



# Manual complementar

## Sumário

### Novas funções no MONTAGE versão 3.50..... 3

Novas Apresentações adicionais .....	4
Nova função Smart Morph (Transformação inteligente) .....	5
Funções de Padrões adicionais .....	13
Aprimoramentos da interface de usuário para Padrões .....	17
Importação de arquivos MODX .....	19
Capacidade de controle aprimorada .....	20
Outros .....	22

### Novas funções do MONTAGE versão 3.00.... 23

Novos tipos de efeito adicionais .....	24
Novas apresentações adicionais .....	25
Nova função Pattern Sequencer .....	26
Nova função Rhythm Pattern .....	49
Live Set.....	52
Scene .....	54
Edit .....	56
Utility .....	58
Recepção de dados MIDI usando a porta USB TO DEVICE.....	62
Aprimoramentos da interface de usuário.....	63
Sequencer Block .....	64

### Novas funções do MONTAGE versão 2.50.... 65

Novas apresentações adicionais .....	66
Função DAW Remote.....	67
Play/Rec .....	70
Part Edit (Edit) .....	71
Utility .....	72
Caixa de diálogo Control Assign .....	73
Função Panel Lock.....	74

### Novas funções do MONTAGE versão 2.00 ... 75

Novas apresentações adicionais .....	76
Common/Audio Edit (Common/Audio) .....	77
Part Edit (Edit) .....	79
Utility .....	80
Envelope Follower .....	85
Caixa de diálogo Control Assign .....	86

### Novas funções do MONTAGE versão 1.60 ... 87

Additional New Effect Types (Novos tipos de efeitos adicionais) .....	88
Additional New Performances (Novas apresentações adicionais) .....	89
Motion Control (Controle de movimentos).....	90
Common/Audio Edit (Common/Audio) .....	91
Part Edit (Edit) .....	93

### Novas funções do MONTAGE versão 1.50 ... 94

Additional New Effect Types (Novos tipos de efeito adicionais).....	95
Additional New Performances (Novas apresentações adicionais) .....	97
Category Search (Pesquisa de categorias).....	98
Performance Play (Home) (Reprodução de apresentação [Início]) .....	100
Motion Control (Controle de movimentos).....	104
Utility (Utilitário) .....	105
Edit (Edição) .....	112

### Novas funções do MONTAGE versão 1.20..... 113

Motion Control .....	114
Play/Rec .....	115
Category Search.....	117
Utility .....	118
Common/Audio Edit (Common/Audio) .....	120
Part Edit (Edit) .....	122

## **Novas funções do MONTAGE**

<b>versão 1.10</b> .....	<b>124</b>
New Performances .....	125
Performance Play (Home) .....	125
Category Search.....	126
Utility.....	128
Part Edit (Edit) .....	131
Live Set Edit (Edit).....	132
Live Set.....	133

# Novas funções no MONTAGE versão 3.50

---

A Yamaha atualizou o firmware do MONTAGE e adicionou as novas funções indicadas abaixo. Este manual descreve as adições e as alterações do Manual de Referência fornecido com o instrumento.

- Novas Apresentações foram adicionadas.
- A função Smart Morph (Transformação inteligente) foi adicionada.
- Novas funções foram adicionadas ao Sequenciador de padrão.
- Agora, os arquivos MODX podem ser importados.
- As funcionalidades de controle e reprodução foram aprimoradas.

## **Novas Apresentações adicionais**

O MONTAGE oferece 32 novas Apresentações.

Para obter informações sobre as Apresentações adicionadas, consulte a Lista de dados.

# Nova função Smart Morph (Transformação inteligente)

A função Smart Morph (Transformação inteligente) usa o aprendizado de máquina para transformar sons FM-X. O MONTAGE aprende os sons atribuídos às Partes de 9 a 16 por meio de uma lógica sofisticada e demarca cada som como um ponto no mapa. A distância entre os pontos indica a similaridade dos sons. Essa função cria automaticamente sons FM-X interpolados para preencher as lacunas no mapa.

Toque em uma posição no mapa para atribuir o som à Parte 1. Ao selecionar os pontos de que você gosta dessa maneira e salvar os resultados, você pode usar essa função como uma ferramenta poderosa para criar novos sons FM-X. Você também pode arrastar pontos no mapa ou atribuir o comportamento entre dois pontos ao Super Knob (Superbotão giratório). Isso fornece um controle em tempo real único para transformar de forma expressiva o som FM-X enquanto você faz uma apresentação.

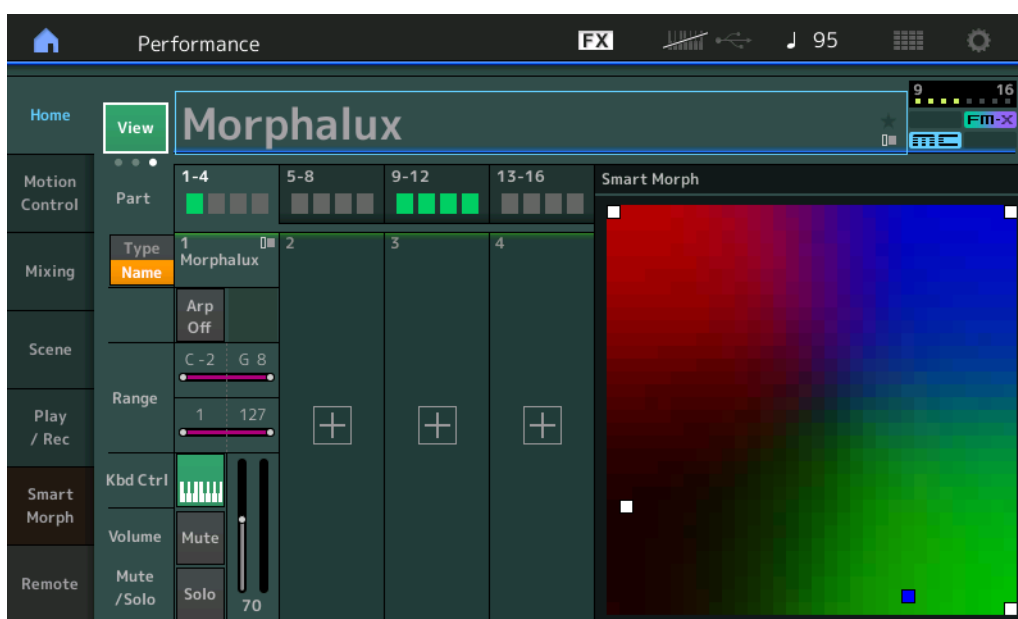
## Home (Início)

**Operação** [PERFORMANCE] → [Home]



## View (Exibição)

Use esse botão para alternar entre três visores: o visor padrão com oito Partes, um visor com quatro Partes com vários dados e um visor com quatro Partes e o mapa Smart Morph (Transformação inteligente).



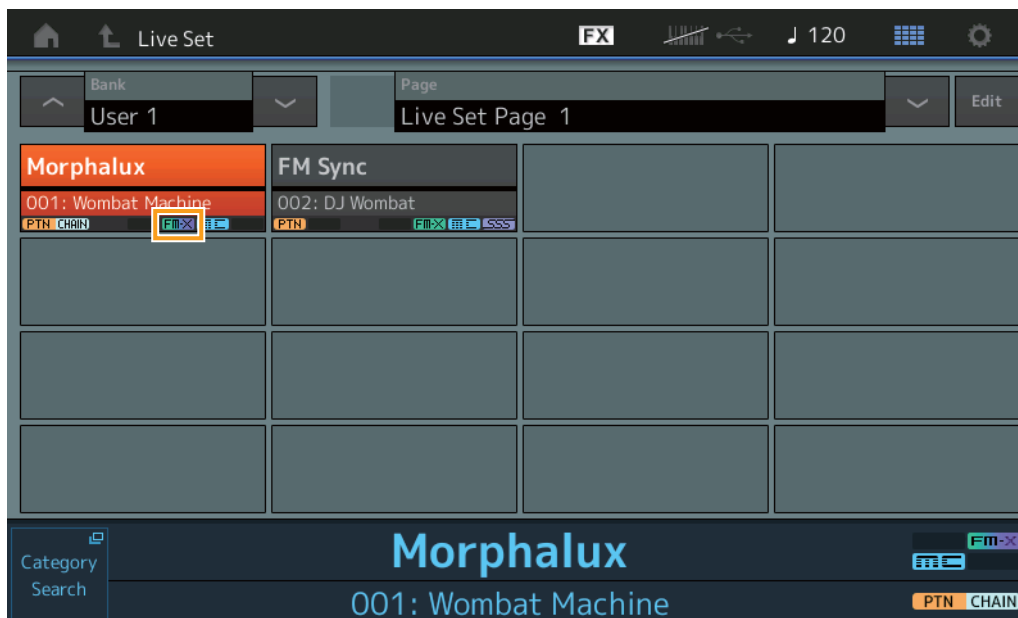
**OBSERVAÇÃO** Você também pode usar o botão [PERFORMANCE] para executar a mesma operação.

**OBSERVAÇÃO** Quando o visor Smart Morph (Transformação inteligente) está sendo exibido no momento e a Apresentação ainda não tem dados de Smart Morph (Transformação inteligente), são exibidas quatro Partes com vários dados.

**OBSERVAÇÃO** No visor Live Set, um ícone especial de FM-X indica se a Apresentação atribuída tem dados de Smart Morph (Transformação inteligente) ou não.

 : exibido para uma Apresentação com uma Parte FM-X.

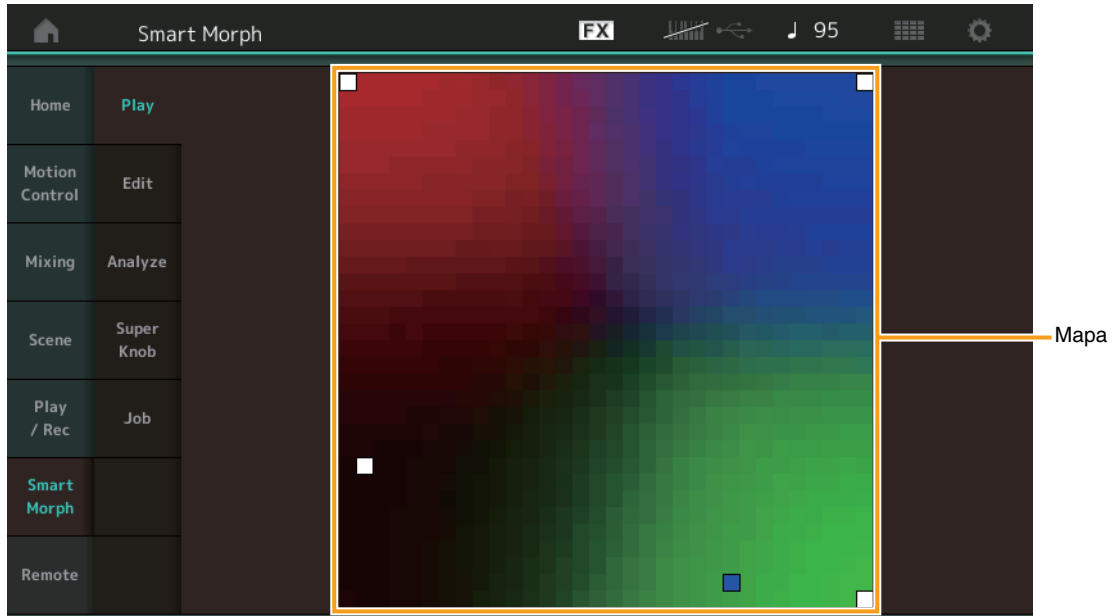
 : exibido para uma Apresentação com uma Parte FM-X e dados de Smart Morph (Transformação inteligente).



## Smart Morph (Transformação inteligente)

### Play (Reproduzir)

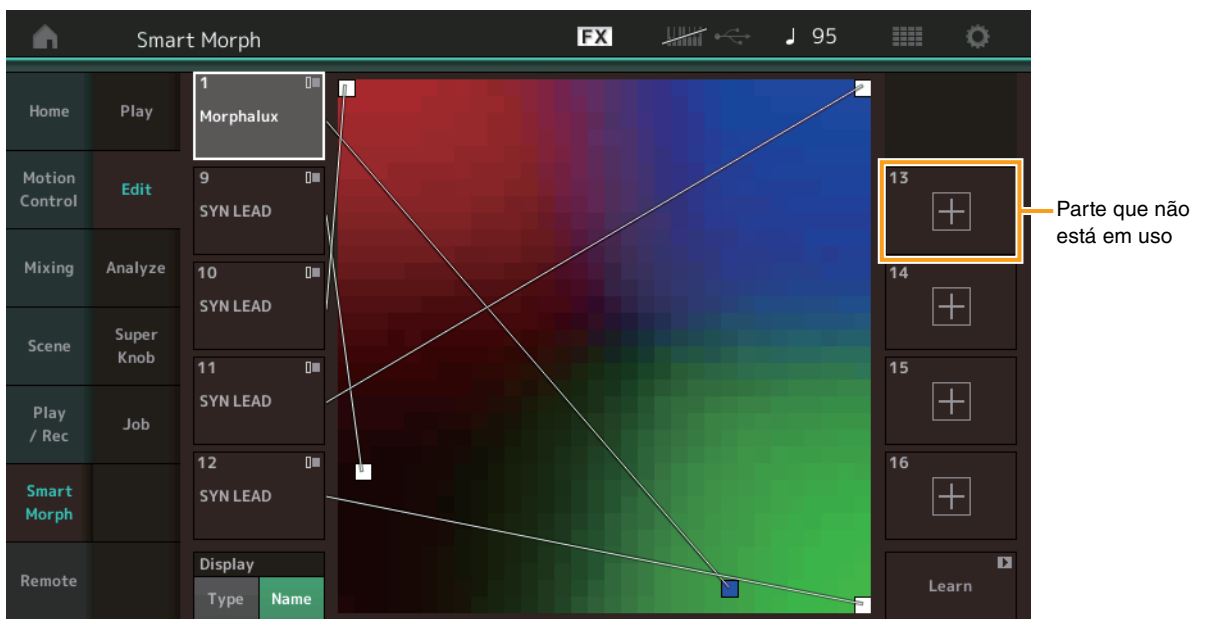
**Operação** [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



No visor em questão, toque no mapa Smart Morph (Transformação inteligente) para alterar o som de FM-X para a Parte 1.

### Edit (Editar)

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



#### Parte que não está em uso

Acessa o visor Part Category Search (Pesquisa de categoria da Parte) para que você selecione um som FM-X ao tocar em um dos botões de adição (+).

#### Parte que está em uso

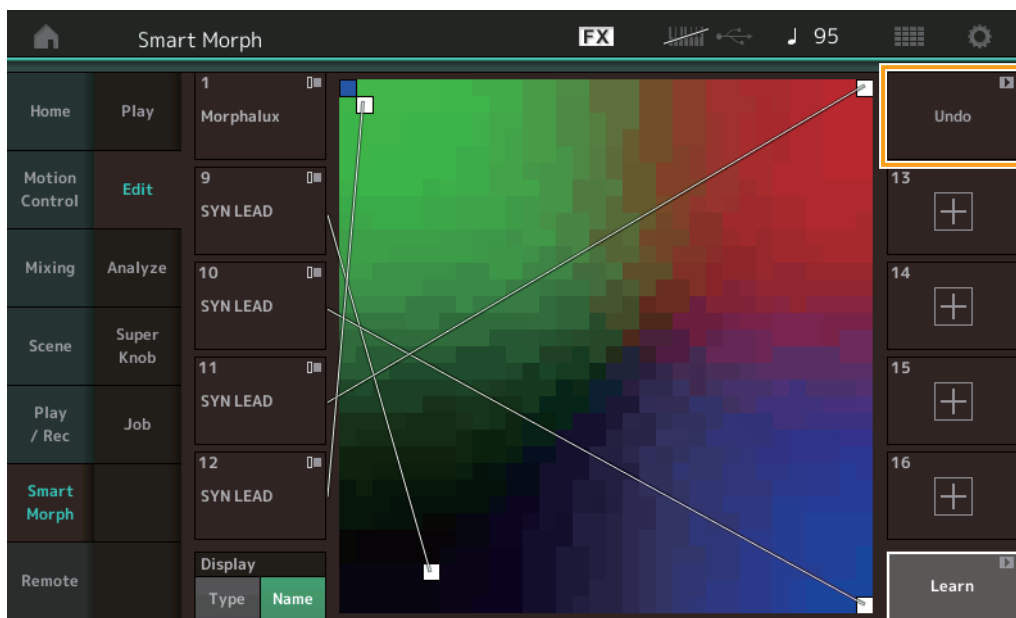
Acessa o menu de contexto – Category Search (Pesquisa de categoria), Edit (Editar), Copy (Copiar), Delete (Excluir) – quando você toca nessa opção.

## Visor

Determina se cada Parte é indicada por sua Categoria principal ou pelo nome da Parte.

## Learn (Aprender)

Inicia o aprendizado (criação de mapa) ao tocar nessa opção. Durante o processamento, algumas operações da interface são desativadas e o botão [Cancel] é exibido no lugar de [Learn]. Se você cancelar o processamento, o mapa retornará ao status definido antes do aprendizado. Você também pode tocar o instrumento durante a operação de aprendizado.



## ETA (tempo estimado da ação)

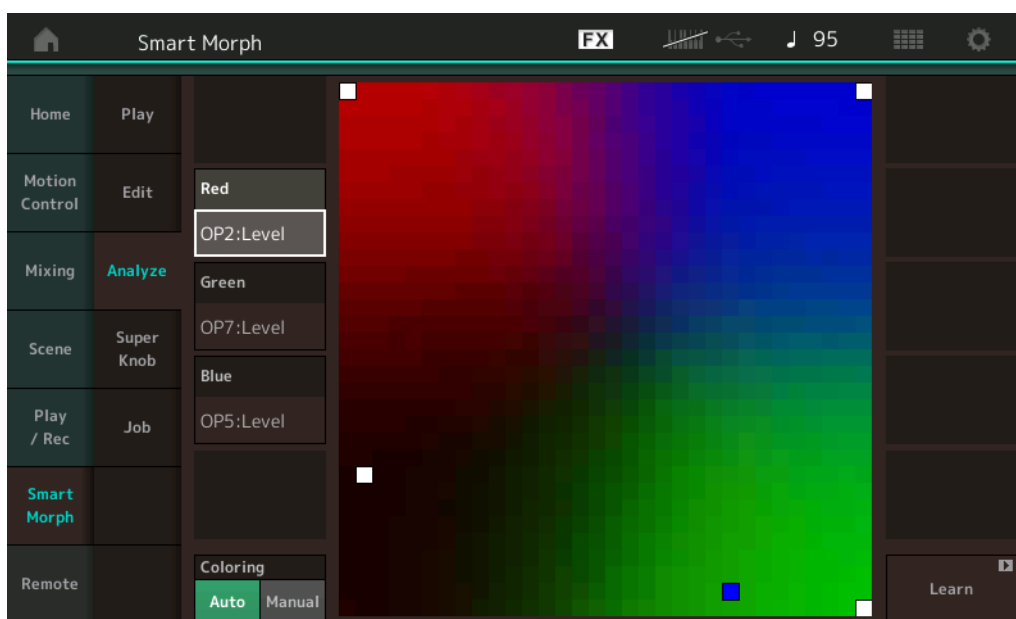
Exibe o tempo estimado restante da operação de aprendizado.

## Undo/Redo (Desfazer/Refazer)

Depois da operação da função de aprendizado, o botão [Undo] será exibido no canto superior direito. Pressione Undo (Desfazer) para cancelar as edições e fazer com que o mapa retorne para o estado definido antes do aprendizado. Depois que você usar a opção Undo (Desfazer), [Redo] será exibido, permitindo que você restaure as edições que fez.

## Analyze (Analisar)

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





## Red (Vermelho)

Exibe o tamanho do valor do parâmetro selecionado em um tom de vermelho. Para conferir os valores de configuração, consulte "Parâmetros que podem ser configurados para Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul)" (página 10).

## Green (Verde)

Exibe o tamanho do valor do parâmetro selecionado em um tom de verde. Para conferir os valores de configuração, consulte "Parâmetros que podem ser configurados para Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul)" (página 10).

## Blue (Azul)

Exibe o tamanho do valor do parâmetro selecionado em um tom de azul. Para conferir os valores de configuração, consulte "Parâmetros que podem ser configurados para Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul)" (página 10).

## ETA (tempo estimado da ação)

Exibe o tempo estimado restante da operação de aprendizado.

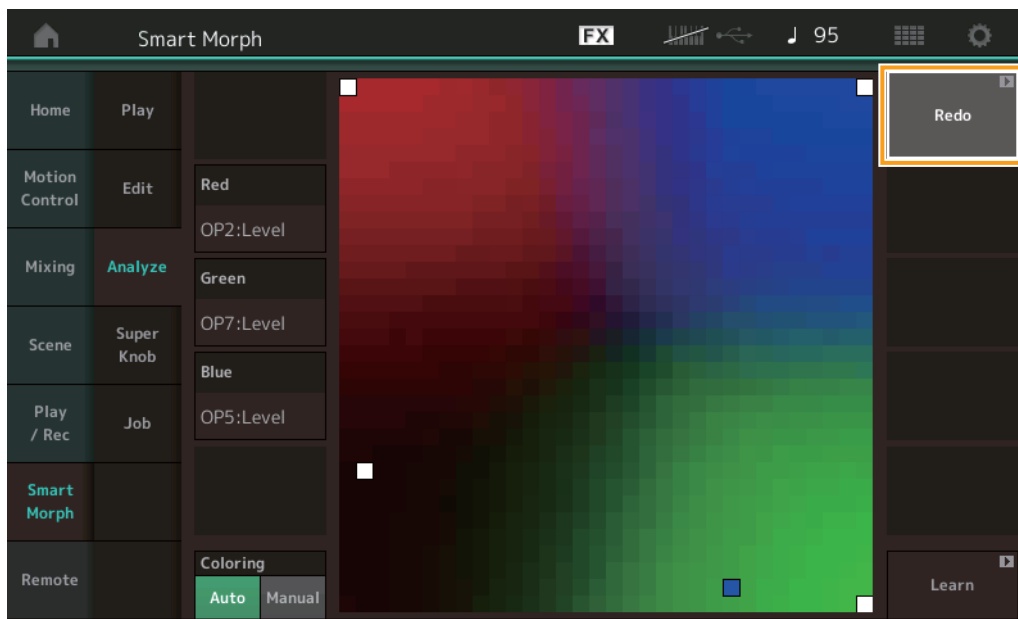
## Coloring (Cores)

Se essa opção estiver definida como Auto (Automático), Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul) serão redefinidos automaticamente quando a opção Learn (Aprender) for executada. Se essa opção estiver definida como Manual, Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul) não serão redefinidos automaticamente quando a opção Learn (Aprender) for executada.

**Configurações:** Auto (Automático), Manual

## Learn (Aprender)

Inicia o aprendizado (criação de mapa) quando você toca nessa opção. Durante o processamento, algumas operações da interface são desativadas e o botão [Cancel] é exibido no lugar de [Learn]. Se você cancelar o processamento, o mapa retornará ao status definido antes do aprendizado.



## Undo/Redo (Desfazer/Refazer)

Depois da operação da função de aprendizado, o botão [Undo] será exibido no canto superior direito. Pressione Undo (Desfazer) para cancelar as edições e fazer com que o mapa retorne para o estado definido antes do aprendizado. Depois que você usar a opção Undo (Desfazer), [Redo] será exibido, permitindo que você restaure as edições que fez.

## Parâmetros que podem ser configurados para Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul)

### FM comum

Nome do parâmetro	Nome no visor
Random Pan Depth	Random Pan
Alternate Pan Depth	Alternate Pan
Scaling Pan Depth	Scaling Pan
Key On Delay Time Length	Delay Length
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync Sync Switch
Key On Delay Note Length	Delay Length
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Random Pitch Depth	Random Pitch
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center
Filter Type	Filter Type
Filter Cutoff Frequency	Cutoff
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Time	FEG Hold Tm
FEG Attack Time	FEG Attack Tm
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm
FEG Release Time	FEG Release Tm
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl
FEG Release Level	FEG Release Lvl
FEG Depth	FEG Depth
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center

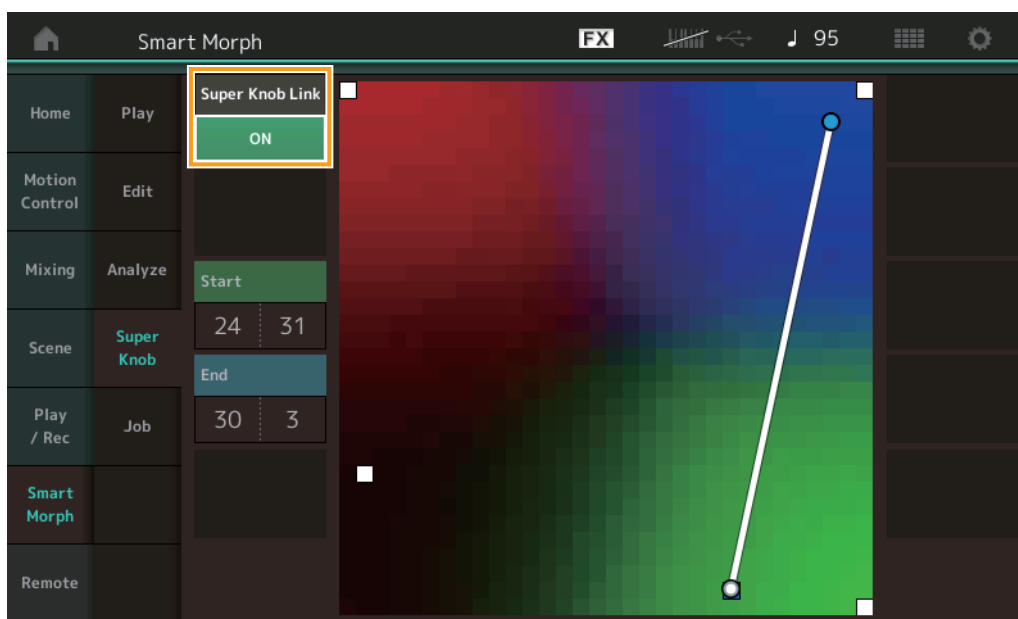
Nome do parâmetro	Nome no visor
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point 4
Filter Cutoff Scaling Offset 1	Fit Cutoff Offset 1
Filter Cutoff Scaling Offset 2	Fit Cutoff Offset 2
Filter Cutoff Scaling Offset 3	Fit Cutoff Offset 3
Filter Cutoff Scaling Offset 4	Fit Cutoff Offset 4
HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
PEG Release Time	PEG Release Tm
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
PEG Release Level	PEG Release Lvl
PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
2nd LFO Wave	LFO Wave
2nd LFO Speed	LFO Speed
2nd LFO Phase	LFO Phase
2nd LFO Delay Time	LFO Delay
2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset
2nd LFO Pitch Modulation Depth	LFO Pitch Mod
2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
Algorithm Number	Algorithm
Feedback Level	Feedback
LFO Speed Range	Extended LFO
LFO Extended Speed	LFO Ex Speed

### Operador de FM (op1 a op8)

Nome do parâmetro	Nome no visor
Oscillator Key On Reset	Key On Reset
Oscillator Frequency Mode	Freq Mode
Tune Coarse	Coarse
Tune Fine	Fine
Detune	Detune
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Spectral Form	Spectral
Spectral Skirt	Skirt
Spectral Resonance	Resonance
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay Time	PEG Decay Tm
AEG Hold Time	AEG Hold Tm
AEG Attack Time	AEG Attack Tm
AEG Decay 1 Time	AEG Decay 1 Tm
AEG Decay 2 Time	AEG Decay 2 Tm
AEG Release Time	AEG Release Tm
AEG Attack Level	AEG Attack Lvl
AEG Decay 1 Level	AEG Decay 1 Lvl
AEG Decay 2 Level	AEG Decay 2 Lvl
AEG Release(Hold) Level	AEG Release Lvl
AEG Time Key Follow Sensitivity	AEG Time/Key
Operator Level	Level
Level Scaling Break Point	Lvl Break Point
Level Scaling Low Depth	Lvl/Key Lo
Level Scaling High Depth	Lvl/Key Hi
Level Scaling Low Curve	Curve Lo
Level Scaling High Curve	Curve Hi
Level Velocity Sensitivity	Level/Vel
2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset	LFO PM Depth
2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset	LFO AM Depth
Pitch Controller Sensitivity	Pitch/Ctrl
Level Controller Sensitivity	Level/Ctrl

## Super Knob (Superbotão giratório)

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



### Super Knob Link (Link do superbotão giratório)

Quando está definido como ON (Ativado), adiciona um efeito a Super Knob (Superbotão giratório) do início ao fim.

**Configurações:** On (Ativado), Off (Desativado)

### Start (Início)

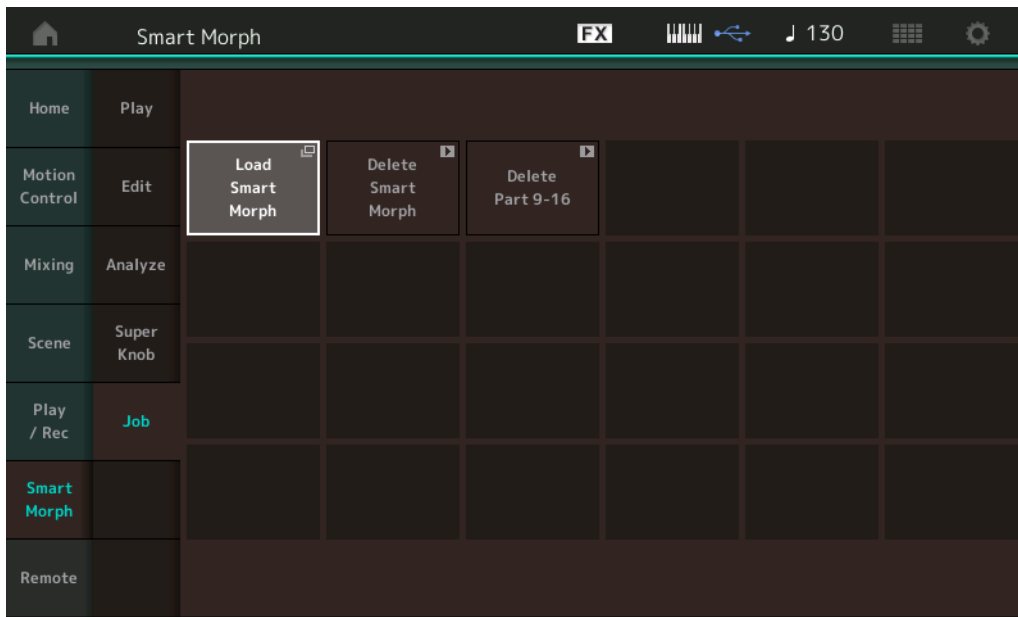
Determina a posição no mapa correspondente ao valor mínimo do botão Super Knob (Superbotão giratório). Com o cursor em Start (Início), toque no mapa para definir a posição inicial.

### End (Fim)

Determina a posição no mapa correspondente ao valor máximo do botão Super Knob (Superbotão giratório). Com o cursor em End (Fim), toque no mapa para definir a posição final.

## Job (Tarefa)

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



### Load Smart Morph (Carregar transformação inteligente)

Abre o visor Load (Carregar). Selecione outra Apresentação no visor Load (Carregar) para carregar os dados de Smart Morph (Transformação inteligente) contidos nessa Apresentação para a Apresentação atual.

### Delete Smart Morph (Excluir transformação inteligente)

Exclui os dados de Smart Morph (Transformação inteligente) contidos na Apresentação atual.

### Delete Part 9 – 16 (Excluir da Parte 9 até 16)

Define de uma só vez o status das Partes 9 a 16 para não utilizado.

Quando as Partes de 9 a 16 são definidas com o status não usado, SSS é ativado.

O Smart Morph (Transformação inteligente) usa as Partes de 9 a 16 para criar um mapa. No entanto, excluir as Partes de 9 a 16 não afetará o som da Parte 1, então não será necessário editar o mapa novamente.

# Funções de Padrões adicionais

## Play/Rec (Reproduzir/Gravar)

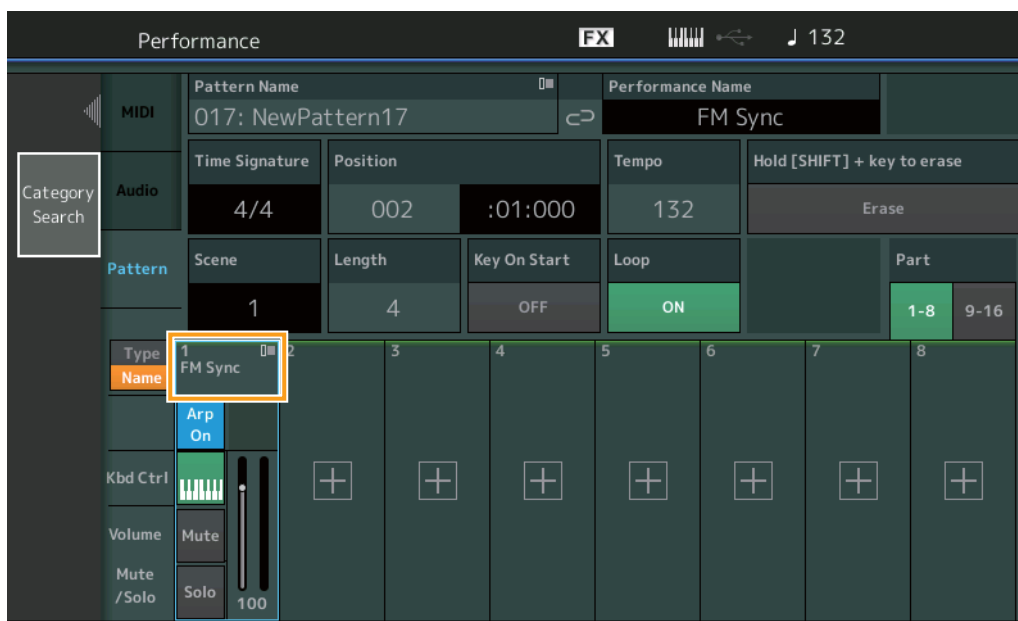
### Pattern (Padrão)

#### ■ Recording (Gravação), Playing (Reprodução)

Agora você pode selecionar um som no visor Part Category Search (Pesquisa de categoria da Parte) durante a gravação de Padrões.

#### Operação

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → botão [●] (Gravar) → botão [▶] (Reproduzir) → Toque no nome da Parte → Selecione [Category Search] no menu exibido

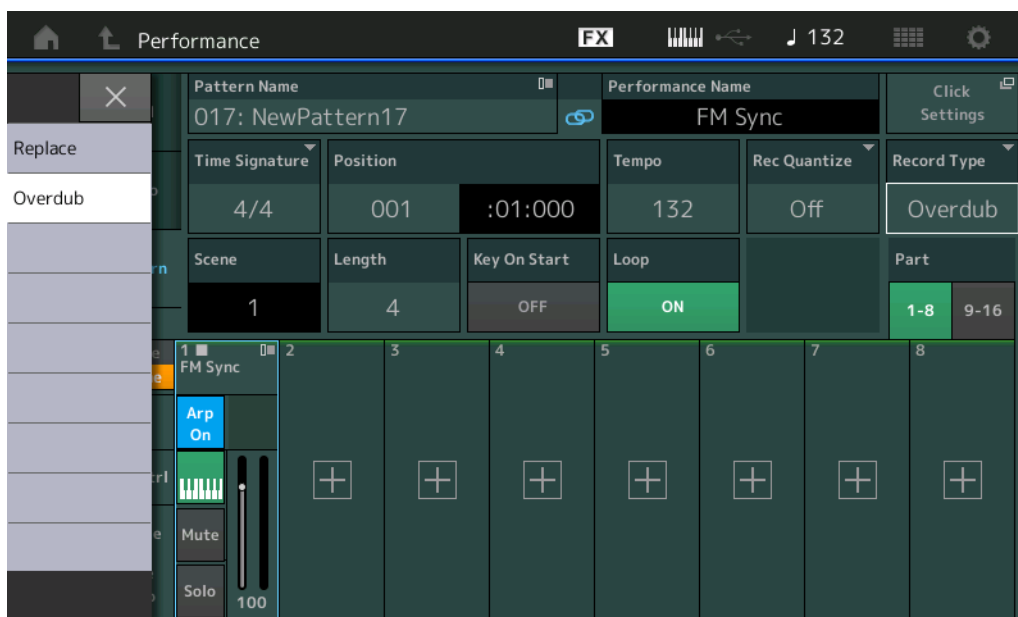


#### ■ Overdubbing

Agora você pode usar overdubbing em tempo real para gravar as ações do Controlador enquanto exclui eventos anteriores do Controlador. Isso facilita a execução de um overdubbing usando o Controlador.

#### Operação

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (o Padrão indicado já foi gravado) → Botão [●] (Gravar) → Toque em [Record Type] → Selecione [Overdub] no menu exibido → Botão [▶] (Reproduzir)



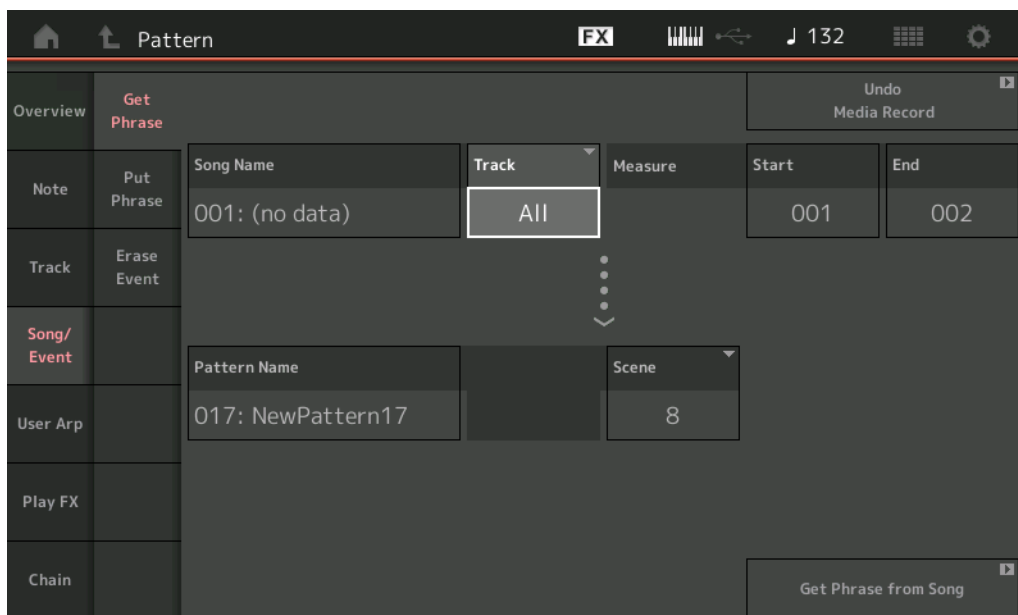
**OBSERVAÇÃO** Agora você também pode realizar a mesma operação para fazer o overdub de músicas MIDI.

## Song/Event (Música/Evento)

### Get Phrase (Obter frase)

No visor Get Phrase (Obter frase), agora você pode especificar as Faixas de origem e destino como "All" (Tudo).

**Operação** Botão [▶] (Reproduzir) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



#### Track (Faixa) \*1 Origem

Determina a Faixa que será obtida (copiada).

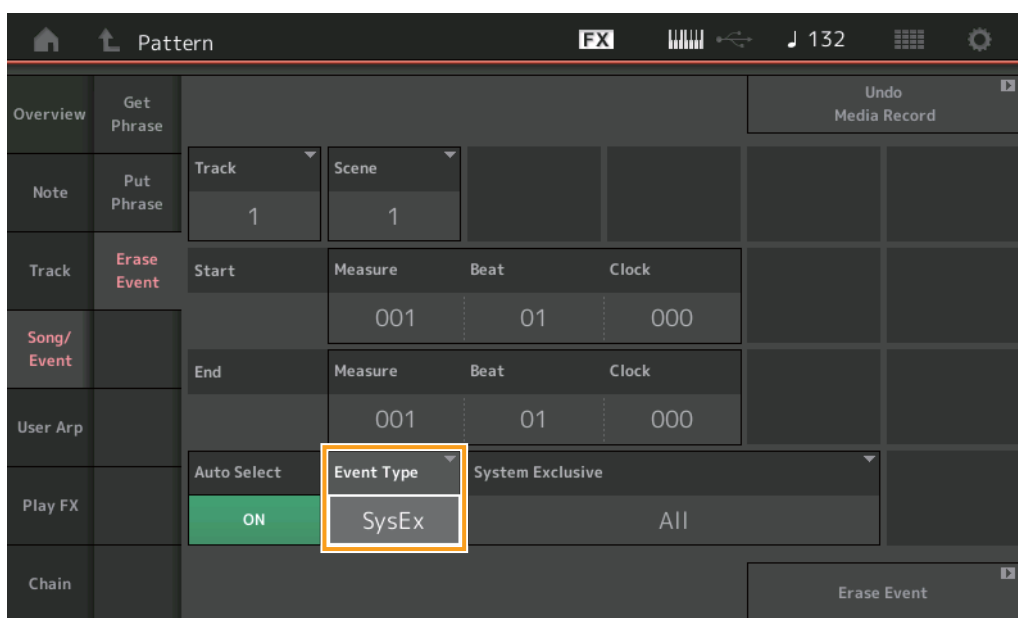
#### Track (Faixa) \*2 Destino

Determina a Faixa de destino da cópia.

### Erase Event (Apagar evento)

Agora você pode excluir eventos MIDI em um Padrão de acordo com o tipo de evento em conjunto com a especificação do intervalo – Measure (Compasso), Beat (Batida) e Clock (Relógio).

**Operação** Botão [▶] (Reproduzir) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



### Track (Faixa)

Determina a Faixa a ser apagada.

### Scene (Cena)

Determina a Cena a ser apagada.

### Start Measure (Iniciar compasso)

Determina a posição do compasso inicial à qual a Tarefa é aplicada.

**Intervalo:** 001 – 257

### Start Beat (Iniciar batida)

Determina a posição da batida inicial à qual a Tarefa é aplicada.

**Configurações:** Depende da Fórmula de compasso selecionada.

### Start Clock (Iniciar relógio)

Determina a posição do relógio inicial à qual a Tarefa é aplicada.

**Configurações:** Depende da Fórmula de compasso selecionada.

### End Measure (Encerrar compasso)

Determina a posição do compasso final à qual a Tarefa é aplicada.

**Intervalo:** 001 – 257

### End Beat (Encerrar batida)

Determina a posição da batida final à qual a Tarefa é aplicada.

**Configurações:** Depende da Fórmula de compasso selecionada.

### End Clock (Encerrar relógio)

Determina a posição do relógio final à qual a Tarefa é aplicada.

**Configurações:** Depende da Fórmula de compasso selecionada.

### Auto Select (Seleção automática)

Quando ativada, essa opção permite determinar o tipo de Evento que será apagado usando os controles do painel, como a Roda ou o Botão giratório da curva de afinação.

**Configurações:** Off (Desativado), On (Ativado)

### Event Type (Tipo de evento)

Determina o tipo de Evento a ser apagado.

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

### CC Number (Número de alteração de controle)

Exibido quando o tipo de Evento está definido como CC. Determina o número de Alteração de controle a ser apagado.

**Intervalo:** All (Tudo), 1 a 127

### System Exclusive (Exclusivo do sistema)

Exibido quando o tipo de Evento está definido como SysEx. Determina a opção Exclusiva do sistema a ser apagada.

