



# 补充说明书

## 目录

<b>MONTAGE 版本 3.50 中的新功能 .....</b>	<b>3</b>	<b>MONTAGE 版本 2.00 中的新功能.....</b>	<b>75</b>
额外的新演奏组 .....	4	额外的新演奏组 .....	76
新的 Smart Morph 功能 .....	5	Common/Audio Edit (Common/Audio)	
额外的模板功能 .....	13	(通用 / 音频编辑 (通用 / 音频)) .....	77
模板的用户界面提升 .....	17	Part Edit (Edit) (声部编辑 (编辑)) .....	79
导入 MODX 文件 .....	19	Utility (实用工具) .....	80
改进了可控性 .....	20	Envelope Follower (包络跟随器) .....	85
其他 .....	22	Control Assign (控制分配) 对话框 .....	86
<b>MONTAGE 版本 3.00 中的新功能 .....</b>	<b>23</b>	<b>MONTAGE 版本 1.60 中的新功能.....</b>	<b>87</b>
额外的新效果器类型 .....	24	额外的新效果类型 .....	88
额外的新演奏组 .....	25	额外的新演奏组 .....	89
新 Pattern Sequencer (模板音序器) 功能 .....	26	Motion Control (动态控制) .....	90
新 Rhythm Pattern (节奏模式) 功能 .....	49	Common/Audio Edit (Common/Audio)	
Live Set (现场设置) .....	52	(通用 / 音频编辑 (通用 / 音频)) .....	91
Scene (场景) .....	54	Part Edit (Edit) (声部编辑 (编辑)) .....	93
Edit (编辑) .....	56	<b>MONTAGE 版本 1.50 中的新功能.....</b>	<b>94</b>
Utility (实用工具) .....	58	额外的新效果类型 .....	95
通过 USB TO DEVICE 的 MIDI 数据接收 .....	62	额外的新演奏组 .....	97
用户界面提升 .....	63	Category Search (分类查找) .....	98
Sequencer Block (音序器模块) .....	64	Performance Play (Home) (演奏组播放	
<b>MONTAGE 版本 2.50 中的新功能 .....</b>	<b>65</b>	(主页)) .....	100
额外的新演奏组 .....	66	Motion Control (动态控制) .....	104
DAW Remote 功能 .....	67	Utility (工具) .....	105
Play/Rec (播放 / 录制) .....	70	Edit (编辑) .....	112
Part Edit (Edit) (声部编辑 (编辑)) .....	71	<b>MONTAGE 版本 1.20 中的新功能.....</b>	<b>113</b>
Utility (实用工具) .....	72	Motion Control (动态控制) .....	114
Control Assign (控制分配) 对话框 .....	73	Play/Rec (播放 / 录制) .....	115
Panel Lock (面板锁定) 功能 .....	74	Category Search (分类查找) .....	117
		Utility (工具) .....	118
		Common/Audio Edit (Common/Audio)	
		(通用 / 音频编辑 (通用 / 音频)) .....	120
		Part Edit (Edit) (声部编辑 (编辑)) .....	122

<b>MONTAGE 版本 1.10 中的新功能 .....</b>	<b>124</b>
New Performances (新演奏组) .....	125
Performance Play (Home) (演奏组播放 (主页)) .....	125
Category Search (分类查找) .....	126
Utility (工具) .....	128
Part Edit (Edit) (声部编辑 (编辑)) .....	131
Live Set Edit (Edit) (现场设置编辑 (编辑)) .....	132
Live Set (现场设置) .....	133

# MONTAGE版本3.50中的新功能

---

Yamaha已升级MONTAGE固件，增加了以下新功能。  
本说明书介绍与本乐器随附使用说明书相关的新增内容和变化。

- 已增加新的演奏组。
- 已增加Smart Morph功能。
- 已向Pattern Sequencer（模板音序器）增加新功能。
- 现在可以导入MODX文件。
- 可控性和可玩性已得到改善。

## 额外的新演奏组

MONTAGE提供32个新演奏组。  
增加的演奏组的信息，请参考数据列表。

# 新的Smart Morph功能

该Smart Morph功能使用机器学习来使FM-X声音变形。MONTAGE通过复杂的逻辑学习分配给第9至16声部的声音，并将每个声音绘制为贴图上的一个点。点之间的距离表示声音的相似度。此功能自动创建内插的FM-X声音，以填补贴图上的空白。

触摸贴图上的某个位置，将声音分配给第1声部。通过以这种方式选择所需的点并保存结果，您可以将其用作创建新FM-X声音的强大工具。您还可以拖动贴图上的点，或将任意两个点之间的行为分配给超级旋钮，从而为您提供前所未有的实时控制，在演奏时富有表现力地使FM-X声音变形。

## Home (主页)

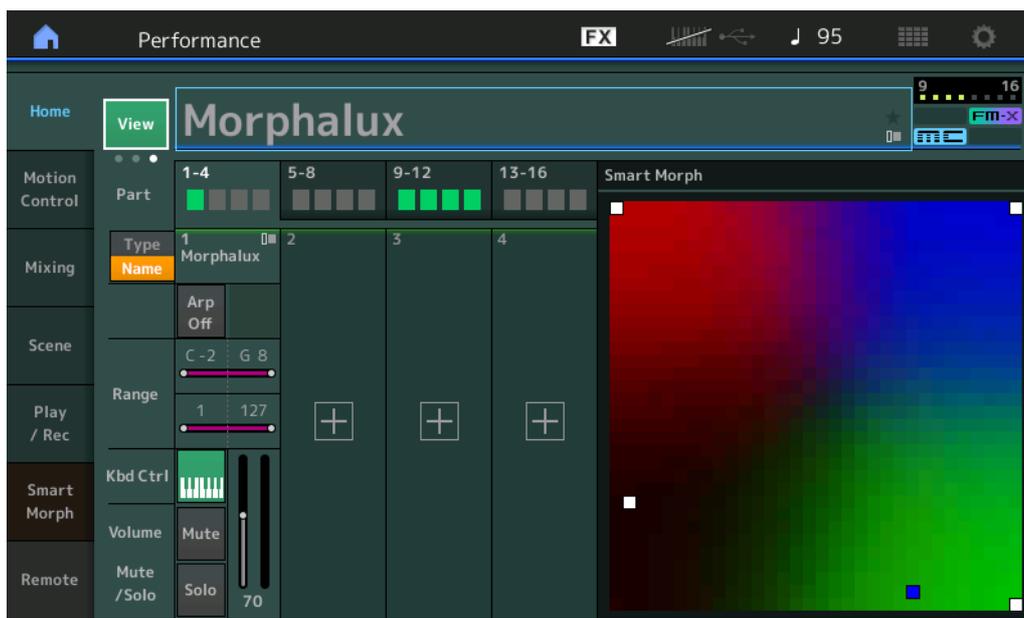
### 操作

[PERFORMANCE] → [Home]



### View (视图)

使用此选项可在三个画面之间切换：默认的八声部画面、具有各种数据的四声部画面，以及四声部画面和Smart Morph贴图。



注 您也可以使用[PERFORMANCE]按钮执行相同的操作。

**注** 如果当前视图为Smart Morph画面且演奏组尚无Smart Morph数据，则会显示具有各种数据的四个声部。

**注** 在Live Set（现场设置）画面上，特殊的FM-X图标指示所分配的演奏组是否具有Smart Morph数据。

: 对具有FM-X声部的演奏组显示。

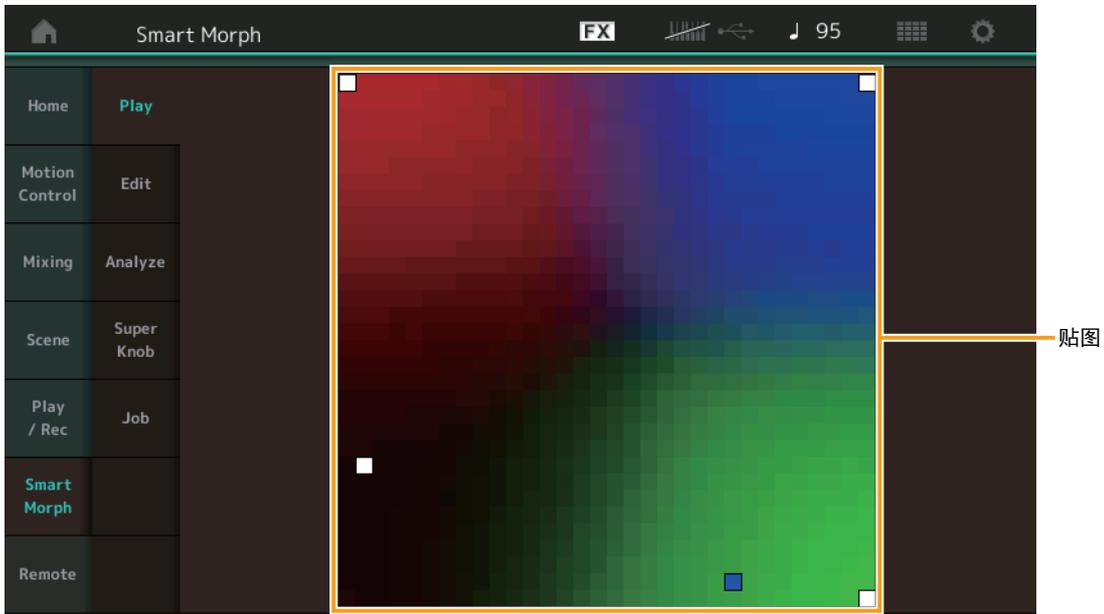
: 对具有FM-X声部和Smart Morph数据的演奏组显示。



## Smart Morph

### Play（播放）

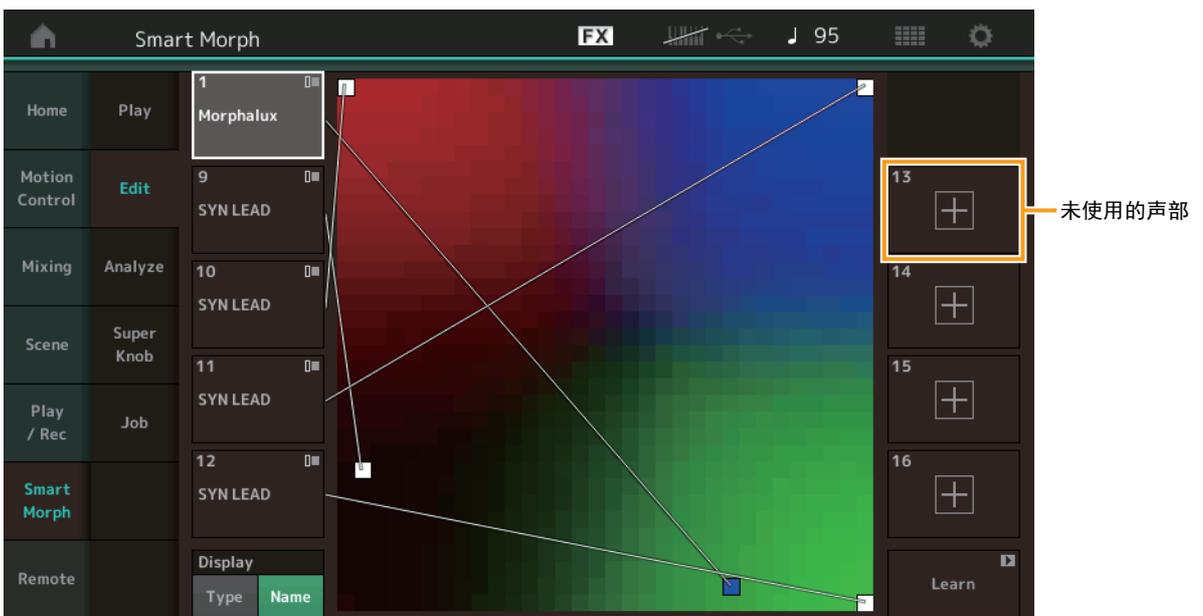
**操作** [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



在此画面上，点击Smart Morph贴图以更改第1声部的FM-X声音。

### Edit（编辑）

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



#### Part not in use（未使用的声部）

当您点击其中一个加号(+)按钮时，将调出Part Category Search（声部分类查找）画面以选择FM-X声音。

#### Part in use（使用中的声部）

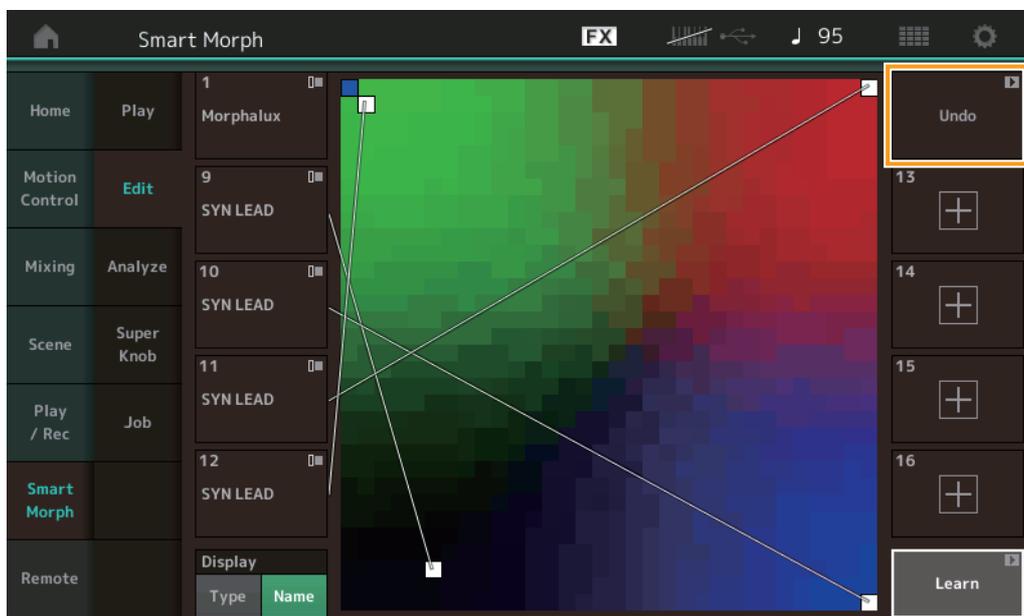
当您点击此内容时，将调出上下文菜单，其中包括Category Search（分类查找）、Edit（编辑）、Copy（复制）、Delete（删除）。

## Display (画面)

决定每个声部是由其Main Category (主类别) 指示, 还是由其Part Name (声部名称) 指示。

## Learn (学习)

通过点击开始学习 (创建贴图)。在处理过程中, 某些界面操作被禁用, 并且显示[Cancel]按钮代替[Learn]。如果取消处理, 则贴图将返回到学习之前的状态。您还可以在学习操作期间弹奏乐器。



