque los números de dispositivo no coinciden.
File is not found. (No se encuentra el archivo.)	El archivo especificado no se encontró durante una operación de carga.
File or folder already exists. (El archivo o carpeta ya existe.)	Ya existe un archivo o carpeta con el mismo nombre que aquel que se dispone a guardar.
File or folder path is too long. (La ruta de archivo o carpeta es demasiado larga.)	No se puede acceder al archivo o carpeta porque la ruta indicada contiene un número de caracteres superior al máximo admitido.
Folder is not empty. (La carpeta no está vacía.)	Ha intentado eliminar una carpeta que contiene datos.
Illegal bulk data. (Datos por lotes no válidos.)	Ocurrió un error al recibir un mensaje de solicitud de lotes o de datos por lotes.
Illegal file name. (Nombre de archivo no válido.)	El nombre de archivo especificado no es válido. Pruebe a especificar otro nombre.
Illegal file. (Archivo no válido.)	Este sintetizador no puede usar o cargar el archivo especificado.
Keybank full. (No caben bancos de teclas.)	El número máximo total de bancos de teclas se ha superado al ejecutar una operación de carga.
Library full. (No caben bibliotecas.)	El número máximo total de bibliotecas se ha superado al ejecutar las operaciones relacionadas.
MIDI buffer full. (Búfer MIDI lleno.)	No se pudieron procesar los datos MIDI porque se recibieron demasiados datos al mismo tiempo.
MIDI checksum error. (Error de suma de comprobación MIDI.)	Se produjo un error al recibir datos por lotes.

Indicación en la LCD	Descripción
No data. (No hay datos.)	Este mensaje aparece cuando la pista o el intervalo seleccionado no contiene datos. Seleccione una pista o intervalo apropiado.
No read/write authority to the file. (No tiene permiso de lectura/escritura para el archivo.)	Indica que no cuenta con permiso de lectura o escritura para el archivo.
Now initializing all data... (Iniciando todos los datos...)	Indica que este sintetizador está restaurando los ajustes programados de fábrica.
Now initializing... (Iniciando...)	Indica que los datos especificados se están inicializando.
Now loading... (Cargando...)	Indica que se está cargando un archivo.
Now receiving MIDI bulk data... (Recibiendo datos por lotes MIDI...)	Indica que este sintetizador está recibiendo datos de lotes MIDI.
Now saving... (Guardando...)	Indica que se está guardando un archivo.
Now transmitting MIDI bulk data... (Transmitiendo datos por lotes MIDI...)	Indica que este sintetizador está transmitiendo datos de lotes MIDI.
Please connect USB device. (Conecte un dispositivo USB.)	Conecte el dispositivo USB al terminal [USB TO DEVICE] para grabar audio.
Please keep power on. (No apague el instrumento.)	Los datos se están escribiendo en la Flash ROM. No intente nunca apagar el instrumento mientras se escriben datos en la Flash ROM. Si lo apaga mientras se muestra este mensaje, se perderán todos los datos del usuario y se podrá bloquear el sistema (debido a la alteración de los datos en la memoria Flash ROM). Asimismo, puede suceder que no sea posible poner en marcha el MONTAGE correctamente la próxima vez que se encienda.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode. (Reinicie para activar el nuevo modo de E/S de audio.)	Debe reiniciar este sintetizador para activar el cambio de los ajustes de entrada/salida de datos de audio.
Please reboot to maintain internal memory. (Reinicie para mantener la memoria interna.)	Debe reiniciar este sintetizador para restaurar la memoria interna.
Please stop audio play/rec. (Detenga la reproducción/grabación de audio.)	La operación que ha intentado ejecutar no se puede realizar durante la grabación o reproducción de audio.
Please stop sequencer. (Detenga el secuenciador.)	La operación que ha intentado ejecutar no se puede realizar durante la reproducción de la canción.
Please wait... (Espere...)	Indica que este sintetizador está ejecutando la operación especificada.
Recall latest edits. (Recuperar últimas modificaciones.)	Si edita una interpretación y selecciona otra sin guardar la editada, se borrarán todas las modificaciones que haya realizado. Si esto sucede, puede utilizar la función de recuperación para restaurar la interpretación con las últimas modificaciones intactas.
Redo last recording. (Rehacer la última grabación.)	Pide que confirme si desea rehacer la operación que ha deshecho.
Sample is protected. (La muestra está protegida.)	Los datos de muestra no se pueden sobrescribir.
Sample is too long. (La muestra es demasiado larga.)	El tamaño de la muestra es demasiado grande y la operación de carga no se puede ejecutar.
Sample memory full. (La memoria de muestras está llena.)	La memoria de muestras está llena y no se pueden ejecutar más operaciones de carga.
Scene stored. (Escena almacenada.)	La escena se ha almacenado en uno de los botones [SCENE].
Song data overload. (Sobrecarga de datos de canción.)	El tamaño de la canción es excesivo para reproducirlo.
Song full. (No caben canciones.)	El número máximo total de canciones se ha superado al ejecutar las operaciones relacionadas.
Touch the white square. (Toque el recuadro blanco.)	Este mensaje aparece cuando el usuario debe tocar el rectángulo blanco mostrado en pantalla durante la calibración del panel táctil.
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene. (Active el interruptor de memoria para memorizar ** en esta escena.)	Cuando se activa [Memory] (interruptor de memoria) para la función, la información de la función correspondiente se almacena automáticamente en el botón [SCENE] seleccionado en ese momento.
Undo last recording. (Deshacer última grabación.)	Pide que confirme si desea deshacer la operación de grabación más reciente.
Unsupported USB device. (Dispositivo USB no compatible.)	Este mensaje aparece cuando se conecta un dispositivo USB que no es compatible.
USB connection terminated. (Conexión USB finalizada.)	Se ha interrumpido la conexión con el dispositivo de memoria flash USB debido a una corriente eléctrica anómala. Desconecte el dispositivo de memoria flash USB del terminal [USB TO DEVICE] y pulse cualquier botón del panel.
USB device is full. (Dispositivo USB lleno.)	El dispositivo de memoria flash USB está lleno y no es posible almacenar más datos. Use otro dispositivo de memoria flash USB o libere espacio borrando datos no deseados del dispositivo de almacenamiento.
USB device is write-protected. (Dispositivo USB protegido contra escritura.)	Este mensaje aparece cuando intenta escribir en un dispositivo de memoria flash USB protegido contra escritura.
USB device read/write error. (Error de lectura/escritura en dispositivo USB.)	Se ha producido un error al leer o escribir datos en un dispositivo de memoria flash USB.
USB device will be formatted. (Se formateará el dispositivo USB.)	Este mensaje aparece antes de formatear el dispositivo USB.
Waveform full. (No caben formas de onda.)	El número máximo total de formas de onda se ha superado al ejecutar las operaciones relacionadas.