**Configurações:** All (Tudo), Common Cutoff (Corte comum), Common Resonance (Ressonância comum), Common FEG Depth (Profundidade de FEG comum), Common Portamento (Portamento comum), Common Attack Time (Tempo de ataque comum), Common Decay Time (Tempo de enfraquecimento comum), Common Sustain Level (Nível de sustentação comum), Common Release Time (Tempo de liberação comum), Common EQ Low Gain (Ganho baixo de EQ comum), Common EQ Lo Mid Gain (Ganho médio baixo de EQ comum), Common EQ Mid Gain (Ganho médio de EQ comum), Common EQ Mid Freq (Frequência média de EQ comum), Common EQ Hi Mid Gain (Ganho médio alto de EQ comum), Common EQ High Gain (Ganho alto de EQ comum), Common Pan (Panorâmica comum), Common Var Return (Retorno de var. comum), Common Rev Return (Retorno de reverberação comum), Common Swing (Equilíbrio comum), Common Unit Multiply (Multiplicação de unidade comum), Common Gate Time (Tempo de gate comum), Common Velocity (Velocidade comum), Common MS Amplitude (Amplitude de MS comum), Common MS Shape (Formato de MS comum), Common MS Smooth (MS comum suave), Common MS Random (MS comum aleatório), Common Assign Knob 1 (Botão giratório de atribuição comum 1), Common Assign Knob 2 (Botão giratório de atribuição comum 2), Common Assign Knob 3 (Botão giratório de atribuição comum 3), Common Assign Knob 4 (Botão giratório de atribuição comum 4), Common Assign Knob 5 (Botão giratório de atribuição comum 5), Common Assign Knob 6 (Botão giratório de atribuição comum 6), Common Assign Knob 7 (Botão giratório de atribuição comum 7), Common Assign Knob 8 (Botão giratório de atribuição comum 8), Common Super Knob (Superbotão giratório comum), Part FEG Depth (Profundidade de FEG da parte), Part Sustain Level (Nível de sustentação da parte), Part EQ Low Gain (Ganho baixo de EQ da parte), Part EQ Mid Freq (Frequência média de EQ da parte), Part EQ Mid Gain (Ganho médio de EQ da parte), Part EQ Mid Q (Q médio de EQ da parte), Part EQ High Gain (Ganho alto de EQ da parte), Part Swing (Equilíbrio da parte), Part Unit Multiply (Multiplicação de unidade da parte), Part Gate Time (Tempo de gate da parte), Part Velocity (Velocidade da parte), Part MS Amplitude (Amplitude de MS da parte), Part MS Shape (Formato de MS da parte), Part MS Smooth (MS suave da parte), Part MS Random (MS aleatório da parte), Element 1 Level (Nível do elemento 1), Element 2 Level (Nível do elemento 2), Element 3 Level (Nível do elemento 3), Element 4 Level (Nível do elemento 4), Element 5 Level (Nível do elemento 5), Element 6 Level (Nível do elemento 6), Element 7 Level (Nível do elemento 7), Element 8 Level (Nível do elemento 8), Operator 1 Level (Nível do operador 1), Operator 2 Level (Nível do operador 2), Operator 3 Level (Nível do operador 3), Operator 4 Level (Nível do operador 4), Operator 5 Level (Nível do operador 5), Operator 6 Level (Nível do operador 6), Operator 7 Level (Nível do operador 7), Operator 8 Level (Nível do operador 8), Drum BD Level (Nível de BD da bateria), Drum SD Level (Nível de SD da bateria), Drum HH Close Level (Nível fechado de HH da bateria), Drum HH Pedal Level (Nível do pedal de HH da bateria), Drum HH Open Level (Nível aberto de HH da bateria), Drum Low Tom Level (Nível de tom baixo da bateria), Drum High Tom Level (Nível de tom alto da bateria), Drum Crash Level (Nível do prato da bateria)

**OBSERVAÇÃO** Quando parâmetros Common (Comum) e o Super Knob (Superbotão giratório) estiverem especificados, a opção Exclusiva do sistema será excluída independentemente das configurações da Faixa.

## Play FX (Reproduzir FX)

Agora você pode especificar as cenas aplicáveis quando a opção Normalize Play FX (Normalizar a reprodução de FX) for executada.

**Operação** Botão [▶] (Reproduzir) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



### Scene (Cena)

Determina a Cena à qual a Tarefa será aplicada.

**Intervalo:** All (Tudo), 1 a 8

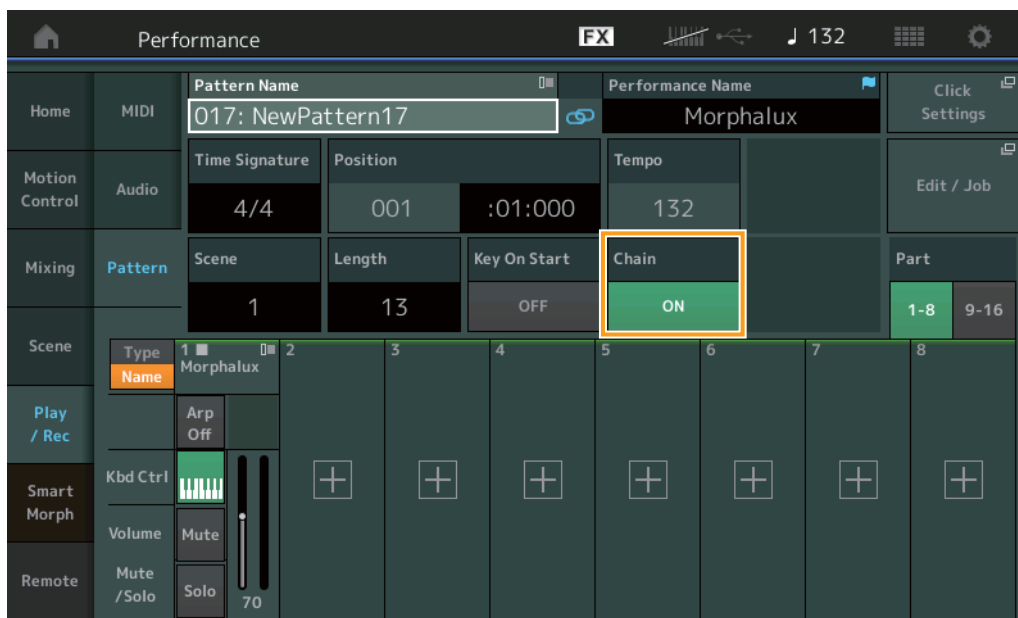


# Aprimoramentos da interface de usuário para Padrões

## ■ Adição da chave de Chain (Encadeamento) a Pattern (Padrão)

Agora você pode armazenar as configurações de Reprodução encadeada para cada padrão nos visores Pattern (Padrão) e Chain (Encadeamento).

**Operação** Botão [▶] (Reproduzir) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



## Chain (Encadeamento)

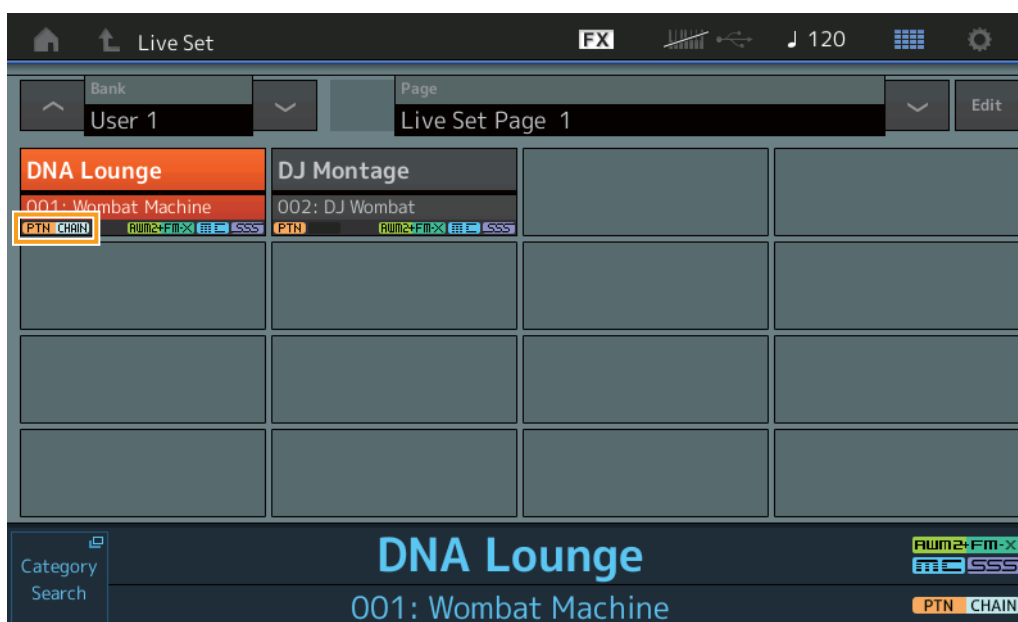
Determina se a Reprodução encadeada pode ser usada fora do visor Chain (Encadeamento) ou não.

**Configurações:** Off (Desativado), On (Ativado)

**OBSERVAÇÃO** Se um Padrão no qual Chain (Encadeamento) está definido como ativado for atribuído a um Slot no visor Live Set, o ícone do PTN será alterado para PTN CHAIN.

**PTN**: exibido para slots que têm um Padrão.

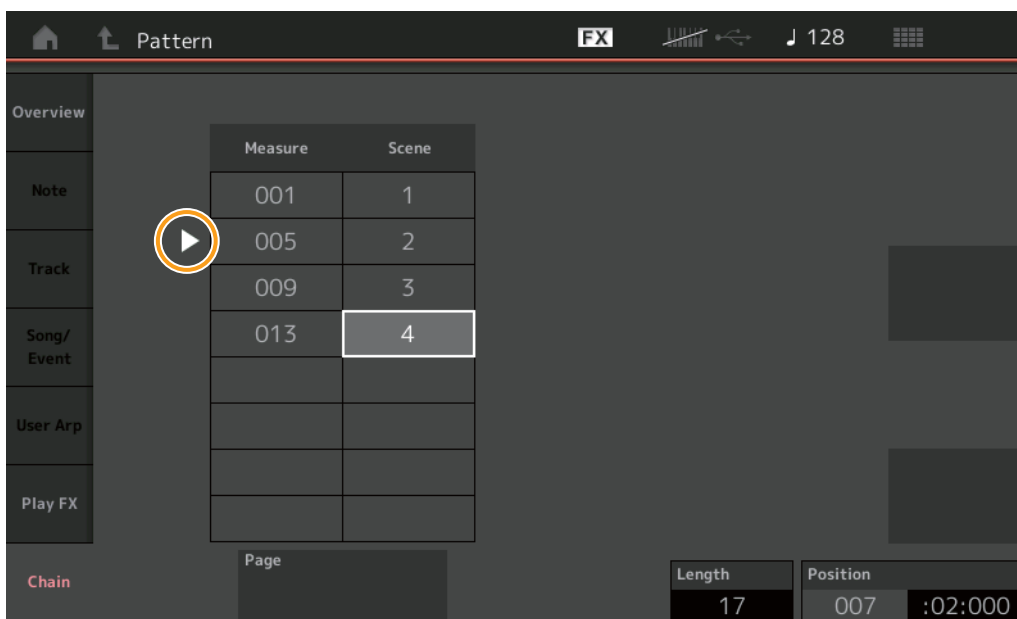
**PTN CHAIN**: exibido para slots que têm um Padrão com a opção Chain (Encadeamento) definida como ON (ativado).



## ■ Exibição do ícone na posição Chain Playback (Reprodução encadeada)

Agora um ícone é exibido agora ao lado da Cena na reprodução no visor Chain (Encadeamento).

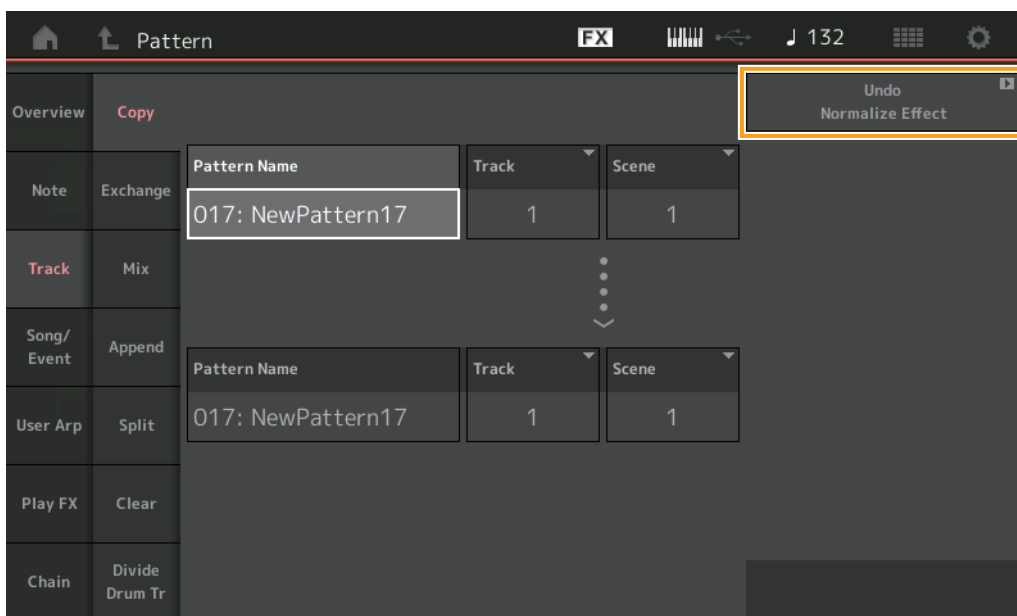
**Operação** [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



## ■ Adição de Undo/Redo (Desfazer/Refazer)

Agora você pode usar Undo/Redo (Desfazer/Refazer) para as Tarefas em cada visor.

**Operação** [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → respectivos visores



\* Essa função pode ser operada em vários visores. O visor Copy (Copiar) é usado aqui como um exemplo.

### Undo (Desfazer)

Cancela a alteração mais recentes e faz a restauração para o estado anterior à alteração mais recente. Essa opção só estará disponível quando já existir uma sequência e você tiver realizado alguma operação.

### Redo (Refazer)

Restaura a alteração cancelada pela função Undo (Desfazer). A função Redo (Refazer) só estará disponível depois de usar a função Undo (Desfazer).

# Importação de arquivos MODX

Agora você pode carregar arquivos MODX ".X8U" e ".X8L".

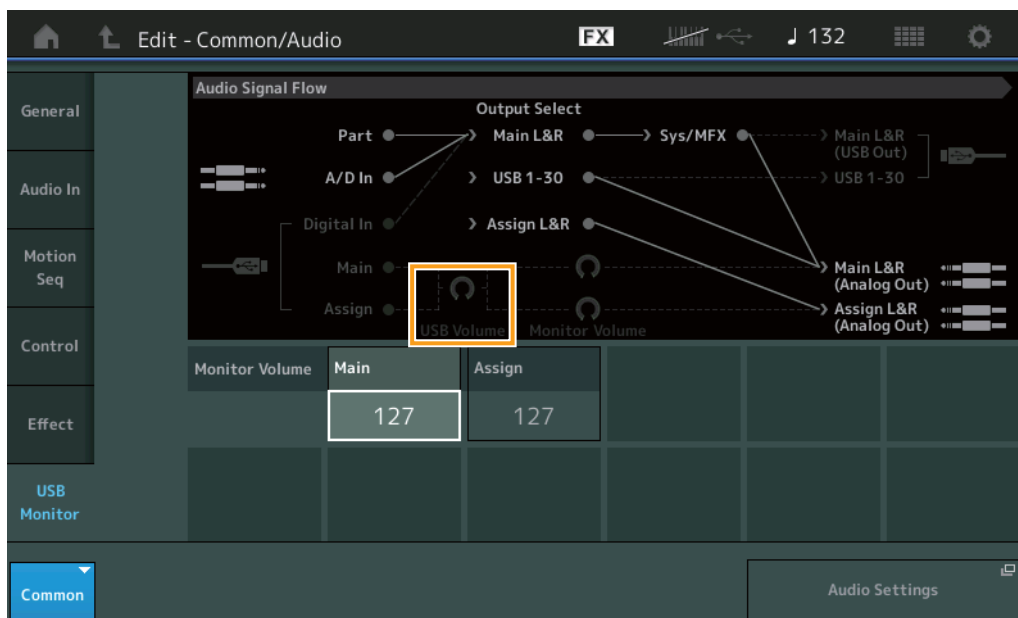
**OBSERVAÇÃO** Não é possível carregar arquivos de backup MODX ".X8A".

# Capacidade de controle aprimorada

## ■ Atalhos de Fluxo de sinal

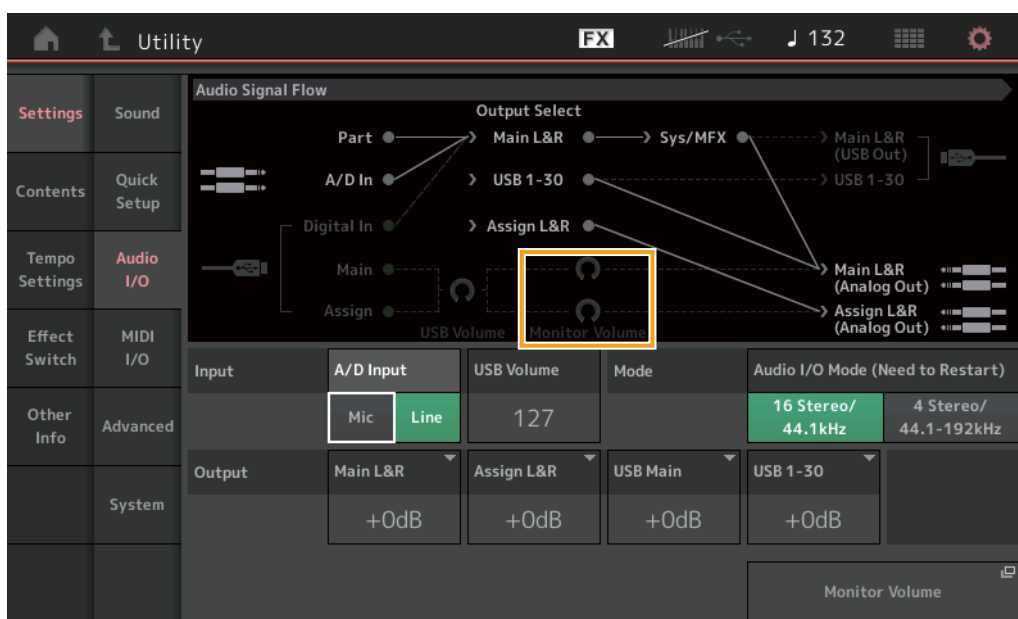
Agora você pode acessar o visor Audio I/O (E/S de áudio) tocando próximo a USB Volume (Volume USB) em Audio Signal Flow (Fluxo do sinal de áudio). O cursor salta automaticamente para USB Volume (Volume USB) no visor Audio I/O (E/S de áudio).

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



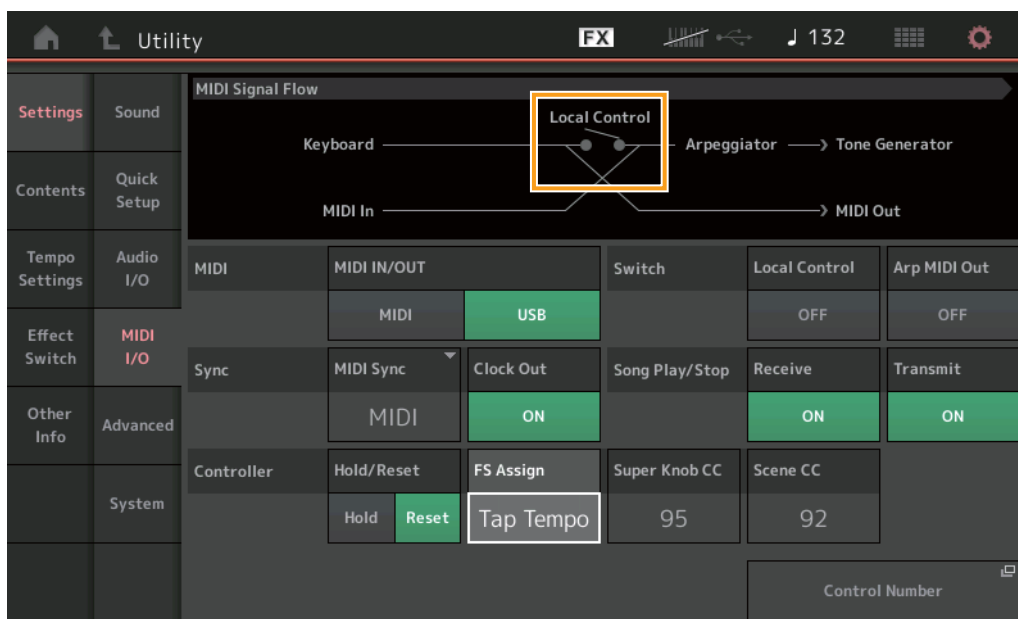
Agora você pode acessar o visor USB Monitor (Monitor USB) tocando próximo a Monitor Volume (Volume do monitor) em Audio Signal Flow (Fluxo do sinal de áudio). O cursor salta automaticamente para Main (Principal) no visor USB Monitor (Monitor USB).

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



Agora você pode ativar e desativar o Local Control (Controle local) tocando perto da chave Local Control (Controle local) em MIDI Signal Flow (Fluxo do sinal MIDI).

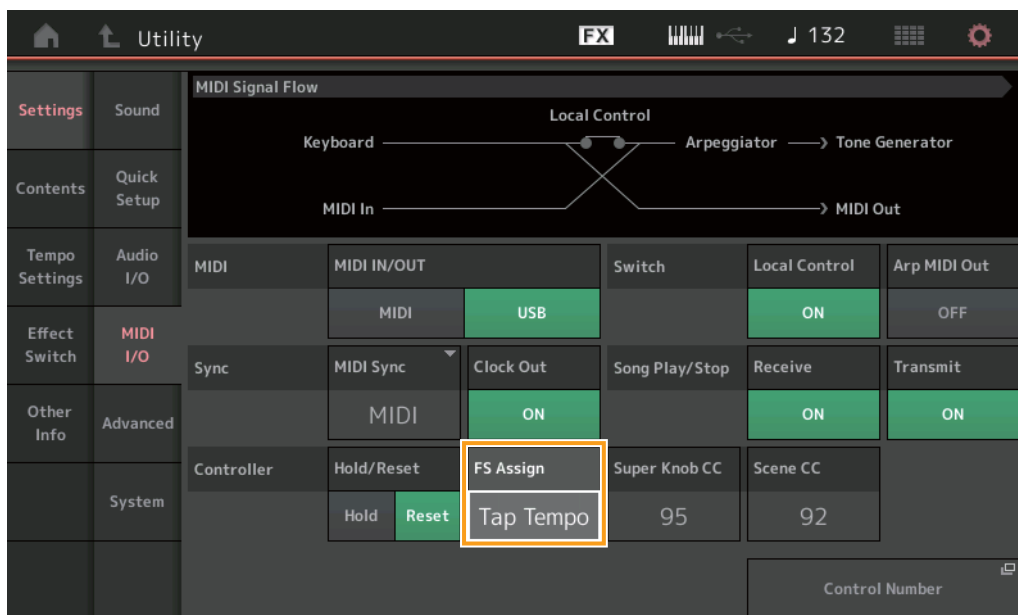
**Operação** [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



## ■ Uso do pedal para definir o Tempo

A opção Tap Tempo (Tempo da batida) foi adicionada à configuração do número de controle de atribuição do pedal, permitindo que você defina o tempo de maneira conveniente usando o pedal.

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



## FS assign (Número de controle de atribuição do pedal)

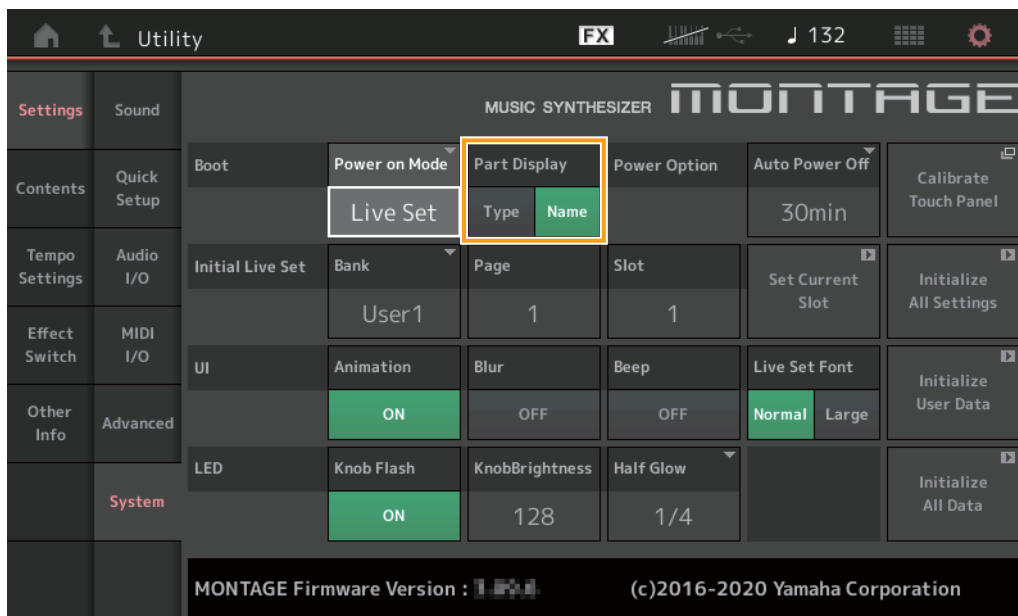
Essa opção define o Número de alteração do controle usado pelo pedal conectado ao conector FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI de equipamentos MIDI externos com o mesmo Número de alteração do controle especificado aqui, o MONTAGE pressupõe que a mensagem foi gerada usando o pedal.

**Configurações:** Off (Desativado), 1 a 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop (Reproduzir/Pausar), Live Set+, Live Set-, Oct Reset (Redefinição de oitava), Tap Tempo (Tempo da batida)

## ■ Configuração da exibição do Nome da Parte após a inicialização

Agora você pode definir o status de exibição das chaves Type (Tipo) e Name (Nome) exibidas depois que o MONTAGE é inicializado.

**Operação** [Utility] → [Settings] → [System]



### Part Display (Exibição da parte)

Determina o que é mostrado automaticamente em Part Display (Exibição da parte) quando o MONTAGE é inicializado: Tipos de categoria e Parte (Type) ou nomes das Partes (Name).

**Configurações:** Type (Tipo), Name (Nome)

## ■ Alterações na especificação do Limite de notas quando um arquivo WAVE ou AIFF é carregado com uma atribuição de tecla

As especificações foram alteradas de forma que o valor inicial para o intervalo de limite de notas seja de C-2 a G8 quando um arquivo WAVE ou um arquivo AIFF é carregado com a tecla Drum Part (Parte da bateria) ou quando o AWM2 Part Element (Elemento da parte do AWM2) está definido como Key (Tecla).

## ■ O MONTAGE Connect é compatível com Padrões

Agora o MONTAGE Connect pode processar Padrões. Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário do MONTAGE Connect.

## Outros

### ■ Resolução da Curva de afinação aprimorada

A resolução da Curva de afinação foi aprimorada para que agora você possa controlar a afinação com mais detalhes.

# Novas funções do MONTAGE versão 3.00

---

A Yamaha atualizou o firmware do MONTAGE e adicionou as novas funções indicadas abaixo. Este manual descreve as inclusões e as alterações do Manual de Referência fornecido com o instrumento.

- Novos tipos de efeito foram adicionados.
- Novas apresentações foram adicionadas.
- A função Pattern Sequencer foi adicionada.
- A função Rhythm Pattern foi adicionada.
- Agora, você pode reproduzir músicas, padrões e arquivos de áudio por meio do visor Live Set.
- O Super Knob Link foi adicionado aos dados que são gravados na função Scene.
- O Keyboard Control foi adicionado aos dados que são gravados na função Scene.
- Houve um aumento no intervalo do parâmetro LFO Speed.
- Agora, você pode conectar o equipamento MIDI usando o terminal USB TO DEVICE.
- As configurações Global Micro Tuning foram adicionadas.
- A configuração Audition Loop foi adicionada.
- Houve melhorias na interface de usuário.
- A capacidade Note (área total em Store) foi aumentada de 130.000 para 520.000 (para Songs) e 520.000 (para Patterns).

## Novos tipos de efeito adicionais

Os novos tipos de efeito abaixo foram adicionados a Misc Category.

Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
VCM Mini Filter	Engrossa e afina o som. Esse efeito simula as características de sintetizadores analógicos.	Cutoff	Determina a Cutoff Frequency do filtro.
		Resonance	Determina a ressonância do filtro.
		Type	Determina o tipo do filtro.
		Texture	Adiciona várias alterações à textura de um efeito sonoro.
		Input Level	Determina o nível de entrada do sinal.
		Dry/Wet	Determina o balanço do som seco e do som do efeito.
		Output Level	Determina o nível da saída de sinal do bloco de efeitos.

Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
VCM Mini Booster	Cria uma textura sônica exclusiva. Esse efeito simula as características de sintetizadores analógicos.	EQ Frequency	Determina a frequência do equalizador.
		Resonance	Determina a ressonância do equalizador.
		EQ Gain	Determina o nível de ganho do equalizador.
		Type	Determina o tipo do efeito amplificador.
		Texture	Adiciona várias alterações à textura de um efeito sonoro.
		Input Level	Determina o nível de entrada do sinal.
		Output Level	Determina o nível da saída de sinal do bloco de efeitos.

Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
Wave Folder	Varia e controla o conteúdo harmônico para fazer várias alterações no som com o passar do tempo.	Fold	Determina o grau do efeito de distorção.
		Fold Type	Determina a textura sônica da distorção.
		LFO Depth	Determina a profundidade da modulação.
		LFO Speed	Determina a frequência da modulação.
		LFO Shape	Altera a forma de onda para modulação.
		Input Level	Determina o nível de entrada do sinal.
		Dry/Wet	Determina o balanço do som seco e do som do efeito.
		Output Level	Determina o nível da saída de sinal do bloco de efeitos.
		SEQ Depth	Determina a profundidade do sequenciador integrado no efeito.
		SEQ Clock	Determina a velocidade do sequenciador integrado no efeito.
		SEQ Pattern	Seleciona o padrão do sequenciador integrado no efeito.
		SEQ Variation	Altera o movimento do sequenciador integrado no efeito.
		SEQ Ph Reset	Define o modo para redefinir o padrão do sequenciador integrado no efeito.



## **Novas apresentações adicionais**

O MONTAGE oferece 52 novas apresentações.

Para obter informações sobre as apresentações adicionadas, consulte a Lista de dados.

# Nova função Pattern Sequencer

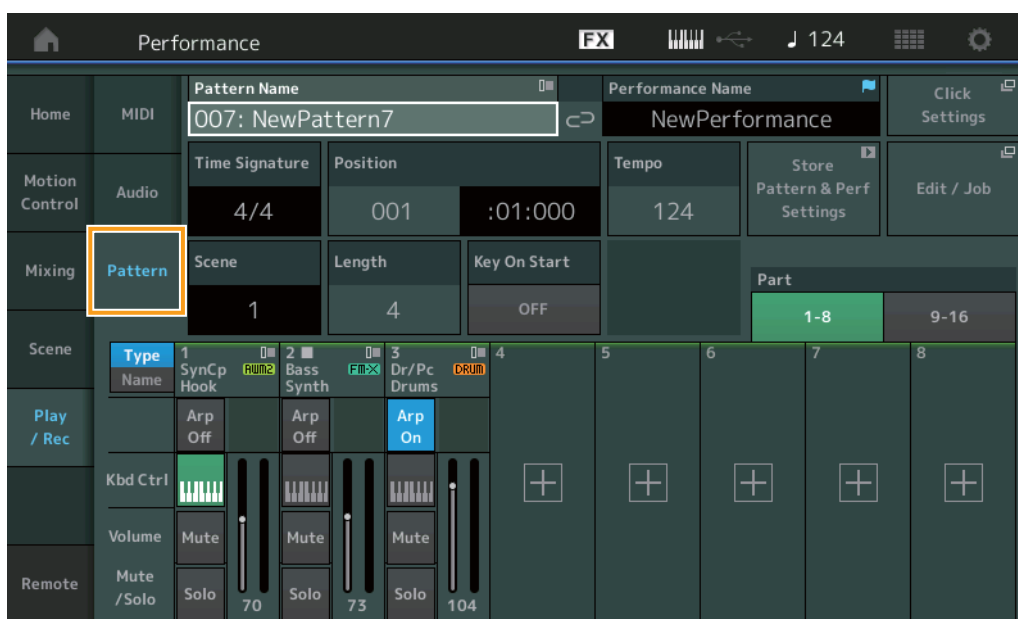
Essa nova função permite gravar sequências de padrão em cada cena.

## Play/Rec

### Padrão

#### ■ Rerodução/aguardar reprodução

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



#### Pattern Name

Indica o nome do padrão selecionado. Tocar no parâmetro acessa o menu para carregar, renomear e criar um novo padrão.

#### Link icon (Ícone do link)

Indica que os dados de padrão e de apresentação contidos nos dados de Pattern são compatíveis.

Quando os dados de Pattern e de Performance contidos nos dados de Pattern não são compatíveis, um ícone de link corrompido é exibido.

#### Performance Name

Indica o nome da apresentação selecionada.

**OBSERVAÇÃO** Quando você altera os parâmetros em Performance, um sinalizador azul é exibido no lado direito de Performance Name.

#### Time Signature

Indica o ritmo do padrão.

#### Position

Determina a posição inicial da gravação/reprodução. O indicador também exibe a posição atual durante a reprodução. O número do compasso fica na célula esquerda. O número da batida e o valor de clock ficam na célula direita.

#### Tempo

Determina o tempo para reproduzir o padrão.

**Intervalo:** 5 – 300

#### Click Settings

Abre o visor Tempo Settings.

#### Scene

Indica o número da cena selecionada.

## Length

Determina a duração da sequência inteira na cena selecionada.

**Intervalo:** 1 – 256

## Key On Start

Determina se a gravação ou a reprodução do padrão será iniciada quando você tocar o teclado.

**Configurações:** Off, On

## Store Pattern & Perf Settings

Armazena os dados do padrão editado e o link para a apresentação selecionada.

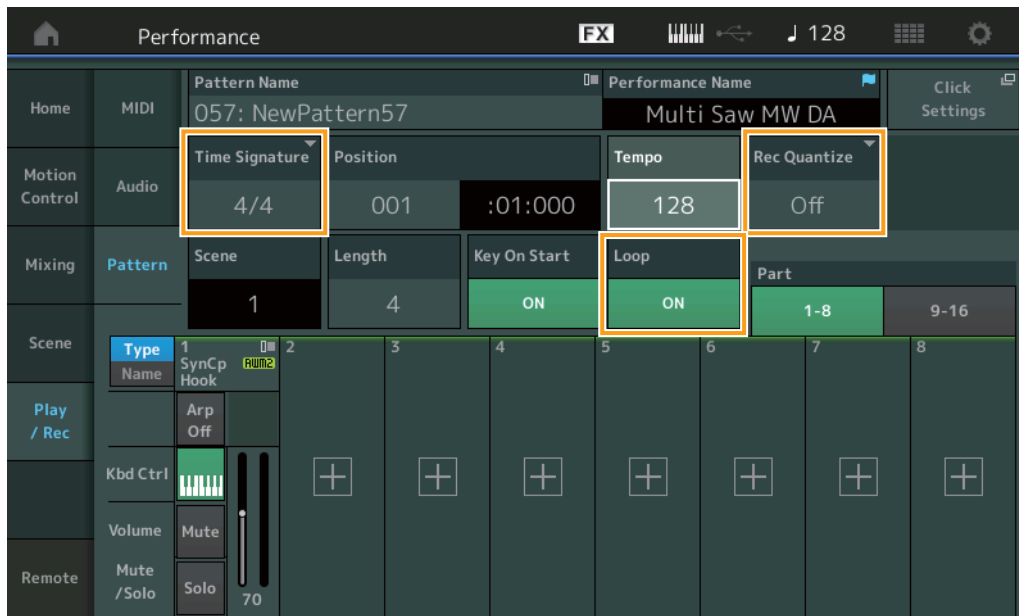
**OBSERVAÇÃO** Depois de editar os parâmetros em Performance, será necessário armazenar os dados da apresentação.

## Edit/Job

Abre o visor para editar o padrão e as tarefas relacionadas.

## ■ Aguardar nova gravação

**Operação** [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → botão [●] (Record)



## Time Signature

Determina o ritmo/fórmula de compasso da cena.

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

## Rec Quantize

A quantização é o processo de ajuste do tempo dos eventos de nota aproximando-os da batida exata mais próxima. Você pode usar esse recurso, por exemplo, para melhorar o tempo de uma apresentação gravada em tempo real. A opção Rec Quantize alinha automaticamente o tempo das notas conforme você grava.

**Configurações:** Off, 60 (fusa), 80 (tercina de semicolcheia), 120 (semicolcheia), 160 (tercina de colcheia), 240 (colcheia), 320 (tercina de semínima), 480 (semínima)

## Loop

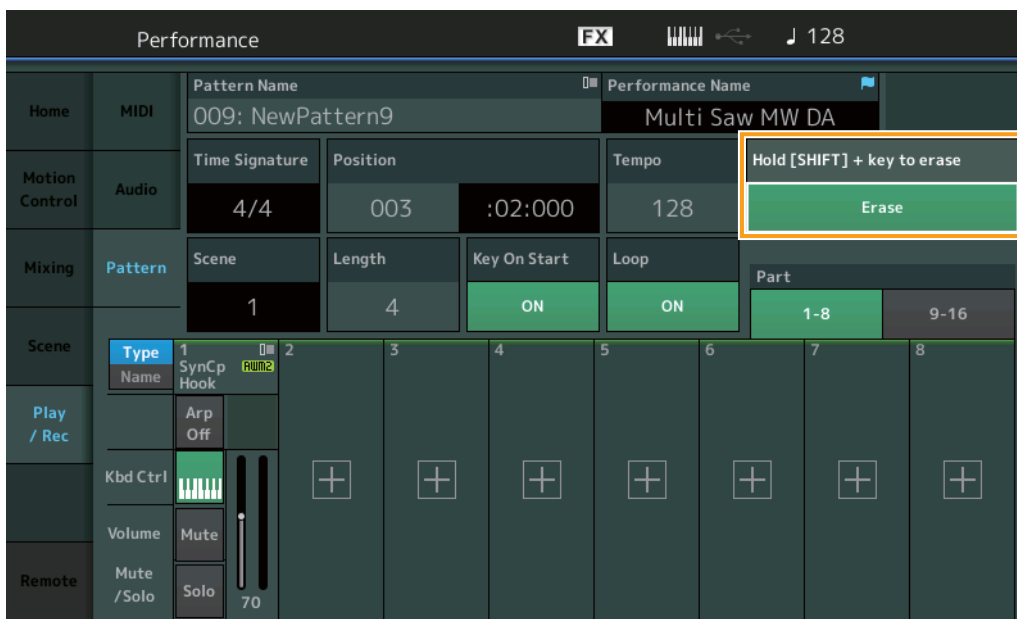
Quando o Loop está definido como On, a gravação não para no final do padrão, mas continua em um "loop", voltando ao início do padrão.

**Configurações:** Off, On

**OBSERVAÇÃO** Para desativar temporariamente o modo Record e entrar no modo Rehearsal, basta pressionar o botão [●] (Record) durante a gravação em tempo real. O indicador [●] (Record) piscará e a reprodução continuará sem interrupção, mas os dados não serão gravados. Esse recurso prático do modo Rehearsal permite desativar a gravação de maneira fácil e temporária para praticar um trecho ou experimentar várias ideias (enquanto ouve as outras faixas) sem gravar. Para voltar ao modo Record, pressione o botão [●] (Record) novamente para que o indicador [●] (Record) fique aceso de forma contínua.

## ■ Gravação

**Operação** [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → botão [●] (Record) → botão [▶] (Play)

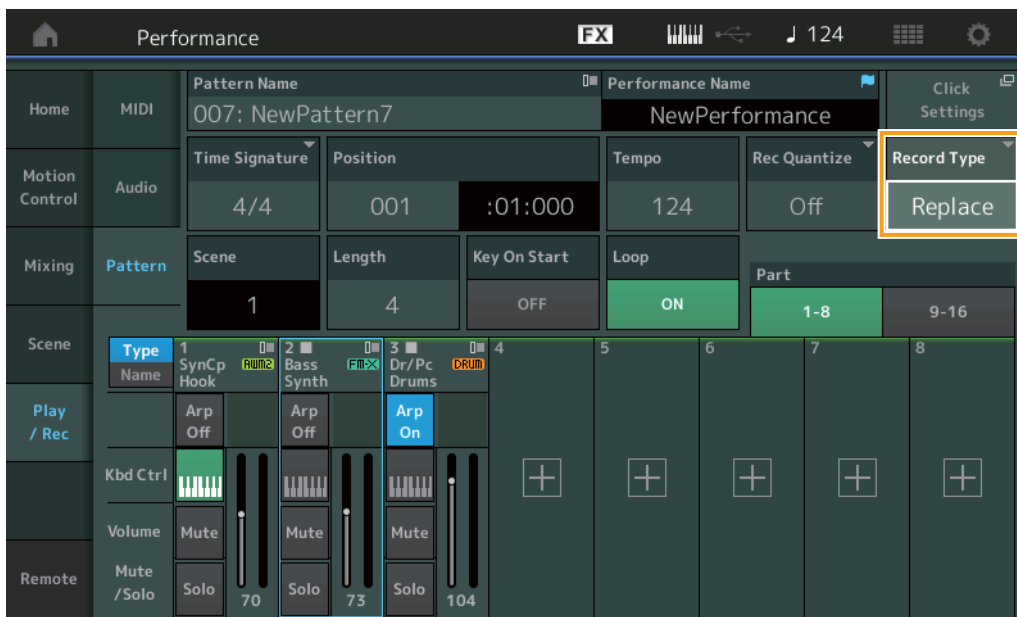


### Hold [SHIFT] + key to erase

É possível excluir eventos de nota específicos pressionando o botão [SHIFT] e tocando as teclas correspondentes às notas que você deseja excluir.

## ■ Regravação

**Operação** [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (indica que o padrão já foi gravado) → botão [●] (Record) → botão [▶] (Play)



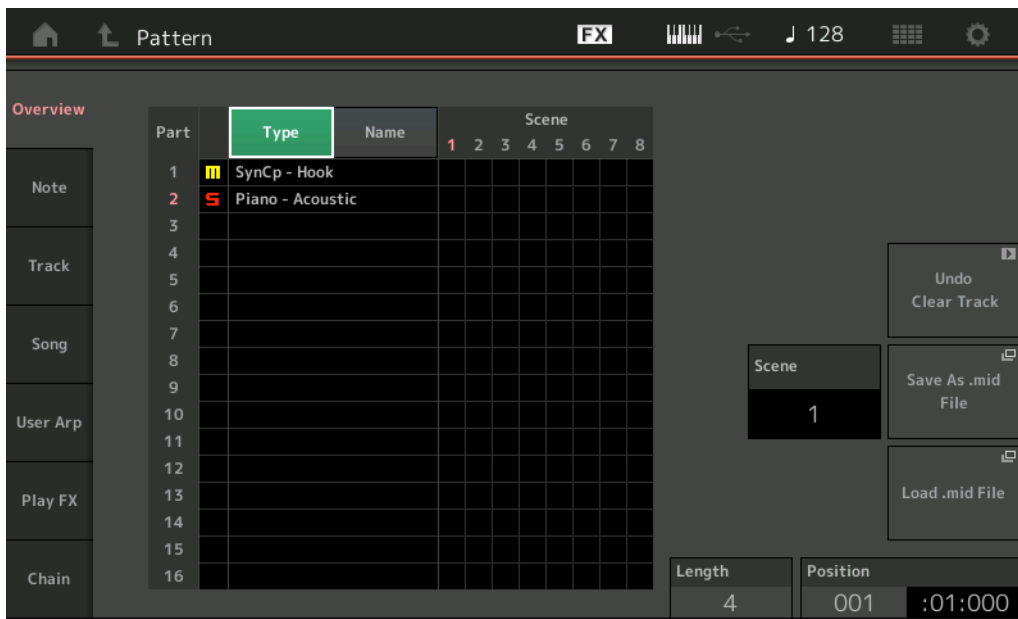
### Record Type

Determina se um padrão será substituído ou sobreposto durante a gravação.