## ETA (Estimated Time of Action) (ETA (预计动作时间))

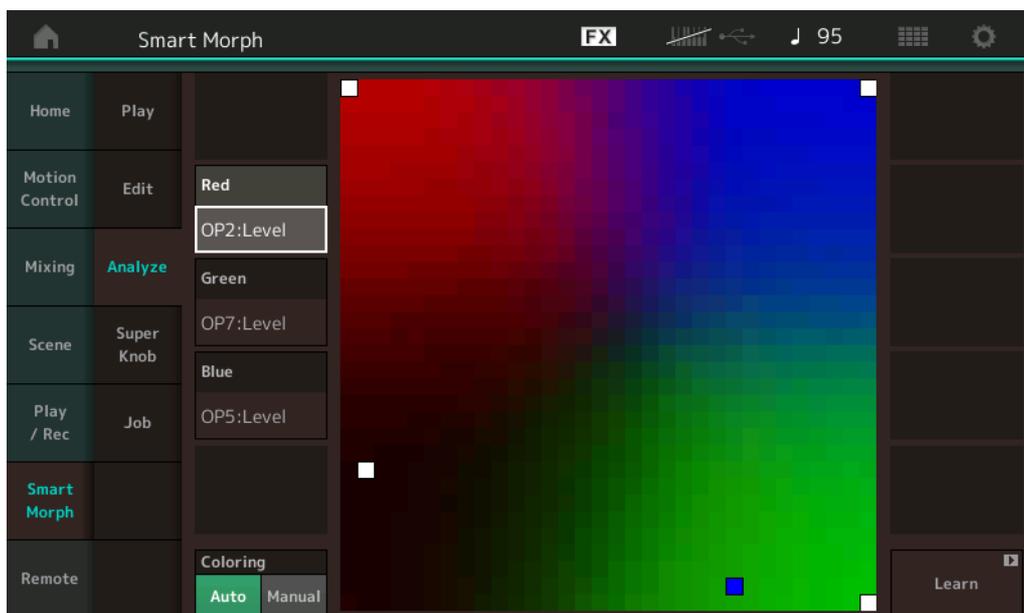
显示学习操作剩余的估计时间。

## Undo/Redo (撤销/恢复)

操作学习功能后, [Undo]按钮将显示在右上方。按Undo (撤销) 可取消编辑并使贴图返回到其学习前状态。使用Undo (撤销) 后, 将显示[Redo], 可让您恢复所做的编辑。

## Analyze (分析)

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



## Red（红色）

将所选参数的值的大小显示为红色阴影。有关设置值，请参考“可为Red（红色）、Green（绿色）和Blue（蓝色）设置的参数”（第10页）。

## Green（绿色）

将所选参数的值的大小显示为绿色阴影。有关设置值，请参考“可为Red（红色）、Green（绿色）和Blue（蓝色）设置的参数”（第10页）。

## Blue（蓝色）

将所选参数的值的大小显示为蓝色阴影。有关设置值，请参考“可为Red（红色）、Green（绿色）和Blue（蓝色）设置的参数”（第10页）。

## ETA (Estimated Time of Action)（ETA（预计动作时间））

显示学习操作剩余的估计时间。

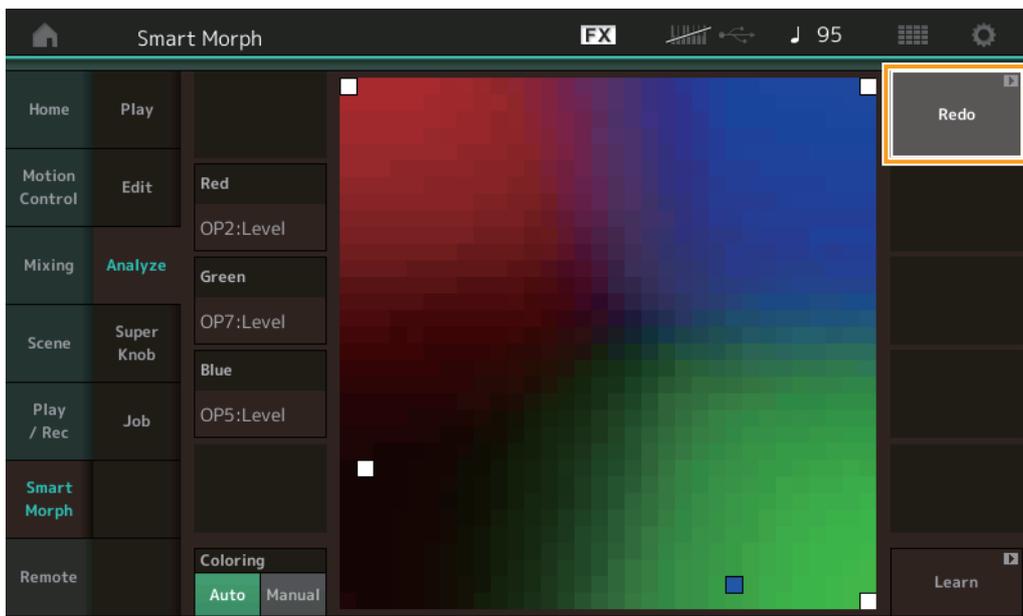
## Coloring（着色）

如果设置为Auto（自动），则在执行Learn（学习）时将自动复位Red（红色）、Green（绿色）和Blue（蓝色）。如果设置为Manual（手动），则在执行Learn（学习）时不会自动复位Red（红色）、Green（绿色）和Blue（蓝色）。

**设置：** Auto（自动）、Manual（手动）

## Learn（学习）

点击此按钮即可开始学习（创建贴图）。在处理过程中，某些界面操作被禁用，并且显示[Cancel]按钮代替[Learn]。如果取消处理，则贴图将返回到学习之前的状态。



## Undo/Redo（撤销/恢复）

操作学习功能后，[Undo]按钮将显示在右上方。按Undo（撤销）可取消编辑并使贴图返回到其学习前状态。使用Undo（撤销）后，将显示[Redo]，可让您恢复所做的编辑。

可为Red（红色）、Green（绿色）和Blue（蓝色）设置的参数

FM通用

参数名称	画面名称
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

参数名称	画面名称
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

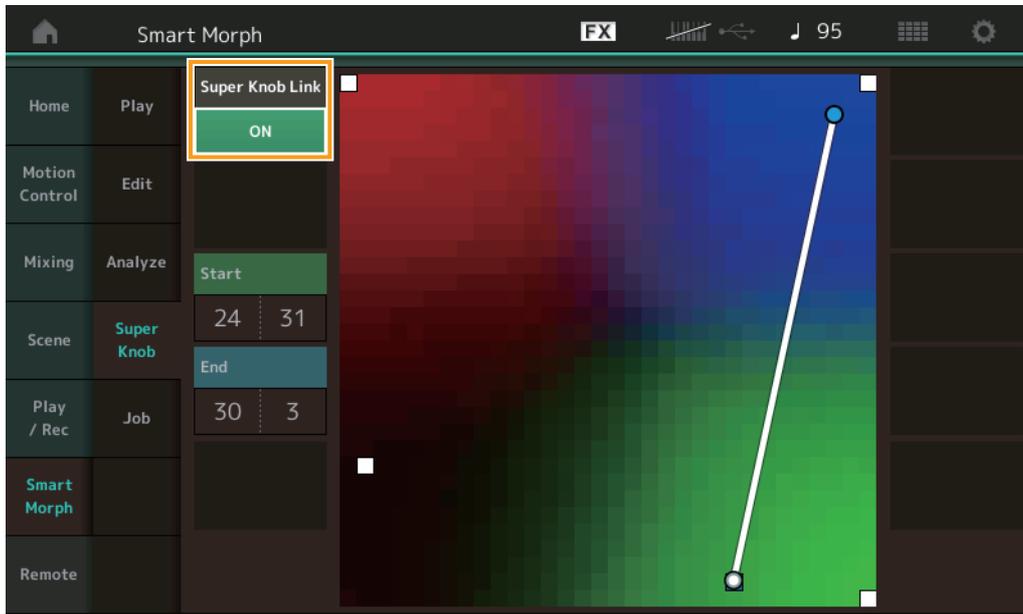
FM操作器(op1 – op8)

参数名称	画面名称
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（超级旋钮）

操作

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



### Super Knob Link（超级旋钮关联）

设置为ON（打开）时，可以从开始到结束为超级旋钮添加效果。

设置：On（打开）、Off（关闭）

### Start（开始）

决定贴图与超级旋钮最小值对应的位置。将光标置于Start（开始）上，触摸贴图以设置开始位置。

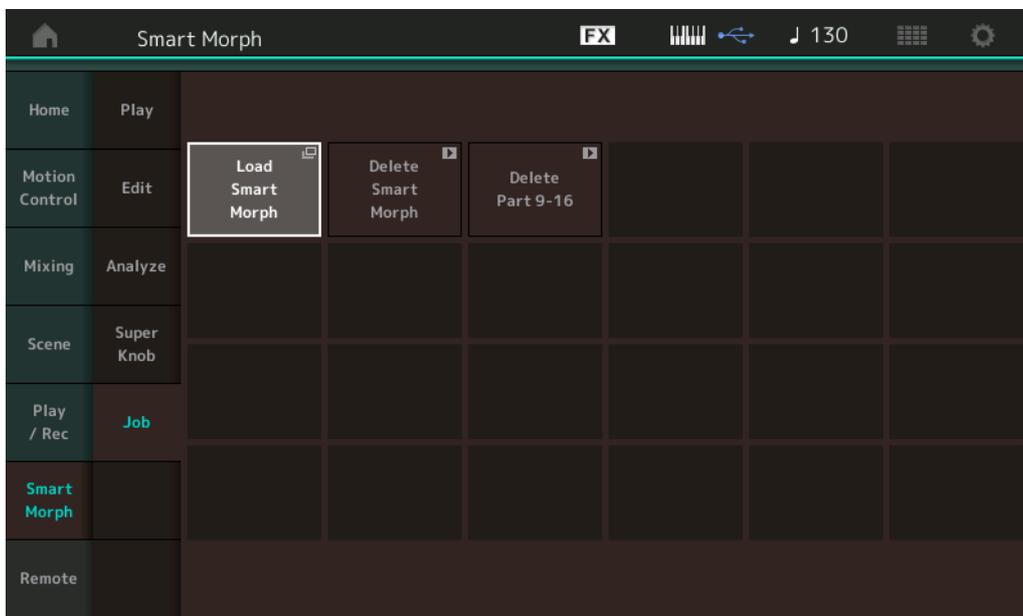
### End（结束）

决定贴图与超级旋钮最大值对应的位置。将光标置于End（结束）上，触摸贴图以设置结束位置。

## Job (作业)

### 操作

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



### Load Smart Morph (加载Smart Morph)

打开Load (加载) 画面。在Load (加载) 画面上选择另一个演奏组，以将该演奏组中包含的Smart Morph数据加载到当前演奏组。

### Delete Smart Morph (删除Smart Morph)

删除当前演奏组中包含的Smart Morph数据。

### Delete Part 9 – 16 (删除第9–16声部)

一次将第9至16声部设置为未使用状态。

当第9–16声部设置为未使用状态时，将启用SSS。

Smart Morph使用第9–16声部制作贴图。但是，删除第9–16声部不会影响第1声部的声音，无需再次编辑贴图。

# 额外的模板功能

## Play/Rec (播放/录制)

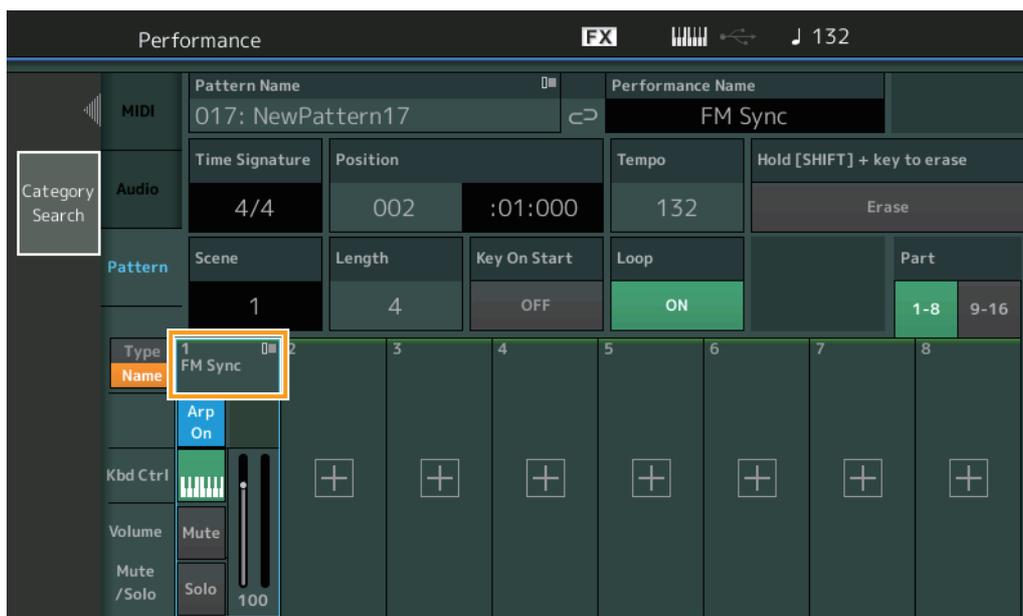
### Pattern (模板)

#### ■ 录制、播放

现在，您可以在录制模板时在Part Category Search（声部分类查找）画面上选择声音。

#### 操作

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●] (录制) 按钮 → [▶] (播放) 按钮 → 触摸声部名称 → 从显示的菜单中选择[Category Search]

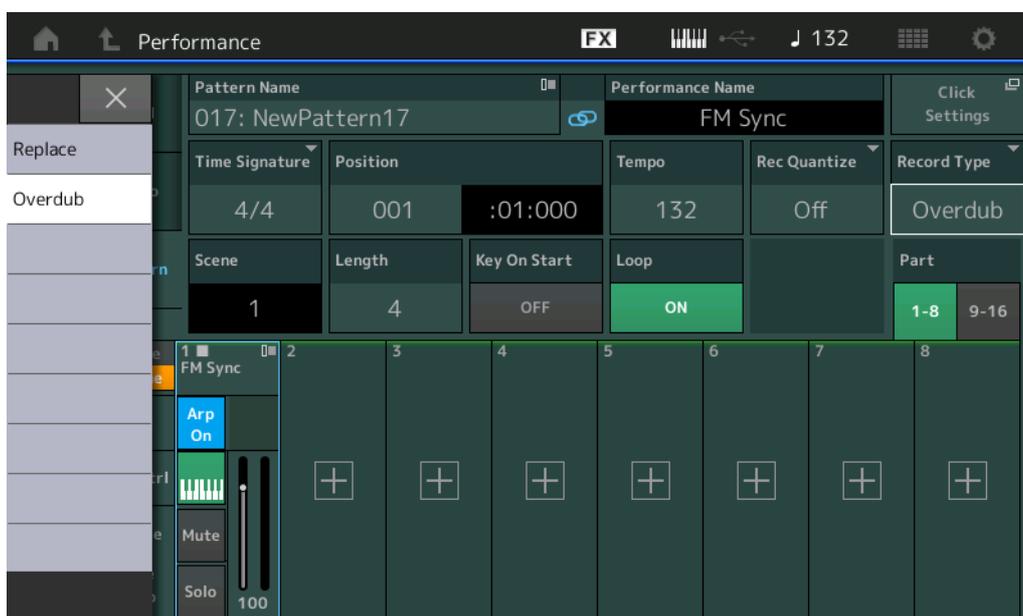


#### ■ 叠录

现在，您可以在删除以前的控制器事件时，使用实时叠录来录制您的控制器动作。这样更便于使用控制器执行叠录。

#### 操作

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (指定的模板已录制) → [●] (录制) 按钮 → 触摸[Record Type] → 从显示的菜单中选择[Overdub] → [▶] (播放) 按钮