Solución de problemas

No hay sonido. El sonido no es el que debería. Cuando se produce un problema como este, compruebe lo siguiente antes de suponer que el producto se encuentra defectuoso. Muchos problemas se pueden resolver inicializando los datos (página 15) después de realizar una copia de seguridad de los datos en un dispositivo de memoria flash USB (página 53). Si el problema persiste, póngase en contacto con su distribuidor de Yamaha.

El panel táctil no responde correctamente.

- ¿El punto que toca en el panel táctil se encuentra correctamente alineado con el elemento de destino de la pantalla inferior?
Calibre el panel táctil.

[UTILITY] + PART [COMMON] → [ENTER]

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

No hay sonido.

- ¿Están todos los mandos deslizantes ajustados en sus niveles adecuados (que no sean cero o al mínimo)?
- ¿Está conectado correctamente el MONTAGE a los equipos externos pertinentes (p. ej., un amplificador, altavoz, auriculares) mediante cables de audio?
Puesto que el MONTAGE no dispone de altavoces integrados, se necesita un sistema de audio externo o unos auriculares estéreo para poder escucharlo correctamente (página 14).
- ¿Está encendido este sintetizador y cualquier equipo externo que esté conectado a él?
- ¿Ha realizado todos los ajustes de nivel oportunos, incluido el volumen principal del sintetizador y los ajustes de volumen de los equipos externos conectados?
Con el controlador de pedal conectado a la toma [FOOT CONTROLLER], pise el controlador de pedal.
- ¿El parámetro de control local está desactivado?
Si el panel de control local está desactivado, no se produce ningún sonido al tocar el teclado.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → "Local Control"

- ¿Se ha seleccionado una parte que está en blanco?
En este caso, asigne cualquier sonido a la parte o bien seleccione otra parte.
- ¿Está activado el interruptor de silenciamiento de cada parte?
Cuando el interruptor de silenciamiento está activado, no se produce ningún sonido al tocar el teclado.