**Configurações:** Replace, Overdub

## Visão geral

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



### Type

Tocar nesse botão altera o texto exibido da parte para Main Category e Sub Category.

Esse botão está sincronizado com o botão correspondente no visor Play/Rec. Ao alterar um, o outro também é alterado.

### Name

Tocar nesse botão altera o texto exibido da parte para Part Name.

Esse botão está sincronizado com o botão correspondente no visor Play/Rec. Ao alterar um, o outro também é alterado.

### Scene

Indica o número da cena selecionada.

### Undo

Cancela as alterações mais recentes e faz a restauração para o estado anterior às últimas alterações. Essa tarefa só estará disponível quando já existir uma sequência gravada e você tiver realizado alguma tarefa nos dados da sequência.

### Redo

Restaura as alterações realizadas por Undo. A função Redo só estará disponível depois de usar a função Undo.

### Save As .mid File

Abre o visor Store/Save. Você pode salvar a sequência da cena selecionada como um arquivo MIDI.

### Load .mid File

Abre o visor Load para carregar arquivos MIDI. Depois de selecionar um arquivo MIDI, você poderá selecionar o padrão e a cena que serão carregados.

### Length

Indica a duração da sequência inteira na cena selecionada.

### Position

Exibe a posição atual durante a reprodução da cena e permite que você defina a posição inicial da reprodução.

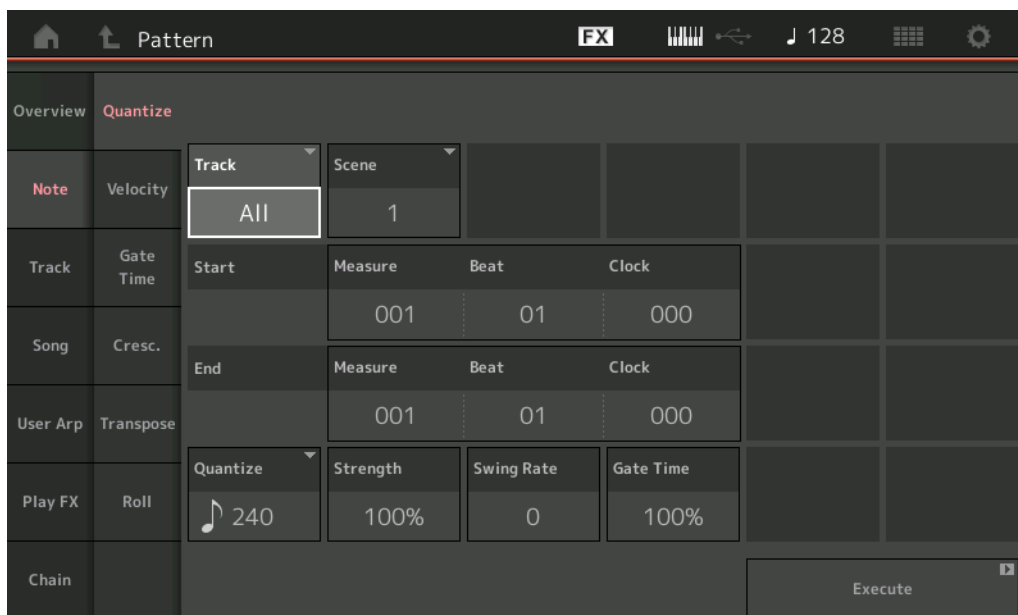
**Intervalo:** 001 – 256

## Observação

### Quantize

A quantização é o processo de ajuste do tempo dos eventos de nota aproximando-os da batida exata mais próxima. Você pode usar esse recurso, por exemplo, para melhorar o tempo de uma apresentação gravada em tempo real.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



#### Track

Determina a faixa à qual a tarefa é aplicada.

#### Scene

Determina a cena à qual a tarefa é aplicada.

#### Start Measure

Determina a posição do compasso inicial à qual a tarefa é aplicada.

**Intervalo:** 001 – 257

#### Start Beat

Determina a posição da batida inicial à qual a tarefa é aplicada.

**Configurações:** Depende da Time Signature selecionada.

#### Start Clock

Determina a posição de Clock inicial à qual a tarefa é aplicada.

**Configurações:** Depende da Time Signature selecionada.

#### End Measure

Determina a posição do compasso final à qual a tarefa é aplicada.

**Intervalo:** 001 – 257

#### End Beat

Determina a posição da batida final à qual a tarefa é aplicada.

**Configurações:** Depende da Time Signature selecionada.

#### End Clock

Determina a posição de Clock final à qual a tarefa é aplicada.

**Configurações:** Depende da Time Signature selecionada.

#### Quantize (Resolução)

Determina com quais batidas os dados da nota na faixa especificada serão alinhados.

**Configurações:** 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note, 16th note + 16th note triplet, 8th note + 8th note triplet

## Strength

Define o grau ou a "intensidade magnética" ao qual a quantização é aplicada. Uma configuração de 100% produz um tempo exato. Uma configuração de 0% não resulta em quantização.

**Intervalo:** 0% – 100%

## Swing Rate

Essa opção atrasa seletivamente as notas em batidas com numeração par (batidas constantes) para produzir uma sensação de equilíbrio. Por exemplo, se o ritmo for 4/4 e o valor de quantização for semínimas, a 2ª e a 4ª batidas do compasso serão atrasadas.

**Configurações:** Depende do valor de quantização especificado.

**Se o valor de Quantize for 1/4 note, 8th note, 16th note, 32nd note:** 0 – metade da grade de terceto

**Se o valor de Quantize for 1/4 note triplet, 8th note triplet, 16th note triplet:** 0 – metade da grade de terceto

**Se o valor de Quantize for 8th note + 8th note triplet, 16th note + 16th note triplet:** 0 – metade da grade de terceto

## Gate Time

Determina o tempo de ponte (a duração do som de uma nota) das notas de batidas constantes com numeração par para melhorar a sensação de equilíbrio.

**Intervalo:** 0% – 200%

## Execute

Executa a tarefa nos dados de sequência MIDI.

## Velocity

Essa tarefa altera os valores de velocidade de um intervalo de notas especificado, permitindo aumentar ou diminuir o volume dessas notas de maneira seletiva.

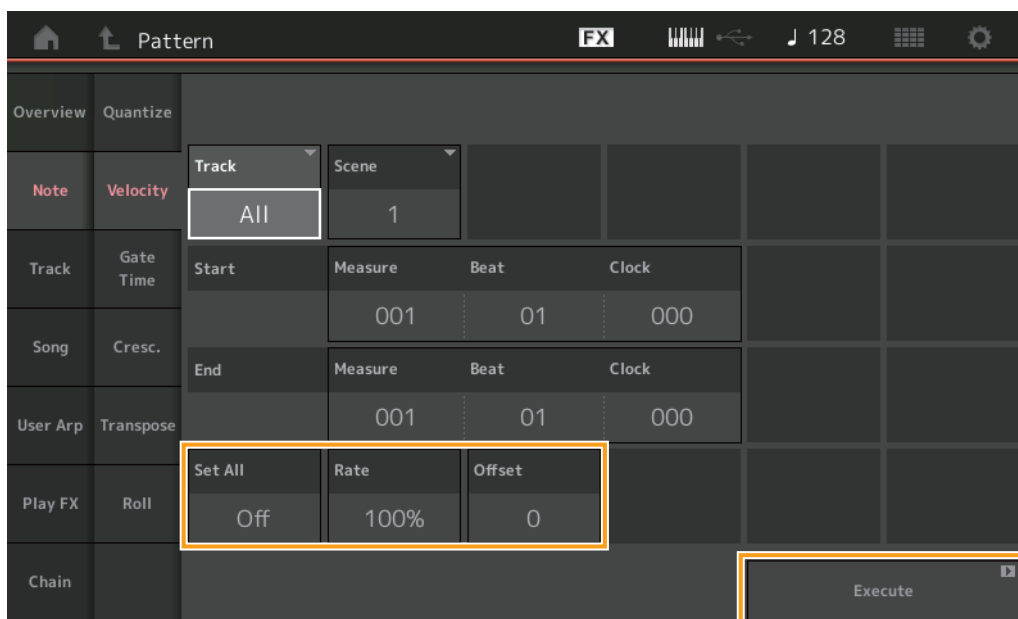
**OBSERVAÇÃO** As alterações de velocidade são calculadas da seguinte maneira.

**Velocidade ajustada = (Velocidade original x Rate) + Offset**

Se o resultado for 0 ou menos, o valor será definido como 1. Se o resultado for maior que 127, o valor será definido como 127.

### Operação

Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



## Set All

Define as velocidades de todas as notas de destino como o mesmo valor fixo. Quando está definido como "Off", o parâmetro Set All não tem efeito. Quando está definido como um valor que não é "Off", os parâmetros Rate e Offset ficam indisponíveis.

**Intervalo:** Off, 001 – 127

## Rate

Determina a porcentagem pela qual as notas de destino serão alteradas de suas velocidades originais. Intervalos abaixo de 100% reduzem as velocidades. Já intervalos acima de 100% aumentam as velocidades proporcionalmente. Quando o parâmetro Set All está definido como um valor que não é "Off", esse parâmetro não pode ser alterado.

**Intervalo:** 0% – 200%

## Offset

Adiciona um valor fixo aos valores de velocidade ajustados de acordo com a taxa. Uma configuração de 0 não produz alterações. Intervalos abaixo de 0 reduzem as velocidades. Já intervalos acima de 0 aumentam as velocidades proporcionalmente. Quando o parâmetro Set All está definido como um valor que não é "Off", esse parâmetro não pode ser alterado.

**Intervalo:** -127 – +127

## Execute

Executa a tarefa nos dados de sequência MIDI.

## Gate Time

Essa tarefa altera os tempos de ponte de um intervalo de notas especificado.

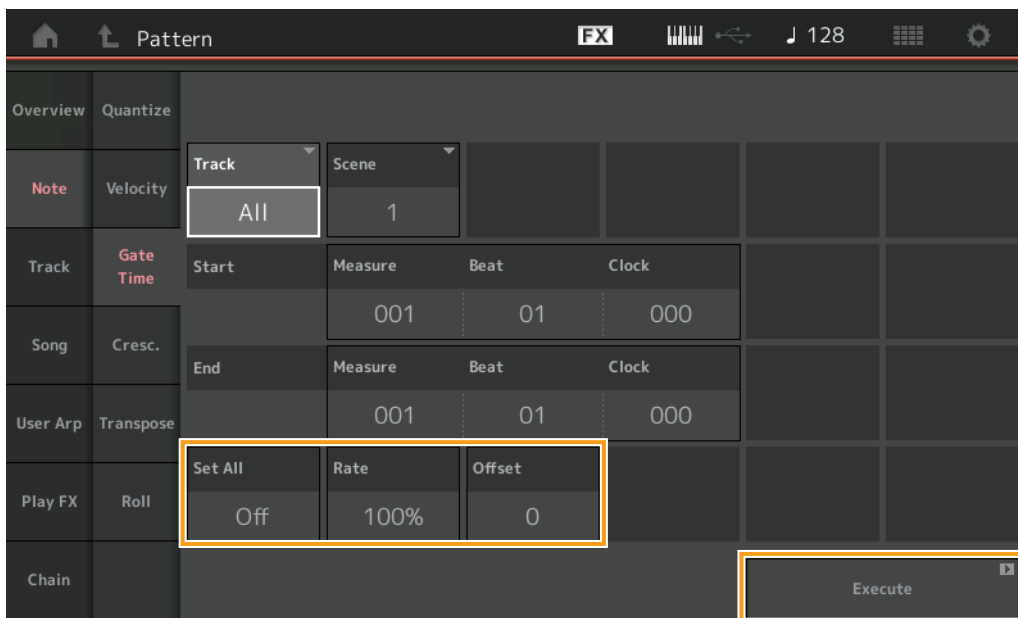
**OBSERVAÇÃO** As alterações no tempo de ponte são calculadas da seguinte maneira:

**Tempo de ponte ajustado = (Tempo de ponte original x Rate) + Offset**

Se o resultado for 0 ou menos, o valor será arredondado para 1.

### Operação

Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



## Set All

Define os tempos de ponte de todas as notas de destino como o mesmo valor fixo. Quando está definido como "Off", o parâmetro Set All não tem efeito. Quando está definido como um valor que não é "Off", os parâmetros Rate e Offset ficam indisponíveis.

**Intervalo:** Off (0), 001 – 9999

## Rate

Determina a porcentagem pela qual o tempo de ponte das notas de destino será alterado. Intervalos abaixo de 100% diminuem a duração das notas. Já intervalos acima de 100% aumentam a duração das notas proporcionalmente. Quando o parâmetro Set All está definido como um valor que não é "Off", esse parâmetro não pode ser alterado.

**Intervalo:** 0% – 200%

## Offset

Adiciona um valor fixo aos valores de tempo de ponte ajustados de acordo com a taxa. Uma configuração de 0 não produz alterações. Intervalos abaixo de 0% reduzem o tempo de ponte. Já intervalos acima de 0% aumentam o tempo de ponte. Quando o parâmetro Set All está definido como um valor que não é "Off", esse parâmetro não pode ser alterado.

**Intervalo:** -9999 – +9999

## Execute

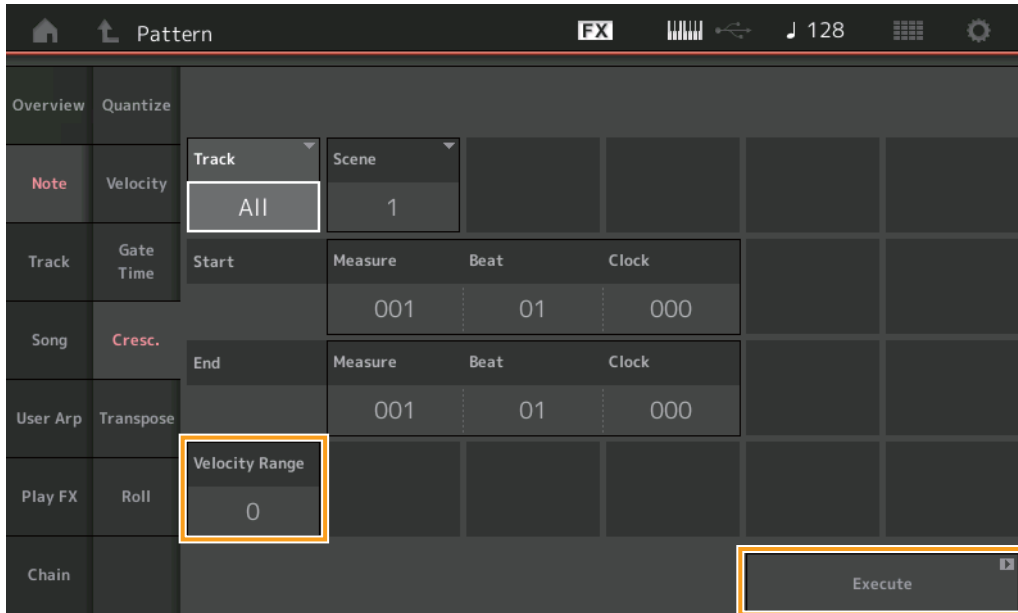
Executa a tarefa nos dados de sequência MIDI.



## Cresc. (Crescendo)

Essa tarefa permite criar um crescendo ou um decrescendo em um intervalo de notas especificado. (Crescendo é o aumento gradual do volume e decrescendo é a diminuição gradual dele.)

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



### Velocity Range

Determina a intensidade dos efeitos crescendo ou decrescendo. Os valores de velocidade das notas no intervalo especificado são aumentados ou diminuídos gradualmente, começando pela primeira nota do intervalo. A velocidade da última nota do intervalo se torna a velocidade original da nota mais o valor de Velocity Range. Se a velocidade resultante estiver fora do intervalo de 1 a 127, ela será definida como 1 ou 127. Intervalos maiores que 0 produzem um crescendo. Já intervalos menores que 0 produzem um decrescendo. Uma configuração de 0% não produz efeito.

**Intervalo:** -127 – +127

### Execute

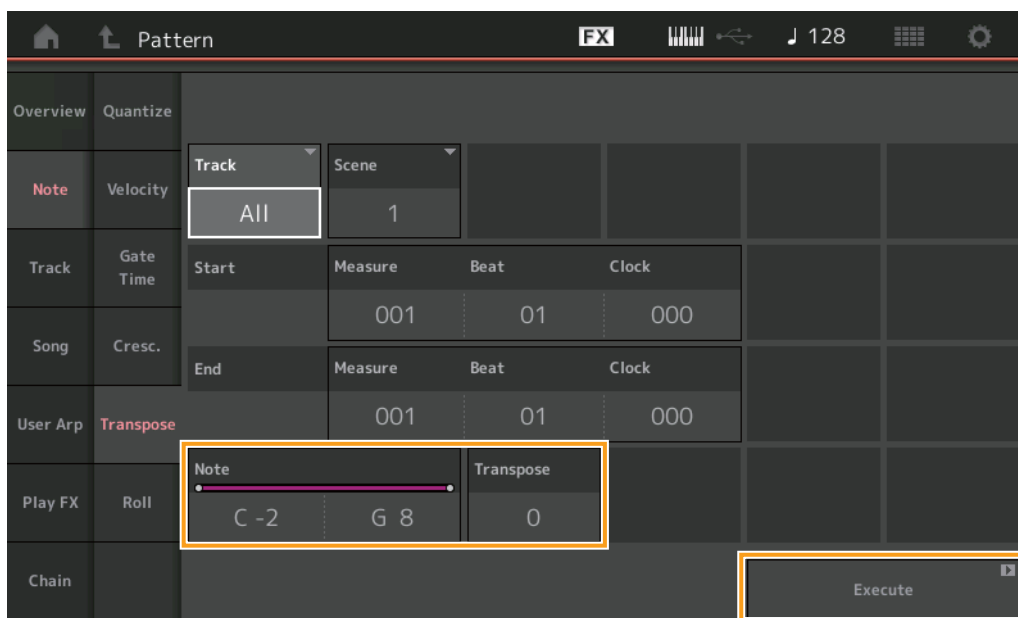
Executa a tarefa nos dados de sequência MIDI.

## Transpose

Essa tarefa permite alterar o tom ou a afinação das notas no intervalo especificado.

**OBSERVAÇÃO** Quando você executa essa tarefa e altera as notas fora do intervalo permitido de C-2 a G8, as notas são automaticamente definidas como a oitava abaixo (ou acima).

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



### Note

Determina o intervalo de notas ao qual a tarefa é aplicada. Você pode definir a nota diretamente no teclado tocando no botão [Keyboard].

**Intervalo:** C-2 – G8

### Transpose

Transpõe as notas no intervalo especificado (em semitons). Uma configuração de +12 transpõe uma oitava acima. Já uma configuração de -12 transpõe uma oitava abaixo. Uma configuração de 0 não produz alterações.

**Intervalo:** -127 – +127

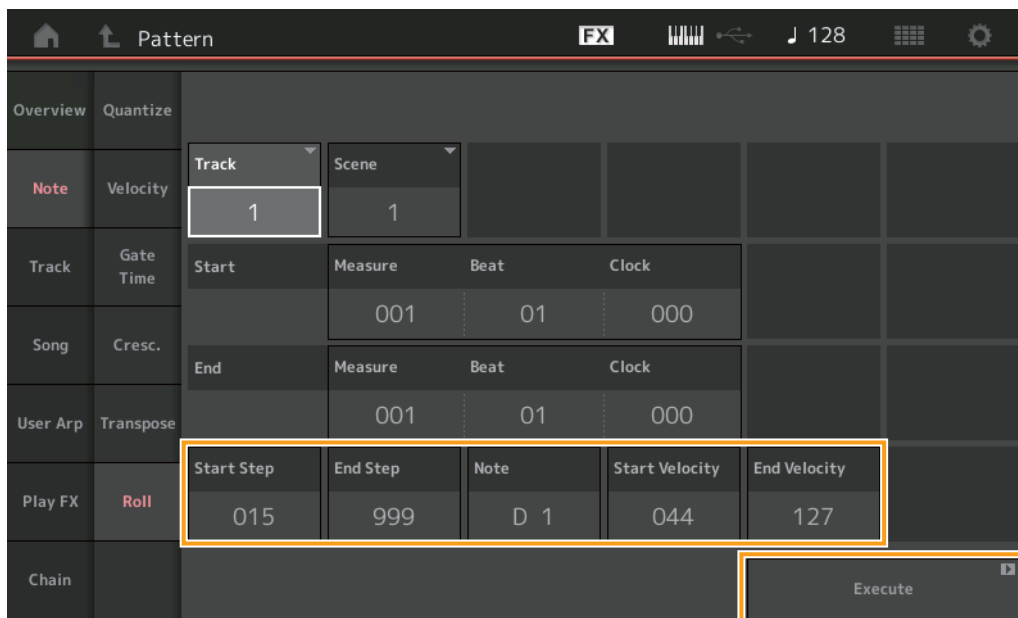
### Execute

Executa a tarefa nos dados de sequência MIDI.

## Roll

Essa tarefa cria uma série de notas repetidas (como um rufar de tambores) no intervalo especificado.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



### Start Step

Determina o tamanho da etapa (por exemplo, o número de clocks) entre cada nota da série. É possível criar séries subdivididas configurando valores pequenos entre Start Step e End Step. Isso corresponde ao primeiro valor de clock no intervalo especificado.

**Intervalo:** 015 – 999

### End Step

Determina o tamanho da etapa (por exemplo, o número de clocks) entre cada nota da série. É possível criar séries subdivididas configurando valores pequenos entre Start Step e End Step. Isso corresponde ao último valor de clock no intervalo especificado.

**Intervalo:** 015 – 999

### Note

Determina as afinações de nota às quais a tarefa é aplicada. Você pode definir a nota diretamente no teclado tocando no botão [Keyboard].

**Intervalo:** C-2 – G8

### Start Velocity

Determina a velocidade das notas na série. Isso corresponde ao primeiro valor de velocidade no intervalo especificado.

**Intervalo:** 001 – 127

### End Velocity

Determina a velocidade das notas na série. Isso corresponde ao último valor de velocidade no intervalo especificado.

**Configurações:** 001 – 127

**OBSERVAÇÃO** Determinar a Start Velocity e End Velocity permite criar séries que são aumentadas ou diminuídas gradualmente no volume (crescendo/decrescendo).

### Execute

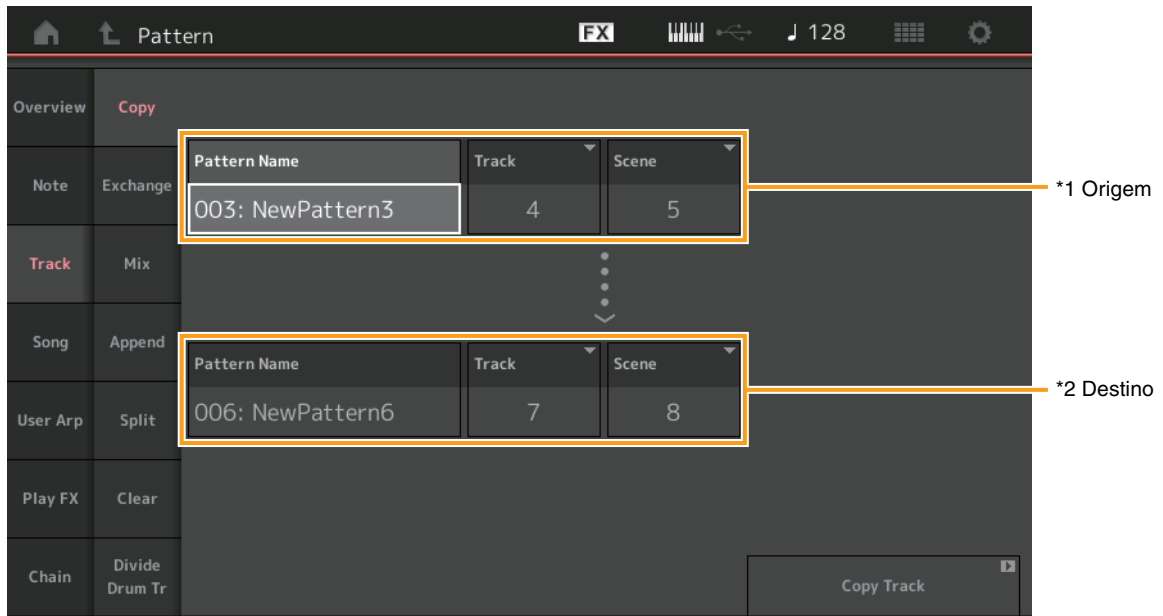
Executa a tarefa nos dados de sequência MIDI.

## Track

### Copy

Essa tarefa copia todos os dados de uma faixa de origem especificada para uma faixa de destino especificada.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



#### **Pattern Name \*1 Origem**

Determina o padrão de origem.

#### **Track \*1 Origem**

Determina a faixa de origem.

#### **Scene \*1 Origem**

Determina a cena de origem.

#### **Pattern Name \*2 Destino**

Determina o padrão de destino.

#### **Track \*2 Destino**

Determina a faixa de destino.

#### **Scene \*2 Destino**

Determina a cena de destino.

#### **Copy Track**

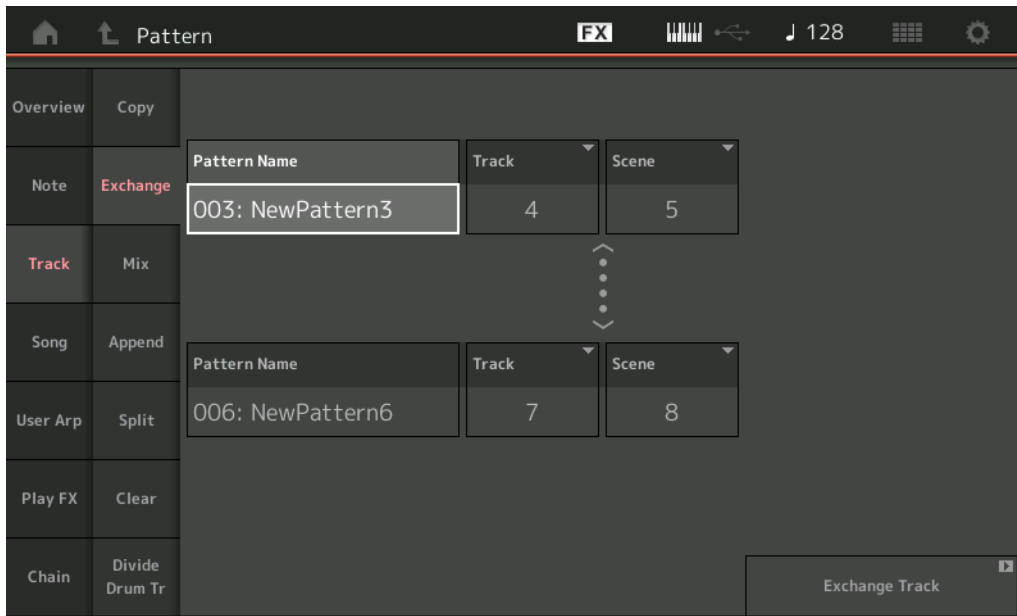
Executa a tarefa de cópia.

**OBSERVAÇÃO** Quando você executa a função Copy Track com a opção Track definida como All, os dados encadeados (página 48) são copiados automaticamente.

## Exchange

Essa tarefa troca todos os dados de uma faixa especificada para outra faixa especificada e vice-versa.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



### Pattern Name

Determina um dos padrões para troca de dados.

### Track

Determina a faixa que será trocada.

### Scene

Determina a cena que será trocada.

### Pattern Name

Determina o outro padrão para troca de dados.

### Track

Determina a faixa que será trocada.

### Scene

Determina a cena que será trocada.

### Exchange Track

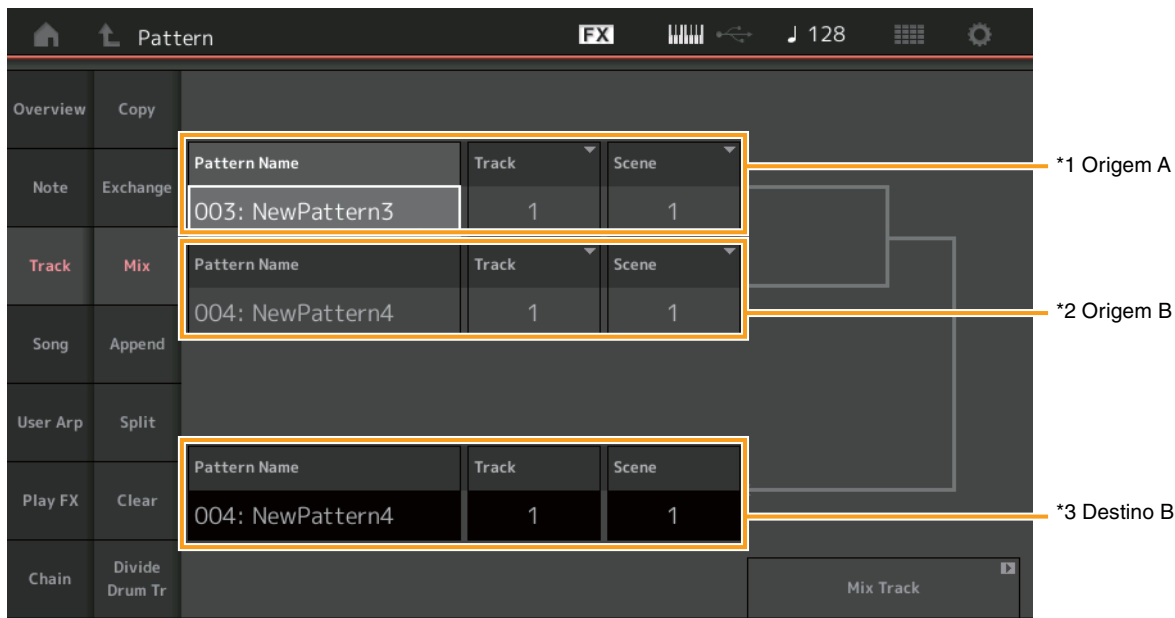
Executa a tarefa de troca.

**OBSERVAÇÃO** Quando você executa a função Exchange Track com a opção Track definida como All, os dados encadeados ([página 48](#)) são copiados automaticamente.

## Mix

Essa tarefa mixa todos os dados das duas faixas selecionadas ("A" e "B") e coloca o resultado na faixa B.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



### Pattern Name \*1 Origem A

Determina a origem do padrão A.

### Track \*1 Origem A

Determina a faixa que será mixada.

### Scene \*1 Origem A

Determina a cena que será mixada.

### Pattern Name \*2 Source B

Determina a origem do padrão B.

### Track \*2 Origem B

Determina a faixa que será mixada.

### Scene \*2 Origem B

Determina a cena que será mixada.

### Pattern Name \*3 Destino B

Indica o padrão de destino.

### Track \*3 Destino B

Indica a faixa de destino.

### Scene \*3 Destino B

Indica a cena de destino.

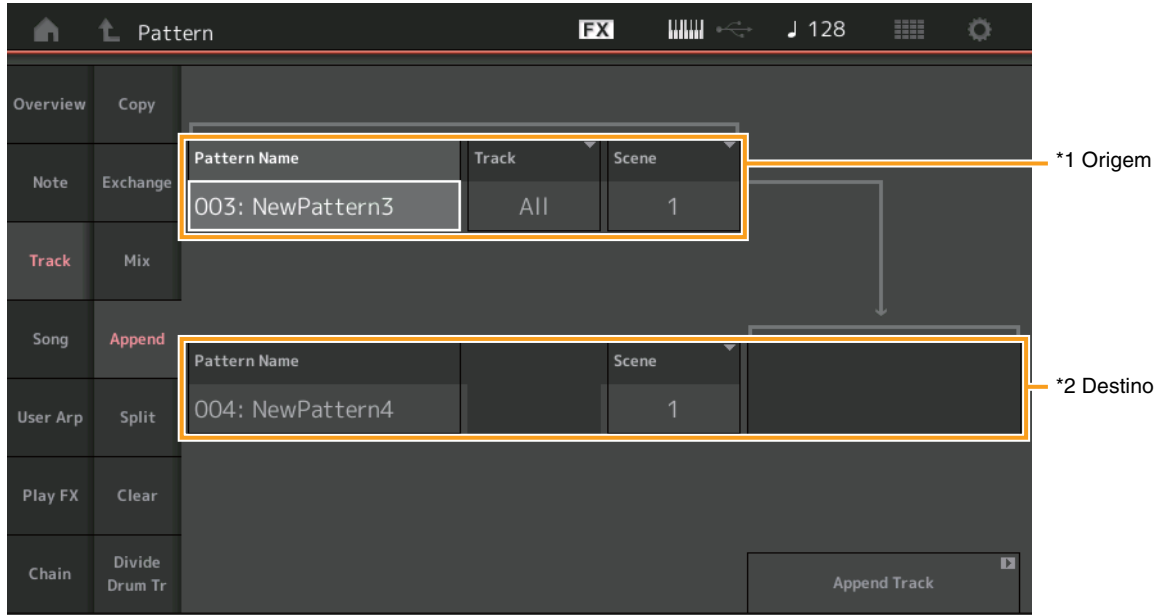
### Mix Track

Executa a tarefa de mixagem.

## Append

Essa tarefa adiciona todos os dados de uma faixa de origem especificada para o final de uma faixa de destino especificada.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



### **Pattern Name \*1 Origem**

Determina o padrão de origem.

### **Track \*1 Origem**

Determina a faixa de origem.

### **Scene \*1 Origem**

Determina a cena de origem.

### **Pattern Name \*2 Destino**

Determina o padrão de destino.

### **Track \*2 Destino**

Determina a faixa de destino.

### **Scene \*2 Destino**

Determina a cena de destino.

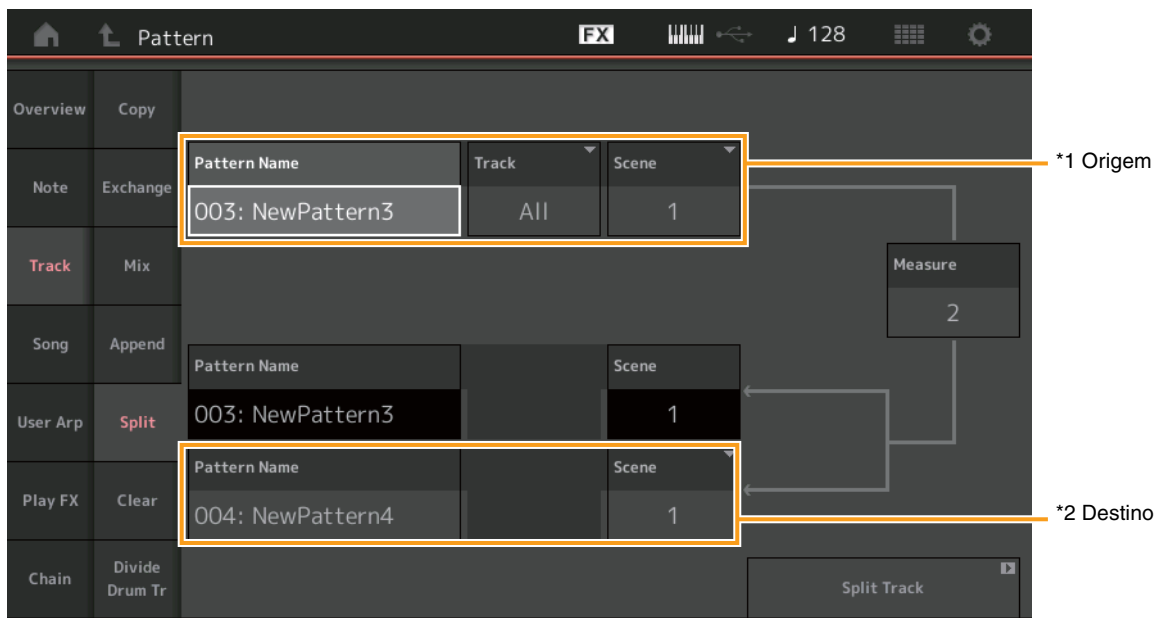
### **Append Track**

Executa a tarefa de inclusão.

## Split

Essa tarefa move a última metade dos dados divididos em um compasso especificado de uma faixa de origem especificada para a faixa de destino especificada.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



### **Pattern Name \*1 Origem**

Determina o padrão de origem.

### **Track \*1 Origem**

Determina a faixa de origem.

### **Scene \*1 Origem**

Determina a cena de origem.

### **Measure \*1 Origem**

Determina o compasso em que os dados são divididos.

### **Pattern Name**

Indica o padrão de destino.

### **Track**

Indica a faixa de destino.

### **Scene**

Indica a cena de destino.

### **Pattern Name \*2 Destino**

Determina o padrão de destino.

### **Track \*2 Destino**

Determina a faixa de destino.

### **Scene \*2 Destino**

Determina a cena de destino.

### **Spilt Track**

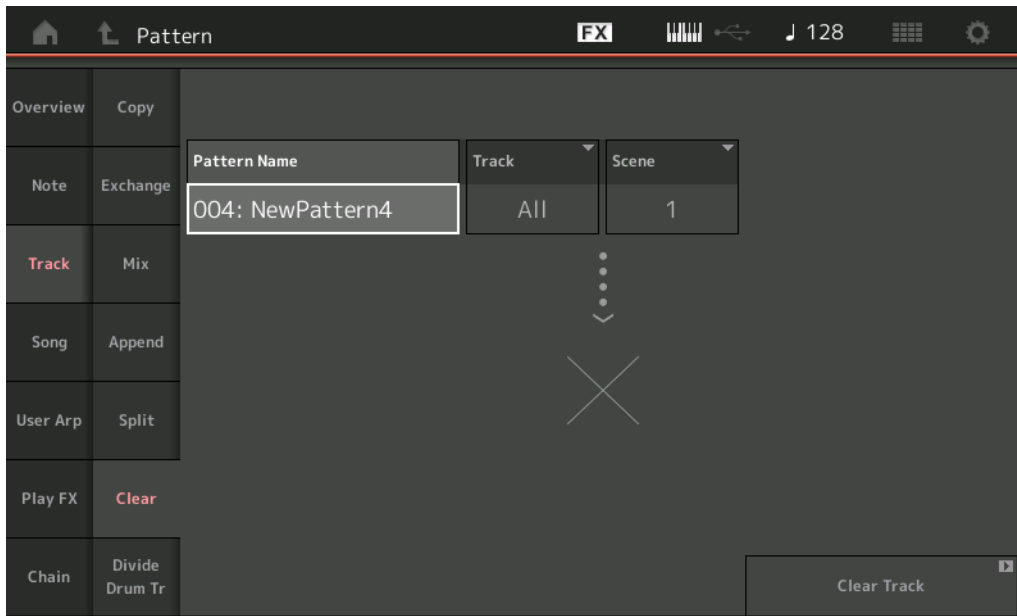
Executa a tarefa de separação.



## Clear

Essa tarefa limpa todos os dados de uma faixa especificada.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



### Pattern Name

Determina o padrão que será limpo.

### Track

Determina a faixa que será limpa.

### Scene

Determina a cena que será limpa.

### Clear Track

Executa a tarefa de limpeza.

**OBSERVAÇÃO** Quando você executa a função Clear Track com a opção Track definida como All, os dados encadeados ([página 48](#)) também são apagados.

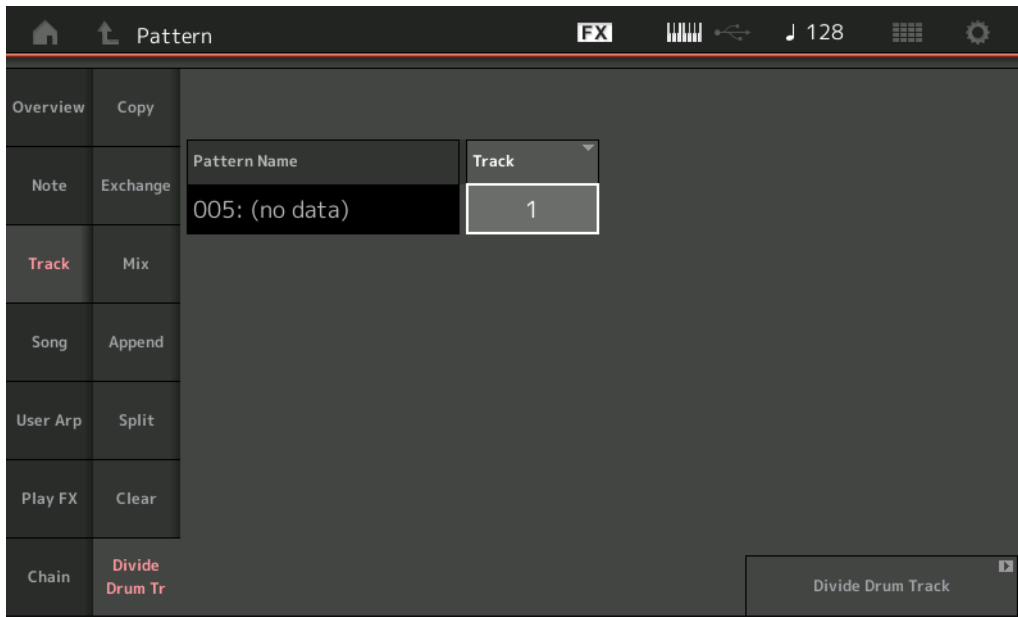
## Divide Drum Tr (Dividir faixa de bateria)

Essa tarefa permite separar os dados da nota de bateria de uma faixa especificada.

Ela separa os eventos de nota em uma faixa de bateria atribuída a uma faixa especificada e insere as notas correspondentes a diversos instrumentos de percussão em faixas separadas (faixas de 9 a 16).

**OBSERVAÇÃO** Os dados que estavam nas faixas de 9 a 16 e partes de 9 a 16 são substituídos quando você executa a função Divide Drum Tr. Não é possível desfazer essa edição.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



### Pattern Name

Determina o padrão que contém a faixa de bateria que será dividida.

### Track

Determina a faixa para qual os dados da nota de bateria serão separados.

### Divide Drum Track

Executa a tarefa de divisão.

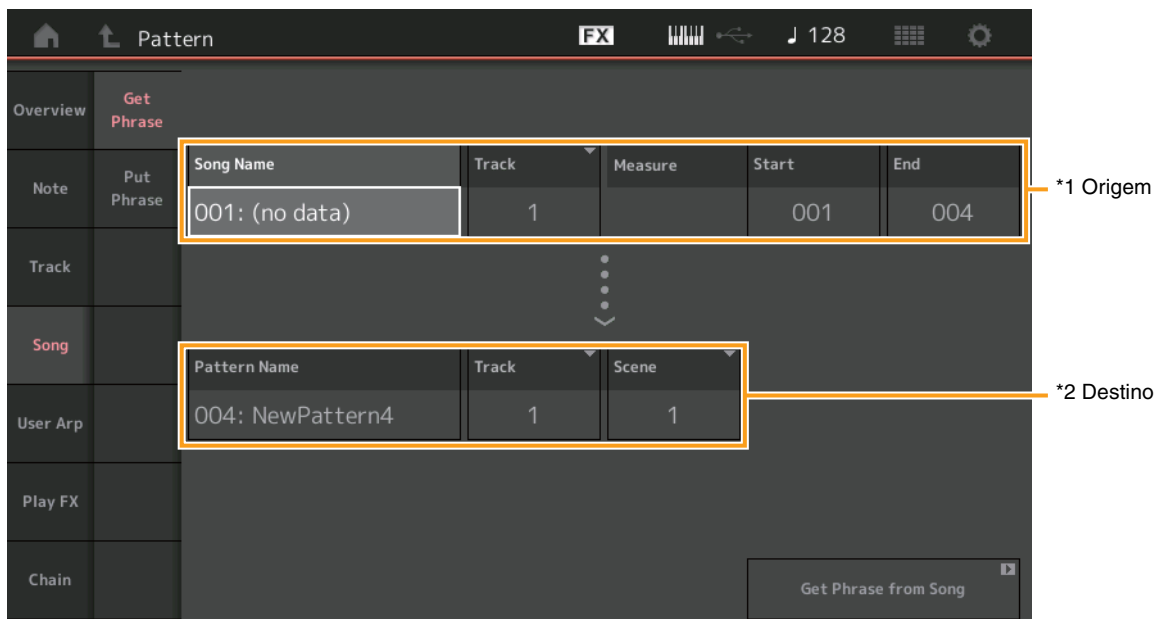
## Song

### Get Phrase

Essa tarefa copia os dados especificados de uma faixa de origem especificada para uma faixa de destino especificada.