注 现在，您也可以执行相同的操作来叠录MIDI乐曲。

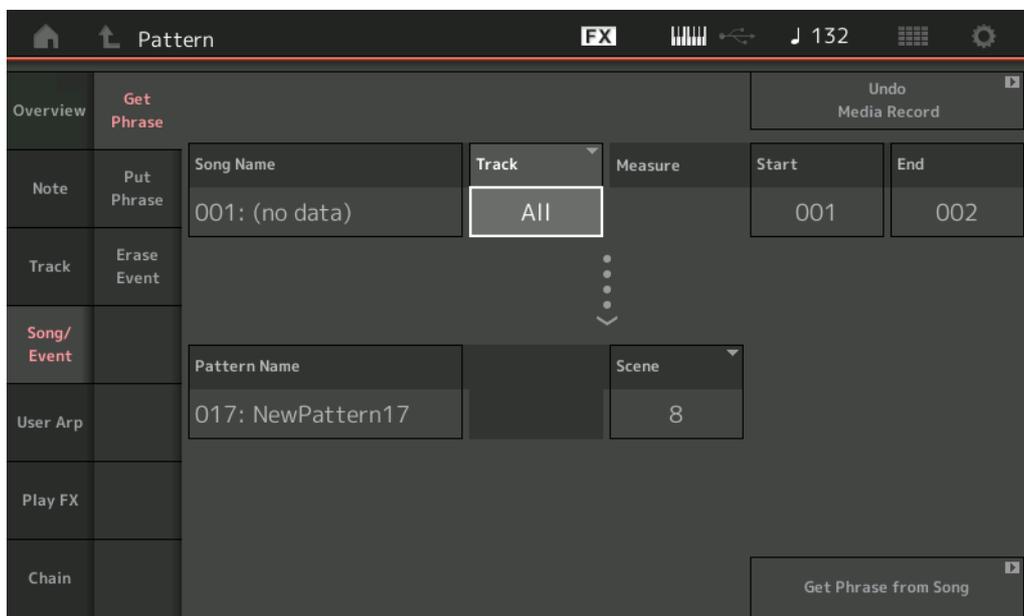
## Song/Event（乐曲/事件）

### Get Phrase（获取乐句）

在Get Phrase（获取乐句）画面上，您现在可以为源音轨和目的地音轨指定“All（全部）”。

#### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



#### Track（音轨）\*1 源

决定用于获取（复制）的Track（音轨）。

#### Track（音轨）\*2 目的地

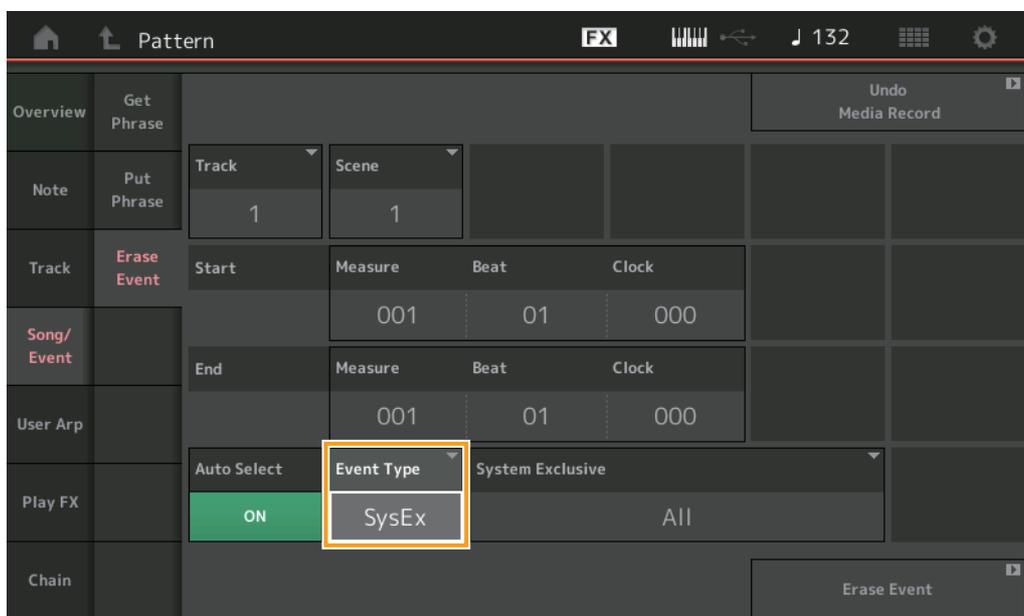
决定复制目的地Track（音轨）。

### Erase Event（擦除事件）

现在，您可以根据事件类型以及指定音域范围（Measure（小节）、Beat（节拍）和Clock（时钟））来删除Pattern（模板）中的MIDI事件。

#### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



## Track (音轨)

决定要擦除的Track (音轨)。

## Scene (场景)

决定要擦除的Scene (场景)。

## Start Measure (开始小节)

决定要应用此作业的开始小节位置。

**音域范围:** 001 – 257

## Start Beat (开始节拍)

决定要应用此作业的开始节拍位置。

**设置:** 取决于所选的拍号

## Start Clock (开始时钟)

决定要应用此作业的开始时钟位置。

**设置:** 取决于所选的拍号

## End Measure (结束小节)

决定要应用此作业的结束小节位置。

**音域范围:** 001 – 257

## End Beat (结束节拍)

决定要应用此作业的结束节拍位置。

**设置:** 取决于所选的拍号

## End Clock (结束时钟)

决定要应用此作业的结束时钟位置。

**设置:** 取决于所选的拍号

## Auto Select (自动选择)

启用此功能后, 您可以使用面板控制 (例如弯音轮或旋钮) 来决定要擦除的事件的类型。

**设置:** Off (关闭)、On (打开)

## Event Type (事件类型)

决定要擦除的事件的类型。

**设置:** Note (音符)、Poly、CC、NRPN、RPN、PC、AfterTouch、PitchBend、SysEx、All (全部)

## CC Number (Control Change Number) (CC号 (控制变更号))

在事件类型设置为CC时显示。决定要擦除的控制变更号。

**音域范围:** All (全部)、1 – 127

## System Exclusive (系统专有数据)

在事件类型设置为SysEx时显示。决定要擦除的系统专有数据。

**设置:** All (全部)、Common Cutoff (通用截止)、Common Resonance (通用共振)、Common FEG Depth (通用FEG深度)、Common Portamento (通用滑音)、Common Attack Time (通用起音时间)、Common Decay Time (通用衰减时间)、Common Sustain Level (通用延音电平)、Common Release Time (通用释音时间)、Common EQ Low Gain (通用EQ低增益)、Common EQ Lo Mid Gain (通用EQ低中增益)、Common EQ Mid Gain (通用EQ中增益)、Common EQ Mid Freq (通用EQ中频)、Common EQ Hi Mid Gain (通用EQ高中增益)、Common EQ High Gain (通用EQ高增益)、Common Pan (通用平移)、Common Var Return (通用无功返回)、Common Rev Return (通用转速返回)、Common Swing (通用摇摆)、Common Unit Multiply (通用单位相乘)、Common Gate Time (通用门限时间)、Common Velocity (通用力度)、Common MS Amplitude (通用MS振幅)、Common MS Shape (通用MS形状)、Common MS Smooth (通用MS平滑)、Common MS Random (通用MS随机)、Common Assign Knob 1 (通用分配旋钮1)、Common Assign Knob 2 (通用分配旋钮2)、Common Assign Knob 3 (通用分配旋钮3)、Common Assign Knob 4 (通用分配旋钮4)、Common Assign Knob 5 (通用分配旋钮5)、Common Assign Knob 6 (通用分配旋钮6)、Common Assign Knob 7 (通用分配旋钮7)、Common Assign Knob 8 (通用分配旋钮8)、Common Super Knob (通用超级旋钮)、Part FEG Depth (声部FEG深度)、Part Sustain Level (声部延音电平)、Part EQ Low Gain (声部EQ低增益)、Part EQ Mid Freq (声部EQ中频)、Part EQ Mid Gain (声部EQ中增益)、Part EQ Mid Q (声部EQ中Q)、Part EQ High Gain (声部EQ高增益)、Part Swing (声部摇摆)、Part Unit Multiply (声部单位相乘)、Part Gate Time (声部门限时间)、Part Velocity (声部力度)、Part MS Amplitude (声部MS振幅)、Part MS Shape (声部MS形状)、Part MS Smooth (声部MS平滑)、Part MS Random (声部MS随机)、Element 1 Level (音素1电平)、Element 2 Level (音素2电平)、Element 3 Level (音素3电平)、Element 4 Level (音素4电平)、Element 5 Level (音素5电平)、Element 6 Level (音素6电平)、Element 7 Level (音素7电平)、Element 8 Level (音素8电平)、Operator 1 Level (操作器1电平)、Operator 2 Level (操作器2电平)、Operator 3 Level (操作器3电平)、Operator 4 Level (操作器4电平)、Operator 5 Level (操作器5电平)、Operator 6 Level (操作器6电平)、Operator 7 Level (操作器7电平)、Operator 8 Level (操作器8电平)、Drum BD Level (鼓BD电平)、Drum SD Level (鼓SD电平)、Drum HH Close Level (鼓HH关闭电平)、Drum HH Pedal Level (鼓HH踏板电平)、Drum HH Open Level (鼓HH打开电平)、Drum Low Tom Level (鼓低音嗵鼓电平)、Drum High Tom Level (鼓高音嗵鼓电平)、Drum Crash Level (鼓镲电平)

**注** 指定通用参数和超级旋钮后, 无论音轨设置如何, 都会删除系统专有数据。

## Play FX（播放效果）

现在，您可以在执行Normalize Play FX（正常化播放效果）时指定适用的场景。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



### Scene（场景）

决定要应用此作业的场景。

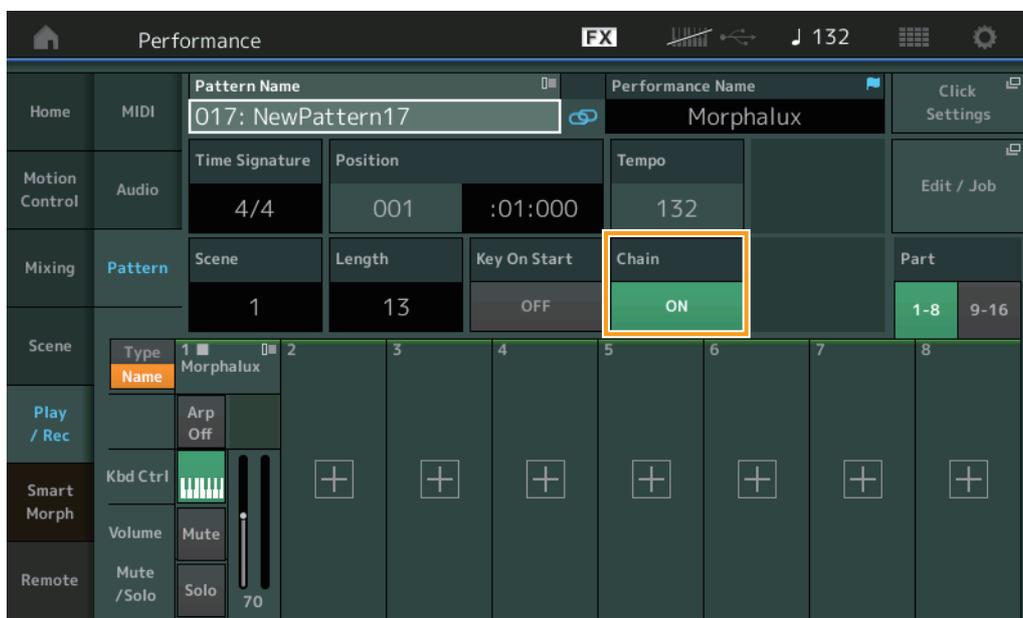
**音域范围：**All（全部）、1-8

# 模板的用户界面提升

## ■ 增加了模板链开关

现在，您可以在Pattern（模板）画面和Chain（链）画面上存储每个模板的连接播放设置。

**操作** [▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



## Chain（链）

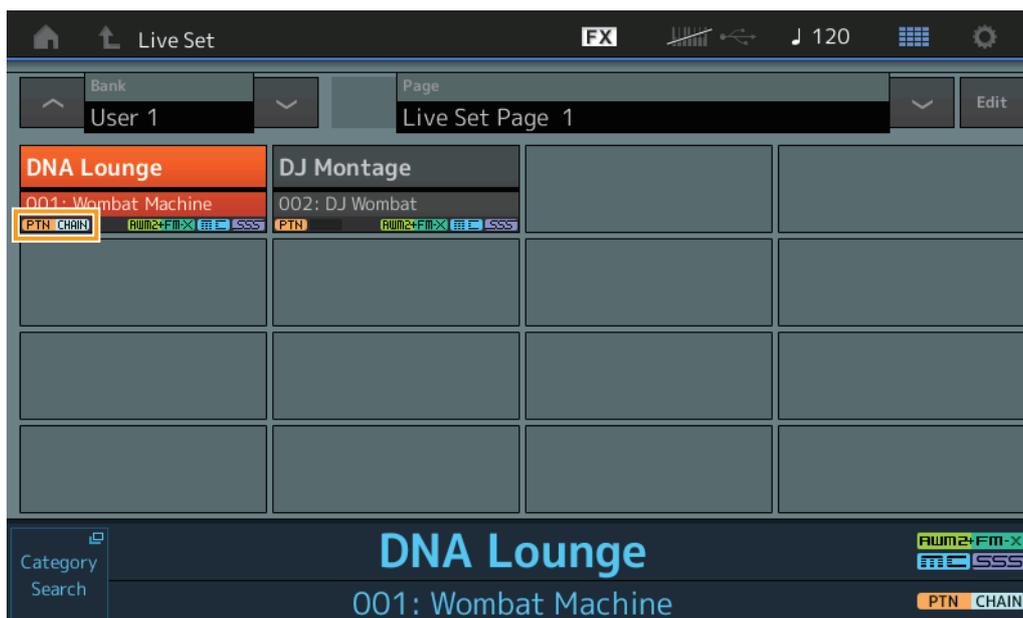
决定是否可在Chain（链）画面之外使用连接播放。

**设置：** Off（关闭）、On（打开）

**注** 如果将已把Chain（链）设置为On（打开）的模板分配给Live Set（现场设置）画面上的Slot（插槽），则PTN图标变为PTN CHAIN。

**PTN**：对具有模板的插槽显示。

**PTN CHAIN**：对具有已把Chain（链）设置为On（打开）的模板的插槽显示。

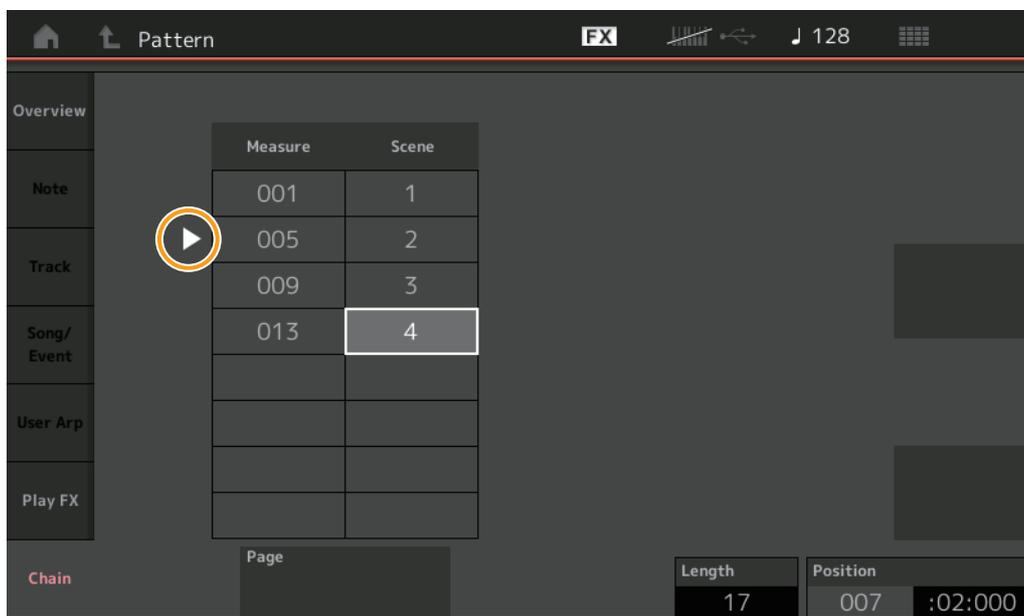


## ■ 连接播放位置中的图标画面

现在，Chain（链）画面上正在播放的场景旁会显示一个图标。

### 操作

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]