[PERFORMANCE] → seleccione una parte → "Mute"

- ¿El control de teclado de cada parte está desactivado?

[PERFORMANCE] → seleccione una parte → "Kbd Ctrl"

- ¿Está activado el parámetro "Arp Play Only" de cada parte?
Cuando este parámetro está activado, la parte correspondiente solo produce sonido mediante la reproducción de arpeggios.

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Arp Play Only"

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → "Arp Play Only"

- ¿Los ajustes de volumen o de expresión MIDI son demasiados bajos cuando se usa el controlador externo?
- ¿Son adecuados los ajustes de efectos y de filtro?
Si está utilizando un filtro, pruebe a cambiar la frecuencia de corte. Algunos ajustes pueden filtrar completamente todo el sonido.

[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect]

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- Para la parte normal (AWM2) y la parte de percusión

[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento/tecla → [Filter]

- Para una parte normal (FM-X)

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- ¿Está seleccionado "Vocoder" como tipo de efecto de inserción de la parte?
Si es así, ajuste los parámetros relacionados con la toma A/D INPUT [L/MONO]/[R] en los valores apropiados y, a continuación, interprete al teclado mientras introduce la voz en el micrófono conectado al MONTAGE. Compruebe si el mando A/D INPUT [GAIN] del panel posterior está ajustado en la posición mínima.

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

- ¿Son demasiado bajos los ajustes de volumen o de expresión?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator "Volume"

[EDIT] → PART [COMMON] → [General] → "Volume"

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Volume"

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Dry Level"

- Para la parte normal (AWM2) y la parte de percusión

[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento/tecla → [Amplitude] → [Level/Pan] → "Level"

- Para una parte normal (FM-X)

[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un operador → [Level] → "Level"

- ¿Son apropiados los ajustes de los parámetros como el selector de elementos, el límite de nota (margen de sonoridad), el límite de velocidad o la compensación de velocidad?

- Para la parte normal (AWM2) y la parte de percusión

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]

[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento/tecla → [Osc/Tune]

- Para una parte normal (FM-X)

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]

- ¿Está activado el interruptor de silenciamiento de cada elemento/operador de la parte?

[EDIT] → seleccione una parte → interruptor [Mute] de cada elemento/operador

- Si se trata de una parte normal (FM-X), ¿el nivel de portador está ajustado en "0"?

[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un operador → [Level] → "Level"

- ¿Está desactivado el parámetro de salida de cada parte?

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Part Output"

No llega sonido desde la toma A/D INPUT.

- ¿Está activado el interruptor del micrófono?

- Compruebe el tipo de micrófono. Asegúrese de que se trata de un micrófono dinámico.

- ¿Está bien conectado el cable entre el micrófono o el equipo de audio y el instrumento?

- ¿El mando A/D INPUT [GAIN] se encuentra girado en la posición del mínimo?

- ¿Se ha activado el botón A/D INPUT [ON/OFF]?

- Compruebe si el estado de conexión de A/D INPUT [L/MONO]/[R] coincide con el parámetro "Mono/Stereo".

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In "Input Mode"

- Compruebe si el parámetro "Mic/Line" está ajustado en el valor apropiado.

Cuando el nivel de salida del equipo conectado (por ejemplo, un micrófono) sea bajo, ajuste este parámetro en "Mic".

Cuando el nivel de salida del equipo conectado (por ejemplo, un teclado de sintetizador o un reproductor de CD) sea alto, ajuste este parámetro en "Line".

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → "A/D Input"

- ¿El ajuste de volumen de A/D Input de la parte está demasiado bajo?

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In "Volume"

- ¿Son adecuados los ajustes de efectos?

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing]

- ¿El ajuste de salida de la parte A/D Input está definido adecuadamente?

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

- Compruebe si está seleccionado el efecto Vocoder.

Cuando está seleccionado Vocoder como efecto de inserción para la parte actual, la entrada de la señal de audio de las tomas A/D INPUT [L/MONO]/[R] puede no producir sonido, en función de los ajustes de los parámetros.

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

La reproducción continúa sin interrupción.

- Si el botón [ARP ON/OFF] está activado, púlselo para que se apague el botón.
- En la pantalla de canción, pulse el botón [■] (parada).
- Si continúa el sonido del efecto (por ejemplo, el retardo), compruebe el ajuste del efecto o vuelva a seleccionar la interpretación.
- Si el sonido del metrónomo continúa, compruebe el ajuste del parámetro siguiente. Defina este parámetro en un valor que no sea "Always", porque este valor hace que se reproduzca siempre el sonido de la claqueta, independientemente del estado del secuenciador.