**OBSERVAÇÃO** Os dados que estavam na faixa de destino especificada são substituídos quando você executa a função Get Phrase.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



#### Song Name

Determina a música de origem.

#### Track \*1 Origem

Determina a faixa de origem.

#### Start Measure

Determina a posição do compasso inicial à qual a tarefa é aplicada.

**Intervalo:** 001 – 998

#### End Measure

Determina a posição do compasso final à qual a tarefa é aplicada.

**Intervalo:** 002 – 999

#### Pattern Name

Determina o padrão de destino.

#### Track \*2 Destino

Determina a faixa de destino.

#### Scene

Determina a cena de destino.

#### Get Phrase from Song

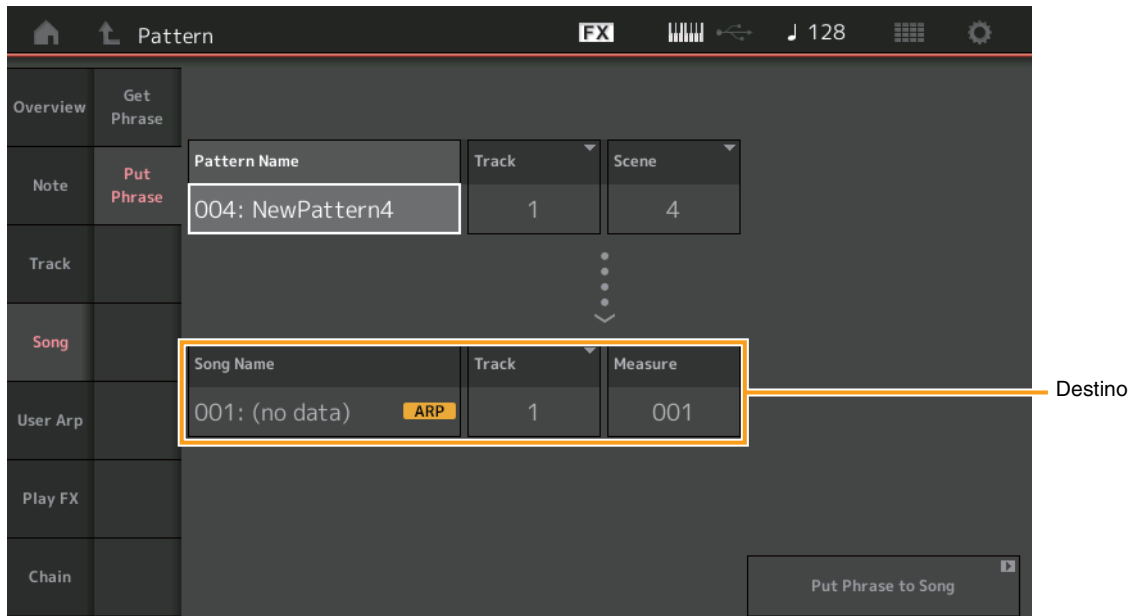
Executa a tarefa de cópia.

## Put Phrase

Essa tarefa copia todos os dados de um padrão de origem especificado para um compasso especificado da música de destino.

**OBSERVAÇÃO** O padrão de origem especificado é combinado com dados já existentes na música de destino especificada quando você executa a função Put Phrase.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



### Pattern Name

Determina o padrão de origem.

### Track

Determina a faixa de origem.

### Scene

Determina a cena de origem.

### Song Name

Determina o padrão de destino.

### Track \*Destino

Determina a faixa de destino.

### Measure

Determina a posição do compasso à qual a tarefa é aplicada.

**Intervalo:** 001 – 999

### Put Phrase to Song

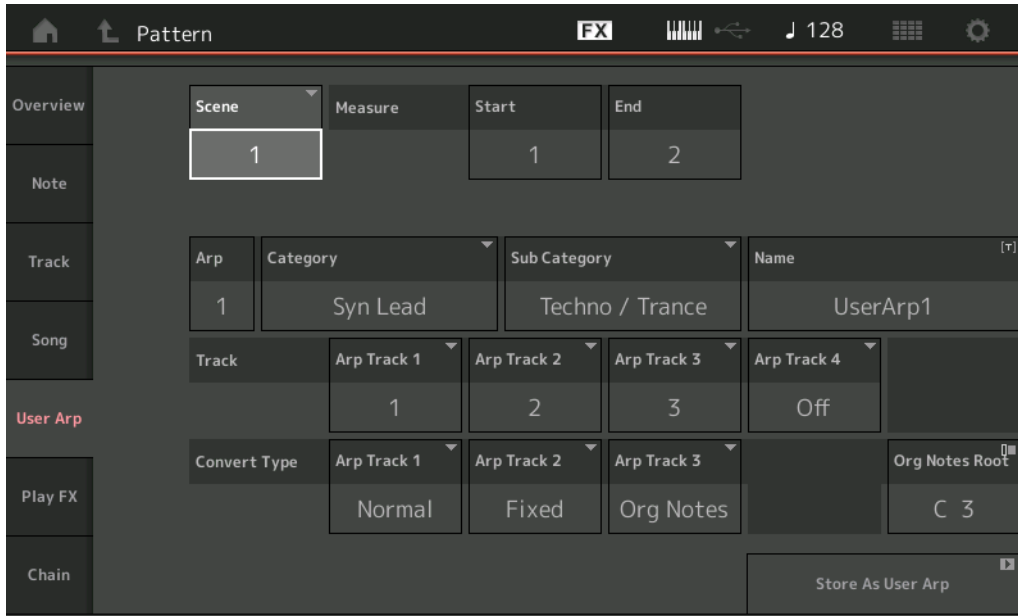
Executa a tarefa de cópia.

## User Arp (Arpejo do usuário)

Esta tarefa copia os dados dos compassos especificados de uma faixa para criar dados de arpejo.

**OBSERVAÇÃO** Os dados existentes na faixa de destino especificada são substituídos quando você executa a função User Arp.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



### Scene

Determina a cena de origem.

**Intervalo:** 1 – 8

### Start Measure

Determina a posição do compasso inicial à qual a tarefa é aplicada.

**Intervalo:** 1 – 256

### End Measure

Determina a posição do compasso final à qual a tarefa é aplicada.

**Intervalo:** 2 – 257

### Arp (Número do arpejo)

Indica o número do tipo de arpejo.

### Category

Indica a categoria principal à qual o tipo de arpejo selecionado será atribuído.

**Configurações:** Para obter a "Lista de categorias de tipos de arpejo", consulte o Manual de Referência.

### Sub Category

Indica a subcategoria à qual o tipo de arpejo selecionado será atribuído.

**Configurações:** Para obter a "Lista de subcategorias de tipos de arpejo", consulte o Manual de Referência.

### Name

Determina o nome do tipo de arpejo.

### Track

Determina o número da faixa de origem de cada faixa de arpejo.

## Convert Type

Determine como os dados da sequência MIDI serão convertidos em dados de arpejo de uma das três maneiras a seguir. Esse parâmetro pode ser definido para cada Faixa.

**Configurações:** Normal, Fixed, Org Notes

**Normal:** O arpejo é reproduzido somente com a nota tocada e suas oitavas.

**Fixed:** Se você tocar alguma nota, os mesmos dados de sequência MIDI serão acionados.

**Org Notes (Original Notes):** Basicamente igual a "Fixed", com exceção das notas de reprodução de arpejo, que mudam de acordo com o acorde tocado.

## Store As User Arp

Executa a tarefa de armazenamento.

---

## Play FX (Reproduzir efeito)

---

Essa tarefa adiciona efeitos aos dados de sequência MIDI em um padrão quando ele é reproduzido. Você pode determinar o intervalo e a intensidade de cada parâmetro na faixa que especificou.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



### Play FX1

Opera os parâmetros Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate e Swing Rate.

### Qntz Value (Valor da quantização)

Determina com quais batidas os dados da nota nos dados da sequência serão alinhados.

**Configurações:** Off, 60 (fusa), 80 (tercina de semicolcheia), 120 (semicolcheia), 160 (tercina de colcheia), 240 (colcheia), 320 (tercina de semínima), 480 (semínima)

### Qntz Str (Intensidade da quantização)

Define o grau ou a "intensidade magnética" ao qual a quantização é aplicada. Uma configuração de 100% produz um tempo exato. Uma configuração de 0% não resulta em quantização.

**Intervalo:** 0% – 100%

### Swing Vel (Velocidade de equilíbrio)

Ajusta a velocidade das notas correspondentes para acentuar a sensação rítmica de equilíbrio.

**Intervalo:** 0% – 200%

### Swing Gate

Ajusta o tempo de ponte das notas correspondentes para acentuar a sensação rítmica de equilíbrio.

**Intervalo:** 0% – 200%

## Swing Rate

Essa opção atrasa seletivamente as notas em batidas com numeração par (batidas constantes) para produzir uma sensação de equilíbrio.

**Configurações:** Depende do valor de Qntz Value especificado.

**Se o valor de Quantize for 1/4 note, 8th note, 16th note, 32nd note:** 0 – metade da grade

**Se o valor de Quantize for 1/4 note triplet, 8th note triplet, 16th note triplet:** 0 – metade da grade



## Play FX2

Opera os parâmetros Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate e Velocity Offset.

## Note Shift

Aumenta ou diminui a afinação de todas as notas na faixa selecionada em semitons.

**Intervalo:** -99 – +99

## Clock Shift

Muda o tempo de todas as notas na faixa selecionada para a frente ou para trás em incrementos de clock.

**Intervalo:** -120 – +120

## Gate Time

Aumenta o tempo de ponte de todas as notas na faixa selecionada.

**Intervalo:** 0% – 200%

## Velocity Rate

Altera a velocidade das notas pela porcentagem especificada.

**Intervalo:** 0% – 200%

## Velocity Offset

Aumenta ou diminui a velocidade das notas pelo valor de deslocamento especificado.

**Intervalo:** -99 – +99

## Part

Determina a parte de destino para normalizar.

**Intervalo:** All, 1 – 16

## Normalize Play FX

Aplica os efeitos definidos no Play FX aos dados MIDI.

## Length

Indica a duração da sequência inteira na cena selecionada.

## Position

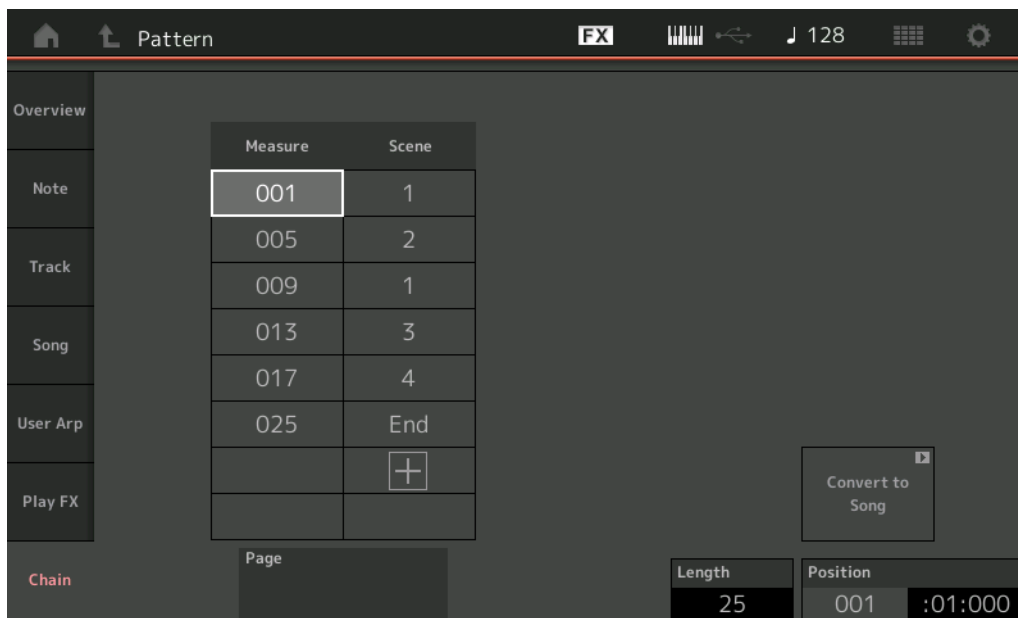
Exibe a posição atual durante a reprodução da cena e permite que você defina a posição inicial da reprodução.

**Intervalo:** 001 – 256

## Chain

Essa tarefa encadeia cenas e reproduz cenas encadeadas.

**Operação** Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



### Measure

Determina a posição do compasso da qual a cena é reproduzida.

**Intervalo:** 001 – 999

### Scene

Determina a cena que é reproduzida da posição do compasso especificada.

**Intervalo:** 1 – 8, End

### Page

Indicado pelos botões para cima e para baixo quando a linha de cena e compasso excede 8. Tocar nesse botão acessa a página seguinte/anterior.

### Convert to Song

Armazena o encadeamento como uma música.

### Length

Indica a duração da sequência inteira.

### Position

Exibe a posição atual durante a reprodução do encadeamento e permite que você defina a posição inicial da reprodução.

**Intervalo:** 001 – 999



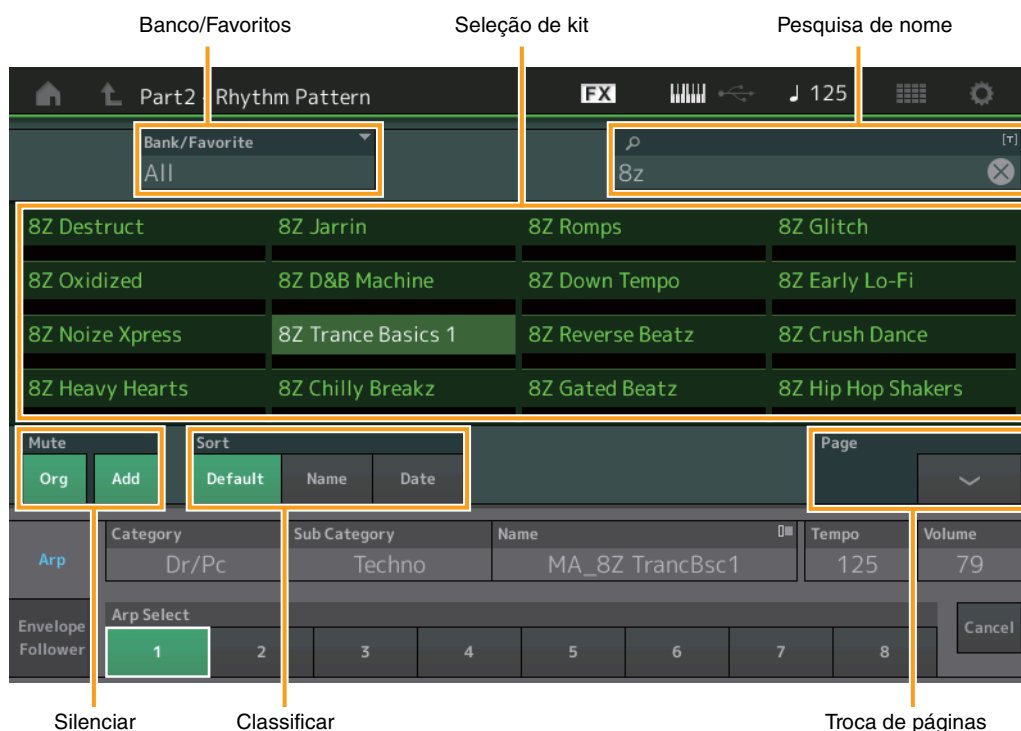
# Nova função Rhythm Pattern

O botão Rhythm Pattern oferece uma maneira simples de adicionar uma parte rítmica à apresentação atual. Ao combinar padrões rítmicos e o Envelope Follower, é possível modificar ainda mais os padrões.

Por exemplo, as etapas a seguir mostram como adicionar o padrão rítmico "8Z Trance Basics 1" à apresentação "Supertrance" e, em seguida, modificar o som com o Envelope Follower.

## Adição de uma parte rítmica (maneira simples)

- 1 **Selecione a apresentação desejada para adicionar a parte rítmica.**  
Selecione "Supertrance".
- 2 **Pressione o botão [SHIFT] + o botão [CONTROL ASSIGN].**  
O visor Rhythm Pattern será exibido.  
Quando todas as partes de 1 a 8 já estiverem em uso, a mensagem "Part Full" será exibida e não será possível adicionar o padrão rítmico.



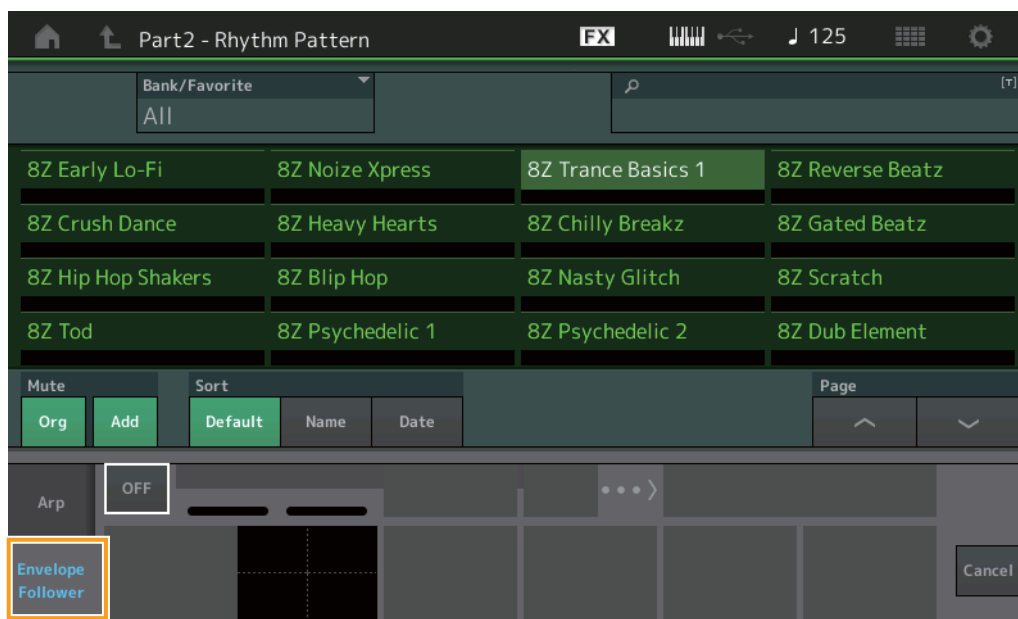
- 3 **Na lista de padrões rítmicos, toque no kit de padrão rítmico que você deseja usar.**  
Neste caso, toque em "8Z Trance Basics 1".  
Uma parte rítmica será adicionada.
- 4 **Toque o teclado, e o padrão rítmico começará a ser reproduzido.**
- 5 **Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)] ou o botão [EXIT] para definir o padrão rítmico.**  
O visor Rhythm Pattern será fechado.  
**OBSERVAÇÃO** Você também pode tocar no ícone HOME para confirmar a seleção.
- 6 **Para interromper o padrão rítmico, pressione o botão [ARP ON/OFF] ou o botão [■] (Stop).**  
**OBSERVAÇÃO** Você também pode tocar no botão [Arp Hold On] no visor para interromper o padrão rítmico.

## Configuração do Envelope Follower

Envelope Follower é um recurso que extrai o envelope (ou envelope de amplitude) de uma forma de onda dos sinais de entrada e, então, permite que você use o envelope como um controlador para modificar sons. Por exemplo, ao atribuir um padrão rítmico a uma parte e definir o Envelope Follower da parte como "Source", o som das outras partes é modificado adequadamente. Isso é bastante útil para o "silenciador" automático, em que você abaixa o volume de outros instrumentos enquanto um determinado som do instrumento está sendo tocado.

### 1 Toque na aba [Envelope Follower] na parte inferior do visor Rhythm Pattern.

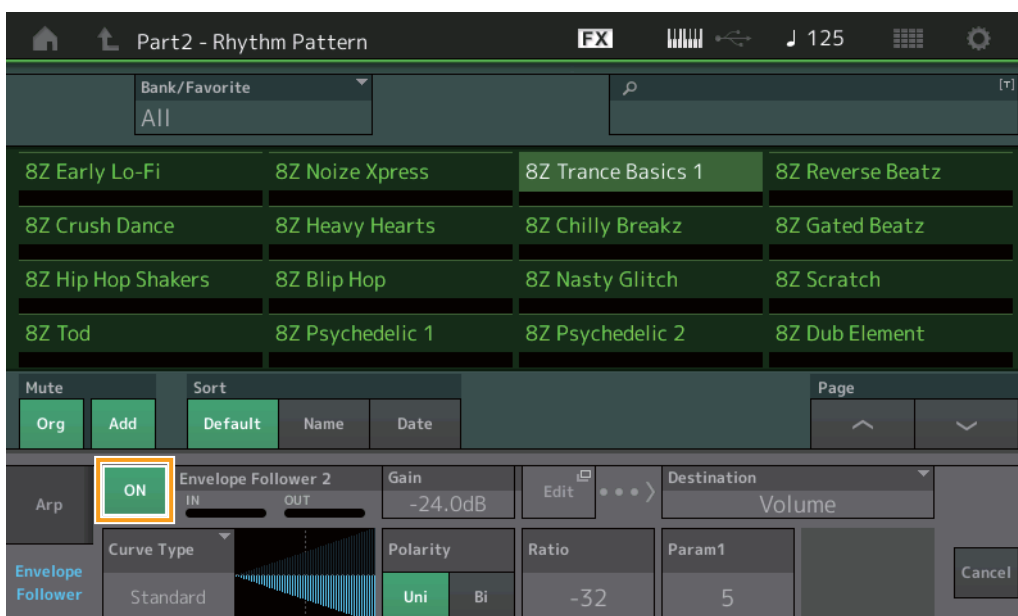
O visor Envelope Follower será exibido.



Aba Envelope Follower

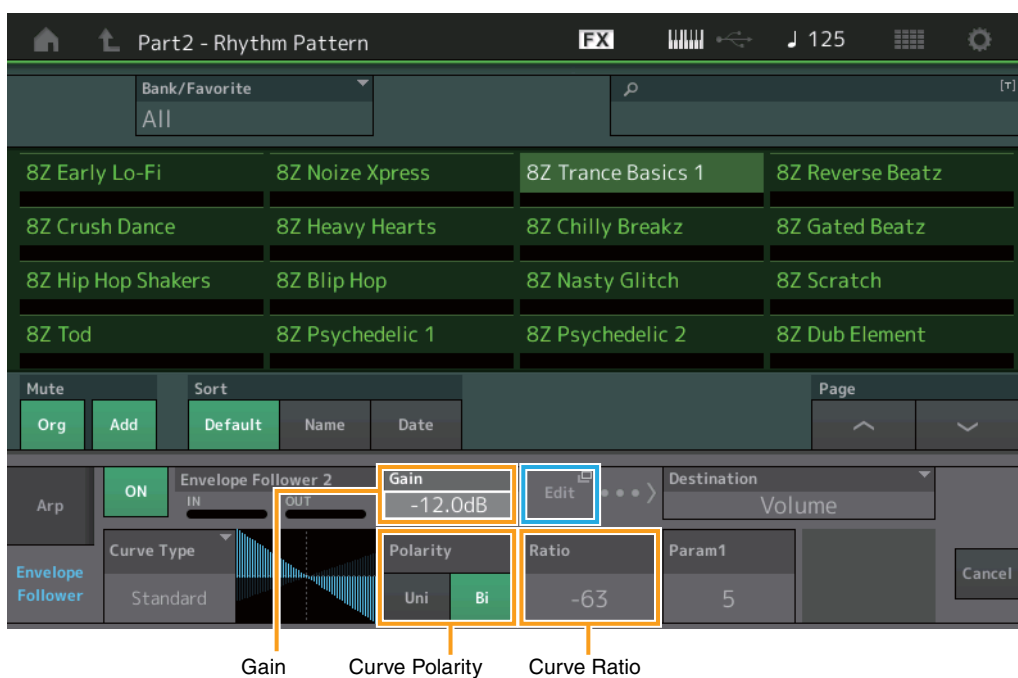
### 2 Mude a chave do Envelope Follower para "ON".

Aqui, você pode tocar o teclado para ouvir o som com o Envelope Follower ativado.



### 3 Ajuste as configurações conforme necessário.

Neste exemplo, defina Curve Polarity (Polarity) como "Bi", Curve Ratio (Ratio) como "- 63" e Gain (Gain) como "- 12 dB".



Para configurar outros parâmetros, toque no botão [EDIT] na tela e abra o visor Envelope Follower Setting.

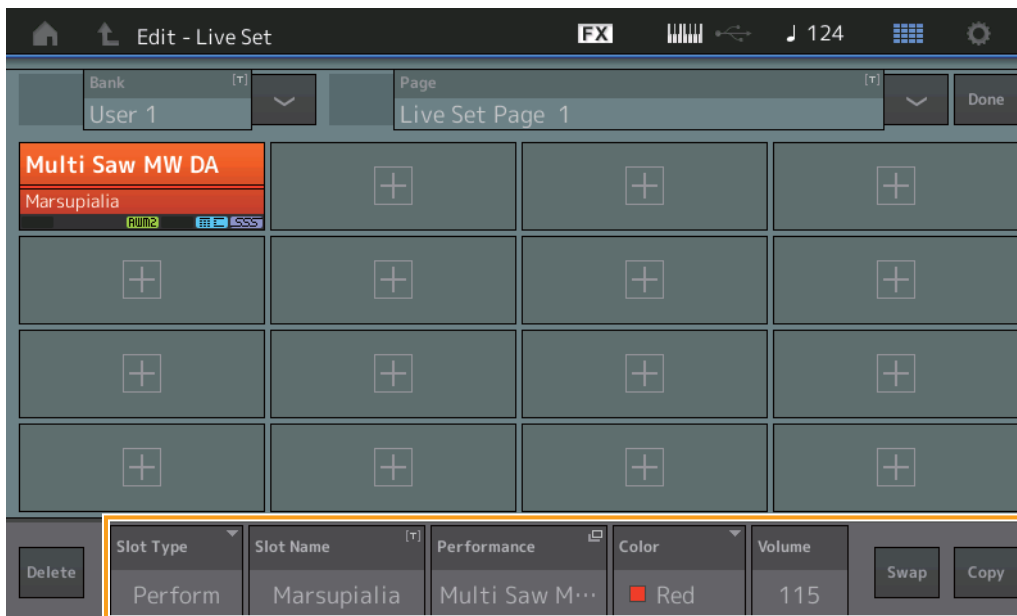
Quando quiser alterar o kit Rhythm Pattern ou tipo de arpejo, pressione o botão [SHIFT] e o botão [CONTROL ASSIGN] para voltar ao visor Rhythm Pattern. As configurações do Envelope Follower serão mantidas mesmo após a seleção do novo kit ou tipo de arpejo.

# Live Set

Agora, a função Live Set permite combinar músicas, padrões e arquivos de áudio e reproduzi-los por meio do visor Live Set.

## ■ Combinação de músicas, padrões e arquivos de áudio no visor Live Set

**Operação** Pressione o botão [LIVE SET] ou toque no ícone LIVE SET → selecione o banco do usuário → [EDIT]



### Slot Type

Indica tipo de compartimento selecionado.

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

**OBSERVAÇÃO** A função Audition só estará disponível quando a apresentação for selecionada em Slot Type.

### Slot Name

Indica o nome do compartimento selecionado. Tocar em Slot Name (quando a opção está disponível e indicada) acessa o visor de inserção de caracteres. Quando a opção Slot Type está definida como Song, Audio ou Pattern, isso indica o nome da música, o nome do áudio ou o nome do padrão. Tocar nessa opção acessa o visor Load.

**OBSERVAÇÃO** É possível alterar o nome do compartimento somente quando a opção Perform está selecionada em Slot Type.

### Performance

Indica o nome da apresentação especificada no compartimento selecionado. Tocar em Performance acessa o visor Category Search.

### Color

Determina a cor do compartimento selecionado.

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

### Volume

Determina o volume do compartimento selecionado.

### Swap

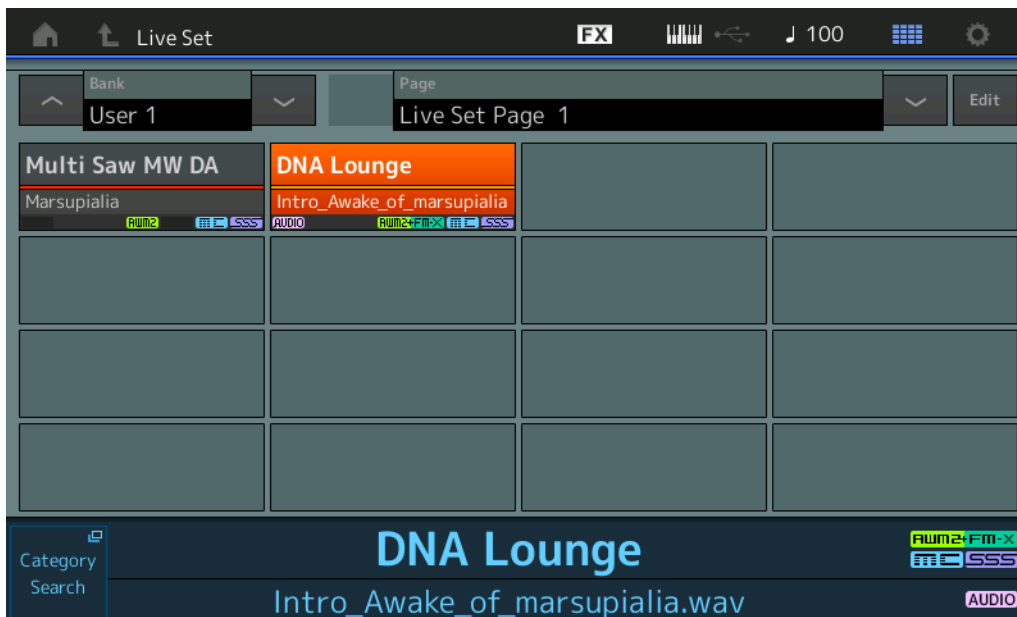
Tocar em Swap quando um compartimento está selecionado e, depois, tocar em outro compartimento troca o respectivo conteúdo dos compartimentos.

### Copy

Tocar em Copy com o compartimento de origem selecionado e, depois, tocar no compartimento de destino copia o conteúdo do compartimento.

## ■ Reprodução de músicas, padrões e arquivos de áudio no visor Live Set

**Operação** Pressione o botão [LIVE SET] ou toque no ícone LIVE SET → selecione o banco do usuário → botão [▶] (Play)



**OBSERVAÇÃO** Quando uma música ou um padrão está sendo reproduzido, você não pode alterar a apresentação ou o compartimento. Uma mensagem de erro é exibida quando você tenta alterá-los.

**OBSERVAÇÃO** Quando uma música, padrão ou arquivo de áudio está sendo reproduzido, você pode abrir o visor de reprodução correspondente à apresentação pressionando o botão [▶] (Play).

# Scene

As opções Super Knob Link e Keyboard Control foram adicionadas aos dados que são gravados na função Scene.

## Scene

**Operação** [PERFORMANCE] → [Scene]



### Super Knob (Chave de memorização do Super Knob)

Determina se os estados de Super Knob são memorizados em uma cena.

**Configurações:** Off, On

### Link (Chave de memorização do link)

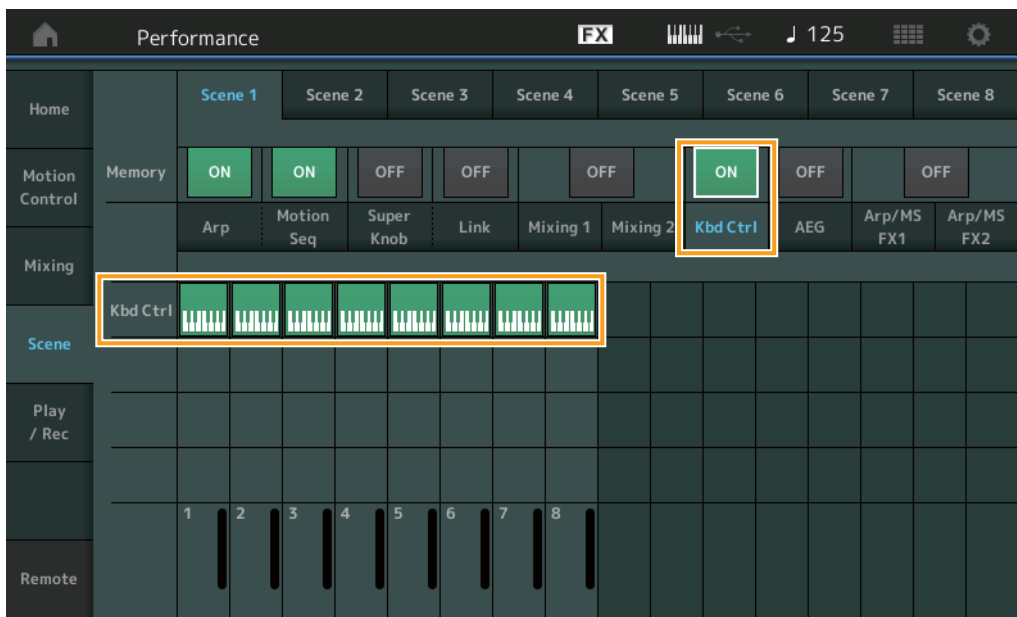
Determina se os estados de Super Knob Link são memorizados em uma cena.

**Configurações:** Off, On

### Super Knob Link

Determina se os botões Assignable Knobs de 1 a 8 na cena selecionada são afetados por operações do recurso Super Knob. Os botões Assignable Knobs definidos como Off não são afetados pelas operações do Super Knob.

**Configurações:** Off, On



### **Kbd Ctrl (Chave de memorização do controle do teclado)**

Determina se as operações de Keyboard Control são memorizadas em uma cena.

**Configurações:** Off, On

### **Kbd Ctrl (Controle do teclado)**

Determina a Keyboard Control Switch em cada parte da cena selecionada. As partes que estão definidas como Off não são afetadas ao tocar o teclado.

**Configurações:** Off (cinza), On (verde)

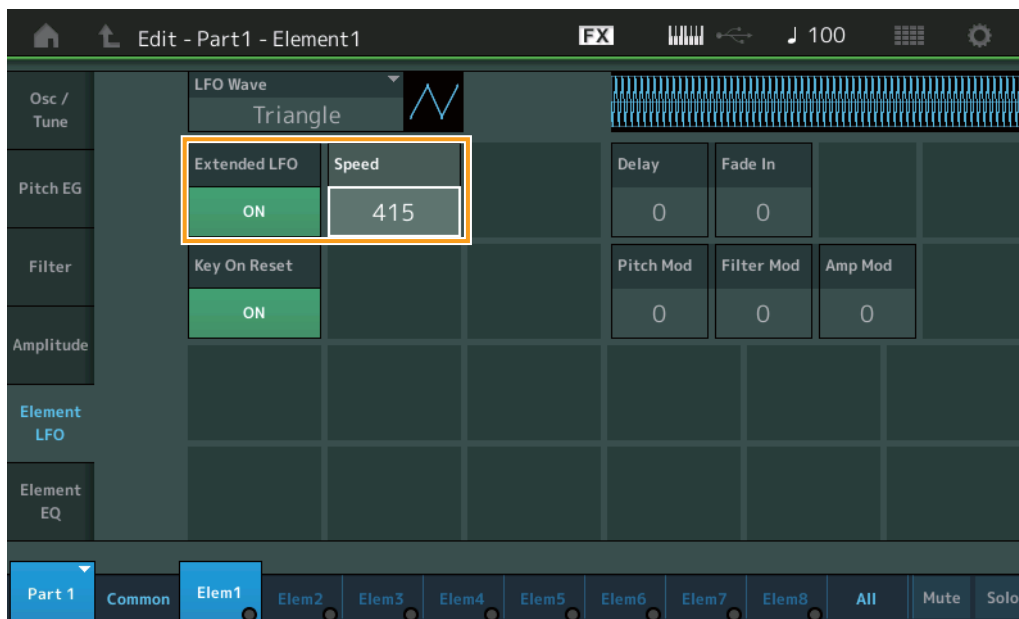
# Edit

Houve um aumento no intervalo do parâmetro da parte LFO Speed.

## ■ Normal Part (AWM2)

### Element LFO

**Operação** [EDIT] → selecione a parte em [Common] → selecione o elemento → [Element LFO]



### Speed

Ajusta a variação da velocidade de LFO. Houve um aumento no intervalo dos parâmetros de 0 a 63 para 0 a 415.

**Intervalo:** 0 – 415

### Extended LFO

Permite que você selecione o intervalo de parâmetro antigo (Off: 0 – 63) ou o novo intervalo de parâmetro (On: 0 – 415). Se quiser manter a compatibilidade com as configurações feitas no parâmetro antigo, defina essa opção como Off.

**Configurações:** Off, On

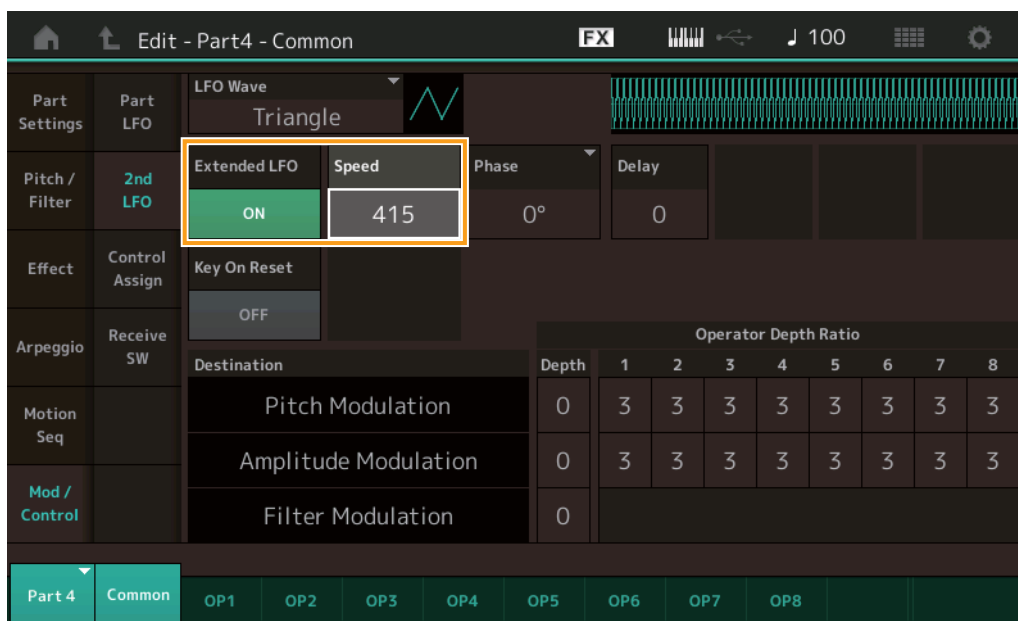


## ■ Normal Part (FM-X)

### Mod/Control (Modulação/Controle)

#### 2nd LFO

**Operação** [EDIT] → selecione a parte de [Common] → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



#### Speed (Segunda velocidade de LFO)

Ajusta a variação da velocidade de LFO. Houve um aumento no intervalo dos parâmetros de 0 a 99 para 0 a 415.

**Intervalo:** 0 – 415

#### Extended LFO

Permite que você selecione o intervalo de parâmetro antigo (Off: 0 – 99) ou o novo intervalo de parâmetro (On: 0 – 415). Se quiser manter a compatibilidade com as configurações feitas no parâmetro antigo, defina essa opção como Off.

**Configurações:** Off, On

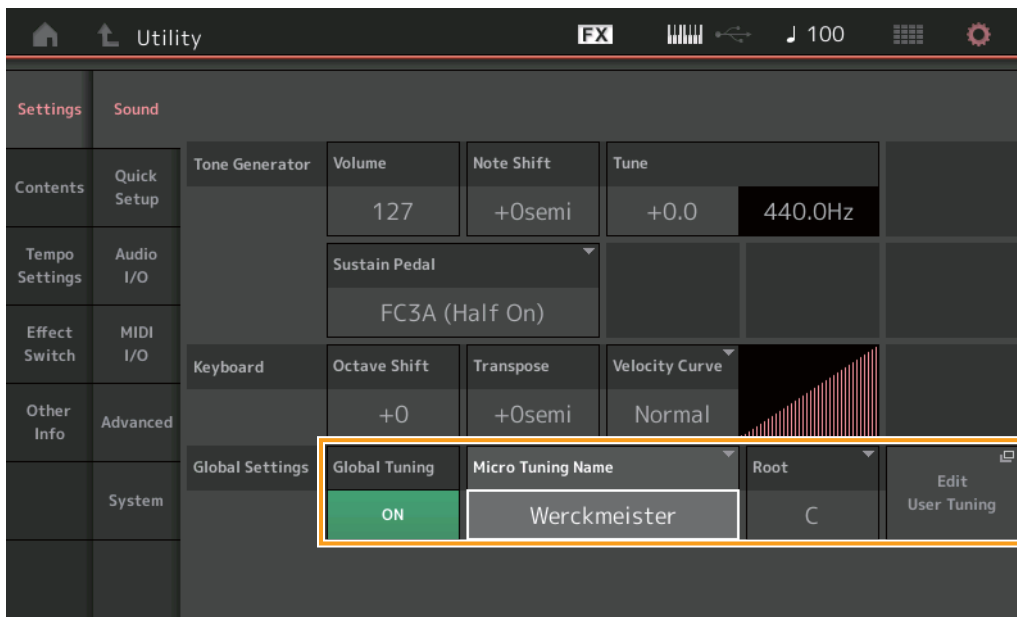
# Utility

## Settings

### Sound

As configurações Global Micro Tuning foram adicionadas.

**Operação** [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



### Global Tuning

Quando essa função está ativada, a opção Micro Tuning em Global Settings tem prioridade sobre as configurações Micro Tuning que a apresentação tem em cada parte. Essa função é aplicada em todas as partes, exceto Drum Part.

**Configurações:** Off, On

**OBSERVAÇÃO** A opção Global Tuning Setting retorna automaticamente para Off sempre que você reinicia o instrumento.

### Micro Tuning Name

Indica o nome da Micro Tuning selecionada. Tocar nesse botão acessa a página do menu para selecionar Preset ou User.