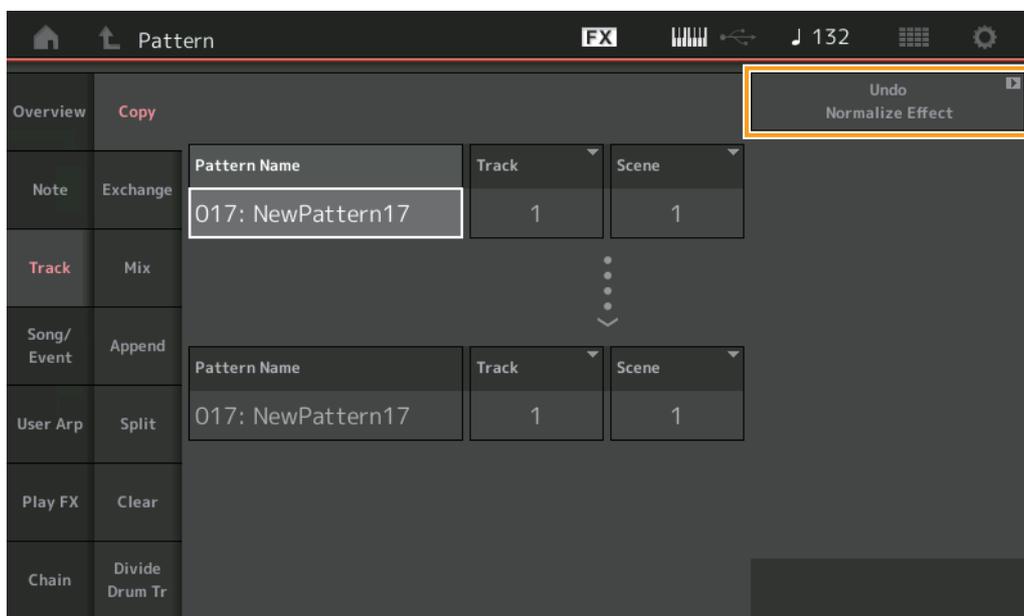


## ■ 增加了撤销/恢复

现在，您可以在每个画面上对作业使用Undo/Redo（撤销/恢复）。

### 操作

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → 相应画面



\* 此功能可在多个画面上使用。这里以Copy（复制）画面为例。

### Undo（撤销）

取消最近所做的更改并恢复到最近更改之前的状态。仅当音序已存在并且您执行了某些操作时，此功能才可用。

### Redo（恢复）

恢复Undo（撤销）操作取消的更改。仅当使用Undo（撤销）后，Redo（恢复）才可用。

## 导入MODX文件

您现在可以加载“.X8U”和“.X8L”MODX文件。

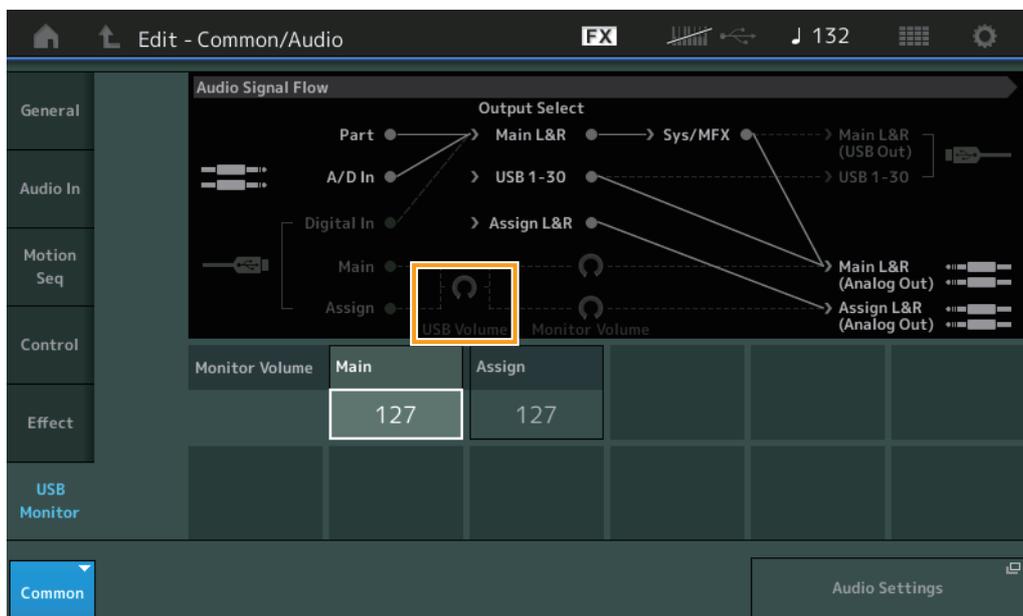
**注** 您无法加载“.X8A”MODX备份文件。

# 改进了可控性

## ■ 信号流快捷方式

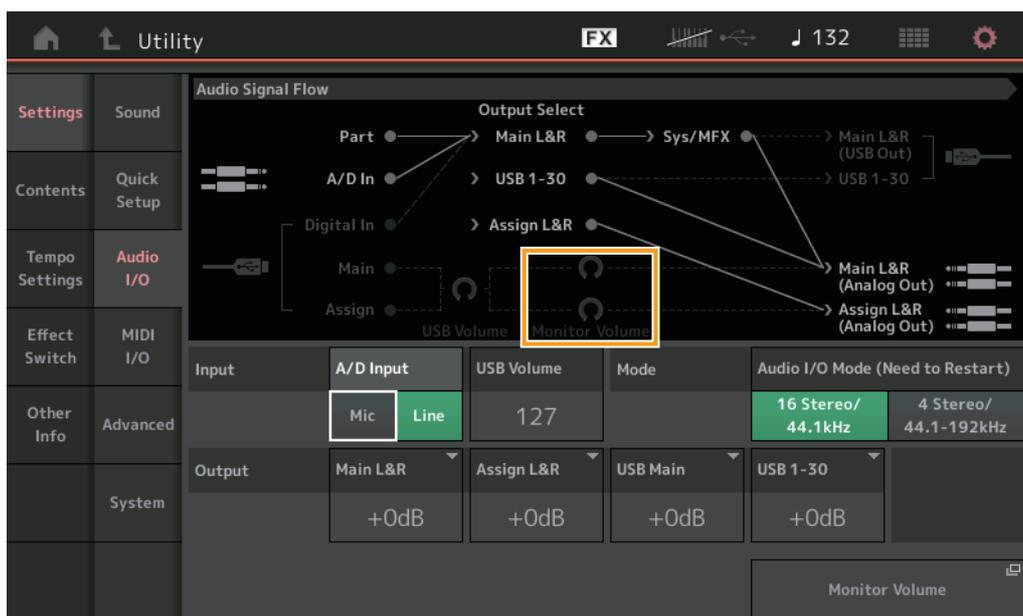
现在，您可以通过在Audio Signal Flow（音频信号流）中的USB Volume（USB音量）附近点击来调出Audio I/O（音频I/O）画面。光标会自动跳到Audio I/O（音频I/O）画面上的USB Volume（USB音量）。

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



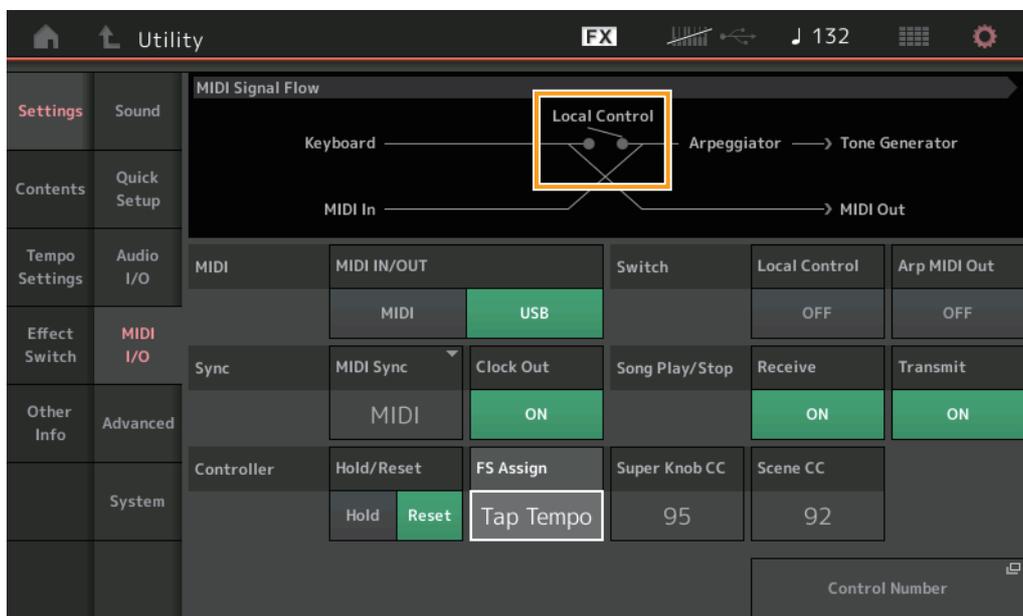
现在，您可以通过在Audio Signal Flow（音频信号流）中的Monitor Volume（显示器音量）附近点击来调出USB Monitor（USB显示器）画面。光标会自动跳到USB Monitor（USB显示器）画面上的Main（主）。

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



现在，您可以通过在MIDI Signal Flow（MIDI信号流）中的Local Control（本地控制）开关附近点击来打开和关闭Local Control（本地控制）。

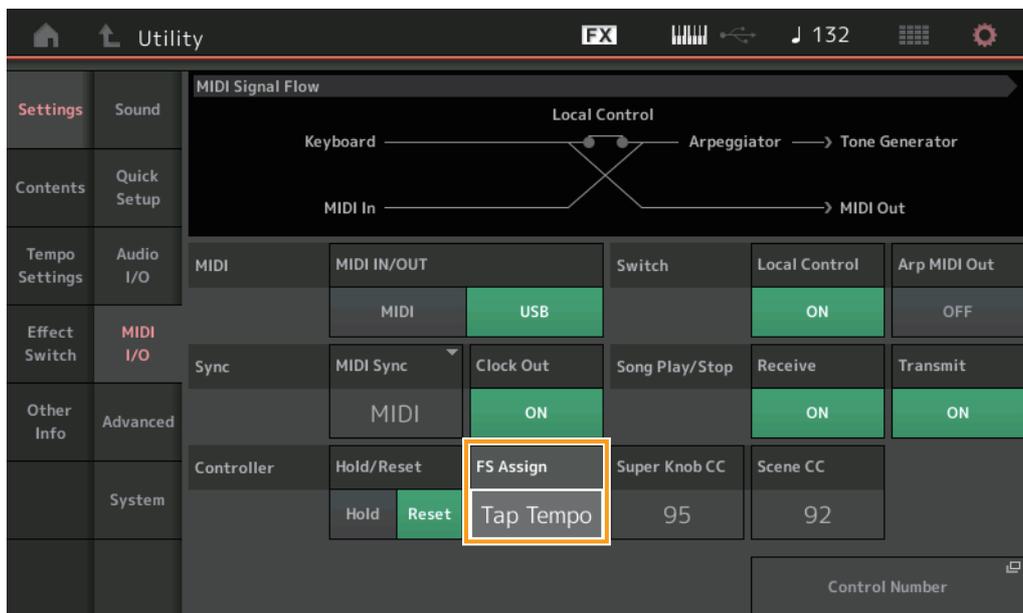
**操作** [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



### ■ 使用脚踏开关来设置速度

Tap Tempo（击拍速度）已添加到Footswitch Assign Control Number（脚踏开关分配控制编号）设置中，您可以使用脚踏开关方便地设置速度。

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



### FS Assign（FS分配）（脚踏开关分配控制编号）

这将设置连接到FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]插孔的脚踏开关所使用的控制变更号。即使乐器从外部MIDI设备接收到具有此处指定的相同控制变更号的MIDI信息，MONTAGE也会认为该信息是使用脚踏开关生成的。

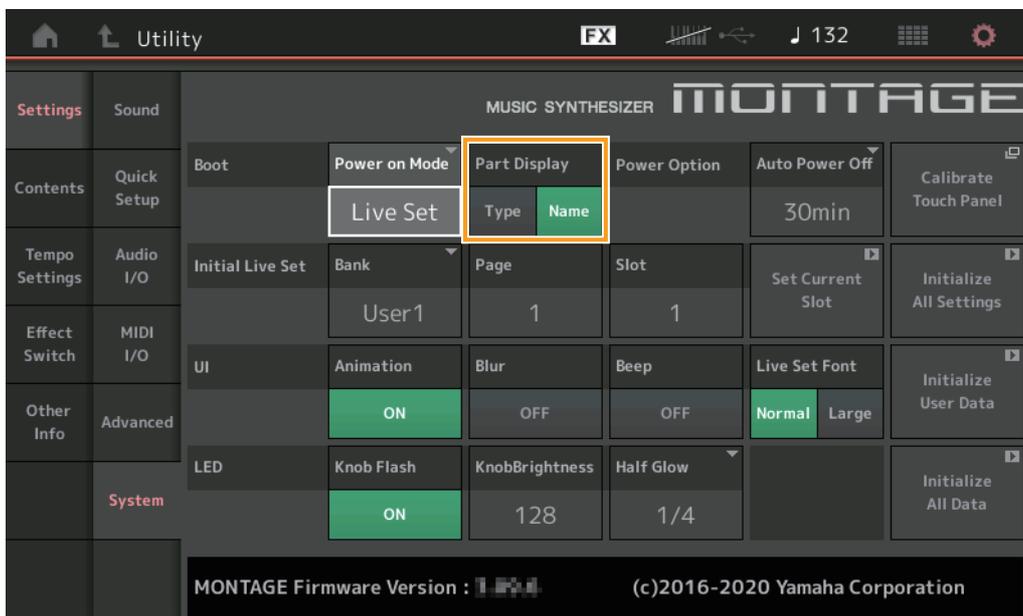
**设置：** Off（关闭）、1-95、Arp SW、MS SW、Play/Stop（播放/停止）、Live Set+（现场设置+）、Live Set-（现场设置-）、Oct Reset（Oct复位）、Tap Tempo（击拍速度）

## ■ 启动后的Part Name（声部名称）画面设置

现在，您可以设置在MONTAGE启动后所显示的Type（类型）和Name（名称）开关的显示状态。

### 操作

[Utility] → [Settings] → [System]



## Part Display（声部画面）

决定在MONTAGE启动后Part Display（声部画面）中自动显示的内容：类别、一种或多种声部类型，或者一个或多个声部名称。

**设置：** Type（类型）、Name（名称）

## ■ 使用键位分配加载WAVE文件或AIFF文件时Note Limit（音高限制）的规格更改

规格已更改，以便在使用设置为Key（键位）的Drum Part Key（鼓声部键位）或AWM2 Part Element（AWM2声部音素）加载WAVE文件或AIFF文件时，音高限制范围的初始值为C-2至G8。

## ■ MONTAGE Connect支持模板

MONTAGE Connect现在可以处理模板。有关详细信息，请参考MONTAGE Connect使用说明书。

## 其他

### ■ 提高了弯音分辨率

弯音分辨率已提高，因此您现在可以更详细地控制音高。

# MONTAGE版本3.00中的新功能

---

MONTAGE已升级固件，增加了以下新功能。  
本说明书介绍与本乐器随附参考说明书相关的新增内容和变化。

- 已增加新的效果器类型。
- 已增加新的演奏组。
- 已增加Pattern Sequencer（模板音序器）功能。
- 已增加Rhythm Pattern（节奏模式）功能。
- 现在可以从Live Set（现场设置）画面播放乐曲、模板和音频文件。
- 已增加Super Knob Link（超级旋钮关联）至Scene（场景）功能录制的的数据中。
- 已增加Keyboard Control（键盘控制）至Scene（场景）功能录制的的数据中。
- 已扩大LFO Speed（LFO速度）参数的范围。
- 现在可通过USB TO DEVICE端口连接MIDI设备。
- 已增加Global Micro Tuning（全局微调）设置。
- 已增加Audition Loop（试听循环）设置。
- 优化了用户界面。
- 音符容量（存储总区域）已从130,000增加至520,000（针对乐曲）和520,000（针对模板）。