[UTILITY] → [Tempo Settings] → Click "Mode"

Sonido distorsionado.

- ¿Son adecuados los ajustes de efectos?
El uso de un efecto con determinados ajustes puede provocar distorsión.

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- ¿Son adecuados los ajustes de filtro?
Los ajustes de resonancia de filtro excesivamente altos pueden causar distorsión.

- Para la parte normal (AWM2) y la parte de percusión

[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento/tecla → [Filter]

- Para una parte normal (FM-X)

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- ¿Se ha definido alguno de los parámetros de volumen siguientes tan alto que se produce saturación?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator "Volume"

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → "Output"

[EDIT] → PART [COMMON] → [General] → "Volume"

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Volume"

- Para la parte normal (AWM2) y la parte de percusión

[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento/tecla → [Amplitude] → [Level/Pan] → "Level"

- Para una parte normal (FM-X)

[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un operador → [Level] → "Level"

El sonido se corta.

- ¿Supera todo el sonido (el de la interpretación al teclado más el de la reproducción de la canción, la parte o los arpeggios) la polifonía máxima del MONTAGE? (128 respectivamente para AWM2 y FM-X)

Las notas suenan de una en una.

- Cuando ocurre esto, el parámetro Mono/Poly del modo seleccionado está ajustado en "mono".
Si desea tocar acordes, ajuste este parámetro en "poly".

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Mono/Poly"

El tono o los intervalos son incorrectos.

- ¿Está el parámetro de afinación principal de cada parte ajustado en un valor distinto de "0"?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator "Tune"

- ¿Está el parámetro de desplazamiento de notas de cada parte ajustado en un valor distinto de "0"?

- Para la parte normal (AWM2) y la parte de percusión

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → "Note Shift"

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → "Detune"

- Para una parte normal (FM-X)

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Note Shift"

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Detune"

- Cuando la parte produce un tono erróneo, ¿está seleccionado el sistema de afinación adecuado en el parámetro de microafinación?
 - Para la parte normal (AWM2) y la parte de percusión
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → "Micro Tuning Name"
 - Para una parte normal (FM-X)
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Micro Tuning Name"
- Si la parte produce un tono erróneo, ¿está el parámetro de profundidad de modulación de tono LFO ajustado en un valor demasiado alto?
 - Para una parte normal (AWM2)
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento → [Element LFO] → "Pitch Mod"
 - Para una parte normal (FM-X)
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO] → "Pitch Modulation"
- Si una parte produce un tono erróneo, ¿se han ajustado correctamente los parámetros de afinación poco precisa o afinación precisa?
 - Para la parte normal (AWM2) y la parte de percusión
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento/tecla → [Osc/Tune] → "Coarse"
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un elemento/tecla → [Osc/Tune] → "Fine"
 - Para una parte normal (FM-X)
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un operador → [Form/Freq] → "Coarse"
[EDIT] → seleccione una parte → seleccione un operador → [Form/Freq] → "Fine"
- Si la parte parece producir un tono erróneo, ¿el destino del controlador está ajustado en "Pitch"?
[EDIT] → seleccione una parte → [Mod/Control] → [Control Assign] → "Destination"

No se aplica ningún efecto.

- ¿El interruptor de efectos está desactivado?
[UTILITY] → [Effect Switch]
- ¿El ajuste de envío de variación o de envío de reverberación es distinto de "0"?
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Var Send"
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Rev Send"
- ¿El ajuste de retorno de variación o de retorno de reverberación es distinto de "0"?
[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Var Return"
[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Rev Return"
- ¿Se han ajustado algunos o todos los parámetros de salida de efectos de inserción de los elementos/teclas en "thru" al configurar el efecto?
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Element 1-8"
- Si se trata de un efecto del sistema, ¿se han ajustado todos o algunos de los tipos de efectos en "No Effect"?
- Si se trata de un efecto de inserción, ¿se han ajustado todos o algunos de los tipos de efectos en "Thru"?
- Compruebe si los parámetros de interruptor de inserción están ajustados correctamente.
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

No se puede iniciar el arpeggio.