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

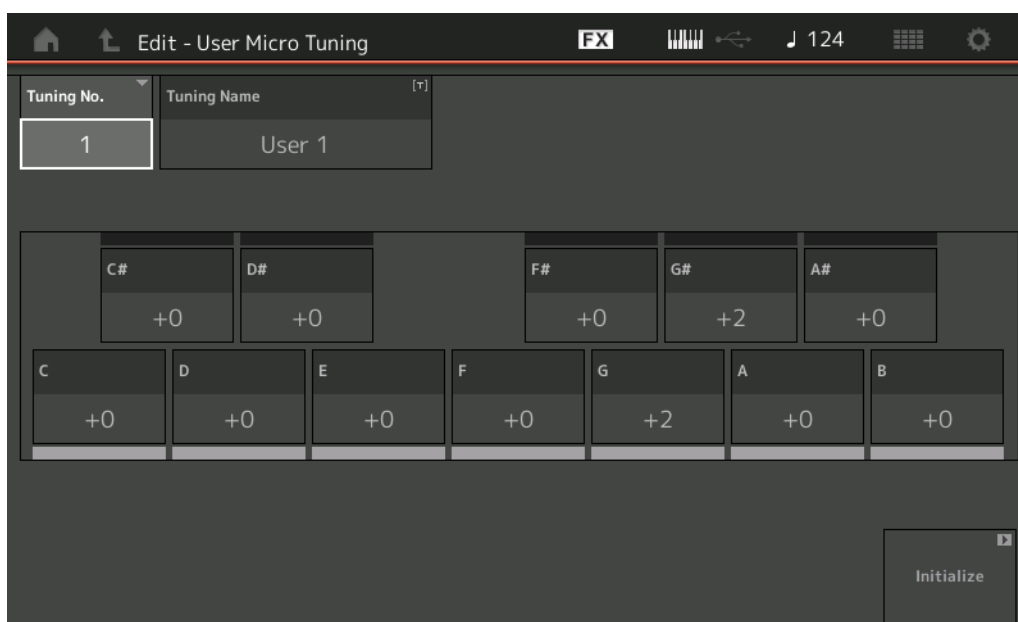
### Micro Tuning Root

Determina a nota tônica para a função Micro Tuning. Dependendo de Micro Tuning Name, essa opção pode não ser necessária e, portanto, não será exibida.

**Intervalo:** C – B

## Edit User Tuning

Acessa o visor de configurações User Micro Tuning.



### Tuning No.

Indica o número do User Micro Tuning selecionado.

**Intervalo:** 1 – 8

### Tuning Name

Determina o nome do User Micro Tuning selecionado. Tocar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

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

Ajusta a afinação de cada nota em etapas de 1 centésimo para determinar a Micro Tuning desejada.

**Intervalo:** -99 – +99

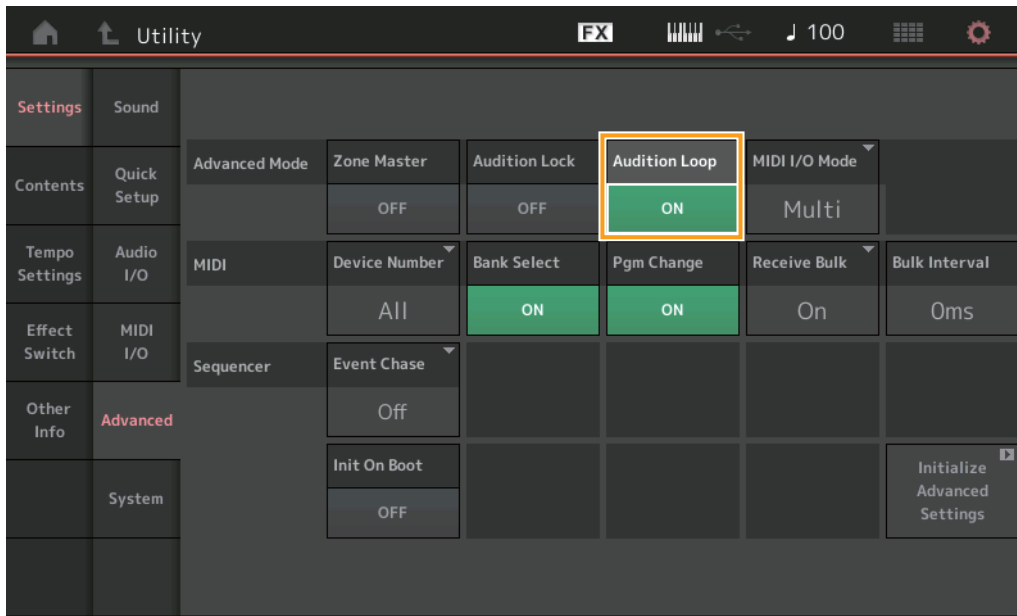
### Initialize

Inicializa o User Micro Tuning selecionado.

## Advanced

É possível cancelar o Audition Loop.

**Operação** [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



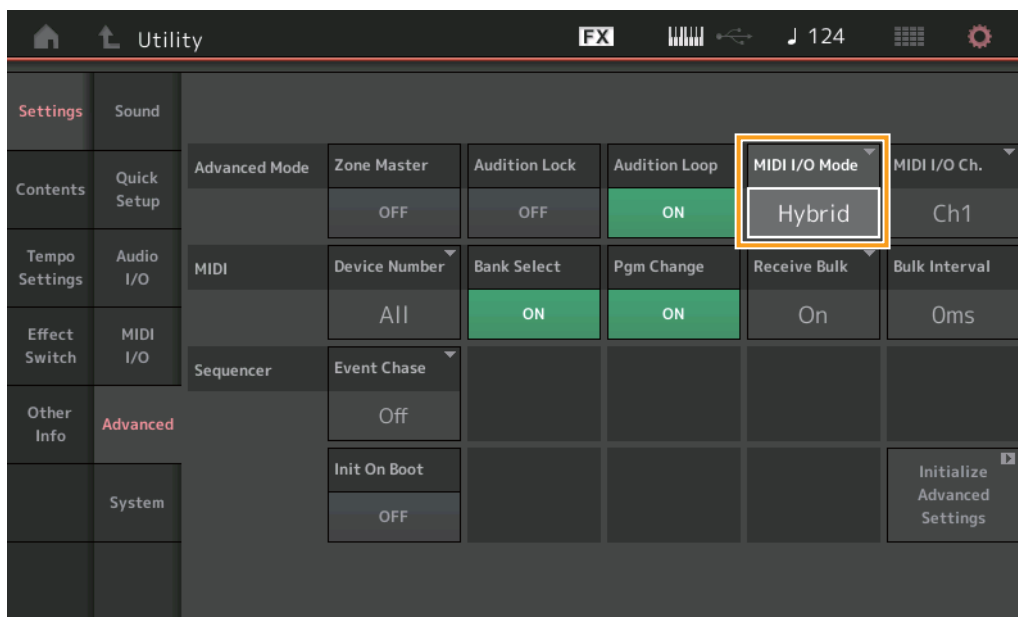
### Audition Loop

Quando essa função está definida como On e a Audition Phrase é reproduzida até o final, a Audition Phrase é repetida do início automaticamente. Quando essa função está definida como Off, a reprodução da Audition Phrase para quando chega ao final. Você pode alternar entre On e Off enquanto reproduz a Audition Phrase.

**Configurações:** Off, On

## ■ A opção Hybrid foi adicionada às configurações MIDI I/O Mode.

**Operação** [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



## ■ Quando MIDI I/O Mode está definido como Hybrid:

### Recebimento de dados MIDI

- Os dados MIDI recebidos por meio do canal definido no parâmetro MIDI I/O Channel são recebidos em partes com a opção Keyboard Control Switch definida como ON.
- Os dados MIDI recebidos por meio de um canal que não foi definido no parâmetro MIDI I/O Channel ou na opção Keyboard Control Switch definida como Off são recebidos por meio da parte correspondente.

### Envio de dados MIDI

- Quando a opção Common/Audio está selecionado e a parte com Keyboard Control Switch está definida como ON, os dados MIDI são enviados do canal definido no parâmetro MIDI I/O Channel.
- Quando uma parte com Keyboard Control Switch está definida como Off, os dados MIDI são enviados do canal correspondente para a parte.

# Recepção de dados MIDI usando a porta USB TO DEVICE

Essa função agora permite que este instrumento receba dados MIDI de um controlador/teclado MIDI externo conectado à porta [USB TO DEVICE].

**Equipamentos MIDI compatíveis:** Dispositivos MIDI que são compatíveis com a classe MIDI USB e dispositivos testados pela Yamaha

\* Para obter uma lista de dispositivos testados pela Yamaha, consulte o link abaixo

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

**OBSERVAÇÃO** O valor nominal máximo de [USB TO DEVICE] é 5 V/500 mA. Não faça a conexão com dispositivos USB que excedem o valor nominal, pois esses dispositivos podem causar danos no instrumento.

**OBSERVAÇÃO** Essa função não é compatível com a transmissão de dados MIDI para um dispositivo conectado por meio da porta [USB TO DEVICE] deste instrumento.

## ■ Quando MIDI I/O Mode está definido como Multi

- Os eventos de canal recebidos por canais correspondentes às partes com Keyboard Control Switch definida como On são recebidos em paralelo por todas as partes com Keyboard Control Switch definida como On. Depois do recebimento, quando este instrumento transmitir dados MIDI, todos os dados de notas do canal correspondentes às partes com Keyboard Control Switch definida como On serão transmitidos.
- Os eventos de canal recebidos por meio do canal que corresponde à parte com Keyboard Control Switch definida como Off afetam a parte correspondente. Depois do recebimento, quando este instrumento transmitir dados MIDI, os mesmos canais usados para recebimento serão usados para transmissão dos dados do canal.

## ■ Quando MIDI I/O Mode está definido como Single ou Hybrid

- Os eventos de canal recebidos por canais correspondentes às partes com Keyboard Control Switch definida como On são recebidos em paralelo por todas as partes com Keyboard Control Switch definida como On. No entanto, quando este instrumento recebe mensagens de alteração de controle consideradas parâmetros comuns e MIDI I/O Mode está definido como Single, o instrumento não envia mensagens de alteração de controle para a parte e as trata como parâmetros comuns. Depois do recebimento, o envio de mensagens de alteração de controle é feito de acordo com a configuração MIDI I/O Channel.
- Os eventos de canal recebidos por meio do canal que corresponde à parte com Keyboard Control Switch definida como Off são recebidos pelas partes correspondentes. Os dados MIDI recebidos não são transmitidos novamente quando MIDI I/O Mode está definido como Single.

# Aprimoramentos da interface de usuário

## ■ Seleção de músicas usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO]

Agora, você pode selecionar músicas usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] quando o cursor estiver no nome da música no visor MIDI. Agora, o número da música é exibido na frente do nome da música.

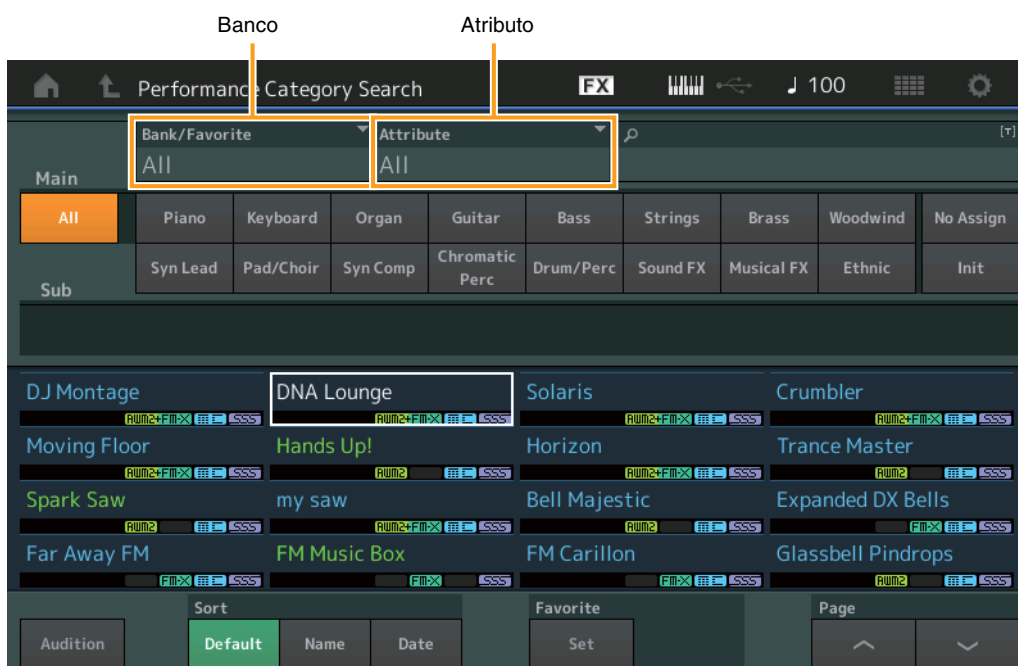
**Operação** Botão [▶] (Play) ou → [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



## ■ Memorização das opções Bank e Attribute selecionadas em Performance Category Search

Agora, este instrumento pode memorizar a última configuração de Bank e Attribute no visor Performance Category Search, mesmo depois de passar para outro visor.

**Operação** [PERFORMANCE] → [CATEGORY] ou toque em [Performance Name] → selecione [Category Search] no menu

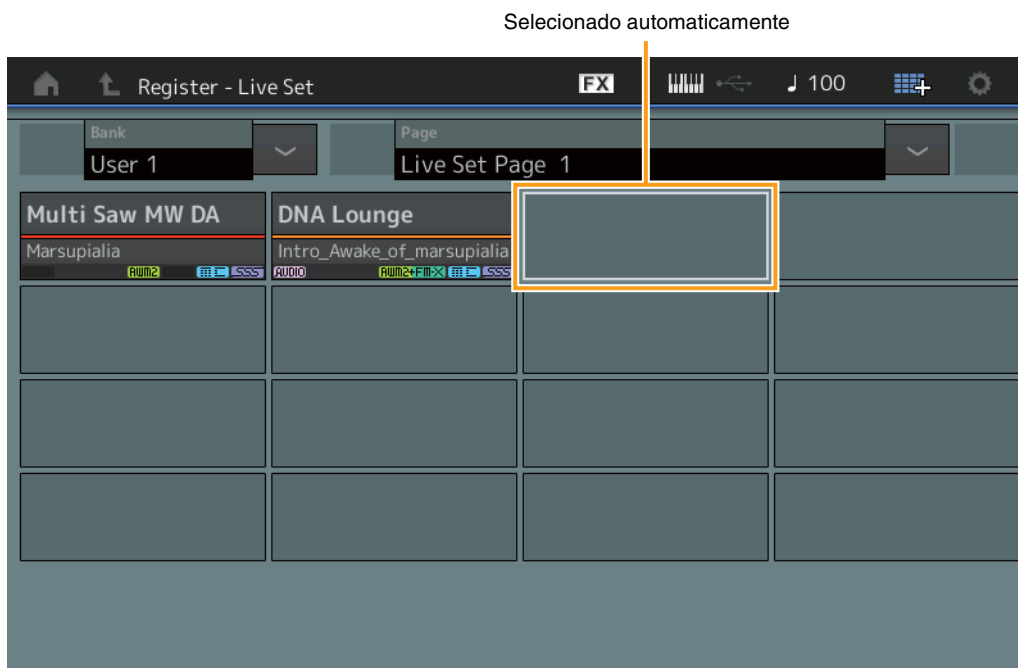


## ■ Abra o visor Home com o botão [EXIT]

Agora, você poderá facilmente voltar ao visor Home usando o botão [EXIT] quando um visor Performance (com exceção do visor Home) for aberto.

## ■ Método fácil para selecionar um compartimento de destino no visor Register

**Operação** [SHIFT] + [LIVE SET] (exceto quando o visor Live Set estiver selecionado)



### Quando Preset ou Library estiver selecionado em Bank

O compartimento de número mais baixo vazio na grade é selecionado automaticamente de User Bank 1. Quando User Bank não tiver um banco vazio, nenhum compartimento será selecionado quando o visor User Bank 1 for aberto.

### Quando User estiver selecionado em Bank

O compartimento de número mais baixo vazio na grade depois que a página atual é selecionada automaticamente. Quando User Bank não estiver vazio, o compartimento vazio de número mais baixo da página de número mais baixo disponível será selecionado. Quando User Bank não tiver um banco vazio, nenhum compartimento será selecionado.

## Sequencer Block

A capacidade Note (área total em Store) foi aumentada de 130.000 para 520.000 (para Songs) e 520.000 (para Patterns).



# Novas funções do MONTAGE versão 2.50

---

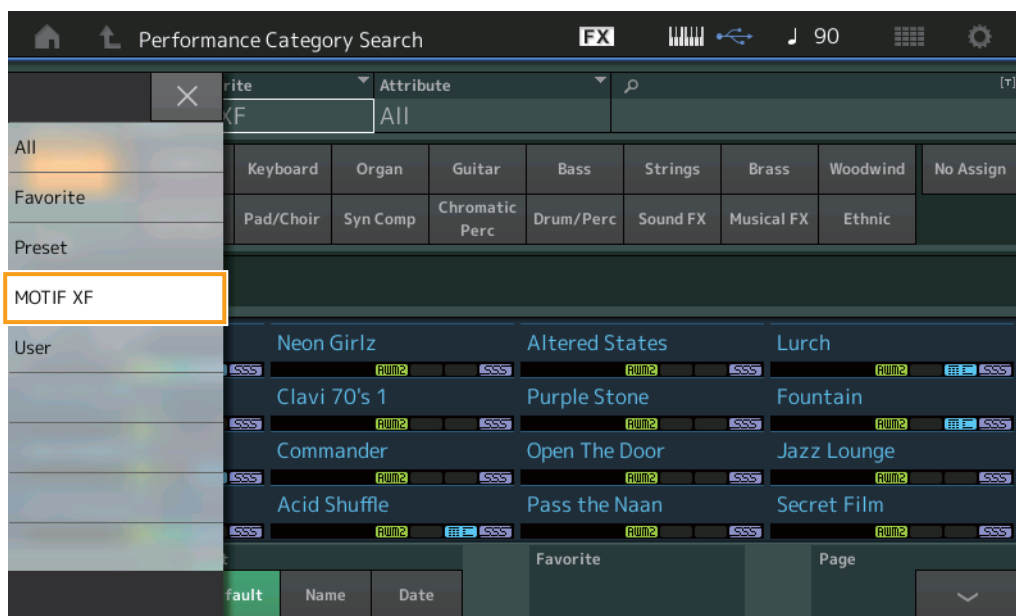
A Yamaha atualizou o firmware do MONTAGE e adicionou as novas funções indicadas abaixo. Este manual descreve as inclusões e as alterações do Manual de Referência fornecido com o instrumento.

- Novas apresentações foram adicionadas.
- A função DAW Remote foi adicionada.
- Uma nova função que permite ativar (ou desativar) a gravação de dados de arpejo ao gravar músicas MIDI foi adicionada.
- Agora, é possível definir uma Center Note no visor Edit Waveform.
- Agora, é possível definir uma tecla para atribuição ao carregar arquivos WAV ou AIFF como formas de onda.
- Agora, é possível selecionar o Assignable Knob (botão giratório) atribuível para Common Parts pressionando [PART COMMON] na caixa de diálogo exibida ao selecionar o parâmetro Part e pressionando o botão [CONTROL ASSIGN].
- A função Panel Lock foi adicionada para evitar operações inesperadas durante a apresentação.

# Novas apresentações adicionais

O MONTAGE oferece 512 novas apresentações no MOTIF XF Bank.

Para obter informações sobre as apresentações adicionadas, consulte a Data List (Lista de dados).



# Função DAW Remote

Agora, é possível controlar o software DAW no computador pelo MONTAGE.

A função DAW Remote pode ser usada somente quando o computador está conectado usando cabo USB. Cabos MIDI não podem ser usados.

## Configuração da função DAW Remote

### Configurações no MONTAGE

Consulte o Manual do Proprietário para saber como usar com um computador.

[Remote] → Chame o visor de configuração da função DAW Remote em [Settings] → Defina o tipo de DAW para o seu software DAW específico.

### Configuração do software DAW

Esta seção explica as operações específicas para cada tipo de software DAW.

**OBSERVAÇÃO** Depois de perder a conexão entre o computador e o MONTAGE, o software DAW pode ocasionalmente falhar ao reconhecer o MONTAGE, mesmo quando reconectar enquanto a alimentação estiver ligada. Se isso acontecer, reconecte o computador e o MONTAGE e reinicialize o software DAW.

#### IMPORTANTE

**Dependendo da versão do software DAW, o procedimento de configuração pode ser diferente das instruções a seguir, ou a configuração pode não ser bem-sucedida. Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário do software DAW.**

#### ■ Cubase

- 1 [Device]/[Studio] → [Device Settings...]/[Studio Setup...] para acessar a caixa de diálogo.
- 2 [MIDI] → selecione [MIDI Port Setup] → desmarque o campo [In All MIDI Inputs] de Port 2 do MONTAGE-2 ou MONTAGE.
- 3 Pressione o botão [+] no canto superior esquerdo da caixa de diálogo e selecione [Mackie Control] na lista.
- 4 [Remote Devices] → selecione [Mackie Control].
- 5 Selecione [MIDI Input] e [MIDI Output] para Port 2 do MONTAGE-2 ou MONTAGE.
- 6 (Opcional) Atribua as funções desejadas a [F1] - [F8] de [User Commands].

#### ■ Logic Pro

- 1 [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced] → marque [Show Advanced Tools].
- 2 [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Setup...] para acessar a caixa de diálogo.
- 3 [New] → [Install...] para selecionar [Mackie Control] de [Mackie Designs].
- 4 Defina [Output Port] e [Input Port] de [Mackie Control] para Port 2 do MONTAGE.
- 5 (Opcional) [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Controller Assignments...] para definir [Zone] para [Control Surface: Mackie Control] e atribua funções para [Control] [F1] – [F8].

#### ■ Ableton Live

- 1 [Live] → [Preferences...] para abrir a caixa de diálogo.
- 2 Selecione a guia [Link/MIDI].
- 3 Selecione [MackieControl] para a [Control Surface].
- 4 Selecione [Input] e [Output] para Port 2 do MONTAGE-2 ou MONTAGE.
- 5 (Opcional) Atribua as funções desejadas a [F1] - [F8] definindo a operação de notas MIDI F#2 – C#3 em [Edit MIDI Map] no menu [Options].

#### ■ Pro Tools

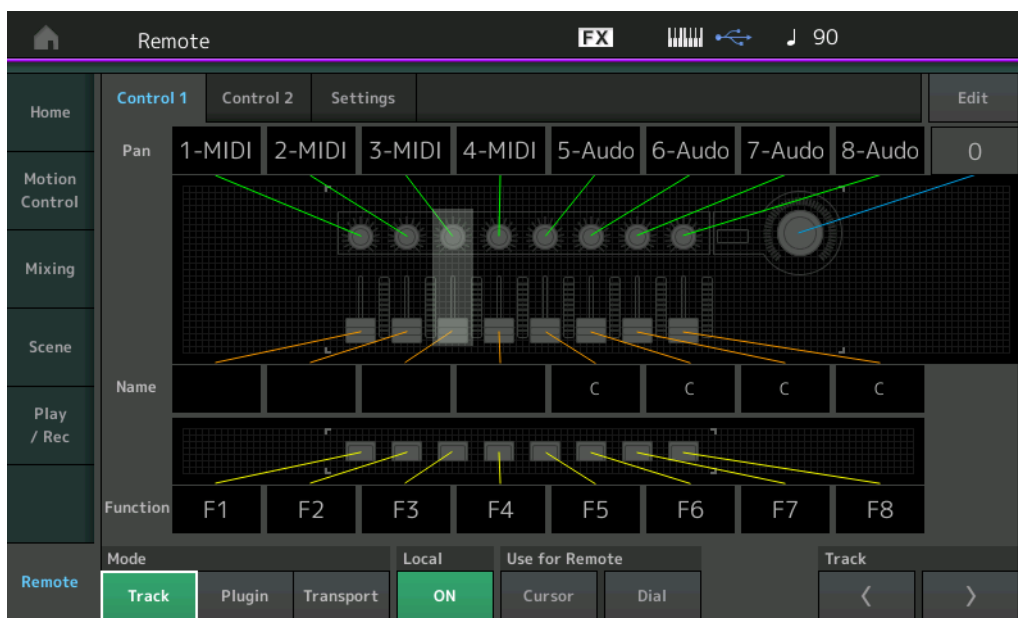
- 1 [Setup] → [Peripherals...] para abrir a caixa de diálogo.
- 2 Selecione a guia [MIDI Controllers].
- 3 Defina o tipo para [HUI] e defina [Receive From] e [Send To] para Port 2 do MONTAGE-2 ou MONTAGE de [Predefined].

## Controle do software DAW pelo MONTAGE

No visor Remote (Remoto), a função DAW Remote será aplicada, e as operações do painel serão alteradas.

### Operação

[PERFORMANCE] → [Remote]  
ou  
[PERFORMANCE] → [SHIFT] + botão de número A [7]



### Mode

Selecione um comportamento da função DAW Remote entre três Modos (modos disponíveis).

**Configurações:** Track, Plugin, Transport

**Track:** Modo para operar várias faixas no software DAW ao mesmo tempo.

Botão giratório atribuível	Track Pan será enviado de Port 2.
Controle deslizante	Track Volume será enviado de Port 2.
Botão SCENE	As funções atribuíveis de F1 – F8 serão enviadas de Port 2.
Outros controladores	O CC atribuído no modo Remote será enviado.
Número A [1] – [8]	Track Select será enviado de Port 2.
Número A [9] – [16]	Mute será enviado de Port 2.
Número B [1] – [8]	Solo será enviado de Port 2.
Número C [1] – [8]	Rec Enable será enviado de Port 2.
PART [MUTE]/[SOLO]	Track Group Select será enviado (por oito faixas) de Port 2.
ELEMENT/OPERATOR [MUTE]/[SOLO]	Track Group Select será enviado (por faixa) de Port 2.

**Plugin:** Modo de controle detalhado de um plug-in específico no software DAW.

Botão giratório, controle deslizante, botão SCENE, Outros controladores	Envia o CC que é ajustado no modo Remote.
Painel direito	Igual ao Track Mode.

**Transport:** Modo para apresentação no MONTAGE enquanto reproduz software DAW e grava a apresentação do teclado no MONTAGE no software DAW. Com os controles do painel Transport, você pode controlar a reprodução, a interrupção, etc. no software DAW. Operações que não sejam os controles do painel Transport serão iguais às normais.

### Local

Determina a ativação/desativação de Local Control. Isso também pode ser definido no visor MIDI I/O no Utility.

**Use for Remote**

Determina se os botões Dial e Cursor no painel do MONTAGE devem ser usados para controlar o software DAW.

On: use para a operação de DAW.

Off: use para a operação do visor MONTAGE.

**Track**

A operação é a mesma de PART [MUTE]/[SOLO].

**Edit**

Determina o número de controle da saída CC de Port 1 e o modo de operação dos controladores.

# Play/Rec

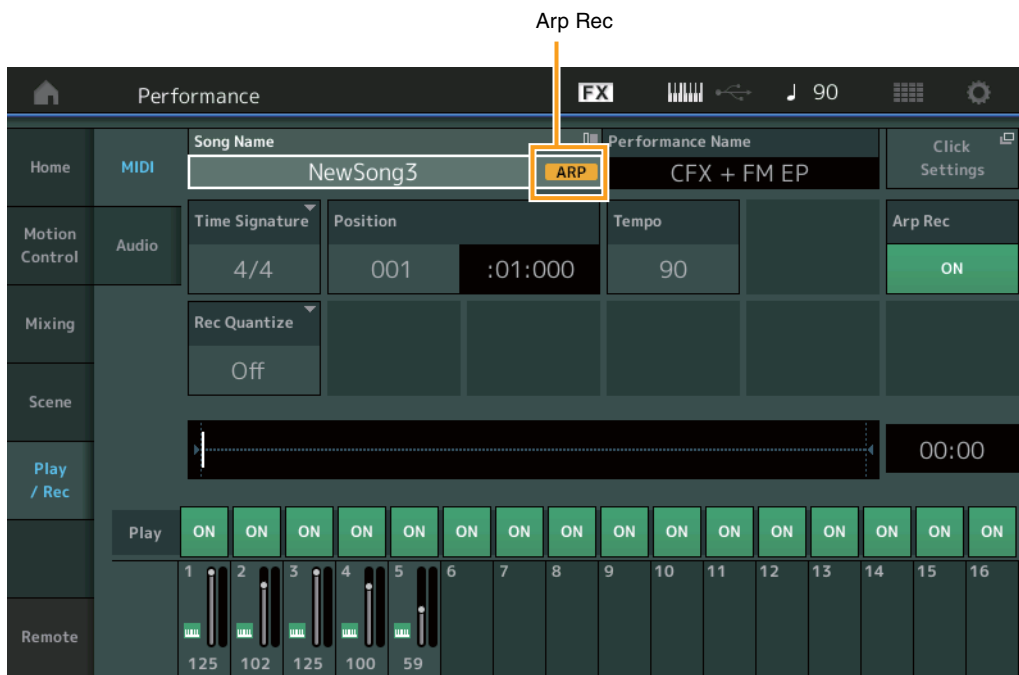
## Play/Rec

### MIDI

Ao gravar músicas, você pode selecionar se deseja gravar apenas a apresentação do teclado ou gravar a transmissão do Arpeggiator.

#### Operação

Botão [▶] (Play)  
ou  
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



### Arp Rec

Quando essa opção estiver ativada, a transmissão do Arpeggiator poderá ser gravada. Quando estiver desativada, somente a apresentação do teclado será gravada. Isso só pode ser definido ao gravar uma nova música. Não é possível alterar a configuração após a gravação. Além disso, ao gravar partes adicionais em músicas gravadas anteriormente com esse conjunto desativado, o Tipo de gravação só poderá ser definido como Replace (Substituir).

**Configurações:** Off, On

**OBSERVAÇÃO** As músicas gravadas com esse conjunto desativado podem ser reproduzidas com um arpejo diferente do gravado. Para isso, mude para outro conjunto de arpejo em Performance.

# Part Edit (Edit)

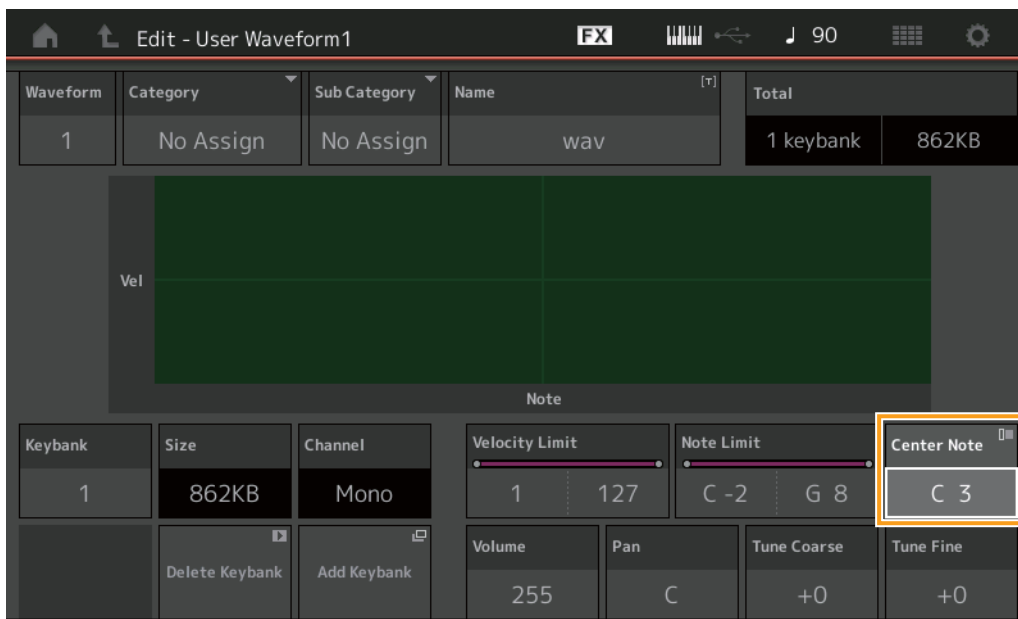
## Element Edit (Elemento)

### Osc/Tune (Oscilador/melodia)

#### Edit Waveform

A configuração de Center Note foi adicionada.

**Operação** [PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleção da parte → Selecione Element ou Key → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



#### Center Note

Determina a tecla da reprodução para corresponder à afinação dos dados da forma de onda original.

**Configurações:** C-2 – G8

# Utility

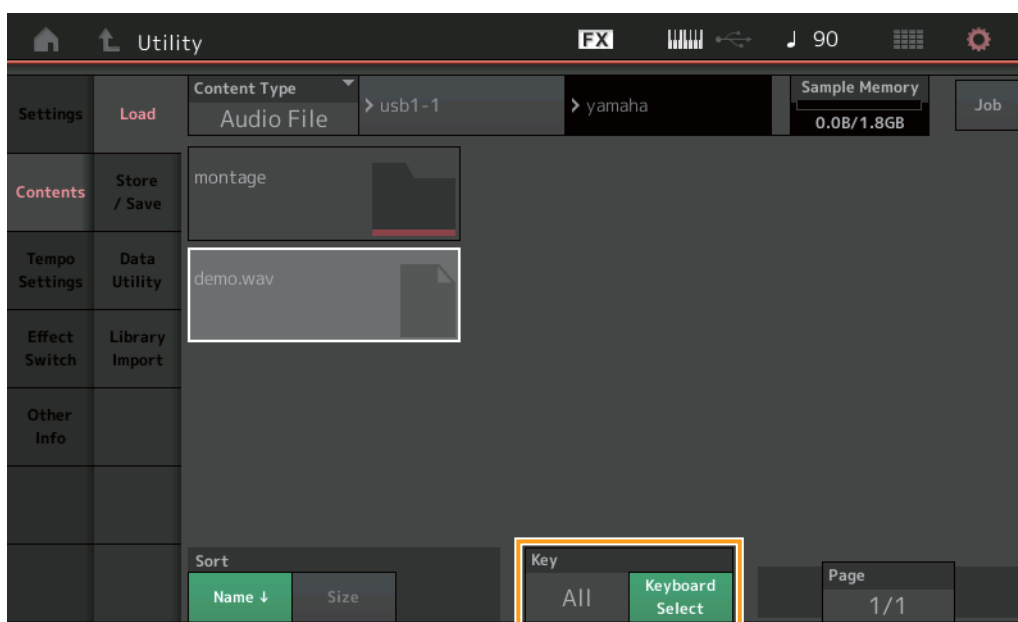
## Contents (Conteúdo)

### Load

Uma função de configuração de tecla ao carregar arquivos WAV e AIFF como formas de onda foi adicionada.

#### Operação

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleção da parte (somente Normal Parts) → Seleccione Element → [Osc/Tune] → [New Waveform]  
ou  
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleção da parte (somente Normal Parts) → Seleccione Element → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



#### Key

Selecione a tecla à qual o arquivo WAV ou AIFF carregado será atribuído.

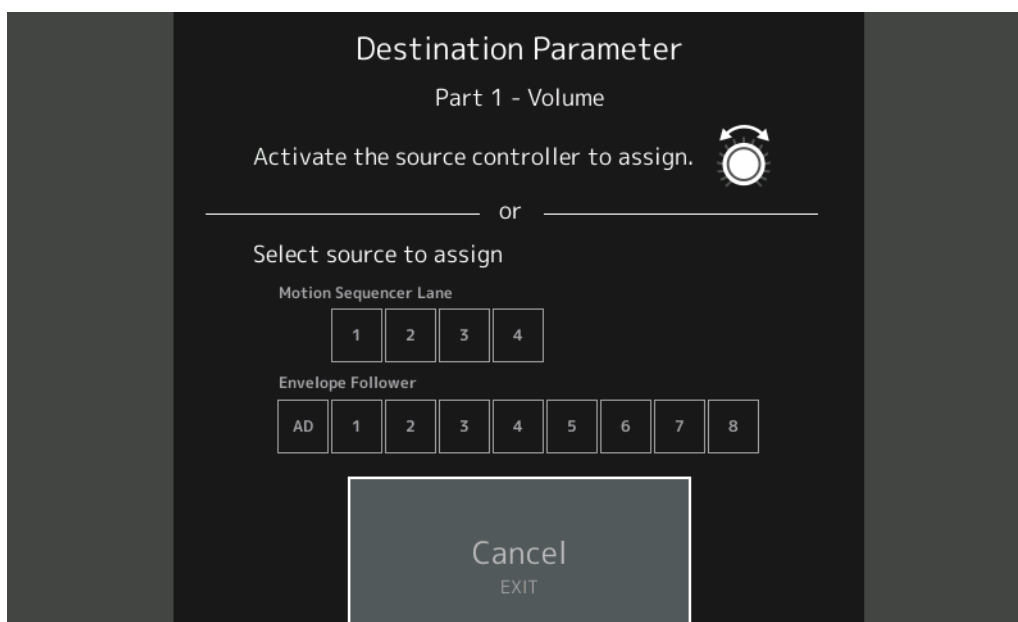
**Configurações:** Keyboard Select (C-2 – G8), All



## Caixa de diálogo Control Assign

Na caixa de diálogo exibida quando o parâmetro Part é selecionado e o botão [CONTROL ASSIGN] é pressionado, agora é possível selecionar o botão giratório atribuível de Common operando o botão giratório atribuível ao pressionar o botão [PART COMMON].

**Operação** Aponte o cursor para o parâmetro de destino do controle de Part → Pressione o botão [CONTROL ASSIGN].



Enquanto pressiona o botão [PART COMMON], opere o botão giratório que você deseja usar ao operar o parâmetro de destino.

**OBSERVAÇÃO** Uma mensagem de erro será exibida ao girar o botão giratório Super e não houver mais botões giratórios atribuíveis ou atribuições de controle disponíveis para a atribuição de uma fonte.

# Função Panel Lock

A função Panel Lock foi adicionada para evitar operações inesperadas durante a apresentação.

**Operação** [SHIFT] + [ELEMENT COMMON] no visor Home ou Live Set.



Para desbloquear o painel, pressione [SHIFT] + [ELEMENT COMMON] novamente. Quando a função Panel Lock estiver ativada, todas as operações ficarão indisponíveis, exceto o teclado, os pedais, o volume principal, o botão giratório Super, o controle giratório da curva de afinação, o botão de rolagem de modulação, o controlador de fita e a operação de desbloqueio. Esse bloqueio também se aplica às operações do painel sensível ao toque.

# Novas funções do MONTAGE versão 2.00

---

A Yamaha atualizou o firmware do MONTAGE e adicionou as novas funções indicadas abaixo. Este manual descreve as inclusões e as alterações do Manual de Referência fornecido com o instrumento.

- Novas apresentações foram adicionadas.
- Agora, é possível criar frases de audição do usuário.
- Novas funções foram adicionadas a alguns visores para simplificar as configurações do botão giratório Super.
- A transição de visores durante edições foram aperfeiçoadas.
- Agora, é possível definir o compartimento Live Set como visor de inicialização.
- Agora, é possível aplicar o tamanho de Live Set Font (Fonte do set ao vivo) a Category Names (Nomes das categorias) no visor Category Search (Pesquisa de categorias).
- Agora, é possível carregar arquivos do MOXF.
- Agora, é possível carregar dados de apresentação para o MOTIF XS, MOTIF XF e MOXF.
- Agora, é possível manter o tempo atual após trocar para outra apresentação.
- Agora, é possível manter o volume da Parte A/D atual após trocar para outra apresentação.
- Os atalhos para abrir o visor Control Assign (Atribuição de controle) foram adicionados ao visor Envelope Follower (Seguidor de envelope).
- Agora, é possível selecionar Super Knob, Motion Sequencer Lane (Faixa do sequenciador de movimentos) ou Envelope Follower como uma fonte na caixa de diálogo exibida quando o botão [CONTROL ASSIGN] é pressionado.
- Adição de nova função que enfatiza as linhas conectadas no visor Overview (Visão geral) para indicar o controlador que está sendo operado e seus destinos.
- Aumento de 64 para 128 no número de músicas que podem ser gravadas na guia MIDI do visor Play/Rec (Reproduzir/gravar).

## **Novas apresentações adicionais**

O MONTAGE oferece 99 novas apresentações.

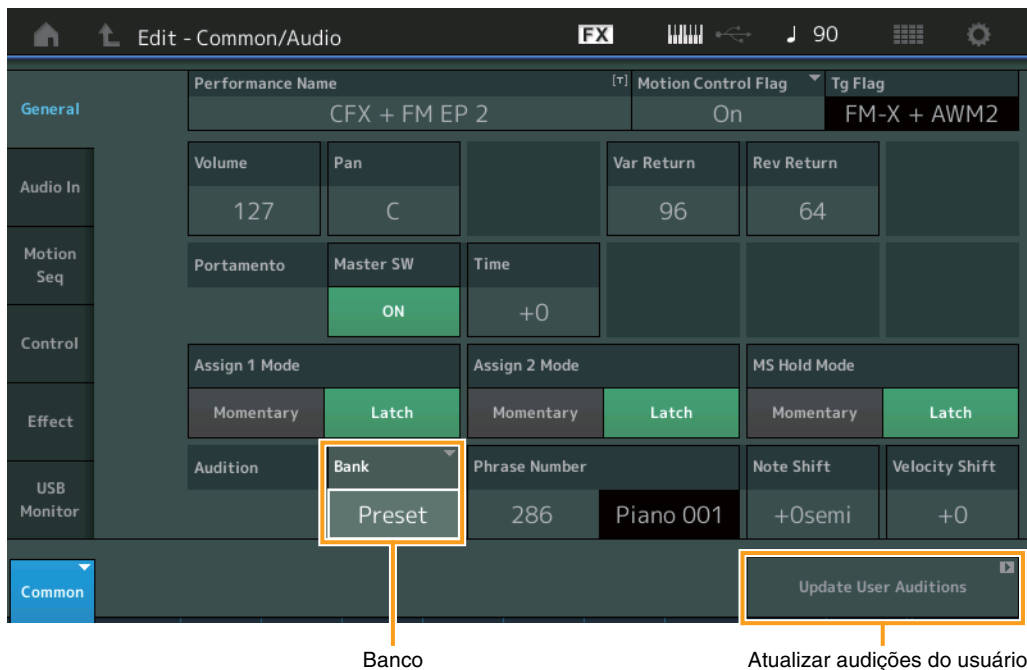
Para obter informações sobre as apresentações adicionadas, consulte a Lista de dados.

# Common/Audio Edit (Common/Audio)

## General (Geral)

Agora, é possível criar frases de audição do usuário.

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



### Bank (Banco)

Indica o banco a ser usado para audição.

**Configurações:** Nomes Preset (Predefinição), User (Usuário) e Library (Biblioteca) (quando os arquivos da biblioteca são carregados)

### Update User Auditions (Atualizar audições do usuário)

Converte todas as músicas gravadas no MONTAGE para audições do usuário. Se a audição do usuário já existir, todas as audições do usuário serão substituídas.

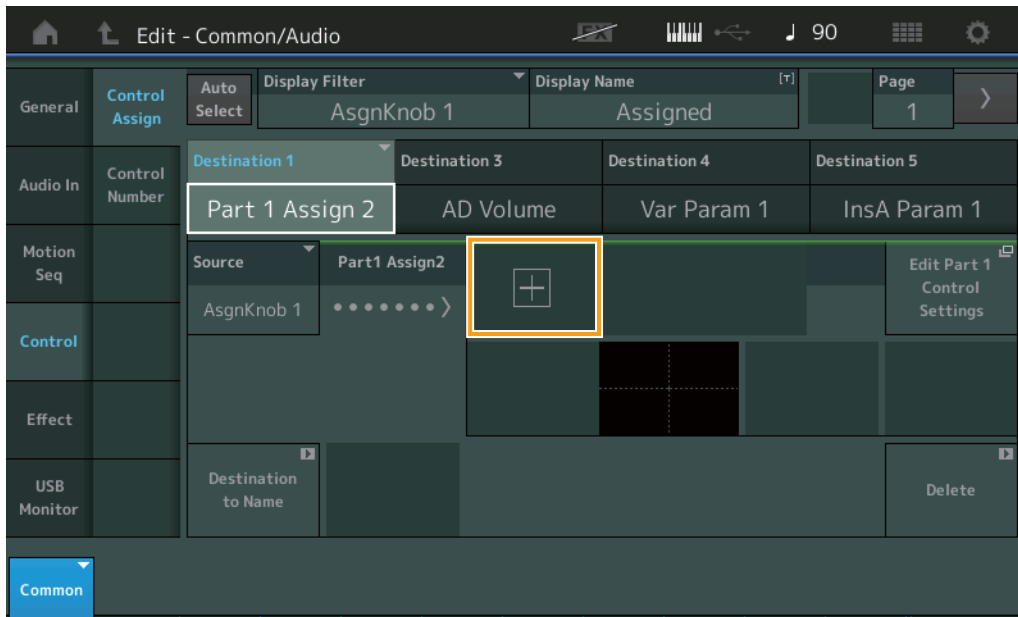
## Control (Controle)

### Control Assign (Atribuição de controle)

Quando os botões giratórios atribuíveis estiverem definidos como Source (Fonte) e Destination (Destino), mas o destino do controle ainda não estiver selecionado, um novo parâmetro de destino do controle poderá ser adicionado nesse visor.