## 额外的新效果器类型

下列新效果器类型已加入至Misc类别中。

效果器类型	说明	参数	说明
VCM Mini Filter	使声音更“厚”、更紧。 此效果模仿了模拟合成器的特性。	Cutoff	决定滤波器的截止频率。
		Resonance	决定滤波器的共鸣。
		Type	决定滤波器的类型。
		Texture	为音效的质地添加各种变化。
		Input Level	决定信号的输入电平。
		Dry/Wet	决定干音和效果音的平衡。
		Output Level	决定从效果模块输出的信号电平。

效果器类型	说明	参数	说明
VCM Mini Booster	创造独特的音质。 此效果模仿了模拟合成器的特性。	EQ Frequency	决定EQ的频率。
		Resonance	决定EQ的共鸣。
		EQ Gain	决定EQ的电平增益。
		Type	决定助推器的类型。
		Texture	为音效的质地添加各种变化。
		Input Level	决定信号的输入电平。
		Output Level	决定从效果模块输出的信号电平。

效果器类型	说明	参数	说明
Wave Folder	通过改变和控制谐波内容，使声音随时间发生各种变化。	Fold	决定失真效果的程度。
		Fold Type	决定失真的声音质地。
		LFO Depth	决定调制的深度。
		LFO Speed	决定调制的频率。
		LFO Shape	更改调制的波形。
		Input Level	决定信号的输入电平。
		Dry/Wet	决定干音和效果音的平衡。
		Output Level	决定从效果模块输出的信号电平。
		SEQ Depth	决定效果器中内置音序器的深度。
		SEQ Clock	决定效果器中内置音序器的速度。
		SEQ Pattern	决定效果器中内置音序器的模板。
		SEQ Variation	更改效果器中内置音序器的动态。
		SEQ Ph Reset	设置用于重置效果器中内置音序器模板的模式。

## 额外的新演奏组

MONTAGE提供52个新演奏组。  
增加的演奏组的信息，请参考Data List。

# 新Pattern Sequencer（模板音序器）功能

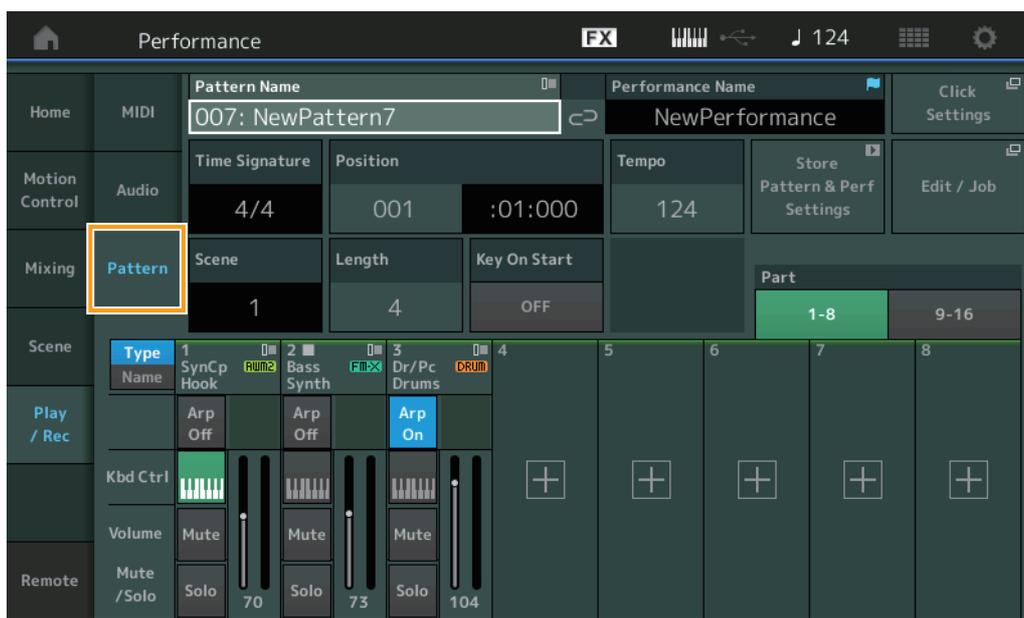
新功能可用于将模板音序录制到每个Scene（场景）中。

## Play/Rec（播放/录制）

### Pattern（模板）

#### ■ Playback/Waiting for Playback（播放/等待播放）

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



#### Pattern Name（模板名称）

表示所选的模板名称。触摸参数调出菜单用于载入、重命名或创建新模板。

#### Link icon（关联图标）

表示模板数据中包含的模板数据和演奏数据相匹配。

当模板数据中包含的模板数据和演奏数据不匹配时，将显示断开关联图标。

#### Performance Name（演奏组名称）

表示所选的演奏组名称。

注 当您更改了演奏组中的参数时，演奏组名称中右边会显示蓝色旗子标识。

#### Time Signature（拍号）

表示模板的节拍。

#### Position（位置）

确定录制/播放的开始位置。此指示灯在播放期间也会显示当前位置。

小节编号在左边的单元格中，节拍序号和时钟值在右边的单元格中。

#### Tempo（速度）

决定播放模板的速度。

范围：5 - 300

#### Click Settings（节拍声设置）

打开速度设置画面。

#### Scene（场景）

表示所选的场景记忆编号。

## Length（长度）

决定所选Scene（场景）中整个音序的长度。

范围：1 - 256

## Key On Start（开始按键时）

决定弹奏键盘时是否开始录制或播放模板。

设置：Off（关闭）、On（打开）

## Store Pattern & Perf Settings（存储模板&预设设置）

存储已编辑的模板数据和所选演奏组的链接。

**注** 在演奏组中编辑参数后，您将需要存储演奏组数据。

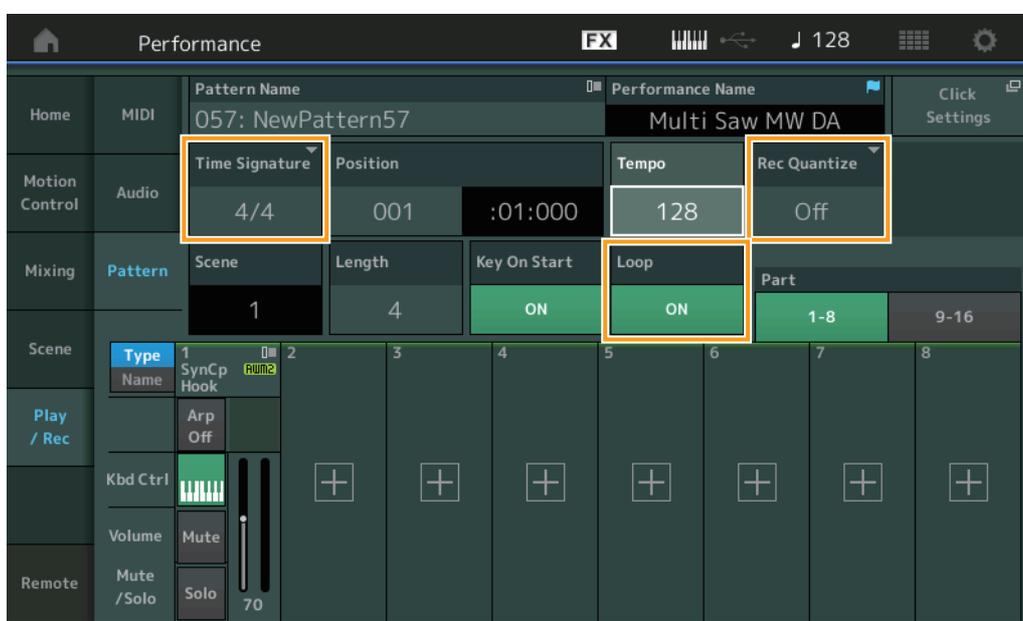
## Edit/Job（编辑/工作）

打开用于编辑模板和相关作业的画面。

## ■ Waiting for New Recording（准备新录制）

操作

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●]（录制）按钮



## Time Signature（拍号）

决定Scene（场景）的计量/拍号。

设置：1/16 - 16/16、1/8 - 16/8、1/4 - 8/4

## Rec Quantize（录制量化）

量化是指通过让音符事件靠近最近的准确节拍来调节其时机的过程。例如，您可以使用此功能改善实时录制的演奏组的时机。录制量化可以在您录制时让音符的时机自动保持一致。

设置：Off（关闭）、60（32分音符）、80（十六分音符三连音）、120（十六分音符）、160（八分音符三连音）、240（八分音符）、320（三连四分音符）、480（四分音符）

## Loop（循环）

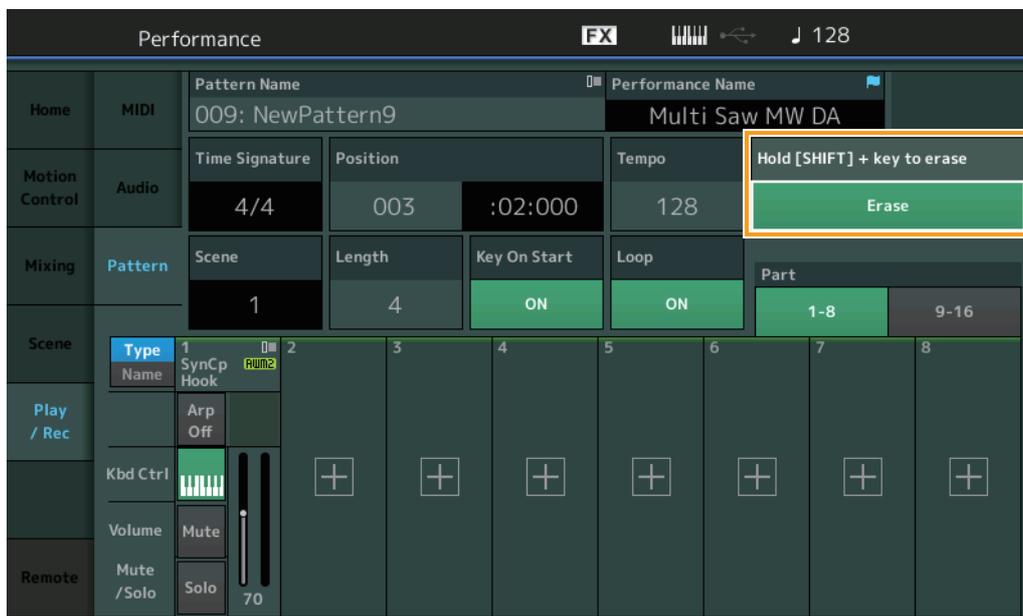
当Loop（循环）设置为ON时，录制不会在模板结束时停止，而是通过返回模板开头以“循环”方式继续。

设置：Off（关闭）、On（打开）

**注** 若要暂时退出录制模式并进入排练模式，只需在实时录制过程中按下[●]（录制）按钮即可。[●]（录制）指示灯闪烁，且播放将不间断地继续，但是不会录制数据。这个方便的排练模式功能可让您轻松地暂时禁用录制，以便练习某个声部或尝试多种创作思路（同时试听其它音轨），而不会实际录制。若要返回录制模式，按下[●]（录制）按钮使[●]（录制）指示灯持续点亮。

## ■ Recording（录音）

操作 [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●]（录制）按钮 → [▶]（播放）按钮

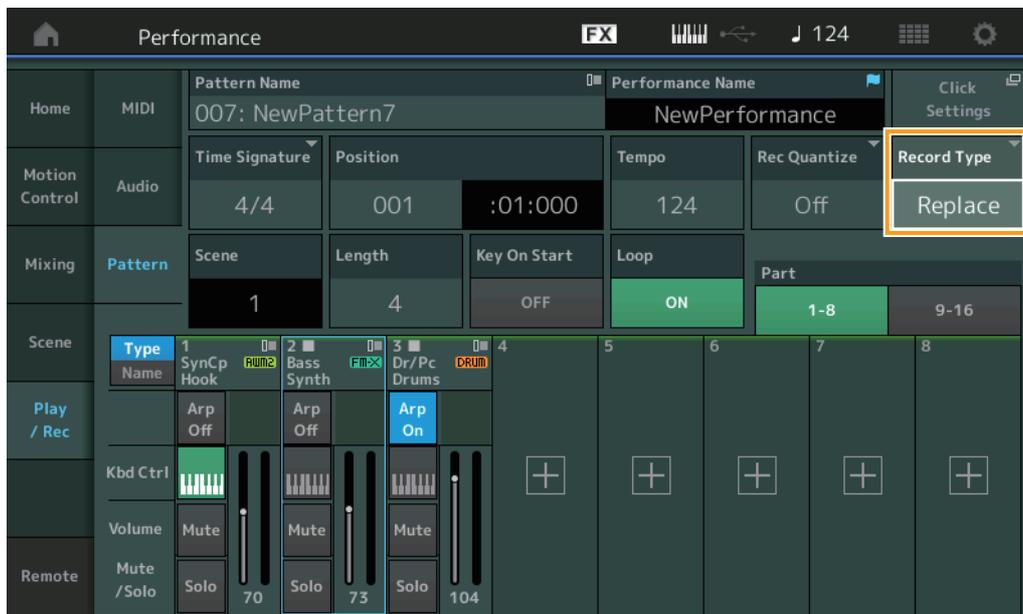


### 按住[SHIFT] + 琴键删除

可通过按下[SHIFT]按钮并弹奏想要删除的音符所对应的琴键以删除指定音符事件。

## ■ Re-recording（重录）

操作 [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → （指定的模板已录制） → [●]（录制）按钮 → [▶]（播放）按钮