- Compruebe si el botón [ARP ON/OFF] está activado o desactivado.
- Cuenten el número de partes cuyos selectores de arpeggio están activados. Puede reproducir los arpeggios de hasta ocho partes a la vez.
- ¿Están ajustados correctamente los parámetros relacionados con los arpeggios, como el límite de nota (margen de sonoridad) o el límite de velocidad?
[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]

- ¿El parámetro de tipo de arpeggio está desactivado?

[EDIT] → seleccione una parte → [Arpeggio] → [Individual] → "Name"

- Compruebe el parámetro de selector de arpeggio.

Si este parámetro está desactivado para la parte seleccionada, la reproducción del arpeggio no se activará cuando toque el teclado aunque el botón [ARP ON/OFF] esté activado.

[PERFORMANCE] → seleccione una parte → "Arp On"

No se puede detener el arpeggio.

- Si la reproducción del arpeggio no se detiene ni siquiera cuando se suelta la tecla, debe desactivar el parámetro de arpeggio sostenido.

[EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → "Hold"

La canción no se inicia aunque se pulse el botón [▶] (reproducción).

- ¿La canción seleccionada contiene datos realmente?

No se puede grabar la canción.

- ¿Hay memoria suficiente para grabar?

La memoria del MONTAGE permite grabar hasta 64 canciones. Si la memoria se llena, no se puede continuar grabando.

La comunicación de datos entre el ordenador y el MONTAGE no funciona correctamente.

- Compruebe si los ajustes de puerto del ordenador son correctos.
- Compruebe si el parámetro MIDI IN/OUT está ajustado en el valor apropiado.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → MIDI "MIDI IN/OUT"

No funciona correctamente la transmisión o recepción de datos de lotes MIDI.

- ¿Está desactivado el parámetro de recepción de datos por lotes?

Active el parámetro de recepción de datos por lotes.

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI "Receive Bulk"

- Al recibir datos de lotes MIDI que se transmiten mediante la función de volcado por lotes y se graban en el dispositivo MIDI externo, es preciso configurar el parámetro de número de dispositivo MIDI con el mismo valor que al transmitir.

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI "Device Number"

Si la transmisión no funciona correctamente, ¿el número de dispositivo del instrumento MIDI conectado al MONTAGE está ajustado en el mismo valor que el parámetro de número de dispositivo?

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI "Device Number"

No se pueden guardar datos en el dispositivo de memoria flash USB externo.

- ¿Se está usando el dispositivo de memoria flash USB con protección contra escritura? (Para guardar los datos, se debe desactivar la protección contra escritura.)
- ¿Hay espacio libre suficiente en el dispositivo de memoria flash USB?
En la pantalla de contenido, ajuste el dispositivo en el dispositivo de memoria flash USB. Compruebe la cantidad de memoria disponible (sin usar) del dispositivo de memoria flash USB que se indica en la parte superior derecha de la pantalla.

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

- ¿El funcionamiento del dispositivo de memoria flash USB concreto está homologado por Yamaha?
Consulte información detallada en la página 54.

En la pantalla, hay algunos puntos negros (sin iluminar) o blancos (siempre iluminados).

- Son consecuencia de píxeles defectuosos y aparecen a veces en las pantallas LCD; no indican un problema de funcionamiento.