#### Operação

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]  
ou  
Toque em [Edit Super Knob] no visor Super Knob.



Tocar no botão [+] adiciona um novo parâmetro da parte para o destino.

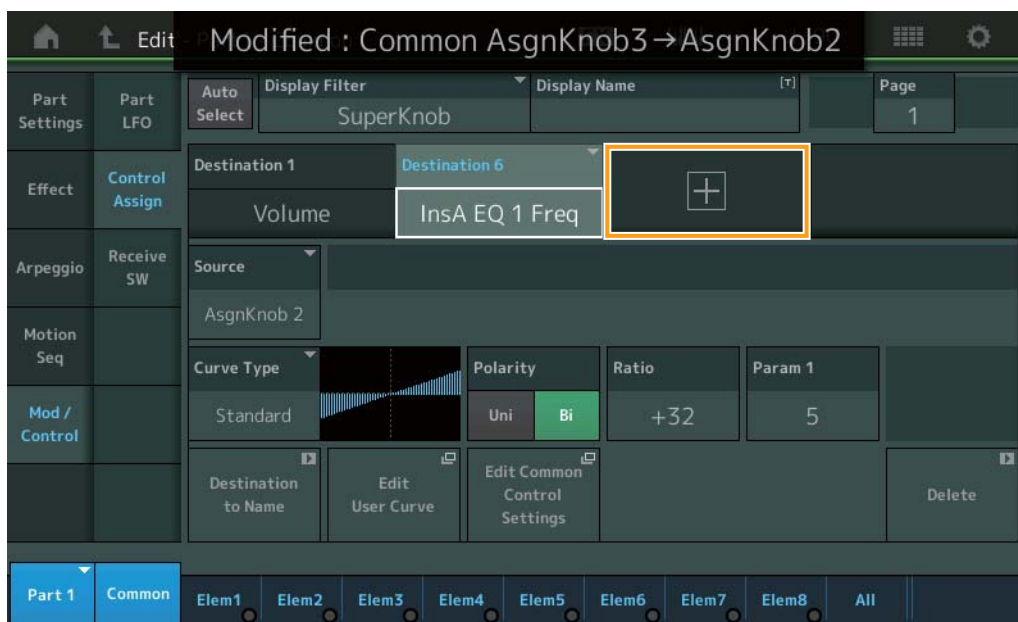
# Part Edit (Edit)

## Mod/Control (Modulação/controle)

### Control Assign (Atribuição de controle)

Quando o Display Filter (Filtro do visor) estiver definido como "Super Knob", um novo parâmetro poderá ser adicionado ao tocar no botão [+] e imediatamente estará disponível para controle com o botão giratório Super.

**Operação** [PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Quando o Display Filter (Filtro do visor) estiver definido como "Super Knob", tocar no botão [+] mostrará uma mensagem na parte superior do visor, e a configuração de Control Assign de Common/Audio Edit será adicionada automaticamente.

**OBSERVAÇÃO** Quando não houver mais botões giratórios atribuíveis disponíveis, o botão [+] não aparecerá no visor.

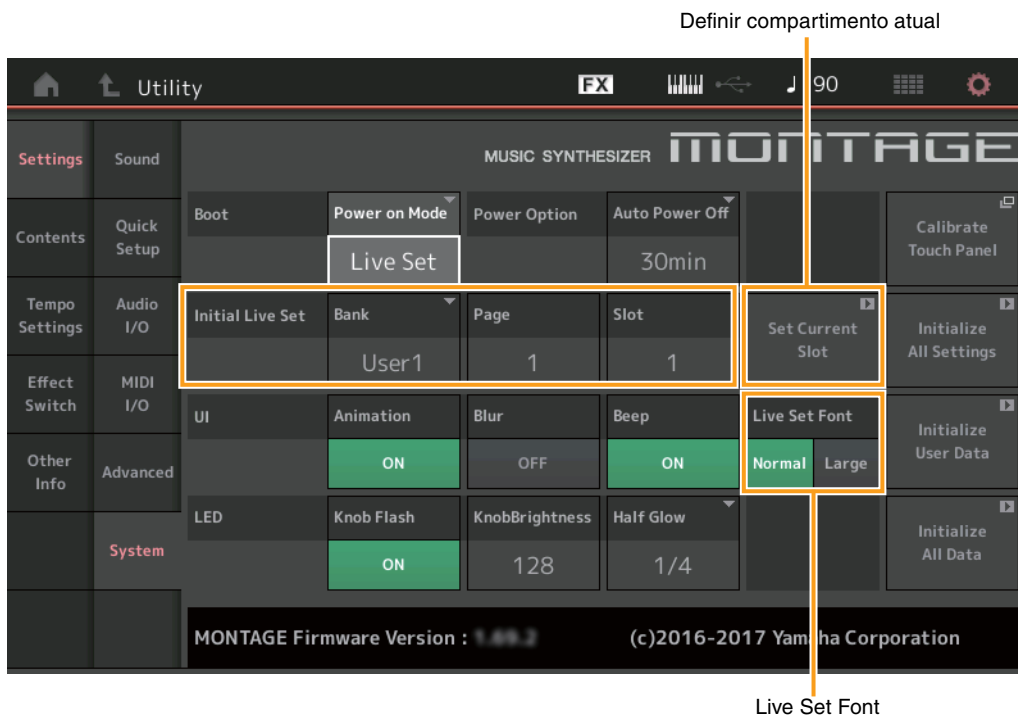
# Utility

## Settings (Configurações)

### System (Sistema)

Adição do recurso para seleção do compartimento Live Set como visor de inicialização. Além disso, é possível aplicar o tamanho de Live Set Font a Category Names no visor Category Search.

**Operação** [UTILITY] → [Settings] → [System]



#### Initial Live Set (Live Set inicial)

#### Bank (Banco)

#### Page (Página)

#### Slot (Compartimento)

Determina o compartimento Live Set como visor de inicialização quando Power On Mode (Modo ativação) está definido como "Live Set".

**OBSERVAÇÃO** Você também pode definir o compartimento Live Set como visor de inicialização ao selecionar primeiro uma apresentação no visor Live Set e, em seguida, tocar no botão "Set Current Slot" (Definir compartimento atual) nesse visor.



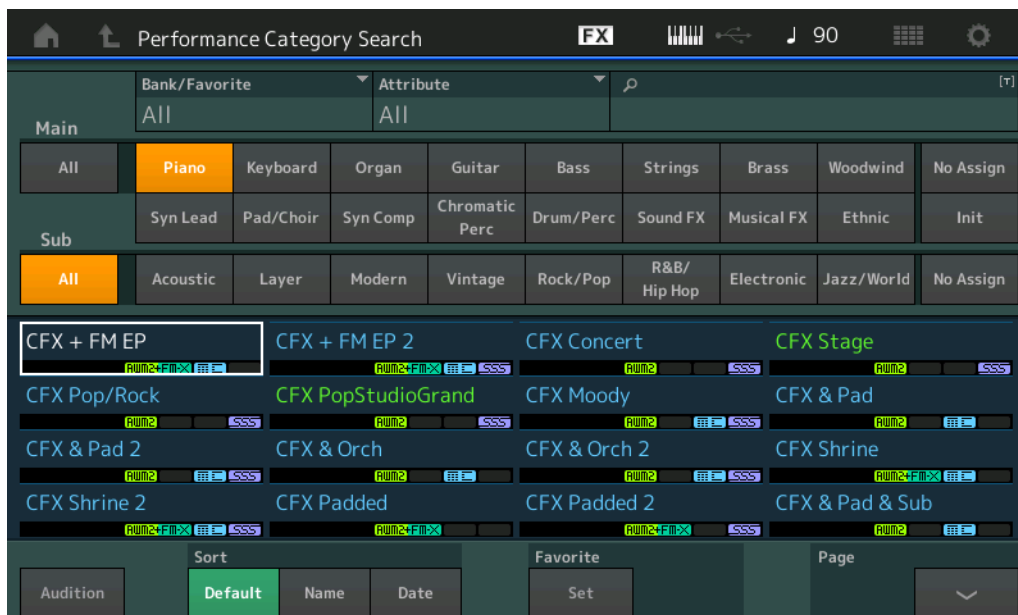
## Live Set Font (Tamanho da Live Set Font)

Determina o tamanho da fonte dos nomes dos conteúdos e da categoria nos visores Live Set (Set ao vivo) e Category Search.

**Configurações:** Normal, Large

### ■ Visor Category Search

- Normal (Normal)



- Large (Grande)

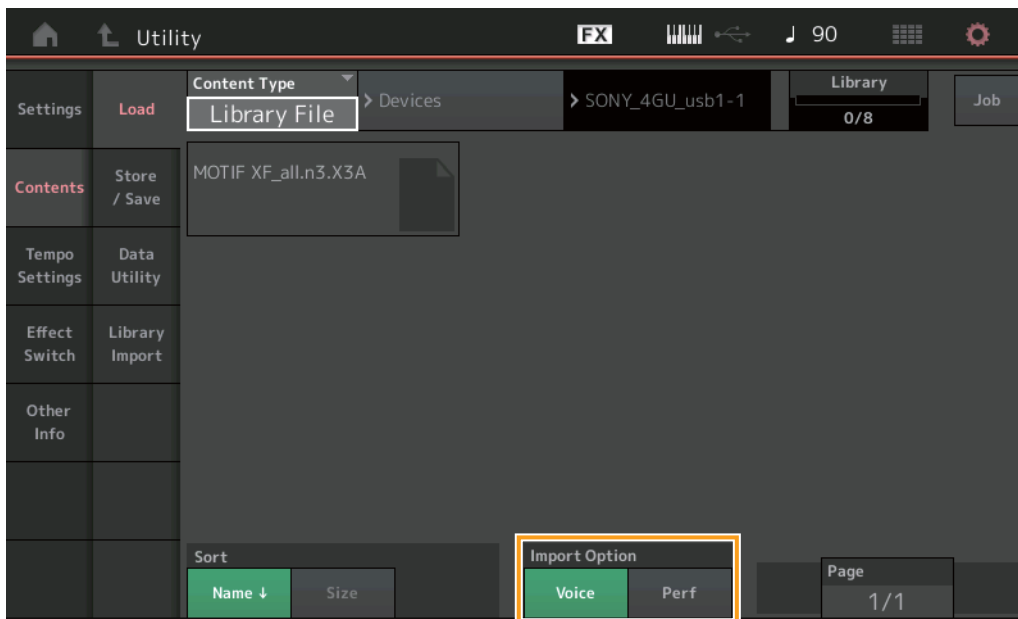


## Contents (Conteúdos)

### Load (Carregar)

Habilitada a compatibilidade com arquivos do MOXF. Habilitada também a compatibilidade com os dados de apresentação do MOTIF XS, MOTIF XF e MOXF.

**Operação** [UTILITY] → [Contents] → [Load]



### Import Option (Opção de importação)

Seleciona os dados de voz ou de apresentação a serem carregados. Import Option aparece quando "All" (Todos) os arquivos do MOTIF XS, MOTIF XF ou MOXF estão na pasta.

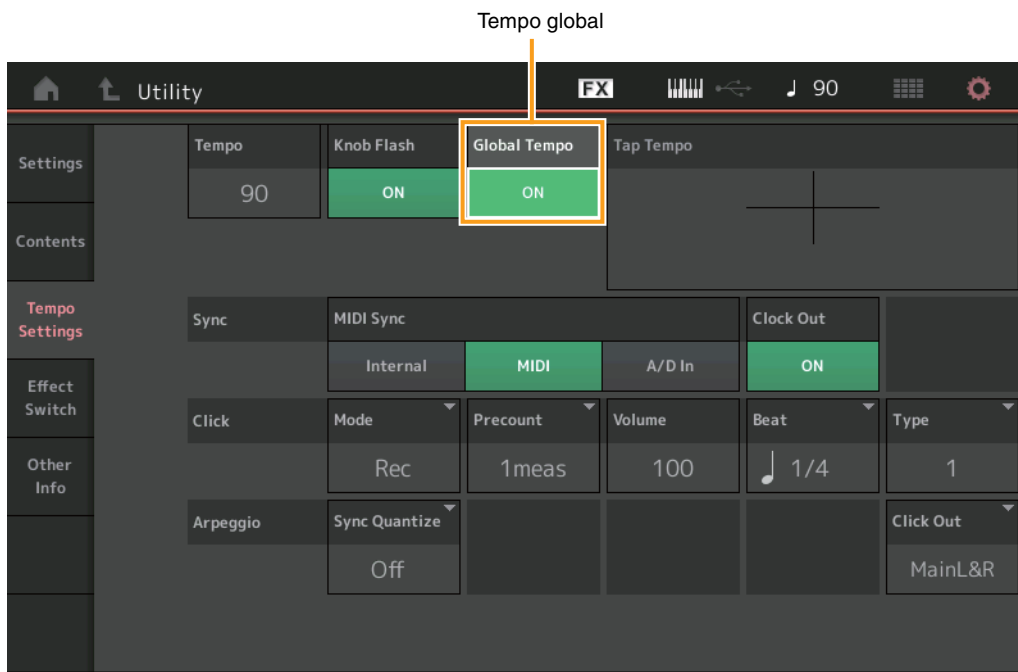
**Configurações:** Voice, Perf

## Tempo Settings (Configurações de tempo)

Adição de configuração para manter o tempo atual após trocar para outra apresentação.

### Operação

[UTILITY] → [Tempo Settings] ou [SHIFT] + [ENTER]  
ou  
Ícone de TEMPO SETTINGS



### Global Tempo (Tempo global)

Quando definido como OFF, o tempo muda de acordo com o tempo de apresentação. Quando definido como ON, o tempo atual é preservado mesmo depois de trocar para outra apresentação.

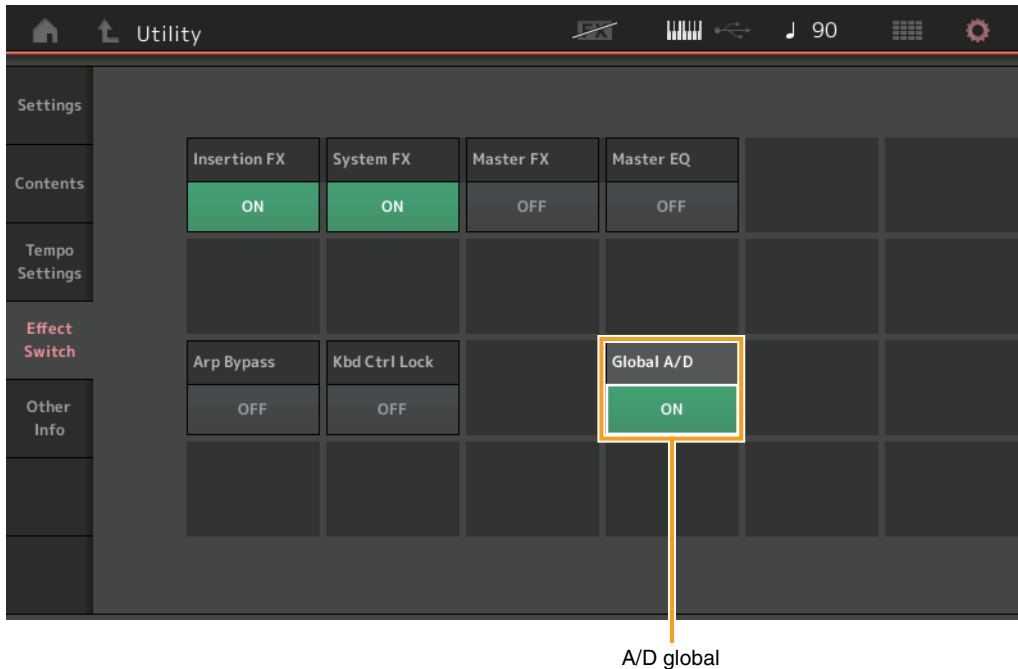
**Configurações:** Off, On

## Effect Switch (Chave de efeito)

Adição de configuração para manter o volume da Parte A/D atual após trocar para outra apresentação.

### Operação

[UTILITY] → [Effect Switch]  
ou  
Ícone de Effect



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

Quando definido como ON, nem o volume da Parte A/D nem outros parâmetros relacionados são mantidos, mesmo depois de mudar para outra apresentação. Quando definido como OFF, o volume da Parte A/D e outros parâmetros relacionados mudam de acordo com a configuração de Volume na apresentação.

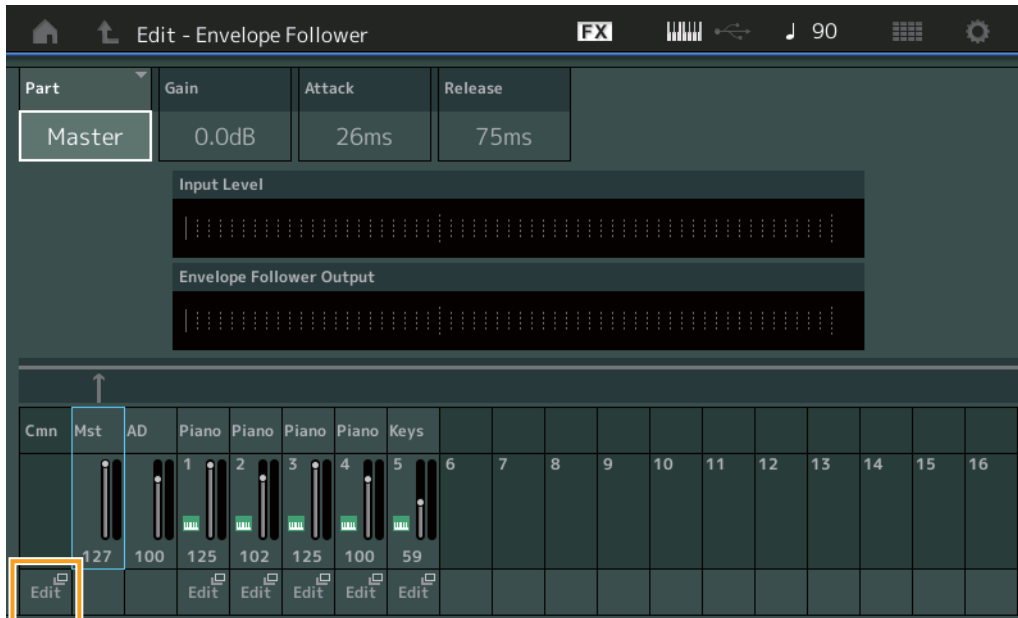
**Configurações:** Off, On

# Envelope Follower

Os atalhos para abrir o visor Control Assign foram adicionados ao visor Envelope Follower.

## Operação

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → Envelope Follower



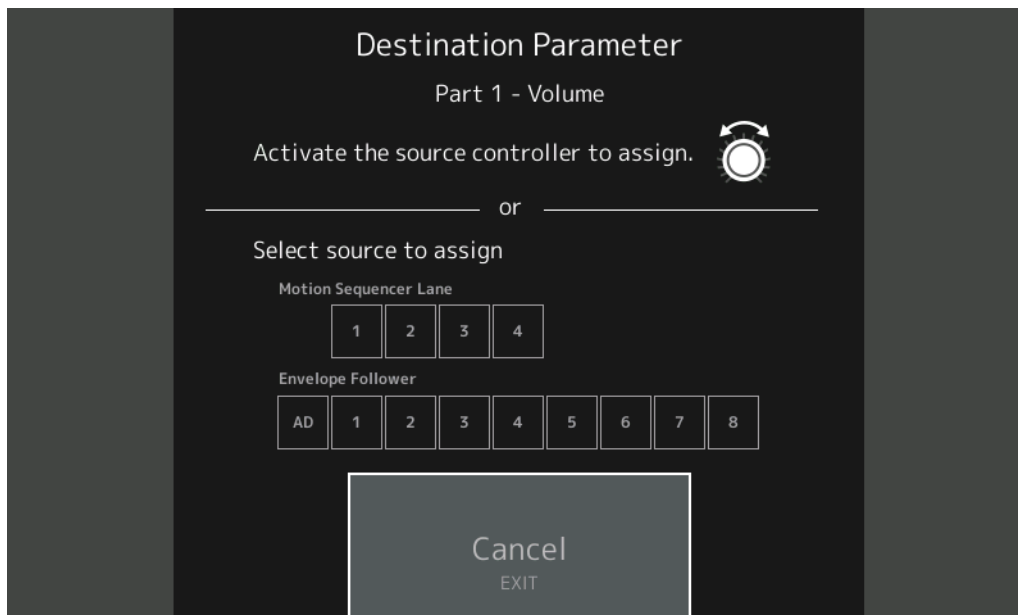
## Edit (Editar)

Acessa o visor Control Assign para a parte de destino.

## Caixa de diálogo Control Assign

Agora, é possível selecionar Super Knob, Motion Sequencer Lane (Faixa do sequenciador de movimentos) ou Envelope Follower como uma fonte na caixa de diálogo exibida quando o botão [CONTROL ASSIGN] é pressionado.

**Operação** Quando o cursor estiver no parâmetro para ser o destino do controle, pressione o botão [CONTROL ASSIGN].



Opere o controlador que você deseja definir como um parâmetro de destino ou toque em um número em "Motion Sequencer Lane" ou "Envelope Follower".

**OBSERVAÇÃO** Uma mensagem de erro será exibida ao girar o botão giratório Super e não houver mais botões giratórios atribuíveis disponíveis para a atribuição de uma fonte.

# Novas funções do MONTAGE versão 1.60

---

A Yamaha atualizou o firmware do MONTAGE e adicionou as novas funções indicadas abaixo. Este manual descreve as inclusões e as alterações do Manual de Referência fornecido com o instrumento.

- Novos tipos de efeito foram adicionados.
- Novas apresentações foram adicionadas.
- Novas funções foram adicionadas a alguns visores para simplificar as configurações de Super Knob (Botão giratório Super).

## Additional New Effect Types (Novos tipos de efeitos adicionais)

O MONTAGE oferece os novos tipos de efeito indicados abaixo.

Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
Spiralizer P, Spiralizer F	Phaser (para Spiralizer P)/Flanger (para Spiralizer F) de aplicação de filtro exclusivo processando alteração de afinação para cima/para baixo aparentemente infinita.	Spiral Speed	Determina a velocidade do deslocamento de tom.
		Offset	Determina a afinação inicial em semitons.
		Feedback	Determina o nível da saída do sinal do som desde o bloco de efeitos até o retorno à sua própria entrada.
		Step Mode	Determina se a afinação se desloca suavemente ou passo a passo.
		Semitones	Determina o intervalo do deslocamento de tom quando "Step Mode" está definido como "Semitone".
		Scale Type	Determina a alteração da afinação quando "Step Mode" está definido como "Scale".
		Spiral Sync	Determina o período básico em que a afinação se desloca passo a passo.
		Ofs Transition	Determina o tempo decorrido após a mudança do valor de deslocamento.
		Step Transition	Determina quanto tempo leva para a afinação ser alterada para a próxima afinação quando a afinação se desloca passo a passo.
		Dry/Wet	Determina o equilíbrio do som seco e do som com efeito.
Spiral	Liga/Desliga o LFO.		

Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Spiralizer com LFO sincronizado com o tempo.	Spiral Speed	Determina a velocidade do deslocamento de tom.
		Offset	Determina a afinação inicial em semitons.
		Feedback	Determina o nível da saída do sinal do som desde o bloco de efeitos até o retorno à sua própria entrada.
		Step Mode	Determina se a afinação se desloca suavemente ou passo a passo.
		Semitones	Determina o intervalo do deslocamento de tom quando "Step Mode" está definido como "Semitone".
		Scale Type	Determina a alteração da afinação quando "Step Mode" está definido como "Scale".
		Spiral Sync	Determina o período básico em que a afinação se desloca passo a passo.
		Ofs Transition	Determina o tempo decorrido após a mudança do valor de deslocamento.
		Step Transition	Determina quanto tempo leva para a afinação ser alterada para a próxima afinação quando a afinação se desloca passo a passo.
		Dry/Wet	Determina o equilíbrio do som seco e do som com efeito.
		Direction	Determina a direção do deslocamento de tom.
		Spiral	Liga/Desliga o LFO.



## **Additional New Performances (Novas apresentações adicionais)**

O MONTAGE oferece 8 novas apresentações.

Para obter informações sobre as apresentações adicionadas, consulte a lista de dados.

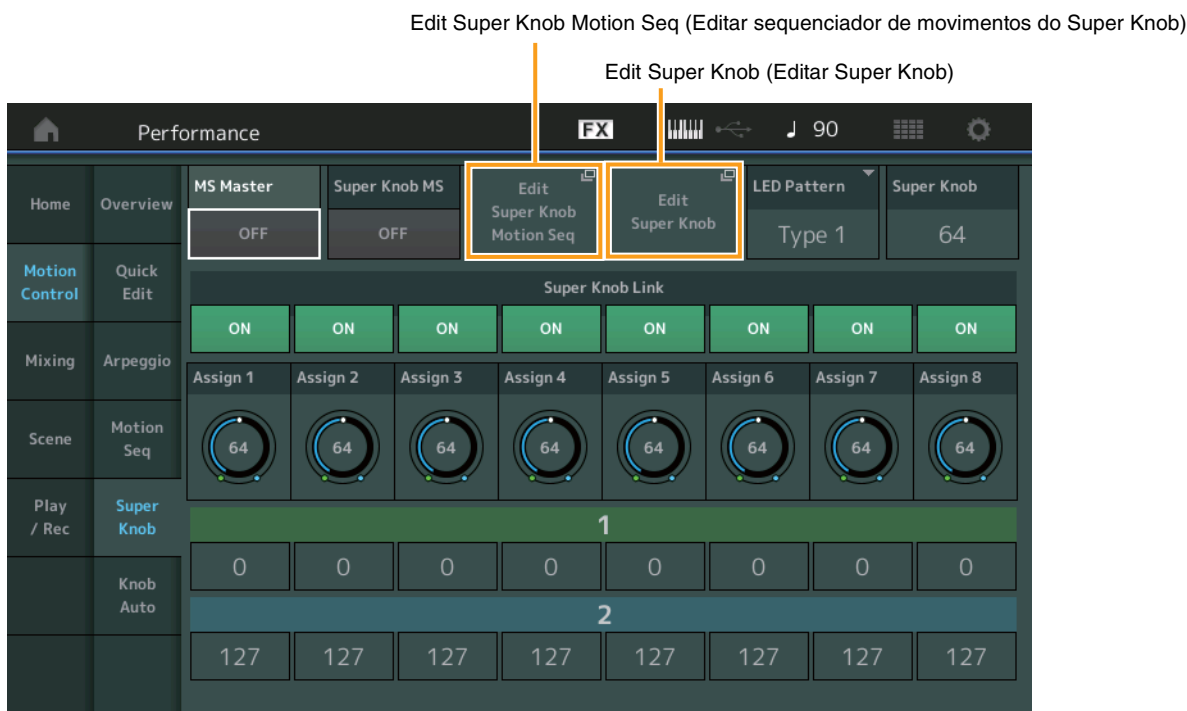
# Motion Control (Controle de movimentos)

## Motion Control (Controle de movimentos)

### Super Knob (Botão giratório Super)

Foram adicionados botões de atalho para simplificar as configurações de Super Knob (Botão giratório Super).

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



### Edit Super Knob Motion Seq (Editar sequenciador de movimentos do Super Knob)

Acessa o visor Knob Auto para edição do sequenciador de movimentos aplicado ao Super Knob (sequenciador de movimentos do Super Knob).

### Edit Super Knob (Editar Super Knob)

Acessa o visor Control Assign em Common/Audio Edit para realizar a configuração dos parâmetros controlados com o Super Knob.

# Common/Audio Edit (Common/Audio)

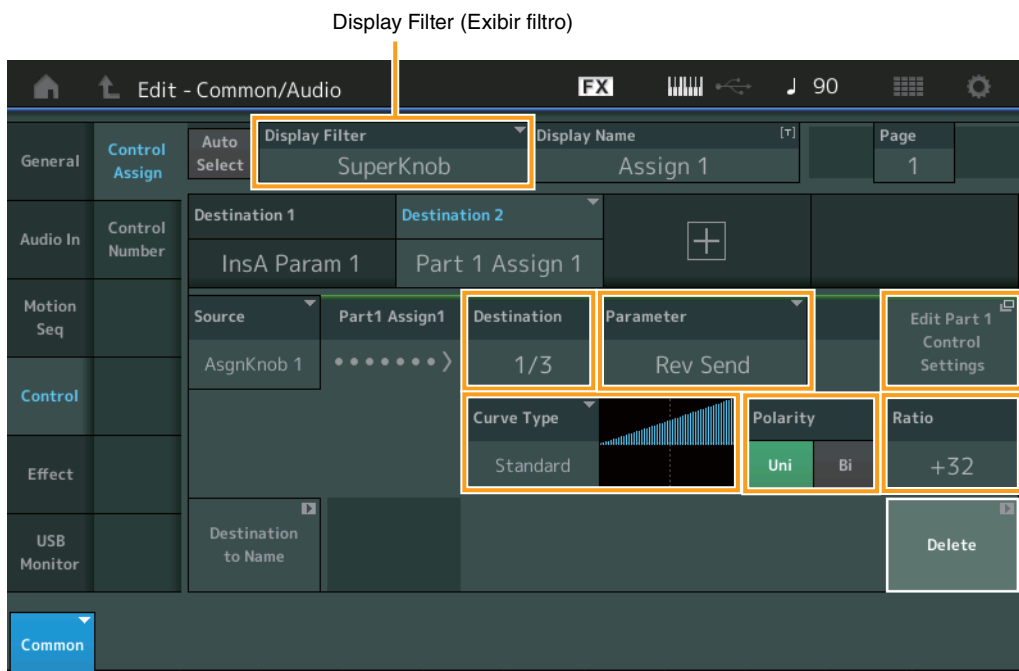
## Control (Controle)

### Control Assign (Atribuição de controle)

Agora, é possível definir o Super Knob para "Display Filter" (Exibir filtro). Nesse visor, você também pode verificar os parâmetros das partes controladas usando os botões giratórios atribuíveis comuns a todas as partes.

#### Operação

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]  
ou  
Toque em [Edit Super Knob] no visor Super Knob.



#### Display Filter (Exibir filtro)

Determina o controlador a ser exibido. Quando "Super Knob" estiver selecionado, serão exibidas todas as configurações dos botões giratórios atribuíveis em que a opção "Super Knob Link" estiver ativada.

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

Os parâmetros a seguir são exibidos somente quando "Destination 1 – 16" estiver definido como "Part 1 – 16 Assign 1 – 8". Além disso, quando o destino não estiver definido para nenhum botão giratório atribuível para a parte, somente os botões de atalho ficarão disponíveis.

#### Destination (Destino)

Determina as configurações do controlador da parte a serem exibidas.

**Configurações:** 1 – 16 (o número de destinos dos botões giratórios atribuíveis da parte que está selecionada em "Destination 1 – 16" é exibido).

#### Parameter (Parâmetro)

Determina os parâmetros da parte a ser controlada.

**Configurações:** Consulte a "Control List" na Lista de dados.

#### Edit Part Control Settings (Editar configurações de controle da parte)

Acessa o visor Control Assign da parte selecionada no momento.

### **Curve Type (Tipo de curva)**

Determina a curva específica para alterar o parâmetro definido em "Destination". O eixo horizontal indica o valor do controlador definido em "Source", e o eixo vertical indica os valores do parâmetro.

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

**Para User Bank (Banco do usuário):** User 1 – 32 (Usuário 1 – 32)

**Quando um arquivo da biblioteca é lido:** Curvas na Biblioteca 1 – 8

### **Polarity (Polaridade da curva)**

Determina a polaridade da curva do tipo de curva definido em "Curve Type".

**Configurações:** Uni, Bi

**Uni:** Unipolar muda apenas em uma direção positiva ou em uma direção negativa de um valor de parâmetro base de acordo com a forma da curva.

**Bi:** Bipolar muda nos sentidos positivo e negativo de um valor de parâmetro base.

### **Ratio (Taxa da curva)**

Determina a taxa da curva.

**Configurações:** -64 – +63

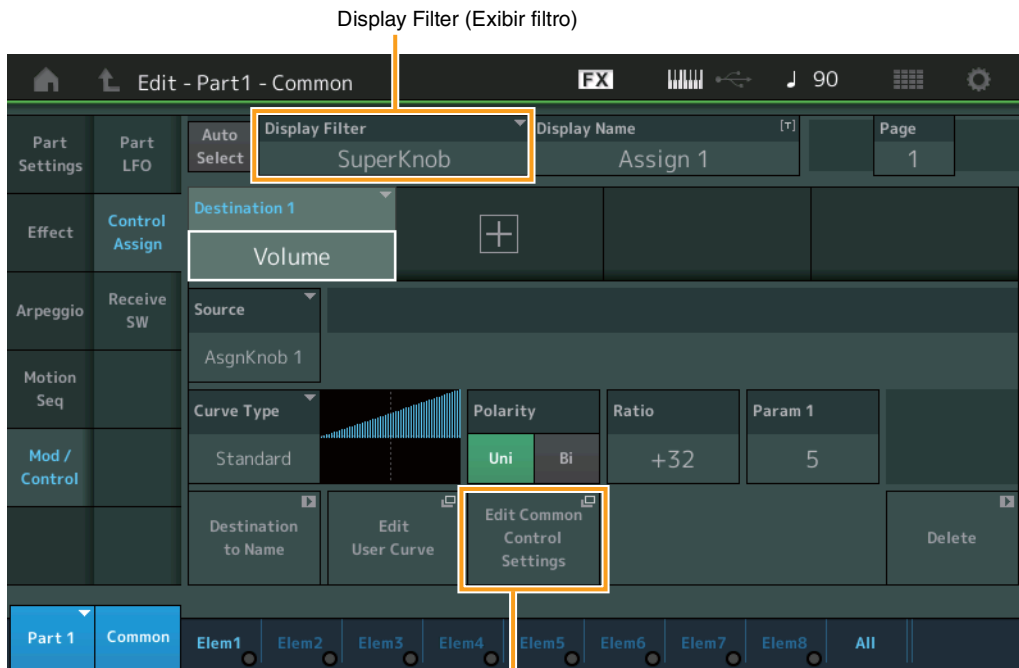
# Part Edit (Edit)

## Mod/Control (Modulação/controle)

### Control Assign (Atribuição de controle)

Agora, é possível definir Super Knob para "Display Filter" (Exibir filtro).

**Operação** [PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Edit Common Control Settings (Editar configurações comuns de controle)

### Display Filter (Exibir filtro)

Determina o controlador a ser exibido. Quando "Super Knob" estiver selecionado, serão exibidas todas as configurações dos botões giratórios atribuíveis a serem afetadas usando o Super Knob.

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

### Edit Common Control Settings (Editar configurações comuns de controle)

Acessa o visor Control Assign de Common/Audio Edit.

# Novas funções do MONTAGE versão 1.50

---

A Yamaha atualizou o firmware do MONTAGE e adicionou as novas funções indicadas abaixo. Este manual descreve as inclusões e as alterações do Manual de Referência fornecido com o instrumento.

- Novos tipos de efeito foram adicionados.
- Novas apresentações foram adicionadas.
- A função Favorite (Favorito) foi adicionada.
- A "Mixing" (Mixagem) foi adicionada para a configuração "Parameter with Part" (Parâmetro com parte) da pesquisa de categorias de partes.
- No visor Performance Play (Home) (Reprodução de apresentação [Início]), agora é possível exibir várias informações.
- A função Super Knob Link (Vínculo do botão giratório Super) foi adicionada.
- Agora é possível controlar o volume do monitor da entrada do sinal de áudio no terminal [USB TO HOST].
- Agora é possível alternar cenas por mensagens de alteração de controle.
- Agora é possível realizar alterações parciais no tamanho da fonte no visor Live Set (Set ao vivo) e no visor Category Search (Pesquisa de categorias).
- Agora é possível salvar/carregar arquivos de backup nos quais todos os dados da memória do usuário (incluindo músicas e bibliotecas) são armazenados.
- Cada visor Edit (Edição) foi aperfeiçoado, permitindo a seleção por toque das partes no visor.

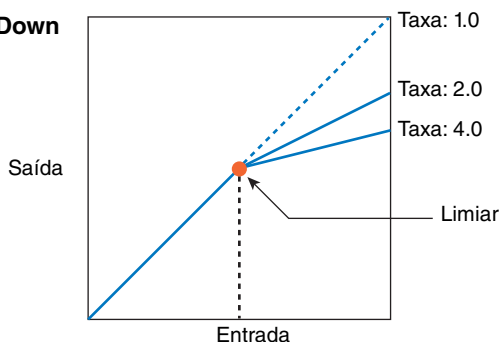
## Additional New Effect Types (Novos tipos de efeito adicionais)

O MONTAGE oferece os novos tipos de efeito a seguir.

Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
Rotary Speaker 2	Simulador de alto-falante rotatório, incluindo o bloco do amplificador.	Speed Control	Alterna a velocidade giratória.
		Drive	Controla a quantidade da distorção.
		Tone	Ajusta o nível do tom.
		R/H Balance	Determina o equilíbrio do volume do horn (faixa superior) e do rotor (faixa inferior).
		Output Level	Determina o nível de saída dos sons com efeito.
		Mic L-R Angle	Determina o ângulo L/R do microfone.
		Input Level	Determina o nível de entrada.
		Mod Depth	Determina a profundidade da modulação.
		Horn Slow/Fast	Determina quanto tempo demora para a velocidade de rotação do horn (faixa superior) mudar de lenta para rápida quando a velocidade da rotação é alternada.
		Horn Fast/Slow	Determina quanto tempo demora para a velocidade de rotação do horn (faixa superior) mudar de rápida para lenta quando a velocidade da rotação é alternada.
		Rotor Slow	Determina a frequência do rotor (faixa inferior) quando o controle de velocidade está definido como lento.
		Horn Slow	Determina a frequência do horn (faixa superior) quando o controle de velocidade está definido como lento.
		Rotor Fast	Determina a frequência do rotor (faixa inferior) quando o controle de velocidade está definido como rápido.
		Horn Fast	Determina a frequência do horn (faixa superior) quando o controle de velocidade está definido como rápido.
		Rtr Slow/Fast	Determina quanto tempo demora para a velocidade de rotação do rotor (faixa inferior) mudar de lenta para rápida quando a velocidade da rotação é alternada.
Rtr Fast/Slow	Determina quanto tempo demora para a velocidade de rotação do rotor (faixa inferior) mudar de rápida para lenta quando a velocidade da rotação é alternada.		

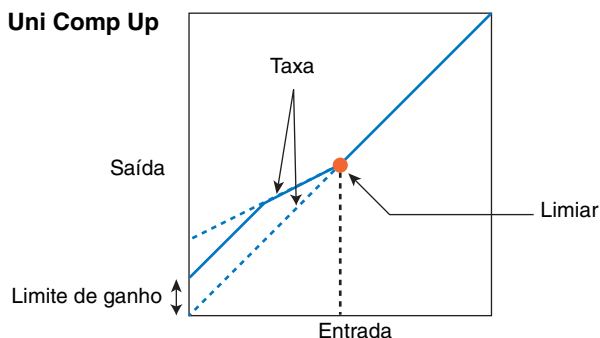
Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
Uni Comp Down	Compressor que usa algoritmo "Downward" (descendente) para tornar sons altos mais baixos.	Threshold	Determina o nível de entrada mínimo ao qual o efeito compressor é aplicado.
		Knee	Determina como o intervalo de transição muda próximo ao limite. Quanto maior o valor, mais rasa é a curva de transição.
		Attack	Determina a quantidade de tempo que leva para que o efeito atinja sua compressão máxima.
		Release	Determina a quantidade de tempo que leva para que o efeito compressor diminua ou reduza gradualmente.
		Ratio	Determina a taxa do compressor.
		Side Chain EQ	Quando é ativado, o equalizador é aplicado para o intervalo de nível de entrada correspondente da cadeia de Side.
		SC EQ Q	Determina a largura de banda do equalizador da cadeia de Side.
		SC EQ Freq	Determina a frequência central do equalizador da cadeia de Side.
		SC EQ Gain	Determina o ganho de nível do equalizador da cadeia de Side.
		Dry/Wet	Determina o equilíbrio do som seco e do som do efeito.
		Output Level (Nível de saída)	Determina o nível de saída dos sons com efeito.
		Make Up Gain	Determina o ganho de saída do bloco compressor.
		Post-comp HPF	Determina a frequência de corte do filtro passa-altas que acompanha o compressor.
		Clipper	Determina a extensão a que o cortador é aplicado para forçar a redução do ganho.
		Clipper Source	Determina o sinal a que o efeito do cortador é aplicado para forçar a redução do ganho.
Side Chain Lvl	Determina o nível de entrada da cadeia de Side.		

Uni Comp Down



Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
Uni Comp Up	Compressor que usa algoritmo "upward" (ascendente) para tornar sons baixos mais altos.	Threshold	Determina o nível de entrada máximo no qual o efeito compressor é aplicado.
		Knee	Determina como o intervalo de transição muda próximo ao limiar. Quanto maior o valor, mais rasa é a curva de transição.
		Attack	Determina a quantidade de tempo que leva para que o efeito atinja sua compressão máxima.
		Release	Determina a quantidade de tempo que leva para que o efeito compressor diminua ou reduza gradualmente.
		Ratio	Determina a taxa do compressor.
		Side Chain EQ	Quando é ativado, o equalizador é aplicado para o intervalo de nível de entrada correspondente da cadeia de Side.
		SC EQ Q	Determina a largura de banda do equalizador da cadeia de Side.
		SC EQ Freq	Determina a frequência central do equalizador da cadeia de Side.
		SC EQ Gain	Determina o ganho de nível do equalizador da cadeia de Side.
		Dry/Wet	Determina o equilíbrio do som seco e do som do efeito.
		Output Level	Determina o nível de saída dos sons com efeito.
		Make Up Gain	Determina o ganho de saída do bloco compressor.
		Post-comp HPF	Determina a frequência de corte do filtro passa-altas que acompanha o compressor.
		Clipper	Determina a extensão a que o cortador é aplicado para forçar a redução do ganho.
		Clipper Source	Determina o sinal a que o efeito do cortador é aplicado para forçar a redução do ganho.
Gain Limit	Determina o nível de ganho máximo.		
Side Chain Lvl	Determina o nível de entrada da cadeia de Side.		

**Uni Comp Up**



Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
Parallel Comp	Compressor que aplica processamento paralelo dos sons comprimidos e sons secos.	Type	Determina o tipo de compressor.
		Compression	Determina a extensão a que o compressor é aplicado.
		Texture	Determina a textura do efeito de compressor.
		Output Level	Determina o nível de saída dos sons com efeito.
		Input Level	Determina o nível de entrada.

Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
Presence	Efeito para revelar a presença oculta nos sons de entrada.	Presence	Determina a extensão a que o efeito é aplicado.
		Texture	Determina a textura do efeito sonoro.
		Output Level	Determina o nível de saída dos sons com efeito.



## **Additional New Performances (Novas apresentações adicionais)**

O MONTAGE oferece 52 novas apresentações.

Para obter informações sobre as apresentações adicionadas, consulte a lista de dados.

# Category Search (Pesquisa de categorias)

## ■ Performance Category Search (Pesquisa de categorias de apresentação), Arpeggio Category Search (Pesquisa de categorias de arpejo), Waveform Category Search (Pesquisa de categorias de forma de onda)

A função Favorite (Favorito) foi adicionada, permitindo acesso rápido aos sons e arpejos, e os arpejos que você deseja foram adicionados. Esta seção explica um exemplo da função Favorite (Favorito) para a Performance Category Search (Pesquisa de categorias de apresentação).