### Record Type（录制类型）

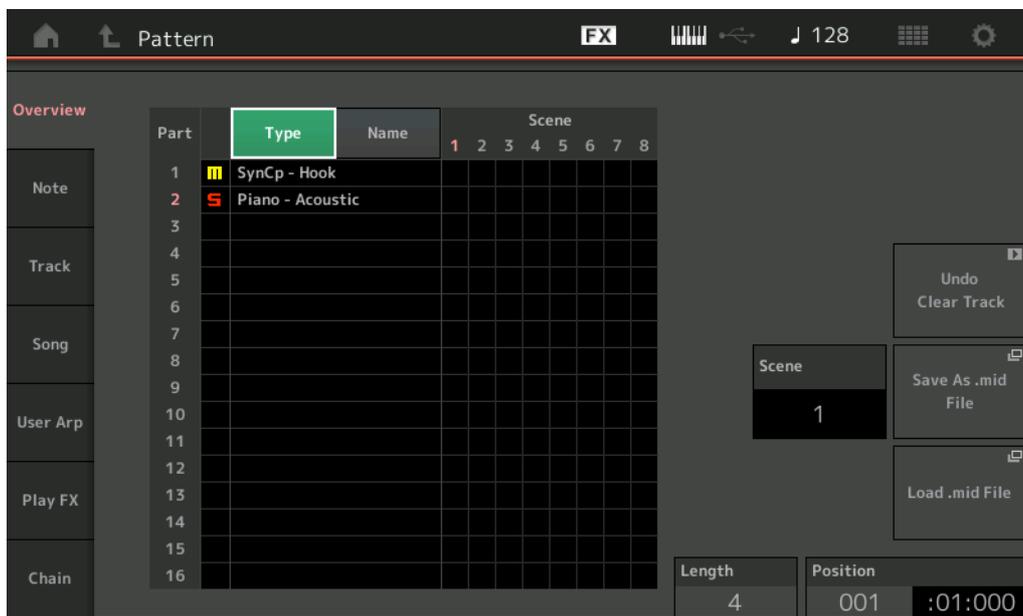
决定在录制时是替换模板还是进行叠录。

设置：Replace（替换）、overdub（叠录）

## Overview (总览)

操作

[▶] (播放) 按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



### Type (类型)

触摸按钮可将声部的显示文本更改为主类别和子类别。

此按钮与Play/Rec (播放/录制) 画面上对应的按钮同步。更改其一，另一个也将随之改变。

### Name (名称)

触摸按钮可将声部的显示文本更改为声部名称。

此按钮与Play/Rec (播放/录制) 画面上对应的按钮同步。更改其一，另一个也将随之改变。

### Scene (场景)

表示所选的场景记忆编号。

### Undo (撤销)

取消最近所做的更改并恢复到更改之前的状态。仅当已录制的音序已存在并且您对音序数据执行了某些作业时，此作业才可用。

### Redo (恢复)

恢复Undo (撤销) 操作所作的更改。仅当使用Undo (撤销) 后，Redo (恢复) 才可用。

### Save As .mid File (保存为.mid文件)

打开Store/Save (存储/保存) 画面。可以将所选Scene (场景) 的音序保存为MIDI文件。

### Load .mid File (载入.mid文件)

打开载入画面载入MIDI文件。选中MIDI文件后，可选择要载入的Pattern (模板) 和Scene (场景)。

### Length (长度)

表示所选Scene (场景) 中整个音序的长度。

### Position (位置)

在Scene (场景) 播放中显示当前位置，并可设置播放的开始位置。

范围：001 - 256

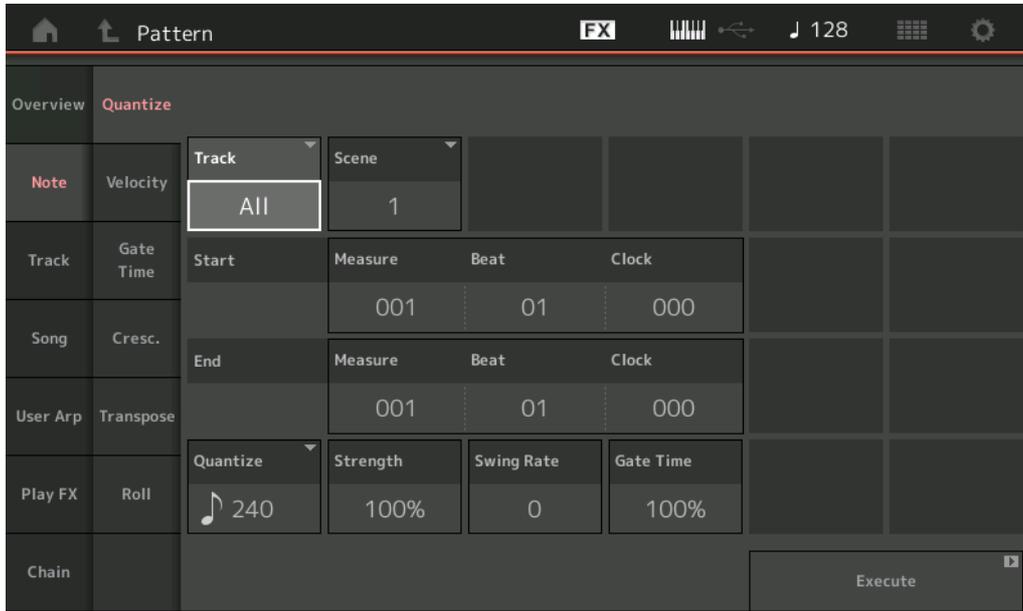
## Note（音符）

### Quantize（量化）

量化是指通过让音符事件靠近最近的准确节拍来调节其时机的过程。  
例如，您可以使用此功能改善实时录制的演奏组的时机。

#### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



#### Track（音轨）

决定要应用此作业的音轨。

#### Scene（场景）

决定要应用此作业的场景。

#### Start Measure（开始小节）

决定要应用此作业的开始小节位置。

范围：001 - 257

#### Start Beat（开始节拍）

决定要应用此作业的开始节拍位置。

设置：取决于所选的拍号

#### Start Clock（开始时钟）

决定要应用此作业的开始时钟位置。

设置：取决于所选的拍号

#### End Measure（结束小节）

决定要应用此作业的结束小节位置。

范围：001 - 257

#### End Beat（结束节拍）

决定要应用此作业的结束节拍位置。

设置：取决于所选的拍号

#### End Clock（结束时钟）

决定要应用此作业的结束时钟位置。

设置：取决于所选的拍号

#### Quantize（量化）（分辨率）

决定指定音轨中的音符数据对齐的节拍。

设置：32分音符，16分音符三连音，16分音符，8分音符三连音，8分音符，1/4音符三连音，1/4音符，16分音符+16分音符三连音，8分音符+8分音符三连音

### Strength（力度）

设置量化将应用的程度或“磁力强度”。设置为100%会得到最精确的结果。设置为0%不会产生量化。

范围：0% - 100%

### Swing Rate（摇摆率）

此参数可选择性地延迟偶数节拍（后拍）的音符以形成摇摆感。比如，如果节拍设置为4/4且量化值为四分音符，则小节中第2个与第4个节拍将被延迟。

设置：取决于指定的量化值

如果量化值为四分音符、八分音符、十六分音符、三十二分音符：0 - 三连音的一半

如果量化值为四分音符三连音、八分音符三连音、十六分音符三连音：0 - 三连音的一半

如果量化值为八分音符+八分音符三连音、十六分音符+十六分音符三连音：0 - 三连音的一半

### Gate Time（门限时间）

决定偶数后拍音符的门限时间（音符发声的时间长度）以增强摇摆感。

范围：0% - 200%

### Execute（执行）

执行MIDI音序数据中的作业。

## Velocity（力度）

此作业修改指定音符范围力度值，让您有选择性地增强或截止这些音符的音量。

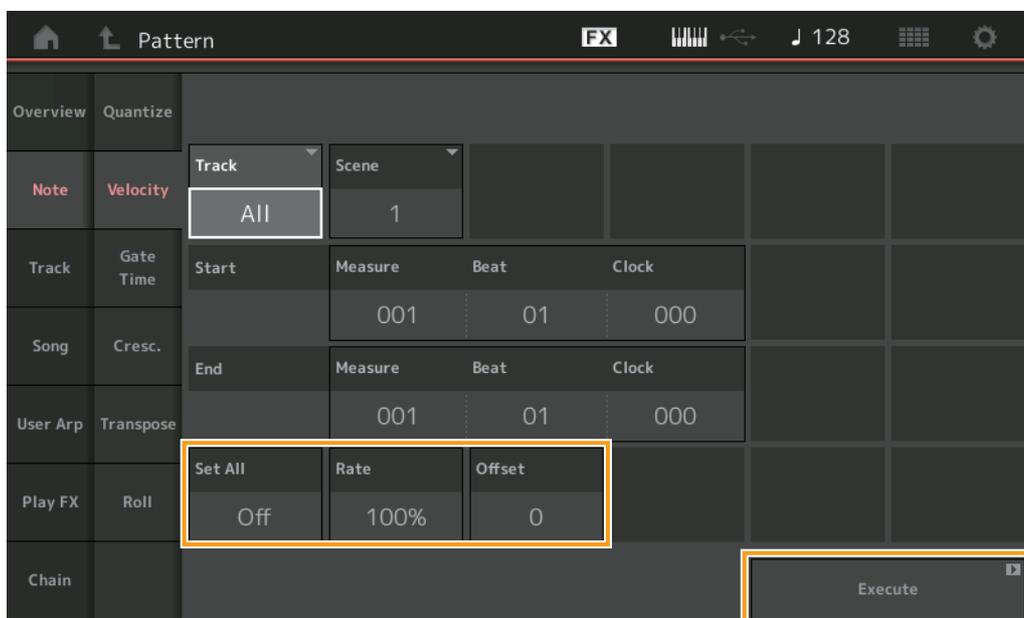
注 力度变化按如下方式计算

调节力度 = (原始力度 × 比率) + 补偿值

如果结果为0或更低，则数值设为1。如果结果大于127，则数值设为127。

#### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



### Set All（设置所有）

设置所有目标音符的力度为相同固定值。当设置为“Off”，Set All（设置所有）参数没有效果。当设置为“Off”以外的其它值时，Rate（比率）和Offset（补偿值）参数不可用。

范围：Off（关闭）、001 - 127

### Rate（比率）

决定目标音符相对原始音符力度变化的百分比比率。100%以下的范围降低力度，而高于100%的范围则按比例增加力度。当Set All（设置所有）参数的设置不是“Off”时，此参数不能改变。

范围：0% - 200%

## Offset（补偿值）

给比率调节力度值增加固定数值。设置为0则没有任何变化。低于0的范围降低力度，高于0的范围则增加力度。当Set All（设置所有）参数的设置不是“Off”时，此参数不能改变。

范围：-127 - +127

## Execute（执行）

执行作业至MIDI音序数据。

## Gate Time（门限时间）

此作业改变指定范围音符的门限时间。

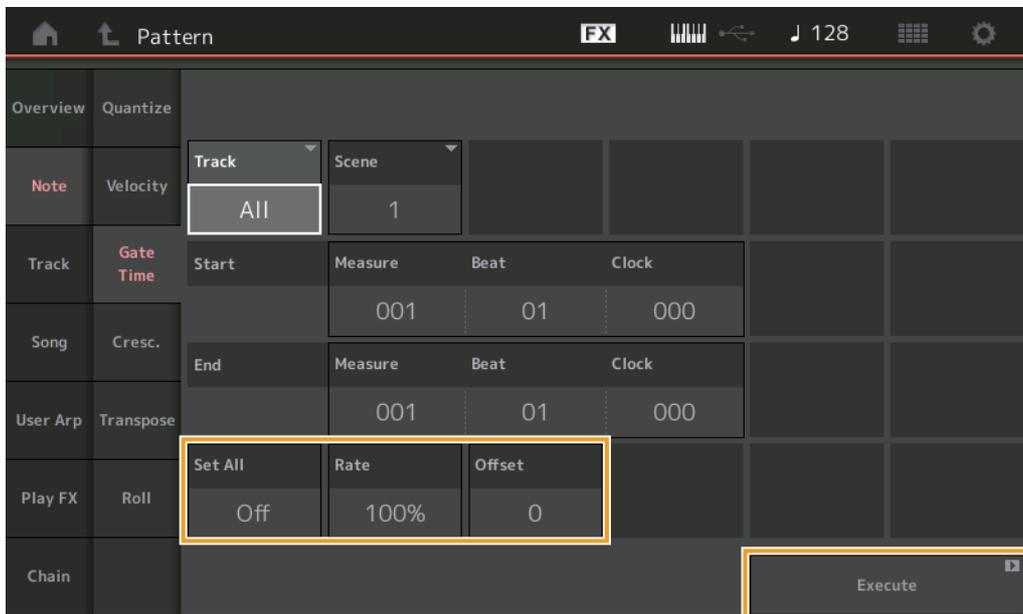
**注** 门限时间的变化按如下方式计算：

调节门限时间=（原始门限时间 x 比率）+ 补偿值

如果结果为0或更低，则数值四舍五入为1。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



## Set All（设置所有）

设置所有目标音符门限时间为相同固定值。当设置为“Off”，Set All（设置所有）参数没有效果。当设置为“Off”以外的其它值时，Rate（比率）和Offset（补偿值）参数不可用。

范围：Off (0)、001 - 9999

## Rate（比率）

决定目标音符的门限时间改变的百分比。低于100%的范围缩短音符，高于100%的范围则按比例扩充音符。当Set All（设置所有）参数的设置不是“Off”时，此参数不能改变。

范围：0% - 200%

## Offset（补偿值）

增加固定值给比率调节门限时间值。设置为0则没有任何变化。范围低于0缩短门限时间，范围高于0则加长门限时间。当Set All（设置所有）参数的设置不是“Off”时，此参数不能改变。

范围：-9999 - +9999

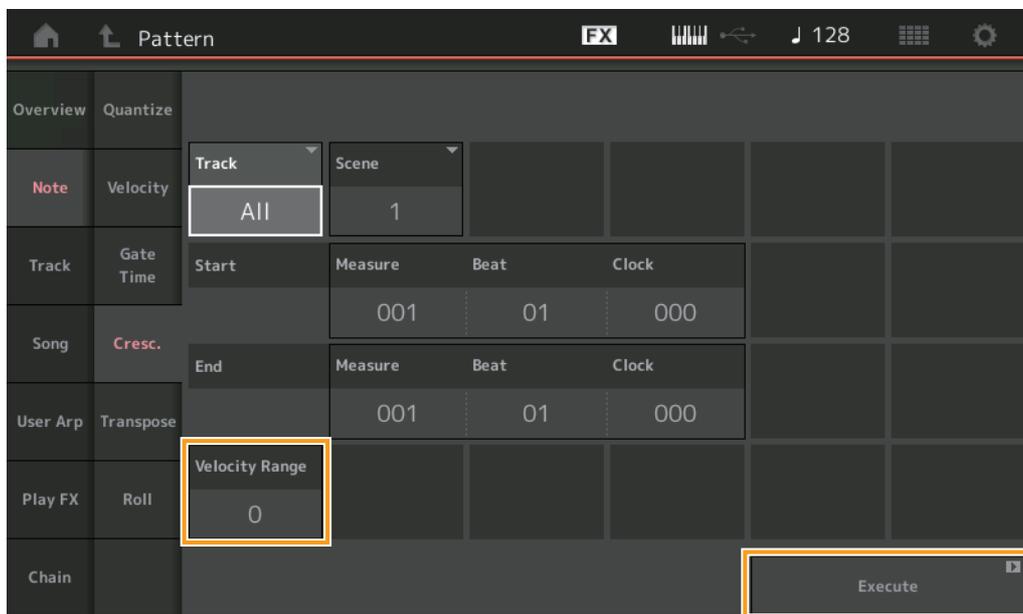
## Execute（执行）

执行作业至MIDI音序数据。

## Cresc.（声音渐增）

此作业可以让您创建指定范围音符的声音渐增或渐弱。（声音渐增是音量的逐级增加，而声音渐弱则为逐级减少）。

**操作** [▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



### Velocity Range（力度范围）

决定渐增或渐弱的强烈程度。指定范围的音符力度值从范围中的第一个音符开始逐级增加或减少。指定范围中的最后音符力度变为原始音符力度加上力度范围值。如果此时的力度在1-127范围之外，则会相应设置为1或127。大于0的范围则产生渐增，而低于0的范围则产生渐弱。设置为0则没有任何效果。