Especificaciones

Teclados		MONTAGE8: Teclado de 88 teclas con efecto de martillo balanceado (pulsación inicial/pulsación posterior) MONTAGE7: 76 teclas, teclado FSX (pulsación inicial/pulsación posterior) MONTAGE6: 61 teclas, teclado FSX (pulsación inicial/pulsación posterior)	
Bloque generador de tonos	Generador de tonos	Motor de síntesis de control de movimiento AWM2: 8 elementos FM-X: 8 operadores, 88 algoritmos	
	Polifonía	AWM2: 128 (máx.; formas de onda estéreo/mono) FM-X: 128 (máx.)	
	Capacidad multitimbre	16 partes (internas), partes de entrada de audio (A/D*1, USB*1) *1 parte estéreo	
	Formas de onda	Predefinidas: 5,67 GB (cuando se convierte a formato lineal de 16 bits); de usuario: 1,75 GB	
	Interpretaciones	Aprox. 1.900	
	Filtros	18 tipos	
	Sistema de efectos	12 tipos de reverberación, 76 tipos de variación, 76 tipos de inserción (A, B)*2, 15 tipos de efecto principal *2 71 tipos de inserción de parte A/D <Los ajustes predefinidos para los parámetros de cada tipo de efecto se facilitan como plantillas.> Ecuualizador maestro (5 bandas), ecualizador de 1ª parte (3 bandas), ecualizador de 2ª parte (2 bandas)	
Bloque secuenciador	Capacidad de notas	Aprox. 130.000 notas	
	Resolución de notas	480 ppn (partes por negra)	
	Tempo (BPM)	5 – 300	
	Grabadora de interpretación	Canciones	64 canciones
		Pistas	16 pistas de secuencia, pista de tempo, pista de escena
		Tipo de grabación	Sustitución en tiempo real, sobregrabación en tiempo real, entrada/salida de inserción en tiempo real
	Formato de secuencia	Formato original del MONTAGE, formatos SMF 0, 1	
	Arpeggios	Partes	8 partes simultáneas (máx.)
		Predefinidos	Aprox. 10.000 tipos
		Usuario	256 tipos
Secuenciador de movimiento	Líneas	8 + 1 líneas (máx.)	
Otras	Conjuntos para actuaciones	Predefinidos: 128 o más; de usuario: 2.048	
	Controladores	Volumen maestro, mando de ganancia de entrada AD, rueda de inflexión del tono, rueda de modulación, controlador de cinta, 8 mandos deslizantes de control, 8 mandos giratorios, mando maestro, dial de datos	
	Pantalla	Pantalla táctil LCD VGA amplia en color TFT de 7 pulg.	
	Conectores	[USB TO DEVICE], [USB TO HOST], MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], FOOT CONTROLLER [1]/[2], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], OUTPUT (BALANCED) [L]/[R] (clavijas TRS balanceadas de 6,3 mm), ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R] (clavijas TRS balanceadas de 6,3 mm), [PHONES] (clavija de auriculares estéreo estándar de 6,3 mm), A/D INPUT [L]/[MONO]/[R] (clavija de auriculares estándar de 6,3 mm)	
	Dimensiones y peso	MONTAGE8: 1.450 (anch.) x 470 (fondo) x 160 (alt.) mm, 29 kg MONTAGE7: 1.244 (anch.) x 396 (fondo) x 131 (alt.) mm, 17 kg MONTAGE6: 1.037 (anch.) x 396 (fondo) x 131 (alt.) mm, 15 kg	
	Accesorios	Cable de alimentación de CA, Manual del usuario (este libro), información de descarga de Cubase AI	

Las especificaciones y descripciones contenidas en este manual de instrucciones se incluyen únicamente a título informativo. Yamaha Corp. se reserva en todo momento el derecho a cambiar o modificar los productos o las especificaciones sin previo aviso. Puesto que las especificaciones, los equipos o las opciones podrían no ser los mismos en todos los sitios, le rogamos consulte con su distribuidor de Yamaha. Visite la página web para obtener información sobre el Manual de instrucciones más reciente.

Índice

A

A/D INPUT [GAIN] knob	7
A/D INPUT [L/MONO]/[R], tomas	13, 44
A/D INPUT [ON/OFF], botón	7
ABS (Audio Beat Sync, sincronización de tiempo de audio).....	13
[AC IN] (toma de alimentación CA)	12
Alimentación eléctrica	14
Almacenamiento	32
[ARP ON/OFF] (Activación y desactivación de arpegio), botón	7, 24
Arpegios	24
[ASSIGN], botón	8
[ASSIGN 1] y [ASSIGN 2], botones (interruptores asignables 1 y 2)	6
ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L] y [R], tomas (salida balanceada TRS)	12
[AUDITION], botón	10, 21
Auriculares	14

B

Banco de GM	18
Bancos de biblioteca	18
Bancos de usuario	18
Bancos predefinidos	18
Botón SEQ TRANSPORT (transporte de secuencia)	8
Botones numéricos A [1] – [16], botones	10
Botones numéricos B [1] – [8], botones	10
Botones numéricos C [1] – [8], botones	10
Búsqueda de categorías	20

C

Canal de transmisión MIDI	48
Canales de audio	50
Canales MIDI	50
Canción	39
Capa	35
Carga	53
[CATEGORY SEARCH], botón	9
Conexión de instrumentos MIDI externos	48
Conexión de un ordenador	49
Configuración rápida	49
Conjunto para actuaciones	19
[CONTROL ASSIGN], botón	8
Controlador de cinta	6
Controladores	26
Cubase	49, 63
Cursor	9, 16

D

[DEC/NO], botón	9, 17
Dial de datos	8
Dispositivo de memoria flash USB	53
División	35