**OBSERVAÇÃO** É possível filtrar a Performance List (Lista de apresentações) por Favorite (Favorito) na Part Category Search (Pesquisa de categorias de parte) e na Performance Merge (Fusão de apresentações), mas não é possível ativar/desativar o ícone Favorite (Favorito) nos visores de pesquisa.

### Operação

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (Performance Category Search)  
ou  
Toque no nome da apresentação → Selecione [Search] no menu exibido



### Favorite Set/Unset

Insere (define) ou cancela (não define) o ícone do Favorite (Favorito) como a apresentação selecionada atualmente. Não está disponível quando o cursor não está na lista de apresentações.

**OBSERVAÇÃO** Você também pode definir/não definir o ícone Favorite (Favorito) no menu que é exibido tocando no nome da apresentação no visor Performance Play (Home) (Reprodução de apresentação [Início]).

### Favorite All Clear

Limpa todos os ícones do Favorite (Favorito) nas apresentações. Está disponível apenas quando ao menos uma apresentação tem um ícone do Favorite (Favorito).

### Bank/Favorite (seleção de apresentação/favorito do banco de apresentações)

Filtra a lista de apresentações por banco ou favorito. Quando Favorite (Favorito) é selecionado, apenas as apresentações com um ícone do Favorite (Favorito) serão listadas.

**Configurações:** All, Favorite, Preset, User, Library Name (quando o arquivo Library é lido)

**OBSERVAÇÃO** Quando o visor Category Search (Pesquisa de categorias) é selecionado, pressionar o botão [CATEGORY] repetidamente alterna Banks entre All, Favorite, Preset, User, Library (quando o arquivo Library é lido). Manter o botão [CATEGORY] pressionado permite que você volte a All.

## ■ Part Category Search (Pesquisa de categorias de parte)

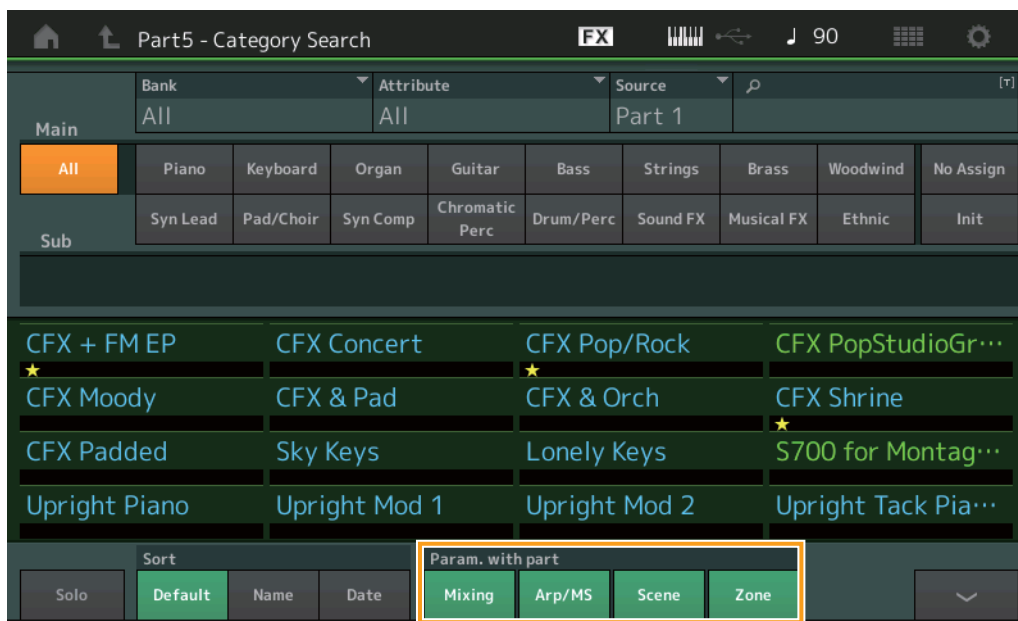
Quando a "Mixing" (Mixagem) da configuração "Parameter with Part" (Param. with Part) (Parâmetro com parte) está definida como desativada, você pode alterar os sons continuamente, usando os valores da configuração atual da parte como Volume (Volume), Pan (Pano) e Note shift (Mudança de nota).

### Operação

[PERFORMANCE] → (quando a parte a que qualquer som é atribuído é selecionada) Selecione o nome da parte → [SHIFT] + [CATEGORY] (Part Category Search)

ou

(Quando a parte com qualquer som atribuído estiver selecionada) Toque no nome da parte → Selecione [Search] no menu exibido



Parâmetro com parte

### Param. with part (Parâmetro com parte)

Determina se os valores de parâmetros da próxima apresentação devem ou não ser lidos e utilizados. Quando o conjunto de parâmetros estiver desativado, os valores de configuração atuais serão usados continuamente mesmo quando a próxima apresentação estiver selecionada.

**Configurações:** Off, On

# Performance Play (Home) (Reprodução de apresentação [Início])

Agora é possível exibir várias informações ativando "View" (Exibição).

## Home (Início)

### Operação

Pressione o botão [PERFORMANCE]  
ou  
Toque no ícone [HOME]



### View

Determina se as informações detalhadas de cada parte são exibidas (On) ou não exibidas (Off). As informações exibidas diferem dependendo da posição do cursor ou das configurações da função Control (Controle).

**Configurações:** Off, On

**OBSERVAÇÃO** Quando o cursor está no nome da apresentação no visor Performance Play (Home), também é possível alternar as exibições de informação pressionando o botão [PERFORMANCE].

Esta seção explica quando a "View" está ativada.

## ■ Exibição de elementos

Aparece apenas quando a parte selecionada atualmente é a parte normal (AWM2) e o botão [PERFORMANCE CONTROL] ou o botão "Element/Operator control" (controle de elemento/operador) está ativado.



### Chave de elemento

Determina se cada elemento está ou não ativo.

**Configurações:** Off, On

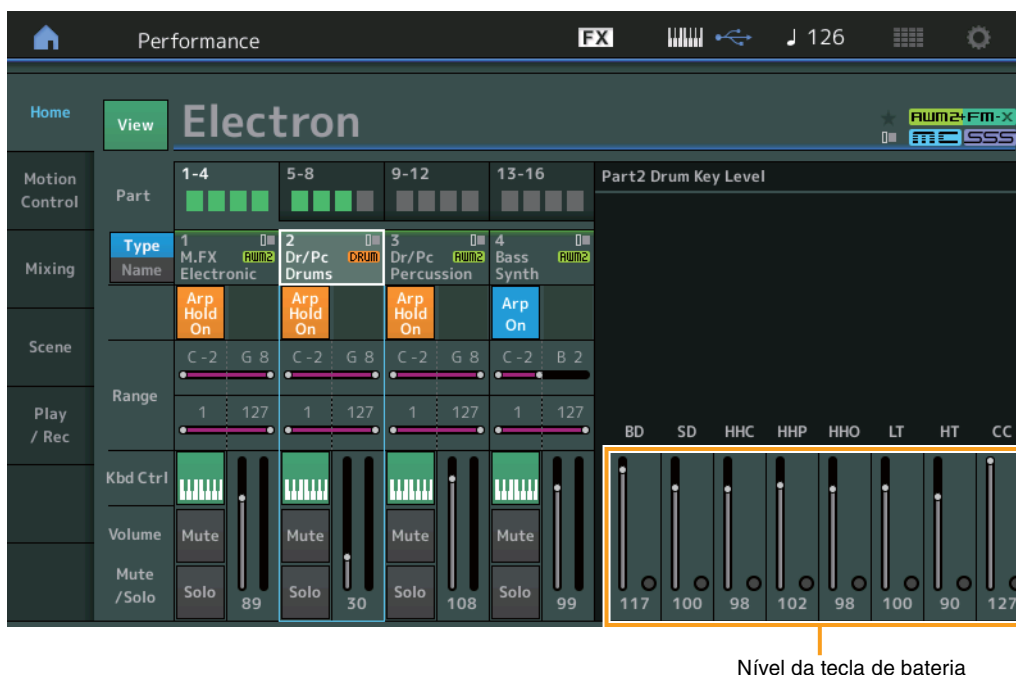
### Nível do elemento

Determina o nível de saída do elemento.

**Configurações:** 0 – 127

## ■ Exibição da tecla de bateria

Aparece apenas quando a parte selecionada atualmente é a parte de bateria e o botão [PERFORMANCE CONTROL] ou o botão "Element/Operator Control" (controle de elemento/operador) está ativado.



## Nível da tecla de bateria

Determina o nível de saída da tecla de bateria.

**Configurações:** 0 – 127

## ■ Exibição do algoritmo

Aparece apenas quando a parte selecionada atualmente é a parte normal (FM-X) e o botão [PERFORMANCE CONTROL] ou o botão "Element/Operator Control" (controle de elemento/operador) está ativado.

Número do algoritmo

Nível de realimentação

Nível do operador

### Algorithm (Número do algoritmo)

Altera algoritmos.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

**OBSERVAÇÃO** Tocar na imagem do algoritmo acessa o visor Algorithm Search (Pesquisa de algoritmo).

### Feedback (Nível de realimentação)

As formas de onda podem ser alteradas levando-se parte do sinal gerado por um operador de volta a esse operador. Isso permite que você defina o nível de realimentação.

**Configurações:** 0 – 7

### Nível do operador

Determina o nível de saída do operador.

**Configurações:** 0 – 99

## ■ Exibição Part – Note (Parte – Nota)

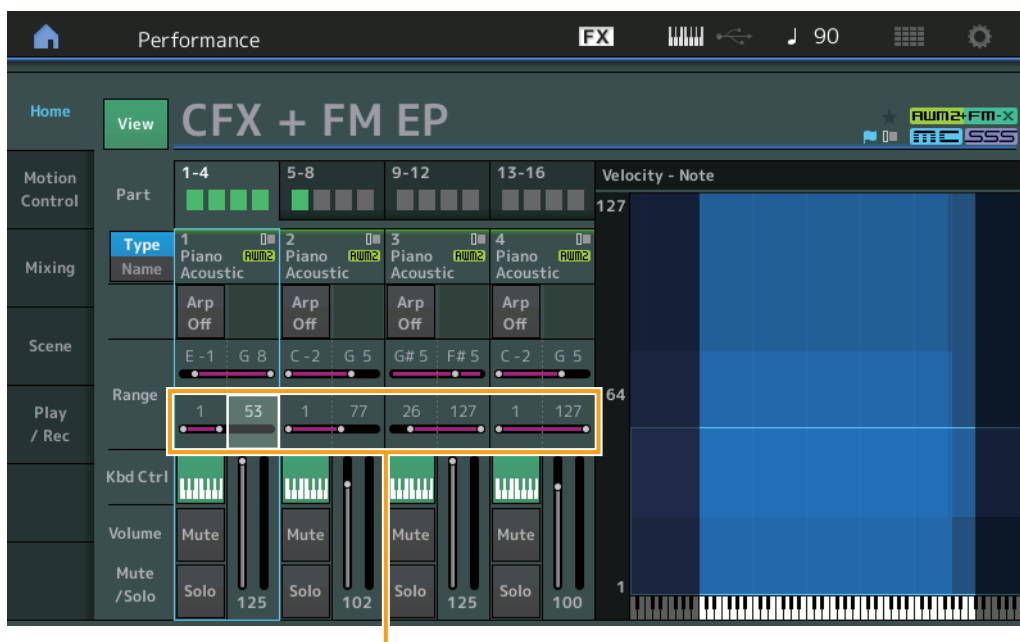
Aparece quando o botão [PART CONTROL] é ativado ou o cursor está no limite de notas. É útil para verificar as configurações Layer/Split (Camada/divisão) entre as partes.



Limite de notas

## ■ Exibição Velocity – Note (Velocidade – Nota)

Aparece apenas quando o cursor está em qualquer limite de velocidade das partes. É útil para configurar a divisão de velocidade entre as partes.



Limite de velocidade

# Motion Control (Controle de movimentos)

## Motion Control (Controle de movimentos)

### Super Knob (Botão giratório Super)

Agora é possível criar configurações de vínculo individuais do botão giratório atribuível, ao qual as funções geralmente eficazes para todas as partes são atribuídas, com o Super Knob.

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



#### MS Master (Chave mestra do sequenciador de movimentos)

Ativa/desativa o sequenciador de movimentos para a apresentação inteira. Essa configuração é aplicada ao botão [MOTION SEQ ON/OFF] no painel.

**Configurações:** Off, On

#### Super Knob MS (Chave do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Ativa/desativa o sequenciador de movimentos aplicado ao botão giratório Super.

**Configurações:** Off, On

#### Vínculo do botão giratório Super

Ativa/desativa o vínculo entre o botão giratório atribuível e o botão giratório Super. Quando definido como desativado, o valor da função atribuído ao botão giratório correspondente não muda mesmo que o botão giratório Super seja controlado.

**Configurações:** Off, On



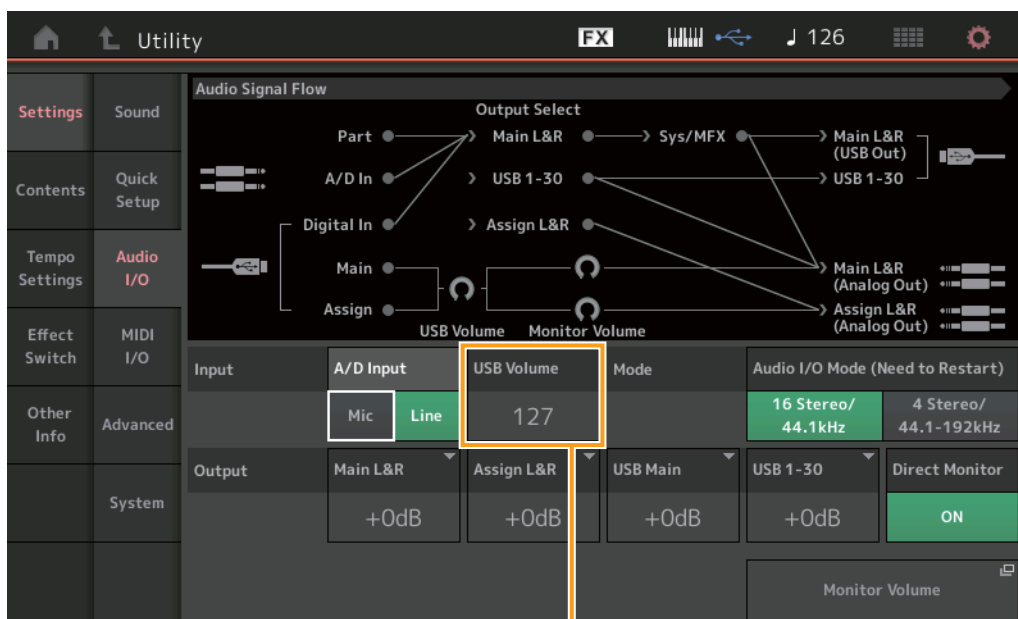
# Utility (Utilitário)

## Settings (Configurações)

### Audio I/O (E/S de áudio)

Agora é possível controlar o volume do monitor da entrada do sinal de áudio no terminal [USB TO HOST].

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



Volume de entrada USB

### USB Volume (volume de entrada USB)

Ajusta o volume da entrada do sinal de áudio do terminal [USB TO HOST]. Essa configuração é aplicada ao ganho de saída dos conectores OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] e dos conectores ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

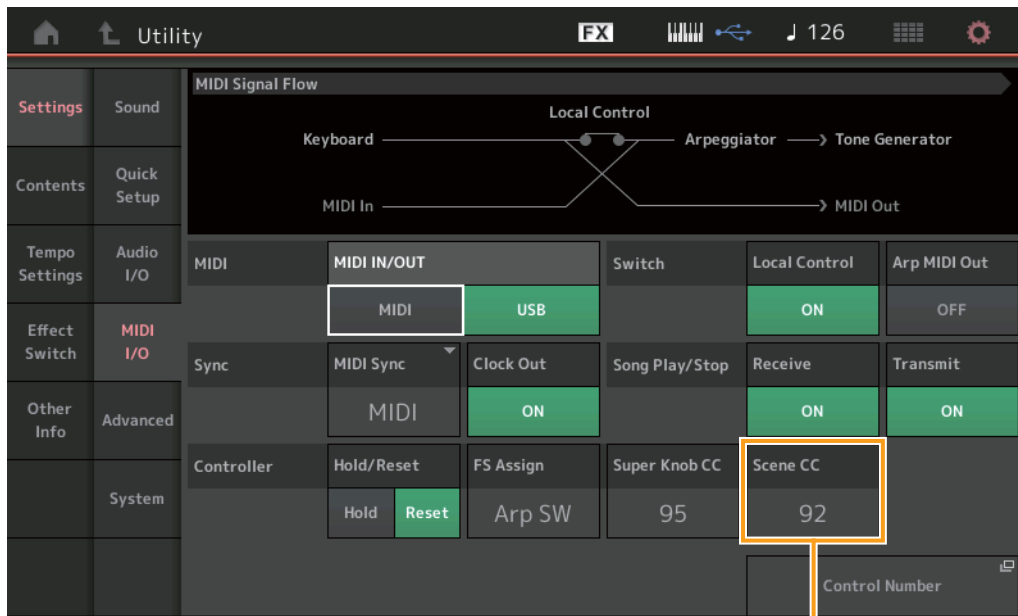
**Configurações:** 0 – 127

**OBSERVAÇÃO** O volume de entrada USB é armazenado como parte das configurações de sistema gerais, não como dados de apresentação.

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

Agora é possível alternar cenas por mensagens de alteração de controle.

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



Número de alteração de controle de cena

### Scene CC (número de alteração de controle de cena)

Determina o número de alteração de controle gerado com a alternância das cenas. Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI com o mesmo número de alteração de controle aqui especificado do equipamento externo, ele supõe que essa mensagem seja gerada com a alternância das cenas.

**Configurações:** Off, 1 – 95

**OBSERVAÇÃO** Cena 1 – 8 é selecionada dependendo do valor de alteração de controle.

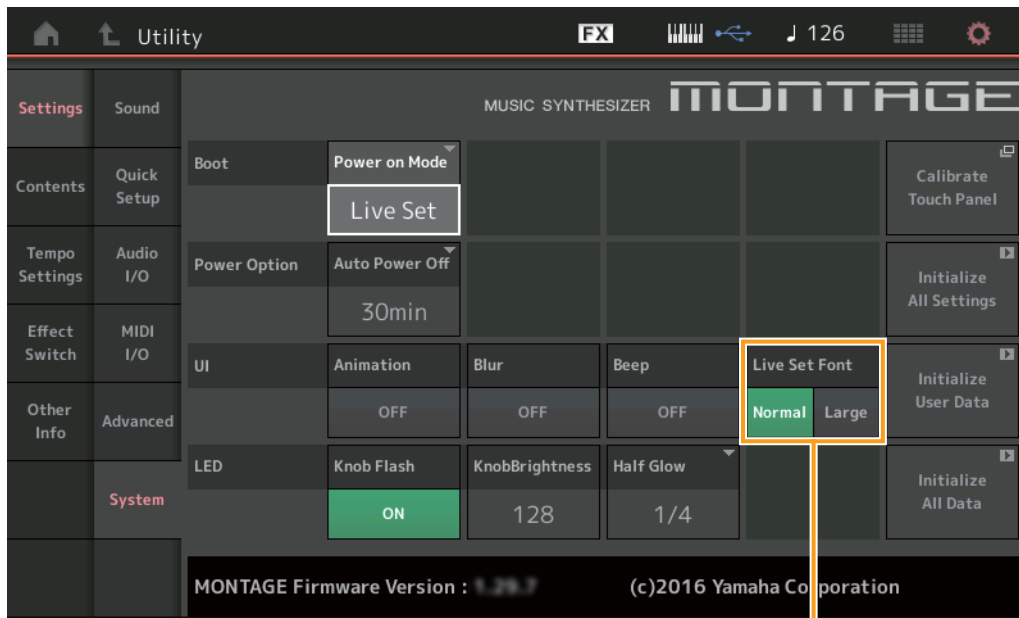
0 – 15: Cena 1, 16 – 31: Cena 2, 32 – 47: Cena 3, 48 – 63: Cena 4, 64 – 79: Cena 5, 80 – 95: Cena 6, 96 – 111: Cena 7, 112 – 127: Cena 8

**OBSERVAÇÃO** Quando o mesmo número de controle de alteração de cena é definido para a alteração de controle do botão giratório Super e a alteração de controle de cena, um ponto de exclamação (!) é mostrado antes do valor. Nesse caso, alterações no controle de cena tem prioridade e alterações no controle do botão giratório Super são ignoradas.

## System (Sistema)

Agora é possível fazer alterações parciais no tamanho da fonte no visor Live Set (Set ao vivo) e no visor Category Search (Pesquisa de categorias).

**Operação** [UTILITY] → [Settings] → [System]



Tamanho da fonte do set ao vivo

### Live Set Font (tamanho da fonte do set ao vivo)

Determina o tamanho da fonte do nome do sumário no visor Live Set (Set ao vivo) e visor Category Search (Pesquisa de categorias).

**Configurações:** Normal, Large

## ■ Visor Live Set (Set ao vivo)

- Normal

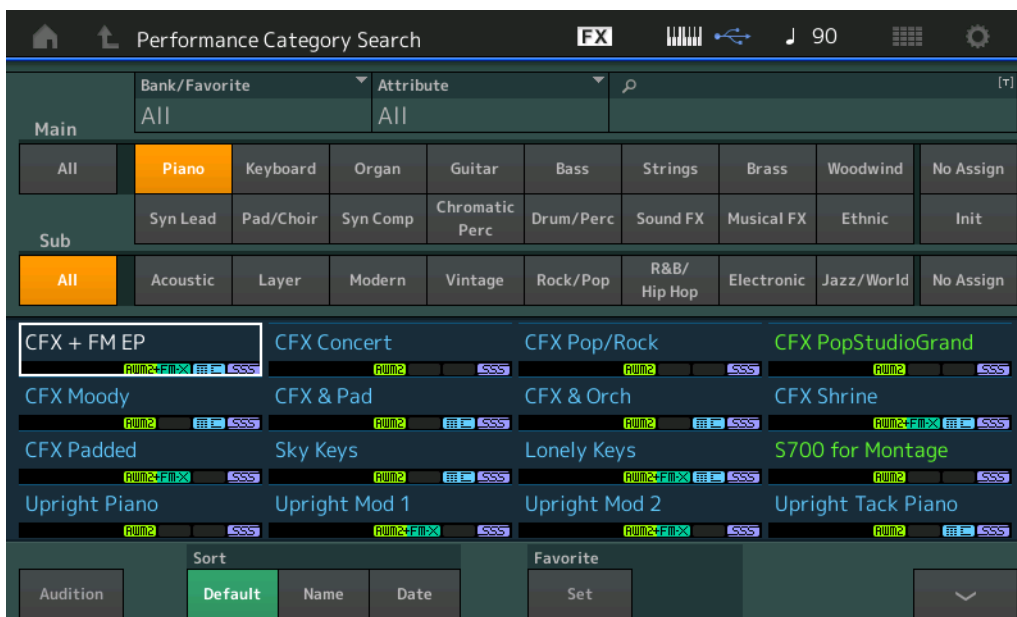


- Grande

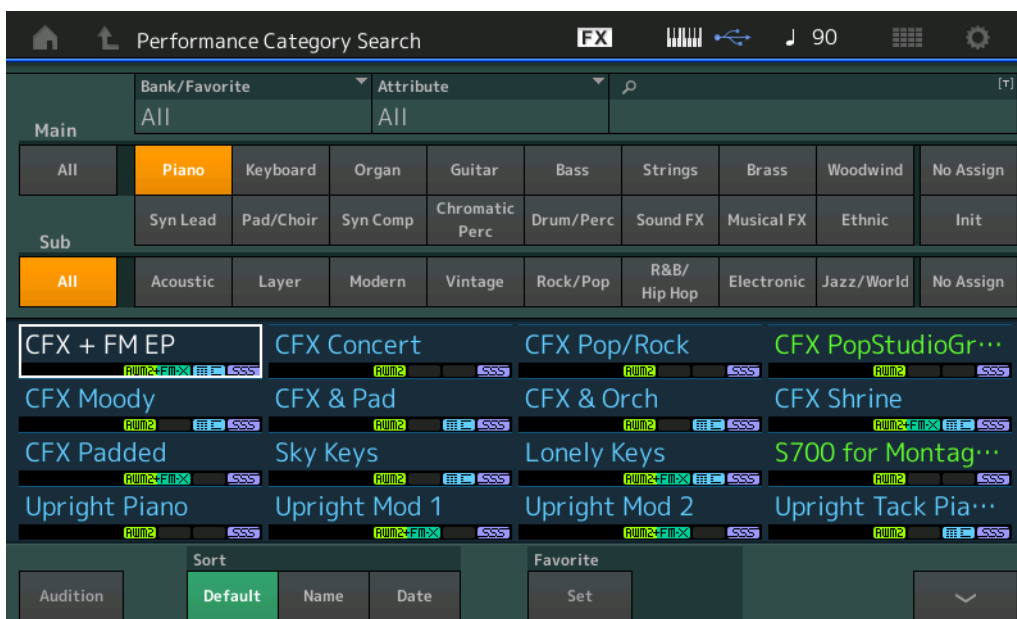


## ■ Visor Category Search (Pesquisa de categorias)

- Normal



- Grande

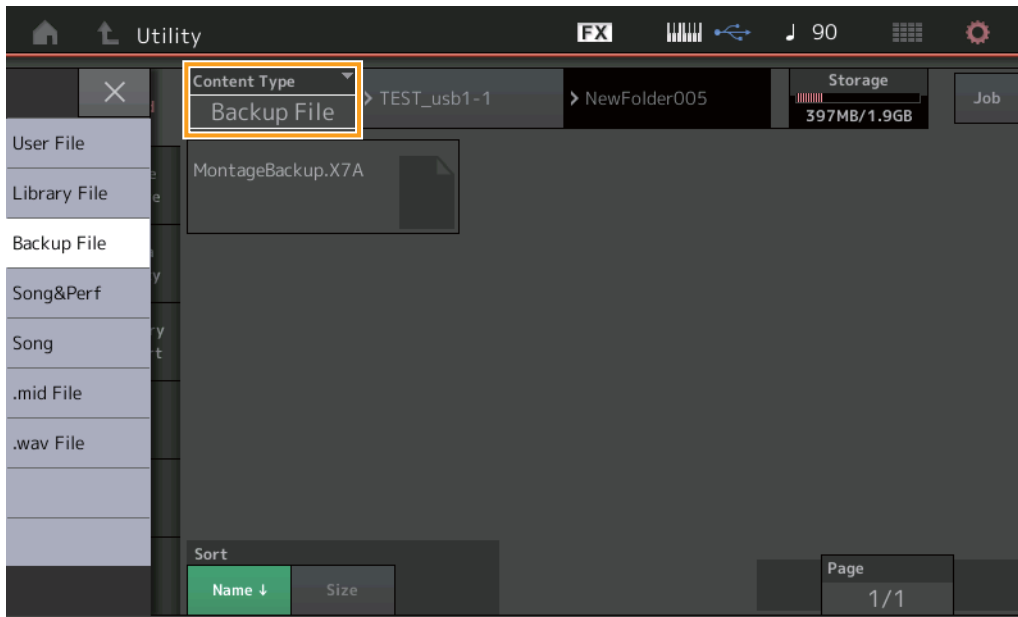


## Contents (Sumário)

Agora é possível salvar/carregar arquivos de backup nos quais todos os dados da memória do usuário (incluindo músicas e bibliotecas) são armazenados.

## Load (Carregar)

**Operação** [UTILITY] → [Contents] → [Load]

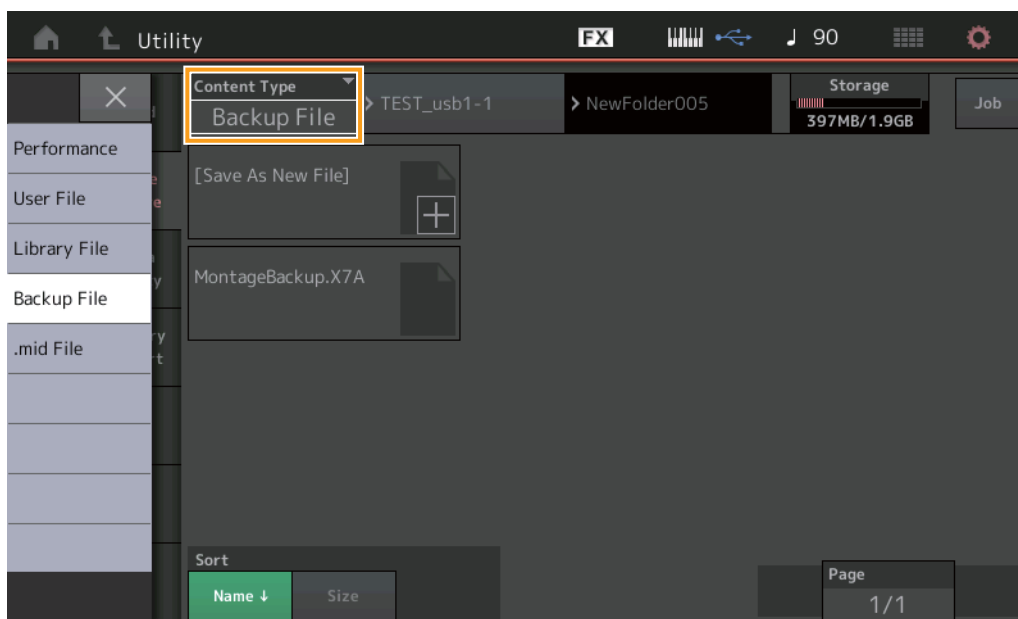


### Tipo de conteúdo

Tipo de arquivo	Tipo de dispositivo	Extensão	Descrição
Arquivo de backup	Arquivo	.X7A	Dados que são salvos na memória flash USB como arquivo de backup podem ser carregados para a memória do usuário novamente. Um arquivo de backup inclui todos os dados do usuário, os dados da biblioteca e os dados da música.

## Store/Save (Armazenar/salvar)

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

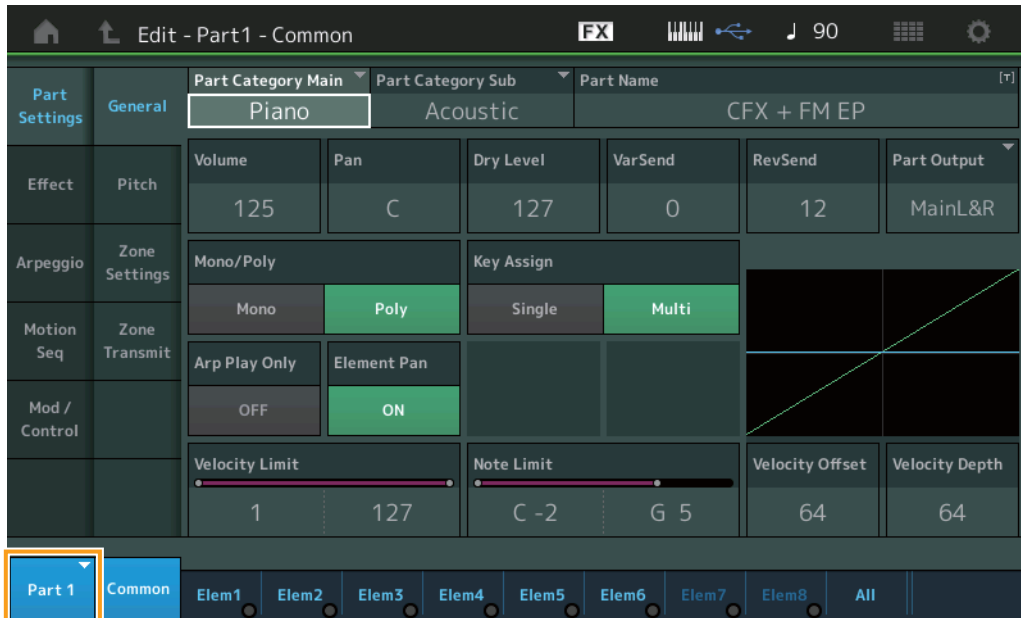


### Tipo de conteúdo

Tipo de arquivo	Tipo de dispositivo	Extensão	Descrição
Arquivo de backup	Arquivo	.X7A	Os dados que são armazenados na memória do usuário podem ser salvos na memória flash USB. Um arquivo de backup inclui todos os dados do usuário, os dados da biblioteca e os dados da música.

# Edit (Edição)

Cada um dos seguintes visores Edit foi melhorado, e agora você pode selecionar a parte desejada tocando no nome da parte no visor: Visor Edit da parte normal (AWM2), visor Edit da parte de bateria, visor Edit da parte normal (FM-X) e visor Edit comum/de áudio. Veja um exemplo do visor Edit da parte normal (AWM2).



## Part (Parte)

Indica a parte selecionada. Tocar acessa uma lista pop-up para mudar a parte que será editada.

**Configurações:** Common, Part 1 – 16



# Novas funções do MONTAGE versão 1.20

---

A Yamaha atualizou o firmware do MONTAGE e adicionou as novas funções indicadas abaixo. Este manual descreve as inclusões e as alterações do Manual de Referência fornecido com o instrumento.

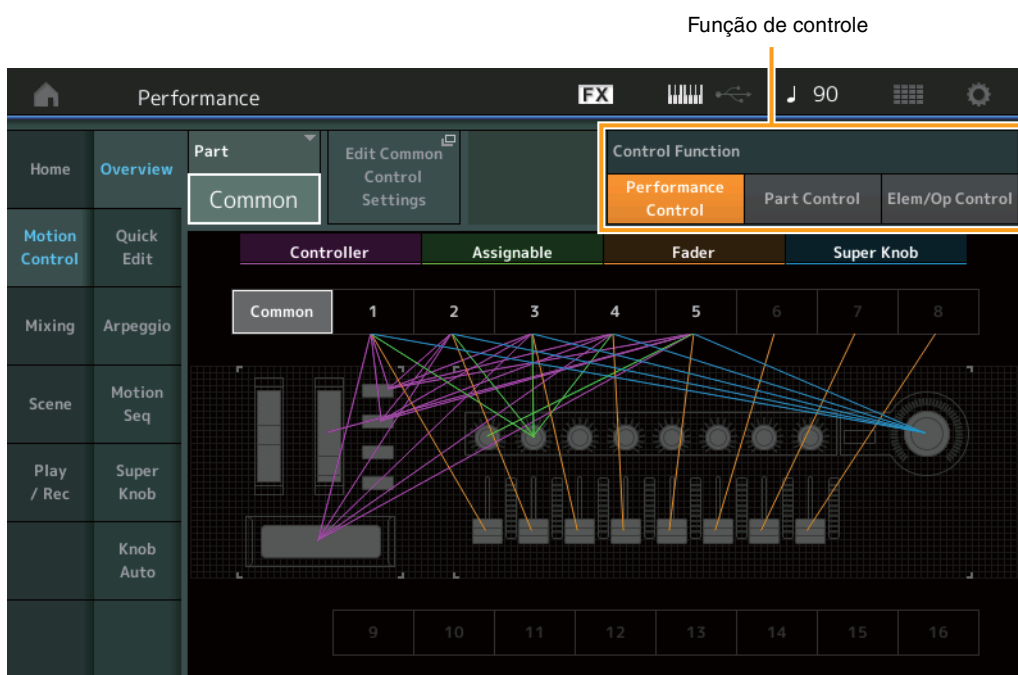
- Element/Operator Control adicionado a "Control Function" (Função de controle).
- Agora, é possível armazenar as configurações de Control Function como dados de apresentação.
- Função de reprodução Song Loop (Loop de música) adicionada.
- Função User Arpeggio (Arpejo do usuário) adicionada.
- Agora, é possível deixar sem áudio as partes originais e as novas partes adicionadas de forma separada usando a Performance Merge (Junção de apresentações).
- Configurações do monitor de volume para conexão USB adicionadas.
- Agora, é possível controlar o botão giratório Super usando as mensagens MIDI Control Change.
- Agora, é possível copiar ou trocar os tipos de arpejo.
- Agora, é possível copiar ou trocar as sequências de movimentos.
- Funções Arp Bypass e Kbd Ctrl Lock adicionadas a "Effect Switch".

# Motion Control

## Motion Control (Controle de movimento)

### Overview (Visão geral)

**Operação** [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] ou [SHIFT] + [PERFORMANCE]



### Control Function (Função de controle)

Alterna entre Performance Control, Part Control e Element/Operator Control.

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

**OBSERVAÇÃO** Agora, é possível armazenar as operações de Control Function como dados de apresentação.

**OBSERVAÇÃO** Você também pode selecionar o Element/Operator Control mantendo pressionado o botão [SHIFT] e usando os botões [PART CONTROL] ao mesmo tempo.

### ■ Quando "Element/Operator Control" está selecionado

Os botões número A [1] – [16], número B [1] – [8] e número C [1] – [8] funcionam da mesma maneira que funcionam quando "Part Control" está selecionado.

Botões de número	Botões PART [MUTE] e PART [SOLO] desativados	Botão PART [MUTE] ativado	Botão PART [SOLO] ativado
Botões de número A [1] – [8] (linha superior)	Seleção de parte (1 – 8)	Parte sem áudio (1 – 8)	Seleção de parte (1 – 8)
Botões de número A [9] – [16] (linha inferior)	Seleção de parte (9 – 16)	Parte sem áudio (9 – 16)	Solo da parte (9 – 16)
Botões de número B [1] – [8]	Sequenciador de movimentos para cada parte ativada/desativada (1 – 8/9 – 16)		
Botões de número C [1] – [8]	Arpejo para cada parte ativada/desativada (1 – 8/9 – 16)		

Quando "Element/Operator Control" está selecionado e o botão PART [COMMON] está ativado, os controles deslizantes de 1 a 8 controlam os níveis dos elementos/operadores da Parte 1.

**OBSERVAÇÃO** O Element/Operator Control é útil para reproduzir as apresentações, como as que contêm partes individuais com órgão, porque controlar o volume dos elementos no visor Live Set (Set ao vivo) altera os harmônicos do som de órgão, como se fosse um órgão de verdade.

# Play/Rec

## Play/Rec (Reproduzir/Gravar)

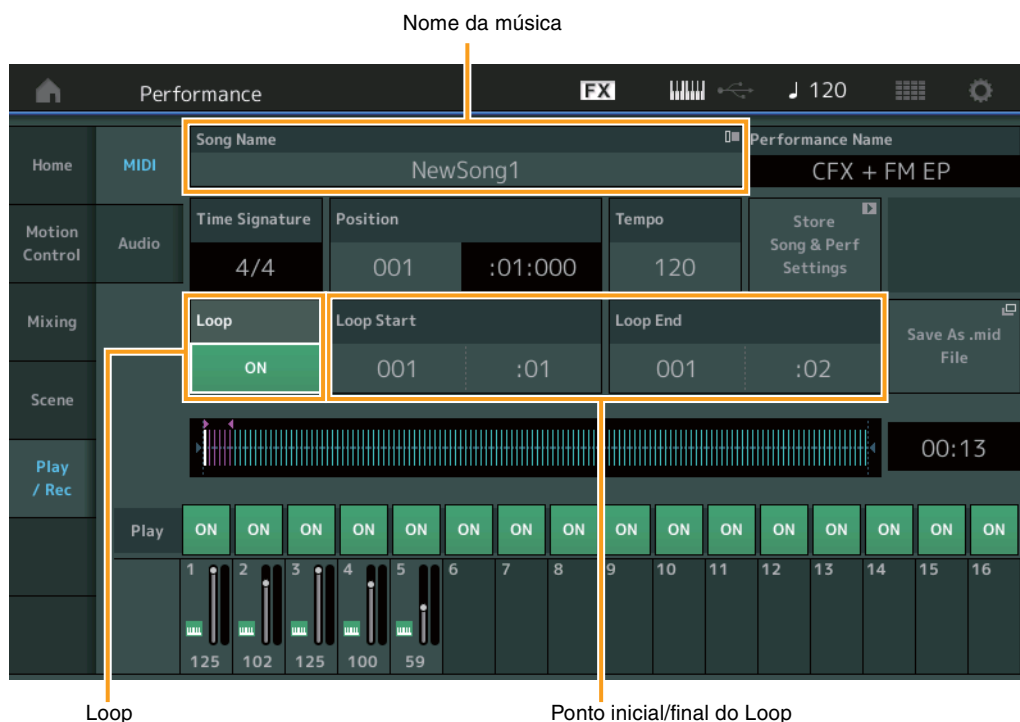
### MIDI

Agora, é possível fazer um loop na reprodução de uma música.

#### ■ Playback e Playback Standby

##### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



#### Song Name (Nome da música)

Indica o nome da música selecionada. Tocar em Song Name acessa um menu que permite selecionar Load (Carregar), Rename (Renomear) e User Arpeggio.

#### Loop

Determina se a música será reproduzida uma única vez ou continuamente. Quando ele está ativado, a música é reproduzida repetidamente entre os pontos "Loop Start" e "Loop End" (abaixo).

**Configurações:** Off, On

#### Loop Start/Loop End (Ponto inicial/final do Loop)

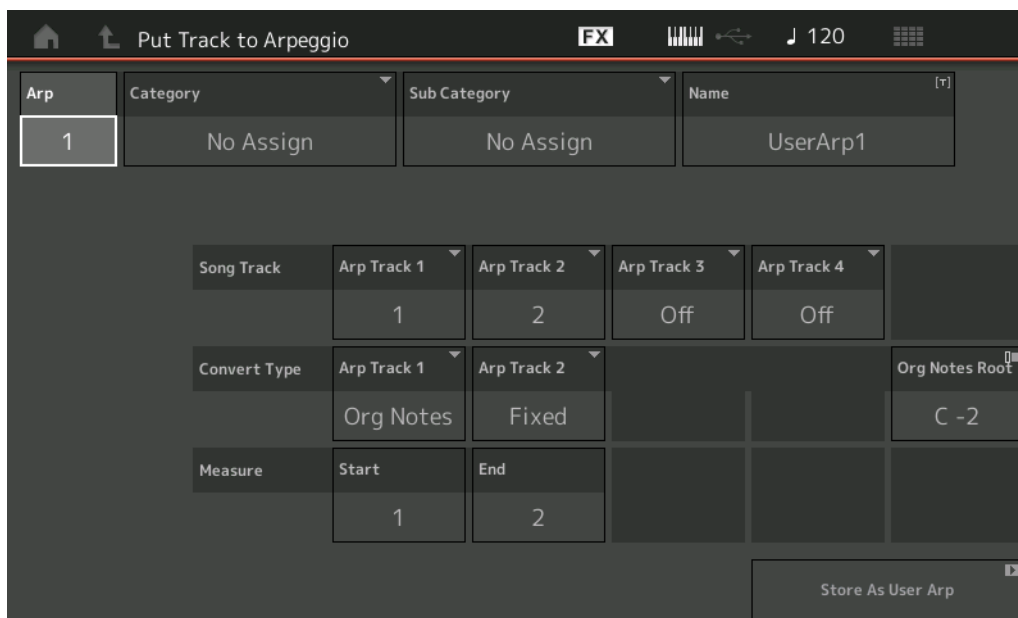
Determina as posições inicial e final da reprodução do Loop. O número do compasso fica na célula à esquerda, e o número da batida fica na célula à direita. (Indisponível quando o Loop está desativado.)

## ■ Put Track to Arpeggio (Posicionar faixa para arpejo)

Essa função copia os dados dos compassos especificados de uma faixa para criar dados de arpejo. Até 16 números de nota exclusivos podem ser gravados na faixa de arpejo. Se mais de 16 números de nota diferentes forem gravados nos dados de sequência MIDI, a operação de conversão reduzirá as notas que excederem o limite. Por isso, grave no máximo 16 notas diferentes ao criar um arpejo, principalmente ao usar várias faixas.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → Toque no nome da música para acessar o menu → [User Arp] no menu



### Arp (Número do arpejo)

Determina o número do arpejo do usuário. Um dos números não usados no momento é automaticamente atribuído por padrão. Quando um número que já está em uso é selecionado, os dados de arpejo anteriores desse número selecionado são substituídos.