范围：-127 - +127

### Execute（执行）

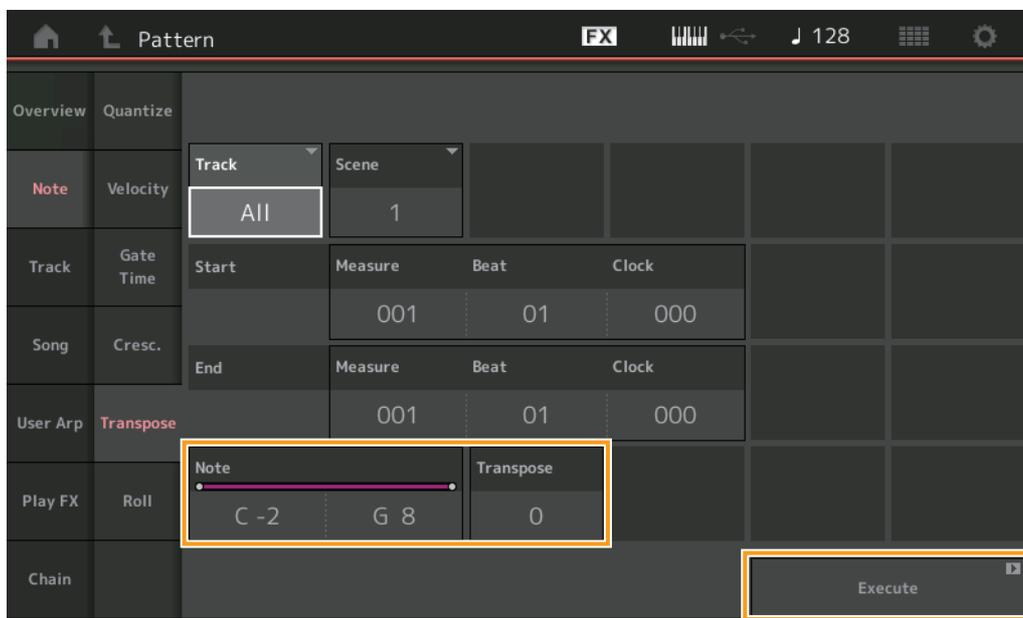
执行作业至MIDI音序数据。

## Transpose（移调）

此作业可以让您在指定范围内改变音符的调子或音高。

**注** 当执行此作业并将音符更改至允许范围C-2-G8以外时，音符将自动设置为低一个八度（或高一个八度）。

**操作** [▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



### Note（音符）

决定此作业针对的音符范围。还可以通过触摸[Keyboard]按钮直接从键盘上设置音符。

范围：C -2 - G8

### Transpose（移调）

在指定范围内（以半音程为单位）变调音符。+12的设置则向上移动一个八度，而-12的设置则向下移动一个八度。设置为0则没有任何变化。

范围：-127 - +127

### Execute（执行）

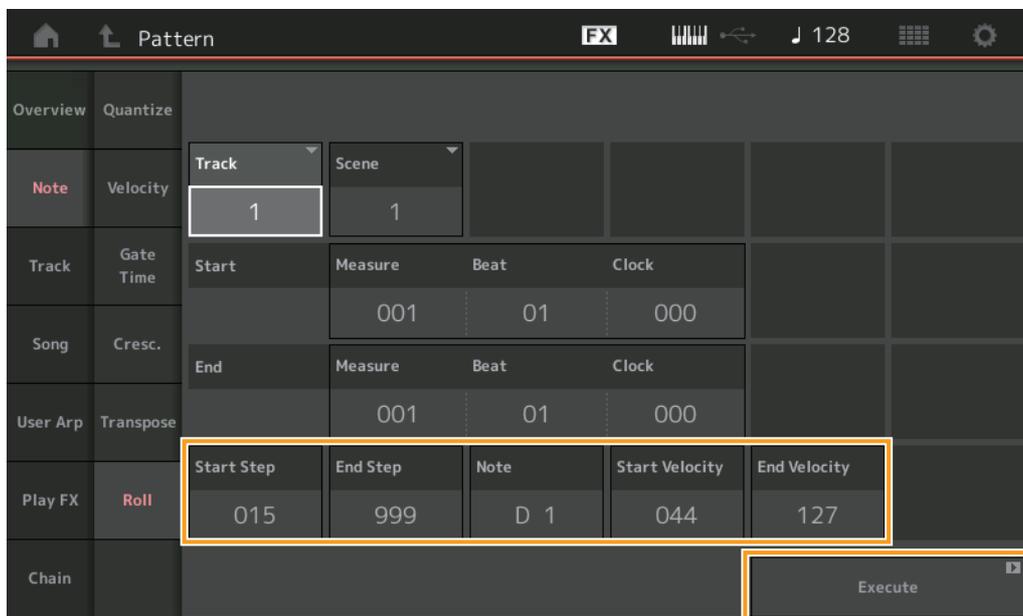
执行MIDI音序数据中的作业。

## Roll（滚奏）

此作业可超过指定范围创建一系列重复的音符（如同滚鼓）。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



### Start Step（开始步级）

决定滚奏中各音符间的步级（例如时钟数）大小。可通过在开始步级和终止步级之间设置小数值来创建再次分割的滚奏。这与您在范围内指定的第一时钟值相关。

范围：015 - 999

### End Step（终止步级）

决定滚奏中每个音符之间的步级（例如时钟数量）大小。可通过在开始步级和终止步级之间设置小数值来创建再次分割的滚奏。这与您在范围内指定的最终时钟值相关。

范围：015 - 999

### Note（音符）

决定此作业针对的音符音高。还可以通过触摸[Keyboard]按钮直接从键盘上设置音符。

范围：C -2 - G8

### Start Velocity（开始力度）

决定滚奏中的音符力度。这是指定范围内的第一个力度值。

范围：001 - 127

### End Velocity（终止力度）

决定滚奏中的音符力度。这是指定范围内的最后一个力度值。

设置：001 - 127

**注** 决定开始力度和终止力度可让生成音量逐渐增强或减弱的滚奏（渐强/渐弱）。

### Execute（执行）

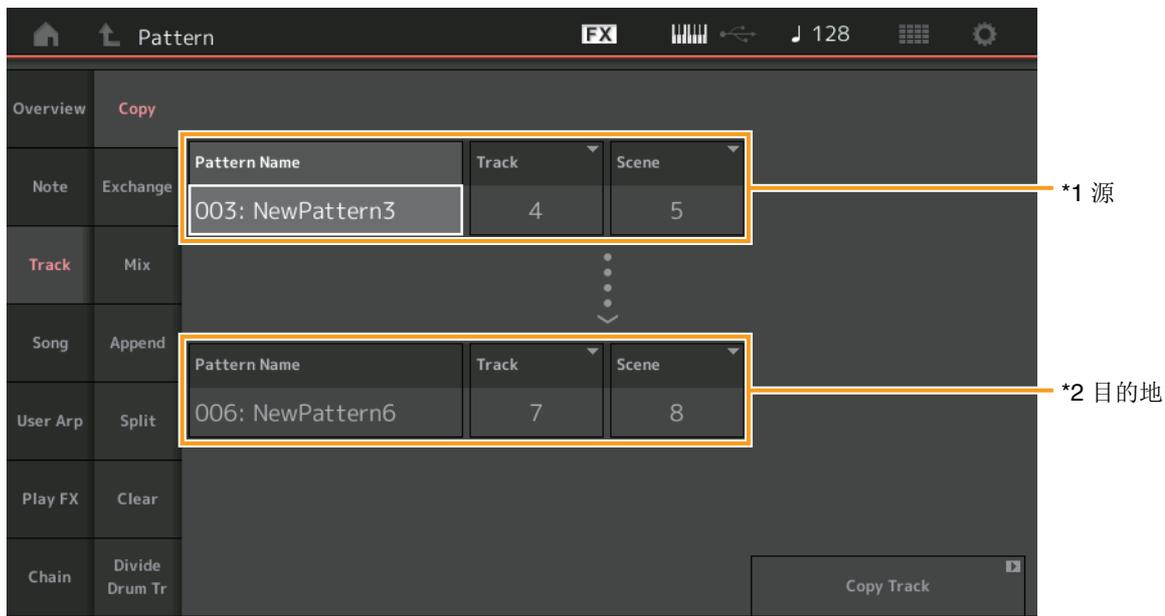
执行MIDI音序数据中的作业。

## Track（音轨）

### Copy（复制）

此命令从选定来源音轨中复制所有数据到指定目标轨中。

**操作** [▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



#### Pattern Name（模板名称）\*1 源

决定Pattern（模板）源。

#### Track（音轨）\*1 源

决定Track（音轨）源。

#### Scene（场景）\*1 源

决定Scene（场景）源。

#### Pattern Name（模板名称）\*2 目的地

决定Pattern（模板）目的地。

#### Track（音轨）\*2 目的地

决定Track（音轨）目的地。

#### Scene（场景）\*2 目的地

决定Scene（场景）目的地。

#### Copy Track（复制音轨）

执行复制作业。

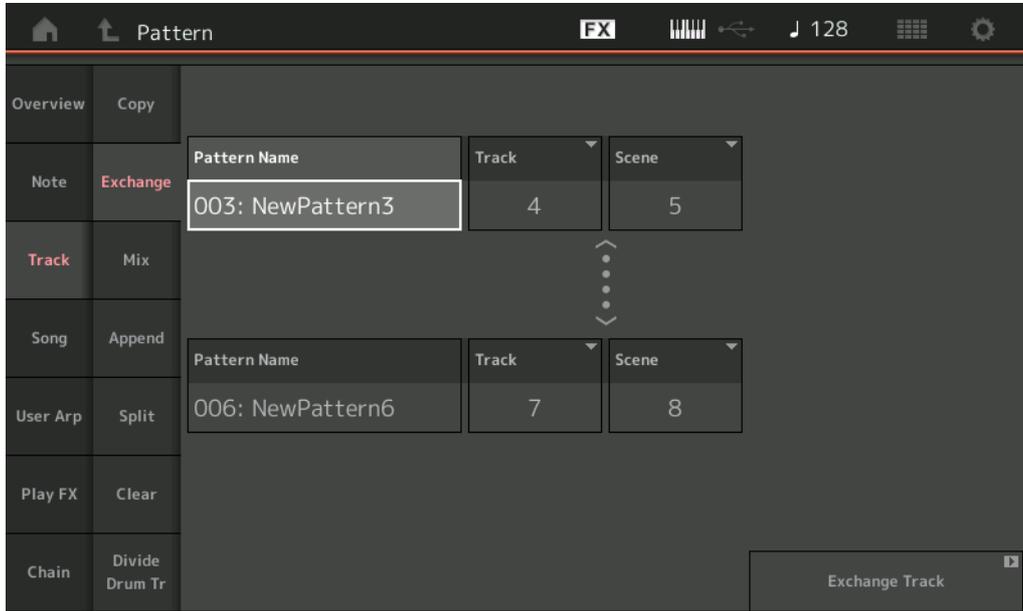
**注** 当在Track set to All（音轨设置为所有）和Scene set to All（场景设置为所有）的情况下执行复制音轨，链数据（第48页）将自动复制。

## Exchange（交换）

此作业将所有数据从一个指定的音轨交换到另一个指定的音轨，反之亦然。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



### Pattern Name（模板名称）

决定用于数据交换的Pattern（模板）之一。

### Track（音轨）

决定用于交换的Track（音轨）。

### Scene（场景）

决定用于交换的Scene（场景）。

### Pattern Name（模板名称）

决定用于数据交换的其他Pattern（模板）。

### Track（音轨）

决定用于交换的Track（音轨）。

### Scene（场景）

决定用于交换的Scene（场景）。

### Exchange Track（交换音轨）

执行交换作业。

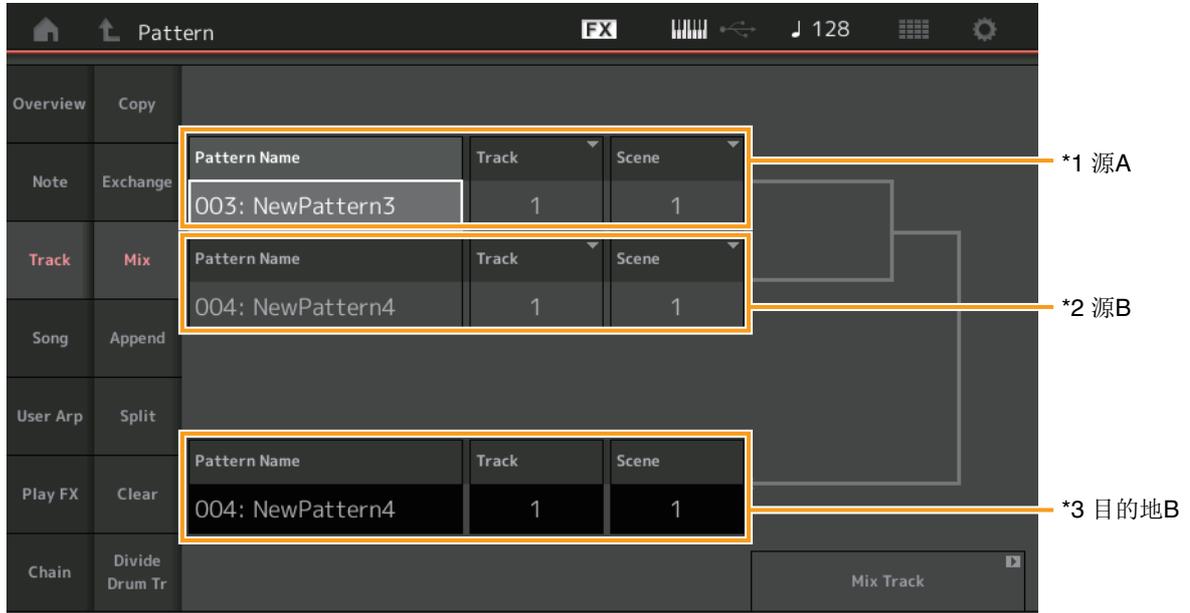
**注** 当在Track set to All（音轨设置为所有）和Scene set to All（场景设置为所有）的情况下执行交换音轨，链数据（第48页）将自动复制。

## Mix（混音）

此作业将混音2个所选音轨（“A”和“B”）的所有数据，并将结果体现在音轨B中。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