E

Edición de elementos	33
Edición de elementos en común	33
Edición de interpretaciones	32
Edición de operadores	33
Edición de operadores en común	33
Edición de partes	33
Edición de teclas	33
Edición de teclas en común	33
[EDIT], botón	9
Efectos	34
ELEMENT/OPERATOR [COMMON], botón	10
ELEMENT/OPERATOR [MUTE], botón	10
ELEMENT/OPERATOR [SOLO], botón	10
Elemento	33
[ENTER], botón	9
Entrada/salida de inserción	40
[EXIT], botón	9

F

FOOT CONTROLLER [1]/[2], toma	12
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], tomas	12
Formateo	54
Frase de audición	21
Función de comparación	35
Función de escena	29
Función de mando	7, 27

G

Grabación	39
Grabación de audio	41
Grabación MIDI	39
Guardado	53

I

Icono EFFECT (efecto)	16
[INC/YES], botón	9, 17
Indicador	19
Introducción de caracteres	17
Introducción de texto mediante el teclado	17

K

KNOB POSITION [1] y [2], botones	8
--	---

L

Lista de funciones del botón SHIFT	55
[LIVE SET], botón	9

M

Mando maestro	28
Mando maestro (Super Knob)	8
Mandos	8, 27
Mandos deslizantes de control	8
[MASTER VOLUME], deslizante	15, 6
Mensajes de pantalla	56
Mezcla	28

Micrófono	44
MIDI [IN], [OUT], [THRU], terminal	12
Modo de encendido	45
[MOTION SEQ HOLD] (mantenimiento del secuenciador de movimiento), botón	6
[MOTION SEQ ON/OFF] (secuenciador de movimiento activado/desactivado), botón	7, 25
[MOTION SEQ TRIGGER] (activación de secuenciador de movimiento), botón	6
[MULTI] (multiparte), botón	7
N	
Nombre	17
O	
OCTAVE [-] y [+], botón	8
Operadores	33
OUTPUT (BALANCED) [L/MONO] y [R], tomas (TRS balanced output)	12
P	
Pantalla de teclado numérico	17
pantalla de utilidades	45
Pantalla LCD del panel táctil	8
PART [COMMON], botón	10
[PART CONTROL], botón	9
PART [MUTE], botón	10
PART [SOLO], botón	10
Parte	23
Partes de percusión	18
Partes normales (AWM2)	18
Partes normales (FM-X)	18
[PERFORMANCE CONTROL], botón	9
[PERFORMANCE], botón	9, 22
[PHONES] (auriculares), toma	12
Pista	39
Portador	33
Puertos MIDI	50
R	
Reproducción de interpretación	22
Restablecimiento de los ajustes iniciales de fábrica	15
Rueda de inflexión de tono	6
Rueda de modulación	6
S	
SCENE [1] – [8], botones	8, 29
Secuenciador de movimiento	25
Seguidor de envolvente	13
[SHIFT], botón	9
Silenciamiento	23
Software DAW	51
Solo	23
Sonido del metrónomo	40
SSS	19
[STANDBY/ON], interruptor	12
[STORE], botón	9

T	
Teclado	6
Teclado maestro	43
Tipo de arpeggio	38
U	
[USB TO DEVICE], terminal	12, 54
[USB TO HOST], terminal	12, 50
[UTILITY], botón	9
V	
Volumen	15
Y	
Yamaha Steinberg, controlador USB	49

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
```

```
Copyright © <year> <name of author>
```

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details
type 'show w'. This is free software, and you are welcome to
redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.
```

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James
Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL.

It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- The modified work must itself be a software library.
- You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this

License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system,

rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

- 12.** If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
- 13.** The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
- Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
- 14.** If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

- 15.** BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
- 16.** IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>
```

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library
'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.
<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice
```

That's all there is to it!

libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.6.18, July 23, 2015, are Copyright © 2000-2002, 2004, 2006-2015 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

```
Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Mans Rullgard
Cosmin Truta
Gilles Vollant
James Yu
```

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright © 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

```
Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik
```

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright © 1996-1997 Andreas Dilger, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

```
John Bowler
Kevin Bracey
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner
```

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright © 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

```
Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner
```