**Configurações:** 1 – 256

### Category (Categoria de arpejo)

Determina a configuração de categoria (categoria principal e subcategoria) dos dados de arpejo criados.

**Configurações:** Consulte a "Lista de categorias de tipos de arpejo" no Manual de Referência (documento PDF).

### Name (Nome do arpejo)

Determina o nome do arpejo do usuário. O nome do arpejo pode ter até 20 caracteres.

### Song Track (Faixa de música)

Determina a faixa da música original para cada faixa de arpejo.

### Convert Type (Tipo de conversão)

Determina como os dados da sequência MIDI (das faixas de música) serão convertidos em dados de arpejo usando uma das três maneiras abaixo. Esse parâmetro pode ser definido para cada faixa.

**Configurações:** Normal, Fixed, Org Notes

**Normal:** O arpejo é reproduzido somente com a nota tocada e suas oitavas.

**Fixed:** Ao tocar uma nota, os mesmos dados da sequência MIDI serão acionados.

**Org Notes (notas originais):** Basicamente igual a "Fixed", com exceção das notas de reprodução de arpejo, que diferem de acordo com o acorde tocado.

### Original Notes Root (Tônica das notas originais)

Determina a nota tônica quando o tipo de conversão de alguma faixa está definido como "Org Notes". Essa opção fica disponível somente quando alguma faixa está definida como "Org Notes".

**Configurações:** C-2 – G8

### Measure (Compasso)

Determina o intervalo de compassos a ser copiado para os dados de arpejo.

**Configurações:** 001 – 999

### Store As User Arp (Armazenar como arpejo do usuário)

Armazena como arpejo do usuário seguindo todas as configurações definidas no visor. (Indisponível quando todas as faixas estão desativadas.)

# Category Search

## ■ Performance Merge (Junção de apresentações)

Permite deixar sem áudio as partes originais e as novas partes adicionadas de forma separada.

### Operação

[PERFORMANCE] → (a parte selecionada e todas as partes seguintes não devem estar atribuídas) → [SHIFT] + [CATEGORY] ou toque no ícone "+"



Silenciar parte adicional  
Silenciar parte original

### Original Part Mute (Silenciar parte original)

Silencia as partes originais.

**Configurações:** Off, On

### Additional Part Mute (Silenciar parte adicional)

Silencia as partes novas adicionadas no visor Performance Merge.

**Configurações:** Off, On

# Utility

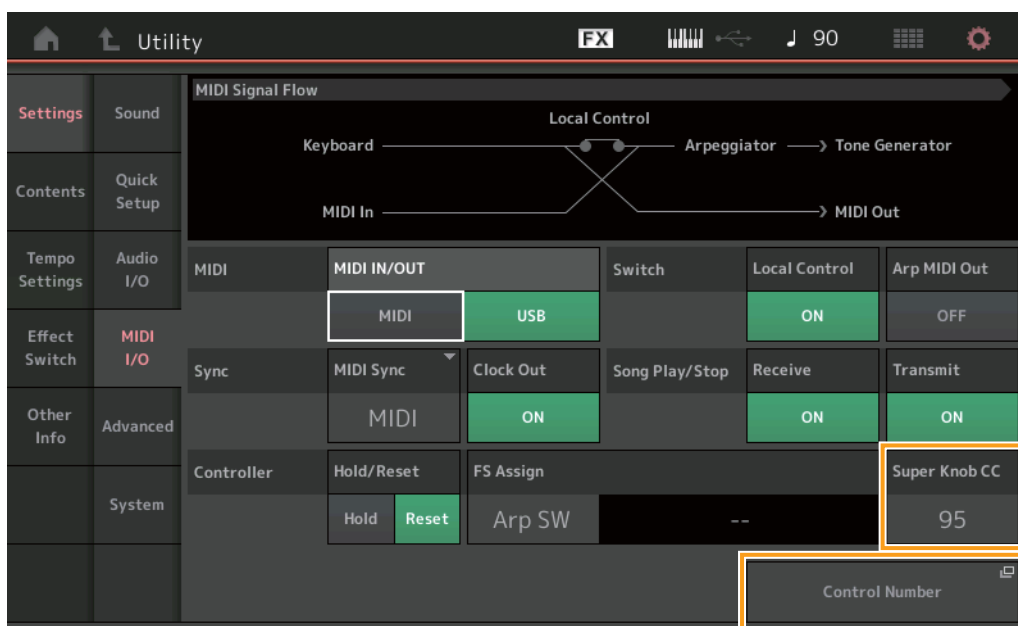
## Settings (Configurações)

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

Agora, é possível controlar o botão giratório Super usando as mensagens MIDI Control Change.

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

Super Knob CC (Número de alteração de controle do botão giratório Super)



Número de controle

### Super Knob CC (Número de alteração de controle do botão giratório Super)

Determina o número de alteração de controle gerado ao usar o botão giratório Super. Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI com o mesmo número de alteração de controle aqui especificado do equipamento externo, ele supõe que essa mensagem é gerada ao usar o botão giratório Super. Quando "MIDI I/O Mode" está definido como "Multi", o Canal 1 é usado para transmitir os dados MIDI. Quando "MIDI I/O Mode" está definido como "Single", o canal especificado em "MIDI I/O Ch." é usado para transmitir os dados MIDI.

**Configurações:** Off, 1 – 95

**OBSERVAÇÃO** Quando esse parâmetro está desativado, os dados MIDI são transmitidos pelas mensagens SysEx (exclusivas do sistema).

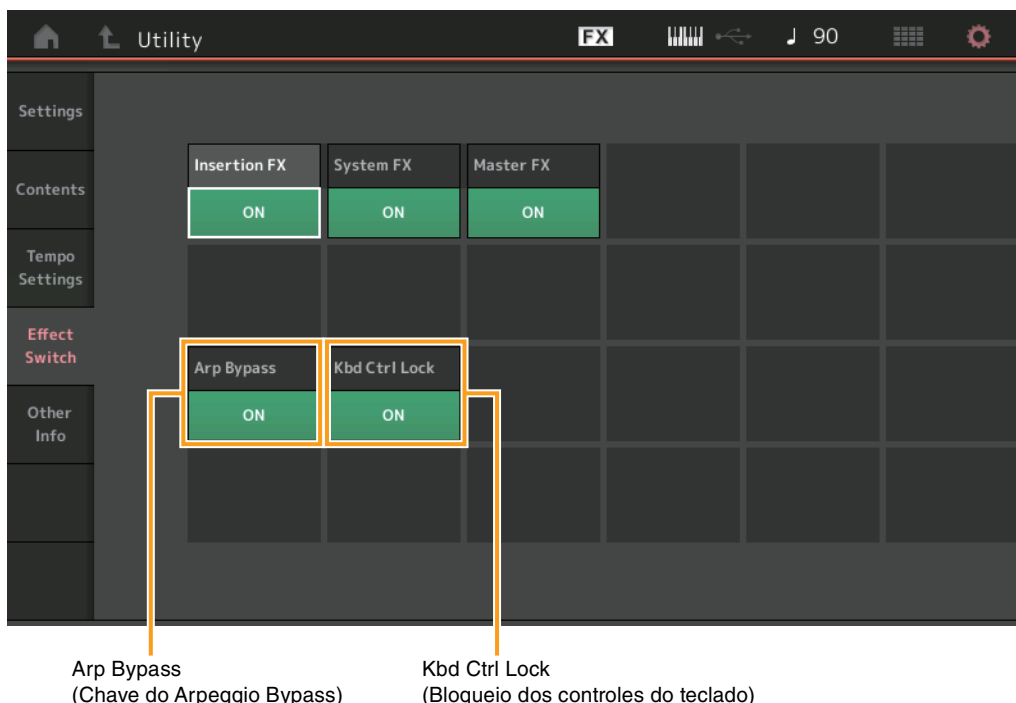
### Control Number (Número de controle)

Acessa o visor Control Number em Common/Audio Edit (Edição comum/de áudio).

## Effect Switch (Chave do efeito)

As funções Arp Bypass e Kbd Ctrl Lock foram adicionadas a "Effect Switch".

**Operação** [UTILITY] → [Effect Switch] ou toque no ícone Effect



### Arp Bypass (Chave do Arpeggio Bypass)

Determina se o Arpeggio Bypass está ativado ou não. Quando ativado, todas as operações de reprodução de arpejo ficam desativadas.

**Configurações:** Off, On

**OBSERVAÇÃO** O Arpeggio Bypass também pode ser ativado/desativado mantendo pressionado o botão [SHIFT] e usando o botão [ARP ON/OFF] simultaneamente. O botão [ARP ON/OFF] pisca quando o Arpeggio Bypass está ativado.

**OBSERVAÇÃO** Mesmo que o Arpeggio Bypass esteja ativado, ele é automaticamente desligado quando a configuração da chave Arpeggio da parte é alterada.

**OBSERVAÇÃO** É possível editar os arpejos nos dados da música gerados pela reprodução de arpejo usando o software de DAW. Ao ativar o Arpeggio Bypass, você evita que os dados da música editados no software de DAW sejam afetados novamente pela reprodução de arpejo ao regressar para o MONTAGE.

### Kbd Ctrl Lock (Bloqueio dos controles do teclado)

Determina se o bloqueio dos controles do teclado está ativado ou não. Quando ativado, o controle do teclado fica ativado apenas para a Parte 1 e desativado para as outras partes.

Quando desativado, as configurações do controle do teclado de todas as partes voltam ao status original.

**Configurações:** Off, On

**OBSERVAÇÃO** Ao usar o MONTAGE como um módulo de som com capacidade multitimbre de 16 partes com o software de DAW, a função Keyboard Control Lock é útil para criar ou editar as faixas de MIDI individualmente.

# Common/Audio Edit (Common/Audio)

## Control (Controle)

### Control Number (Número de controle)

Quando o mesmo número de controle é atribuído ao botão giratório Super e a algum botão giratório atribuível, o botão giratório Super tem prioridade, e a operação do botão giratório atribuível poderá ser ignorada. Nesse caso, será exibida uma mensagem de advertência.

**OBSERVAÇÃO** O número do controle definido nesse visor é armazenado como dados de apresentação. No entanto, "FS Assign" e "Super Knob CC" são armazenados como configurações gerais do sistema, não como dados de apresentação.

### Operação

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



Configurações de MIDI

### MIDI Settings (Configurações de MIDI)

Acessa o visor MIDI I/O em Utility (Utilitário).

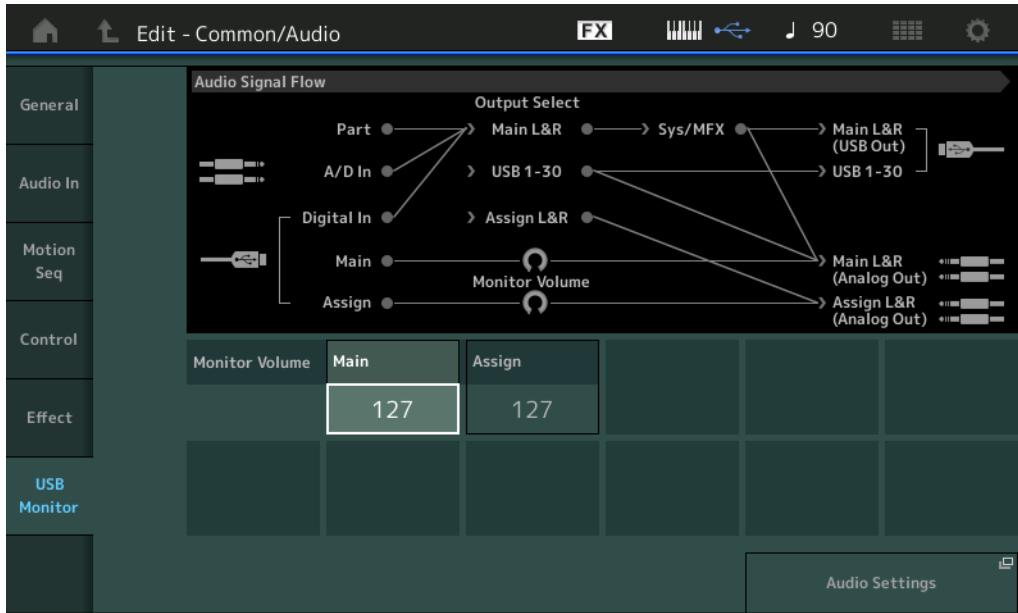


## USB Monitor (Monitor USB)

No visor USB Monitor, é possível ajustar o nível de entrada de áudio usando o terminal [USB TO HOST].

**OBSERVAÇÃO** "USB Main Monitor Volume" e "USB Assign Monitor Volume" são armazenados como dados de apresentação.

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



### USB Main Monitor Volume (Volume do monitor principal USB)

Ajusta o nível do sinal de áudio que entra pelo terminal [USB TO HOST] e que sai pelos conectores OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R].

**Configurações:** 0 – 127

### USB Assign Monitor Volume (Volume do monitor atribuído USB)

Ajusta o nível do sinal de áudio que entra pelo terminal [USB TO HOST] e que sai pelos conectores ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

**Configurações:** 0 – 127

### Audio Settings (Configurações de áudio)

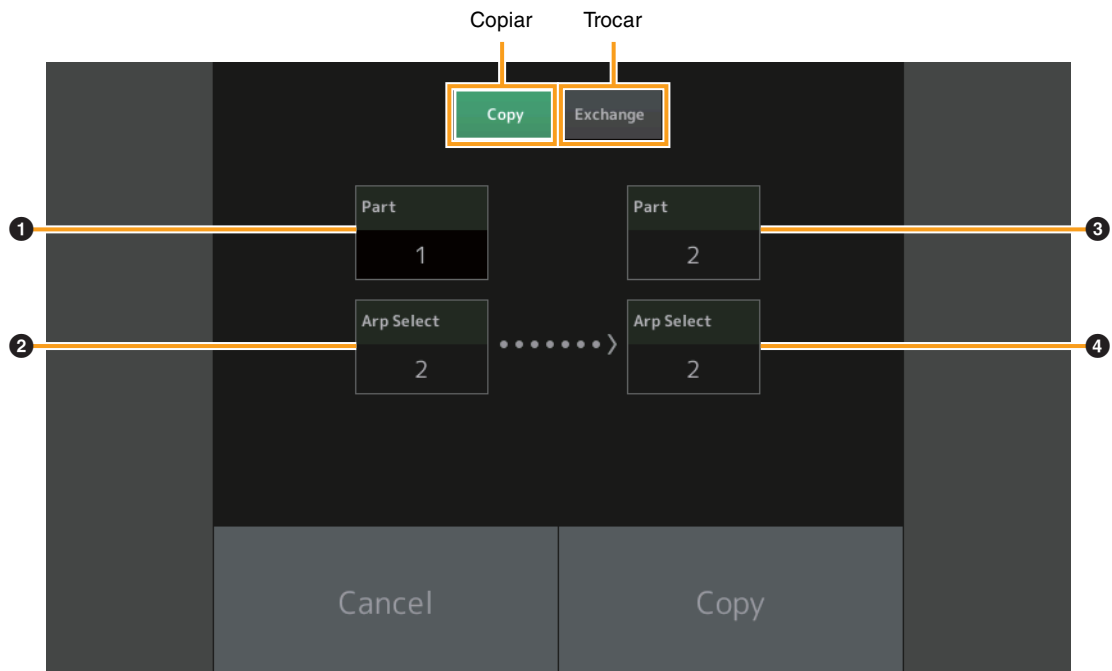
Acessa o visor Audio I/O em Utility.

# Part Edit (Edit)

Agora, é possível copiar ou trocar os tipos de arpejo.

## Operação

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Selecione a parte a ser copiada → [Arpeggio] → [Individual] → [SHIFT] + [EDIT]  
ou  
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio] → Selecione a parte a ser copiada → [SHIFT] + [EDIT]



**OBSERVAÇÃO** Selecione "All" em "Arp Select" ao copiar entre partes diferentes.

## Copy (Copiar)

Tocar nesse botão ativa a função de copiar o tipo de arpejo.

## Exchange (Trocar)

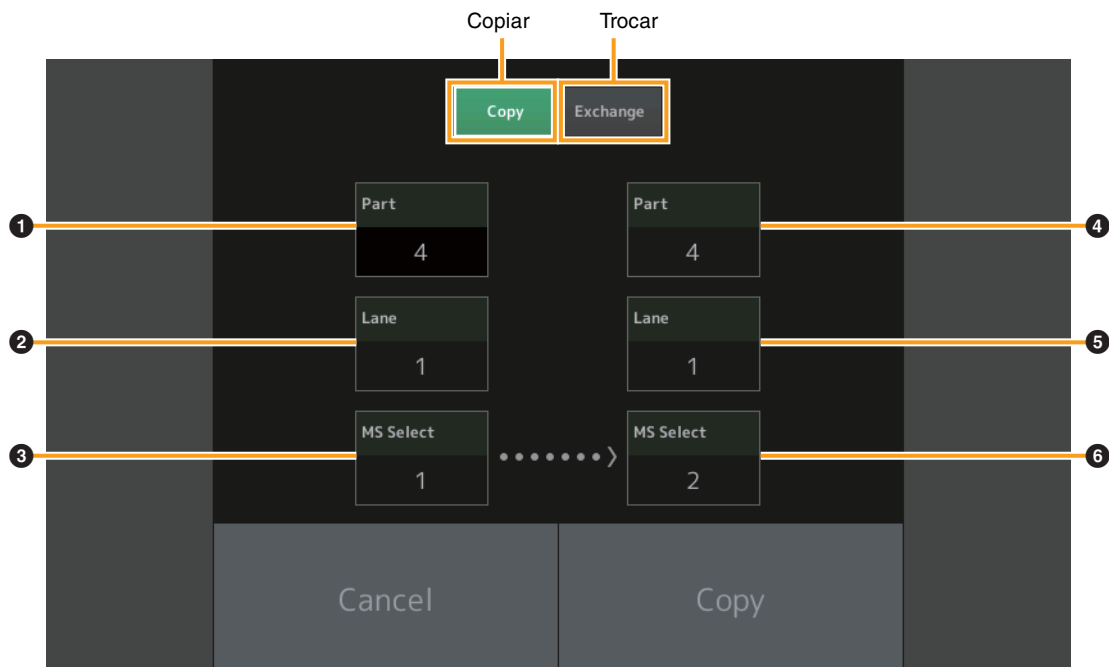
Tocar nesse botão ativa a função de trocar o tipo de arpejo.

- 1 Parte a ser copiada ou trocada
- 2 Seleção de arpejo a ser copiada ou trocada
- 3 Copiar ou trocar a parte de destino
- 4 Copiar ou trocar a seleção de arpejo de destino

Agora, é possível copiar ou trocar as sequências de movimentos.

### Operação

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Selecione a parte a ser copiada → [Motion Seq] → [Lane] → [SHIFT] + [EDIT]  
ou  
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] → Selecione a parte a ser copiada → [SHIFT] + [EDIT]  
ou  
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto] → [SHIFT] + [EDIT]



**OBSERVAÇÃO** Selecione "All" em "Lane" e "MS Select" ao copiar entre partes diferentes.

### Copy (Copiar)

Tocar nesse botão ativa a função de copiar a sequência de movimentos.

### Exchange (Trocar)

Tocar nesse botão ativa a função de trocar a sequência de movimentos.

**1** Parte a ser copiada ou trocada

**2** Faixa a ser copiada ou trocada

**3** Seleção de sequência de movimentos a ser copiada ou trocada

**4** Copiar ou trocar a parte de destino

**5** Copiar ou trocar a faixa de destino

**6** Copiar ou trocar a seleção de sequência de movimentos de destino

# Novas funções do MONTAGE versão 1.10

---

A Yamaha atualizou o firmware do MONTAGE e adicionou as novas funções indicadas abaixo. Este manual descreve as inclusões e as alterações do Manual de Referência fornecido com o instrumento.

- Novas apresentações adicionadas.
- Agora, é possível visualizar os tipos de partes e as categorias de cada parte pelo visor Performance Play (Home) (Reprodução de apresentação [Início]).
- Agora, é possível ativar ou desativar a função Arpeggio Hold (Manter arpejo) pelos visores Performance Play (Home) e Mixing (Mixagem).
- Agora, é possível especificar qualquer parte que não seja a Parte 1 como a parte a ser copiada usando a pesquisa de categorias da parte.
- Função Performance Merge adicionada.
- Modo de um único canal para MIDI adicionado.
- Agora, é possível excluir vários conteúdos juntos pelo visor Data Utility (Utilitário de dados) no visor Utility.
- Agora, é possível copiar as apresentações da memória da biblioteca para a memória do usuário.
- Agora, é possível copiar ou trocar as teclas Elements/Operators/Drum.
- Agora, é possível copiar ou trocar os sets ao vivo em um banco ou página.
- Agora, os compartimentos e as páginas de set ao vivo podem ser controlados pelo MIDI Bank Select (Seleção de banco MIDI) e pelas mensagens de alteração de programa.

# New Performances

64 apresentações adicionadas.

Para obter detalhes sobre as novas apresentações, consulte a "Lista de dados" (documento PDF).

## Performance Play (Home)

Agora, é possível visualizar os tipos de partes e o status da função Arpeggio Hold pelo visor Performance Play (Home).

### Home (Início)



#### 1 Chave Type/Name (Tipo/Nome)

Altera entre os visores Categoria/Tipo de parte e Nome da parte.

**Configurações:** Type, Name

#### 2 Tipos de partes/Nomes da partes

Indica os tipos e categorias das partes ou o nome delas.

Tocar no parâmetro acessa o menu para Category Search, Edit e Copy.

Para adicionar outra parte, toque no ícone "+".

#### 3 Chave ligado/desligado do arpejo da parte

Determina se o arpejo de cada parte está ativado ou desativado. Se o Arpeggio e o Arpeggio Hold estiverem ativados, "Arp Hold On" será exibido.

**OBSERVAÇÃO** No status de controle das partes, é possível ativar ou desativar o Arpeggio Hold da parte pressionando o botão número C [1] – [8] correspondente enquanto mantém o botão [SHIFT] pressionado.

**Configurações:** Off, On

# Category Search

## ■ Pesquisa de categorias de partes

Agora, é possível selecionar qualquer parte em uma apresentação e atribuir o som da parte a alguma outra.

### Operação

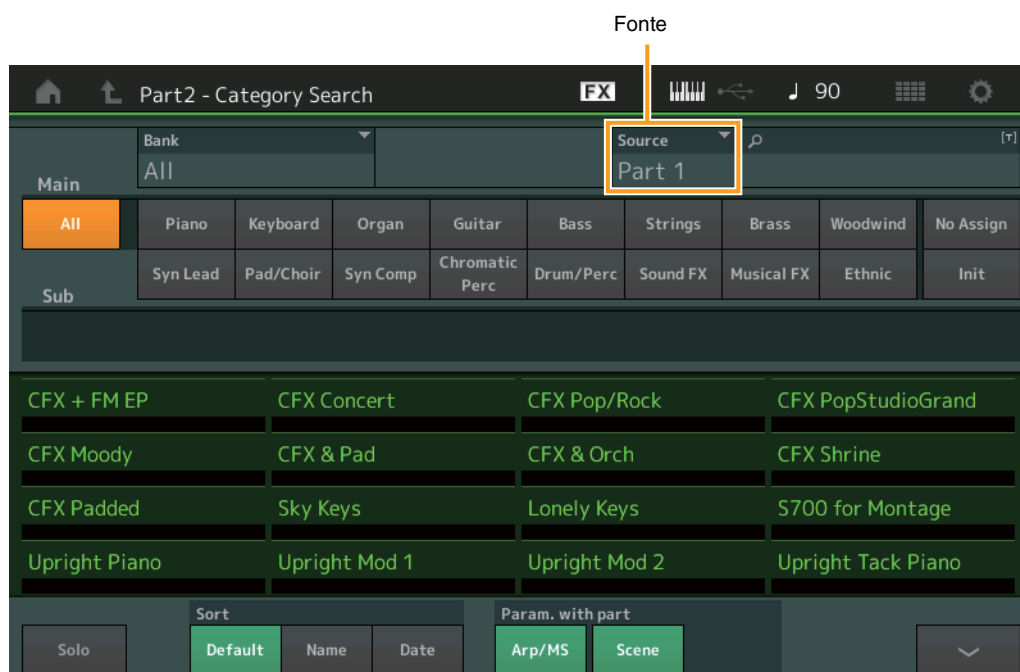
[PERFORMANCE] → Seleção da parte → [SHIFT] + [CATEGORY]

(Quando a parte com sons atribuídos estiver selecionada) Toque no nome da parte → Selecione [Search] no menu exibido ou

(Quando uma parte sem som atribuído estiver selecionada) Toque no ícone "+"

### <Nova função da V1.10>

Quando a parte selecionada e todas as partes subsequentes não tiverem som atribuído ou estiverem vazias, realizar a operação acima abrirá o visor Performance Merge.



### Source (Fonte)

Determina qual parte da apresentação selecionada será atribuída à apresentação que está sendo editada. Por padrão, a Parte 1 está selecionada (mesmo comportamento da versão anterior).

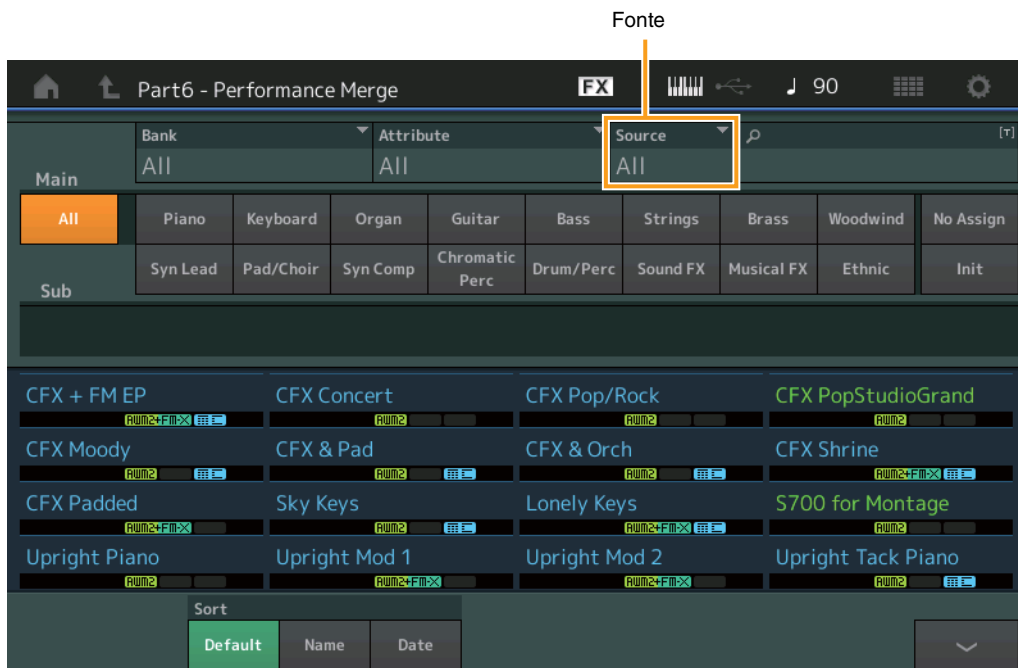
**Configurações:** Part 1 – 16

## ■ Performance Merge (Junção de apresentações)

Pelo visor Performance Merge, é possível atribuir de maneira conjunta várias partes da apresentação selecionada a partes vazias na apresentação que está sendo editada. Por exemplo, você pode juntar quatro partes de piano em uma apresentação e duas partes de cordas em outra para criar sons em camadas ainda mais intensos e encorpados.

### Operação

[PERFORMANCE] → (a parte selecionada e todas as partes seguintes não devem estar atribuídas) → [SHIFT] + [CATEGORY] ou toque no ícone "+"



### Source (Fonte)

Determina qual parte da apresentação selecionada será atribuída à apresentação que está sendo editada.

**Configurações:** All, Part 1 – 16

**All:** Todas as partes da apresentação selecionada que não estão vazias são atribuídas às partes vazias disponíveis.

**Part 1 – 16:** Somente o som da parte especificada é atribuído à parte selecionada.

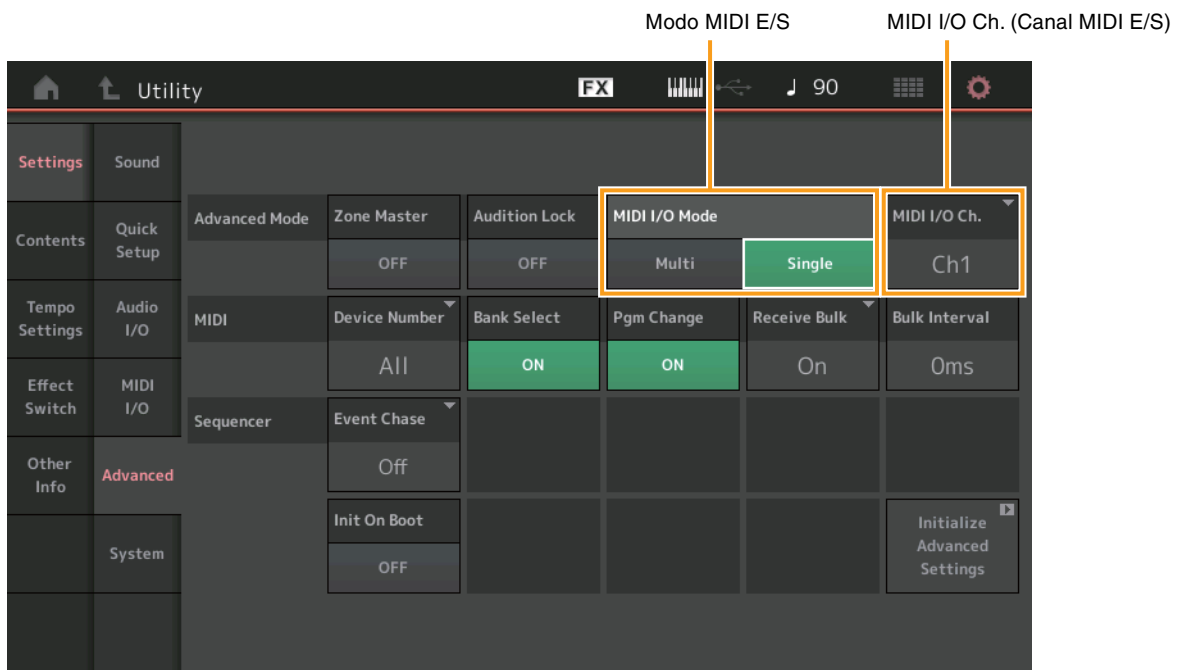
# Utility

## Settings (Configurações)

### Advanced (Avançadas)

A comunicação de dados entre o instrumento e um dispositivo externo usando somente o canal MIDI especificado já está disponível.

**Operação** [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



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

Determina qual modo MIDI E/S é usado para a comunicação de dados entre o instrumento e um dispositivo externo.

**Configurações:** Multi, Single

**Multi:** Transmite os dados MIDI, como mensagens Note On/Off (Nota ligada/desligada), para cada parte.

**Single:** Transmite dados MIDI usando somente o canal especificado em "MIDI I/O Ch".

### MIDI I/O Ch. (Canal MIDI E/S)

Determina o canal MIDI a ser usado para a comunicação de dados quando "MIDI I/O Mode" está definido como "Single".

**Configurações:** Ch1 – 16

**OBSERVAÇÃO** Quando esse parâmetro está definido como "Single", os dados de arpejo não são transmitidos para o dispositivo externo. Quando a função Zone (Zona) está ativada, as configurações de zona da apresentação têm prioridade sobre a configuração de "MIDI I/O Mode". É possível ver qual configuração está ativada em MIDI Signal Flow (Fluxo de sinal de MIDI) no visor MIDI I/O.



## Contents (Conteúdo)

### Data Utility (Utilitário de dados)

Agora, é possível excluir vários conteúdos juntos, como as apresentações, na memória do usuário.

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

#### ■ Quando a pasta selecionada está aberta



#### **Job (Chave de tarefa)**

Determina se a função Job está ativa (On) ou não (Off). Quando essa função está ativa, é possível selecionar vários conteúdos juntos usando esse visor.

**Configurações:** Off, On

#### **Select All (Selecionar tudo)**

Seleciona todo o conteúdo da pasta. Esse botão é exibido somente quando nenhum conteúdo está selecionado.

#### **Unselect All (Desmarcar tudo)**

Desmarca todo o conteúdo da pasta. Esse botão é exibido somente quando algum conteúdo está selecionado.

#### **Delete (Excluir)**

Exclui o conteúdo selecionado. Esse botão é exibido somente quando algum conteúdo está selecionado.

## Library Import (Importar biblioteca)

Agora, é possível selecionar a apresentação desejada no arquivo de biblioteca, que é carregado na memória do usuário, e copiar a apresentação para o banco do usuário.

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

### ■ Lista de pasta de biblioteca

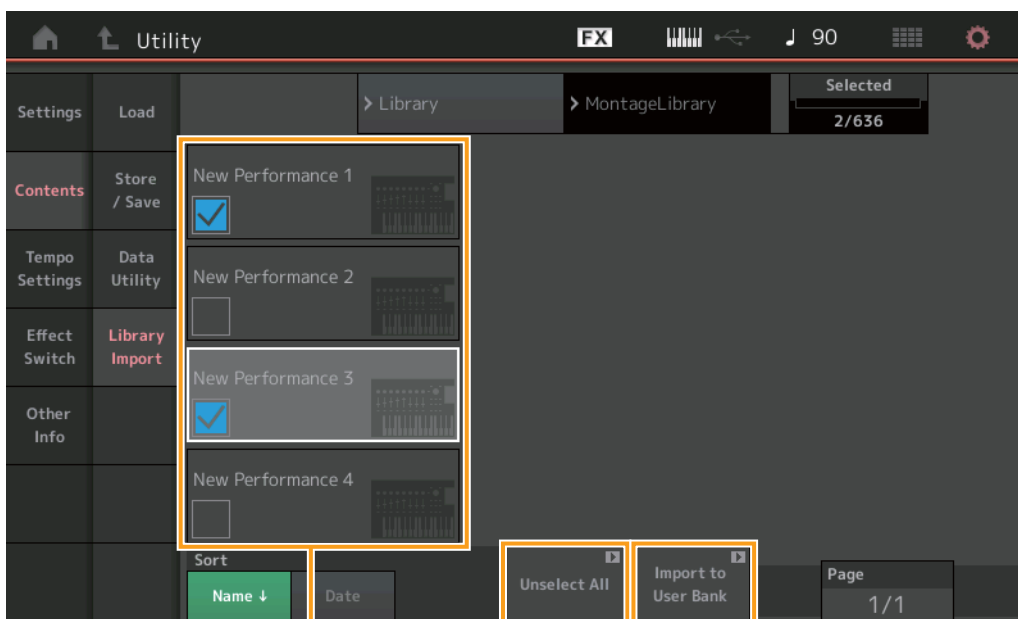


Seleção da pasta de biblioteca

### Library Folder Select (Seleção da pasta de biblioteca)

Mostra as bibliotecas como pastas. Toque na pasta para abri-la. Essas pastas são exibidas somente quando os arquivos de biblioteca são carregados no visor Load.

### ■ Quando a pasta de biblioteca selecionada está aberta



Seleção da apresentação

Desmarcar tudo

Importar para o banco do usuário

## Performance Select (Seleção da apresentação)

Indica as apresentações da biblioteca selecionada. Tocar no nome seleciona ou desmarca a apresentação.

## Select All (Selecionar tudo)

Seleciona todas as apresentações da pasta de biblioteca selecionada. Esse botão é exibido somente quando nenhuma apresentação está selecionada.

## Unselect All (Desmarcar tudo)

Desmarca todas as apresentações da pasta de biblioteca. Esse botão é exibido somente quando alguma apresentação está selecionada.

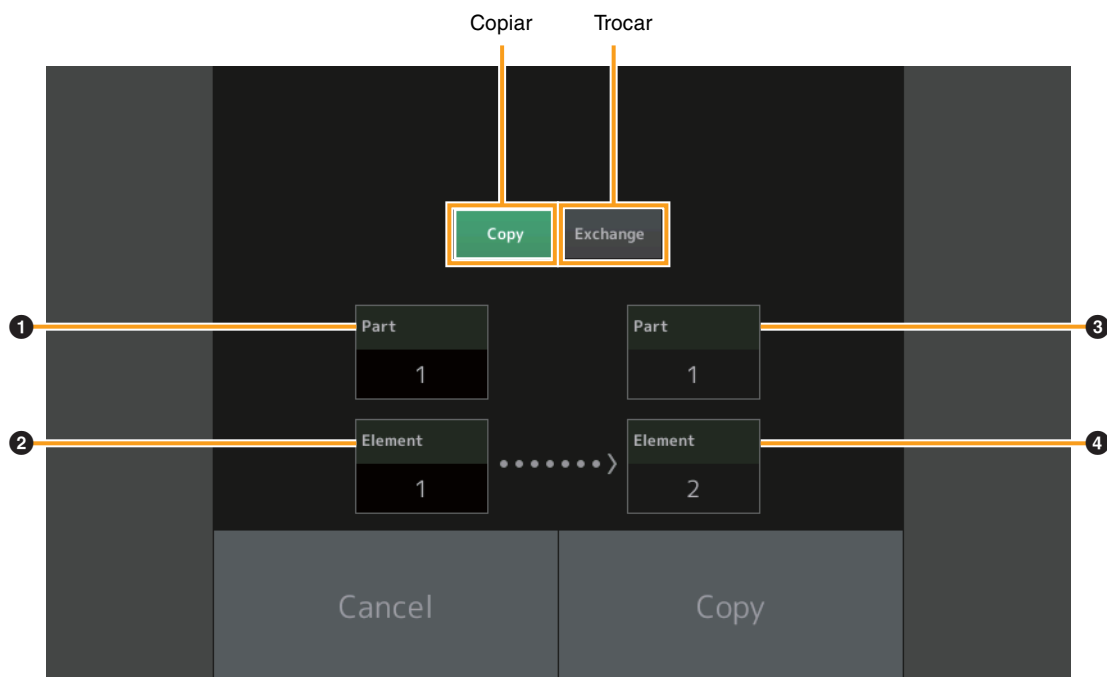
## Import to User Bank (Importar para o banco do usuário)

Copia a apresentação selecionada no banco do usuário. As formas de onda do usuário e o arpejo do usuário usados na apresentação selecionada também são copiados para o banco do usuário. Esse botão é exibido somente quando alguma apresentação está selecionada.

# Part Edit (Edit)

Agora, é possível copiar ou trocar as teclas Elements/Operators/Drum.

**Operação** [PERFORMANCE] → [EDIT] → Selecione a tecla Element/Operator/Drum a ser copiada → [SHIFT] + [EDIT]



**OBSERVAÇÃO** Não é possível copiar ou trocar entre tipos diferentes de partes (por exemplo, entre Elements e Operators).

## Copy (Copiar)

Tocar nesse botão ativa a função de copiar entre as teclas Elements/Operators/Drum.

## Exchange (Trocar)

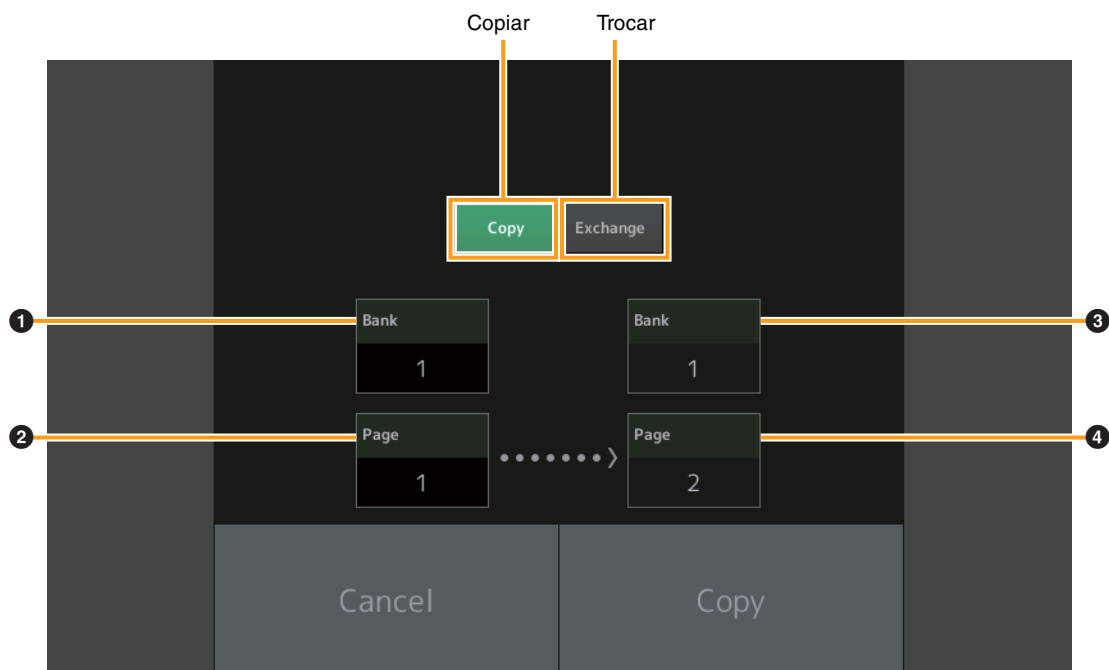
Tocar nesse botão ativa a função de trocar entre as teclas Elements/Operators/Drum.

- 1 Parte a ser copiada ou trocada
- 2 Tecla Element/Operator/Drum a ser copiada ou trocada
- 3 Copiar ou trocar a parte de destino
- 4 Copiar ou trocar a tecla Element/Operator/Drum de destino

## Live Set Edit (Edit)

Agora, é possível copiar ou trocar os sets ao vivo em um banco ou página.

**Operação** [LIVE SET] → Seleção do banco do usuário → [EDIT] → Selecciona o banco ou a página a ser copiada → [SHIFT] + [EDIT]



**OBSERVAÇÃO** Não é possível copiar ou trocar páginas entre bancos diferentes.

### Copy (Copiar)

Tocar nesse botão ativa a função de copiar o banco ou a página.

### Exchange (Trocar)

Tocar nesse botão ativa a função de trocar o banco ou a página.

**1 Banco a ser copiado ou trocado**

**2 Página a ser copiada ou trocada**

**3 Copiar ou trocar o banco de destino**

**4 Copiar ou trocar a página de destino**

## Live Set

Agora, é possível selecionar um compartimento de set ao vivo desejado usando um dispositivo externo para enviar a mensagem de alteração de programa apropriada. Veja abaixo os compartimentos de set ao vivo a serem selecionados e as MSBs/LSBs da seleção de banco e os números de alteração de programa correspondentes:

MSB (HEX)		LSB (HEX)		N° do programa	Compartimento de set ao vivo
62	3E	00	00	0 – 15	Página 1, Compartimentos 1 – 16
		1	01	0 – 15	Página 2, Compartimentos 1 – 16
		2	02	0 – 15	Página 3, Compartimentos 1 – 16
		3	03	0 – 15	Página 4, Compartimentos 1 – 16
		4	04	0 – 15	Página 5, Compartimentos 1 – 16
		5	05	0 – 15	Página 6, Compartimentos 1 – 16
		6	06	0 – 15	Página 7, Compartimentos 1 – 16
		7	07	0 – 15	Página 8, Compartimentos 1 – 16
		8	08	0 – 15	Página 9, Compartimentos 1 – 16
		9	09	0 – 15	Página 10, Compartimentos 1 – 16
		10	0A	0 – 15	Página 11, Compartimentos 1 – 16
		11	0B	0 – 15	Página 12, Compartimentos 1 – 16
		12	0C	0 – 15	Página 13, Compartimentos 1 – 16
		13	0D	0 – 15	Página 14, Compartimentos 1 – 16
		14	0E	0 – 15	Página 15, Compartimentos 1 – 16
		15	0F	0 – 15	Página 16, Compartimentos 1 – 16