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s", png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area	English
Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum	Deutsch
Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen	Français
Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte	Nederlands
Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo	Español
Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea	Italiano
Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Européia	Português
Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελλάδα Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος	Ελληνικά
Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz För detaljerad information om denna Yamahaprodukt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet	Svenska
Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits For detaljert informasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet	Norsk
Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØ* og Schweiz De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØ* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØ: Det Europæiske Økonomiske Område	Dansk
Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue	Suomi
Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy	Polski
Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor	Česky
Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is található), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség	Magyar
Oluline märkus: Garantiiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele Täpsemat teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond	Eesti keel
Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona	Latviešu
Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šaliai. *EEE – Europos ekonominė erdvė	Lietuvių kalba
Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor	Slovenčina
Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor	Slovenščina
Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство	Български език
Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European	Limba română

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

Подробные сведения об инструменте можно получить у местного представителя корпорации Yamaha или уполномоченного дистрибьютора, указанного в следующем списке.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1,
Canada
Tel: +1-416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: +1-714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, México,
D.F., C.P. 03900
Tel: +52-55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Fidêncio Ramos, 302 – Cj 52 e 54 – Torre B –
Vila Olímpia – CEP 04551-010 – São Paulo/SP,
Brazil
Tel: +55-11-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK,
Buenos Aires, Argentina
Tel: +54-11-4119-7000

VENEZUELA

Yamaha Musical de Venezuela, C.A.
AV. Manzanares, C.C. Manzanares Plaza,
Piso 4, Oficina 0401, Baruta, Caracas, Venezuela
Tel: +58-212-943-1877

PANAMA AND OTHER LATIN

AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Edif. Torre Banco General, F7, Urb. Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Panama,
P.O.Box 0823-05863, Panama, Rep.de Panama
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: +44-1908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Rellingen,
Branch Switzerland in Zürich**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: +41-44-3878080

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ ESTONIA

Yamaha Music Europe GmbH
Sp.z o.o. Oddzial w Polsce
ul. Wrotkowa 14, 02-553 Warsaw, Poland
Tel: +48-22-880-08-88

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul. Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: +359-2-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta
Tel: +356-2133-2093

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe, Branch Benelux
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: +31-347-358040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: +33-1-6461-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Viale Italia 88, 20020, Lainate (Milano), Italy
Tel: +39-02-93577-1

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruna km. 17,200, 28231
Las Rozas de Madrid, Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
19th klm. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,
Greece
Tel: +30-210-6686260

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46-31-89-34-00

DENMARK

**Yamaha Music Denmark,
Filiat of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark
Tel: +45-44-92-49-00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Antaksentie 4
FI-01510 Vantaa, Finland
Tel: +358 (0)96185111

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway
Tel: +47-6716-7800

ICELAND

Hljóðfaerahusid Ehf.
Sidumula 20
IS-108 Reykjavik, Iceland
Tel: +354-525-5050

CROATIA

Euro Unit D.O.O.
Slakovec 73
40305 Nedelisce
Tel: +38540829400

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street,
Moscow, 121059, Russia
Tel: +7-495-626-5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

AFRICA

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

MIDDLE EAST

TURKEY

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Maslak Meydan Sodal, Spring Giz Plaza Bagimsiz
Böl. No:3, Sariyer Istanbul, Turkey
Tel: +90-212-999-8010

CYPRUS

Nakas Music Cyprus Ltd.
Nikis Ave 2k
1086 Nicosia
Tel: + 357-22-511080
Major Music Center
21 Ali Riza Ave. Ortakoy
P.O.Box 475 Nicosia, Cyprus
Tel: (392) 227 9213

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: +86-400-051-7700

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: +852-2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Private Limited
Spazedge Building, Ground Floor, Tower A,
Sector-47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon-122002,
Haryana, India
Tel: +91-124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: +62-21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, Dongsung Bldg. 21, Teheran-ro 87-gil,
Gangnam-gu, Seoul, 135-880, Korea
Tel: +82-2-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: +60-3-78030900

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: +65-6740-9200

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.
2F., No.1, Yuandong Rd. Banqiao Dist.
New Taipei City 22063, Taiwan, R.O.C.
Tel: +886-2-7741-8888

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: +66-2215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-8-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

<http://asia.yamaha.com>

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
VIC 3006, Australia
Tel: +61-3-9693-5111

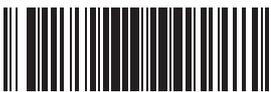
NEW ZEALAND

Musics Works LTD
P.O. BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: +64-9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST

TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

<http://asia.yamaha.com>



ZR60990

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

Manual Development Department
© 2016 Yamaha Corporation

Published 05/2016 MWTO-B0
Printed in Japan

ZR60990