### Pattern Name（模板名称）\*1 源A

决定用于Pattern A（模板A）的源。

### Track（音轨）\*1 源A

决定用于混音的Track（音轨）。

### Scene（场景）\*1 源A

决定用于混音的Scene（场景）。

### Pattern Name（模板名称）\*2 源B

决定用于Pattern B（模板B）的源。

### Track（音轨）\*2 源B

决定用于混音的Track（音轨）。

### Scene（场景）\*2 源B

决定用于混音的Scene（场景）。

### Pattern Name（模板名称）\*3 目的地B

表示目的地Pattern（模板）。

### Track（音轨）\*3 目的地B

表示目的地Track（音轨）。

### Scene（场景）\*3 目的地B

表示目的地Scene（场景）。

### Mix Track（混音音轨）

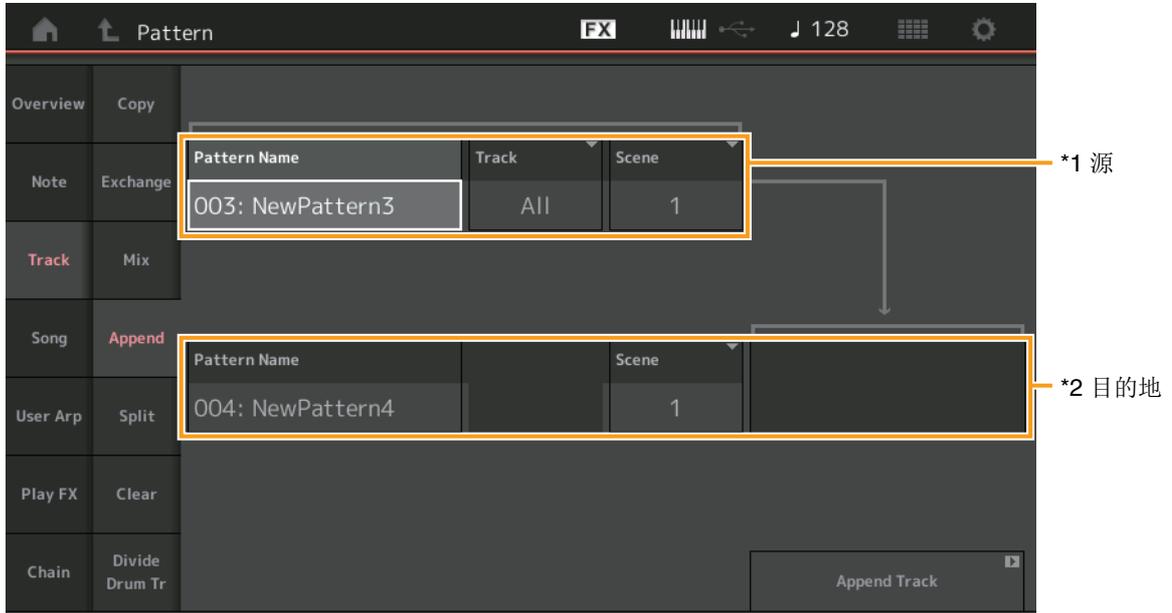
执行混音作业。

## Append（追加）

此作业从指定的源音轨中添加所有数据到指定目的地音轨中。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



**Pattern Name（模板名称）\*1 源**  
决定Pattern（模板）源。

**Track（音轨）\*1 源**  
决定Track（音轨）源。

**Scene（场景）\*1 源**  
决定Scene（场景）源。

**Pattern Name（模板名称）\*2 目的地**  
决定Pattern（模板）目的地。

**Track（音轨）\*2 目的地**  
决定Track（音轨）目的地。

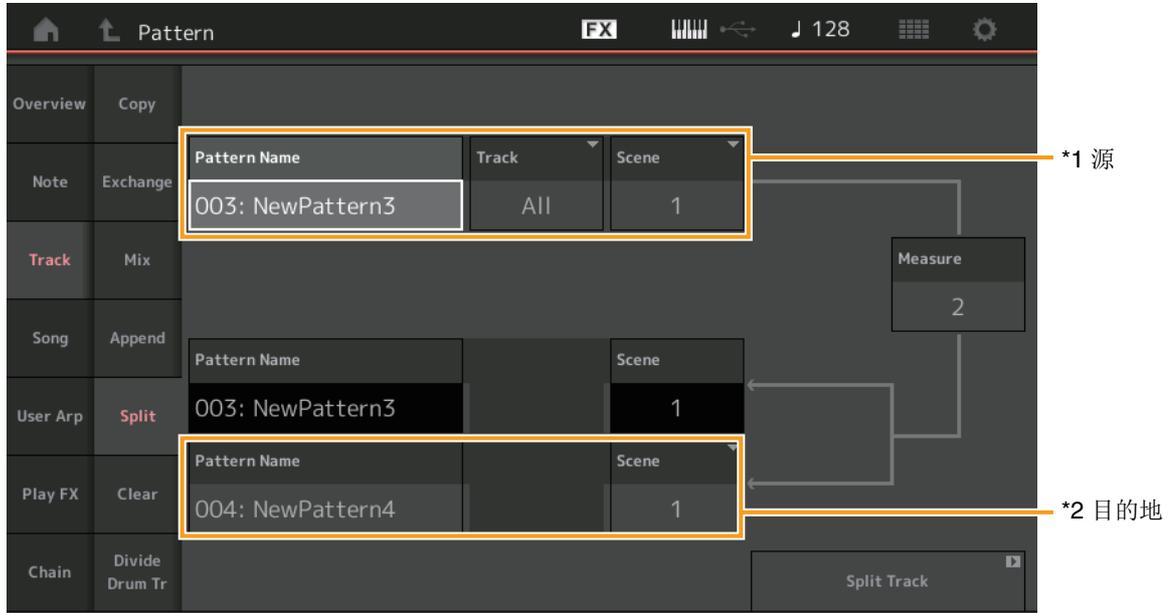
**Scene（场景）\*2 目的地**  
决定Scene（场景）目的地。

**Append Track（追加音轨）**  
执行追加作业。

## Split（分割）

此作业将指定的源音轨中分割出的指定小节的后半部分数据移动至指定目的地音轨。

**操作** [▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



**Pattern Name（模板名称） \*1 源**  
决定Pattern（模板）源。

**Track（音轨） \*1 源**  
决定Track（音轨）源。

**Scene（场景） \*1 源**  
决定Scene（场景）源。

**Measure（小节） \*1 源**  
决定分割数据的小节。

**Pattern Name（模板名称）**  
表示目的地Pattern（模板）。

**Track（音轨）**  
表示目的地Track（音轨）。

**Scene（场景）**  
表示目的地Scene（场景）。

**Pattern Name（模板名称） \*2 目的地**  
决定Pattern（模板）目的地。

**Track（音轨） \*2 目的地**  
决定Track（音轨）目的地。

**Scene（场景） \*2 目的地**  
决定Scene（场景）目的地。

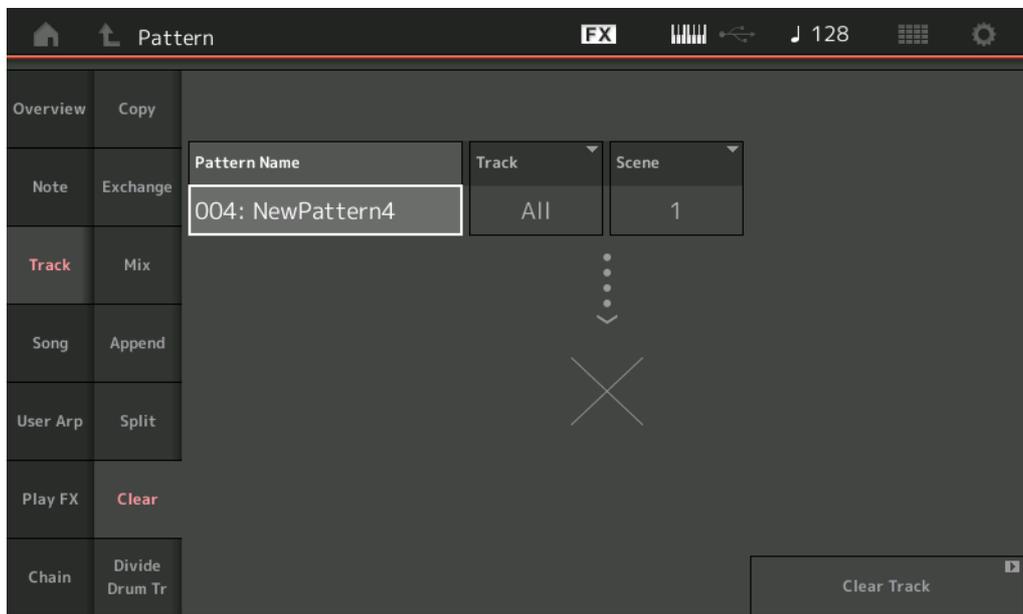
**Spilt Track（分割音轨）**  
执行分割作业。

## Clear（清除）

此作业清除指定音轨中的所有数据。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



### Pattern Name（模板名称）

决定要清除的Pattern（模板）。

### Track（音轨）

决定要清除的Track（音轨）。

### Scene（场景）

决定要清除的Scene（场景）。

### Clear Track（清除音轨）

执行清除作业。

**注** 当在Track set to All（音轨设置为所有）和Scene set to All（场景设置为所有）的情况下执行清除音轨，链数据（[第48页](#)）也将被删除。

## Divide Drum Tr（分割鼓轨）

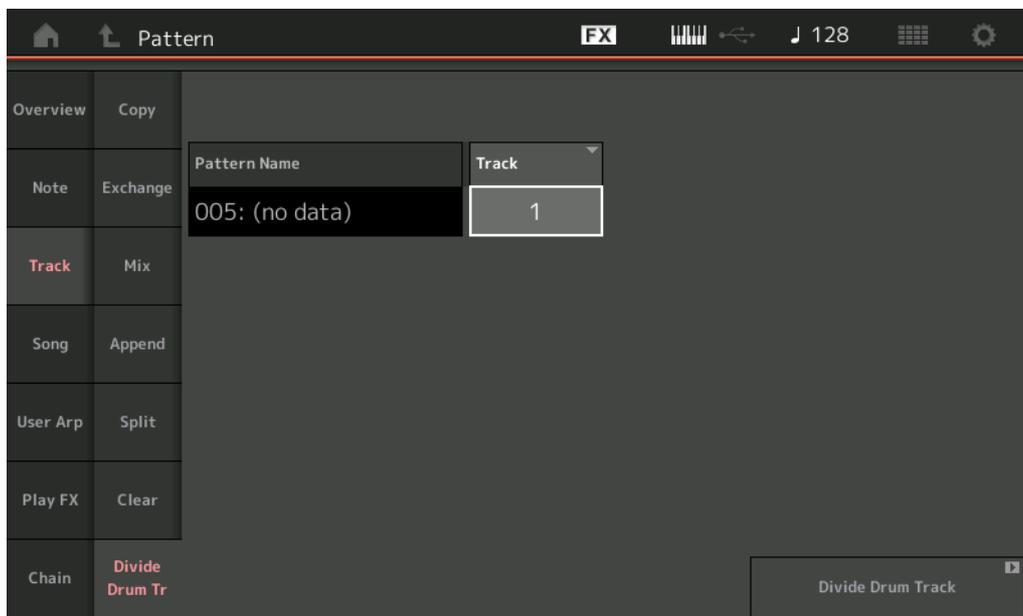
此作业允许从指定音轨中分离出鼓音符数据。

此作业分离已分配至指定音轨的鼓音轨中的音符事件，并将与不同的鼓乐器对应的音符放到不同的音轨（音轨9-16）中。

**注** 当执行分割鼓音轨时，已存在于音轨9-16和声部9-16中的数据将被替换。无法对编辑进行Undo（撤销）。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



### Pattern Name（模板名称）

决定包含在鼓音轨中要被分割的Pattern（模板）。

### Track（音轨）

决定音轨音符数据将被分割的Track（音轨）。

### Divide Drum Track（分割鼓轨）

执行分割作业。

## Song（乐曲）

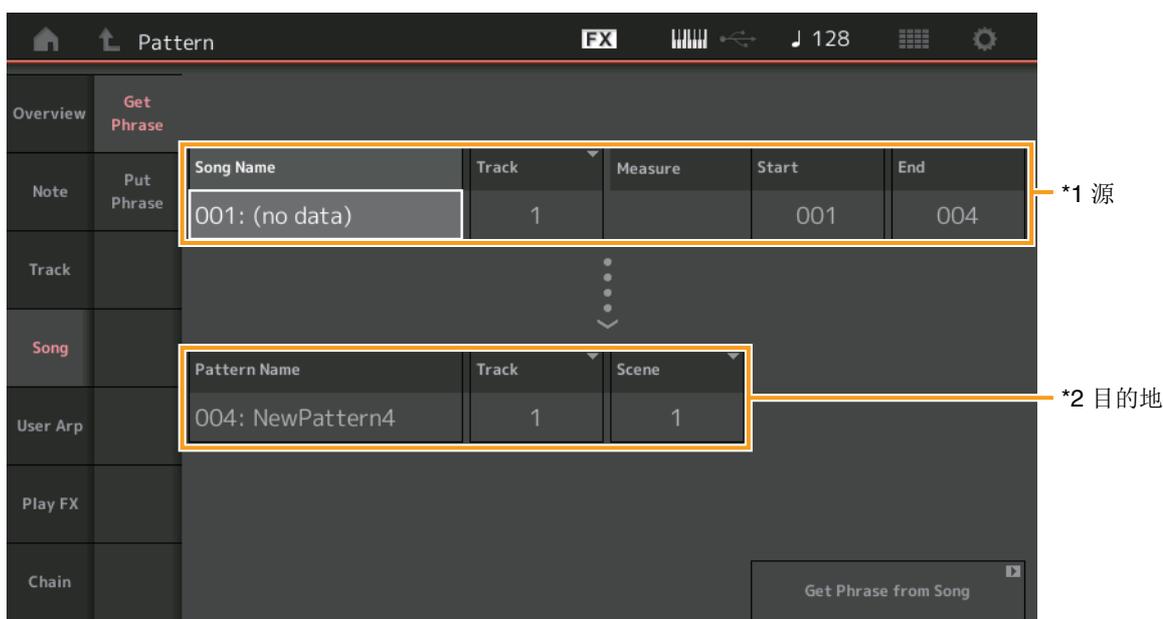
### Get Phrase（获取乐句）

此作业从指定的源乐曲中拷贝指定数据到指定目的地音轨。

**注** 执行获取乐句时，指定的目的地音轨中原有的数据将被替换。

#### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



#### Song Name（乐曲名称）

决定源乐曲。

#### Track（音轨）\*1 源

决定源音轨。

#### Start Measure（开始小节）

决定要应用此作业的开始小节位置。

范围：001 - 998

#### End Measure（结束小节）

决定要应用此作业的结束小节位置。

范围：002 - 999

#### Pattern Name（模板名称）

决定Pattern（模板）目的地。

#### Track（音轨）\*2 目的地

决定Track（音轨）目的地。

#### Scene（场景）

决定Scene（场景）目的地。

#### Get Phrase from Song（从乐曲中获取乐句）

执行复制作业。

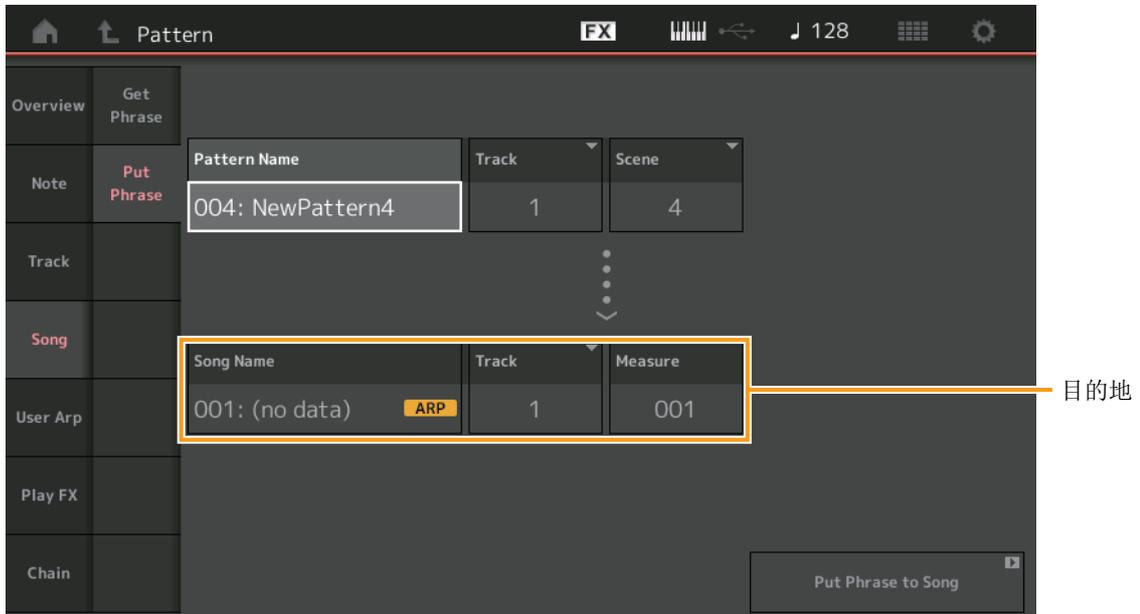
## Put Phrase（放置乐句）

此作业从指定源模板中复制所有数据到另一目的地乐曲的指定小节。

**注** 当执行放置乐句时，指定的源模板合并至指定目的地乐曲中已存在的数据中。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



### Pattern Name（模板名称）

决定Pattern（模板）源。

### Track（音轨）

决定源音轨。

### Scene（场景）

决定Scene（场景）源。

### Song Name（乐曲名称）

决定Pattern（模板）目的地。

### Track（音轨）\*目的地

决定目的地音轨。

### Measure（小节）

决定要应用此作业的小节位置。

范围：001 - 999

### Put Phrase to Song（放置乐句到乐曲）

执行复制作业。

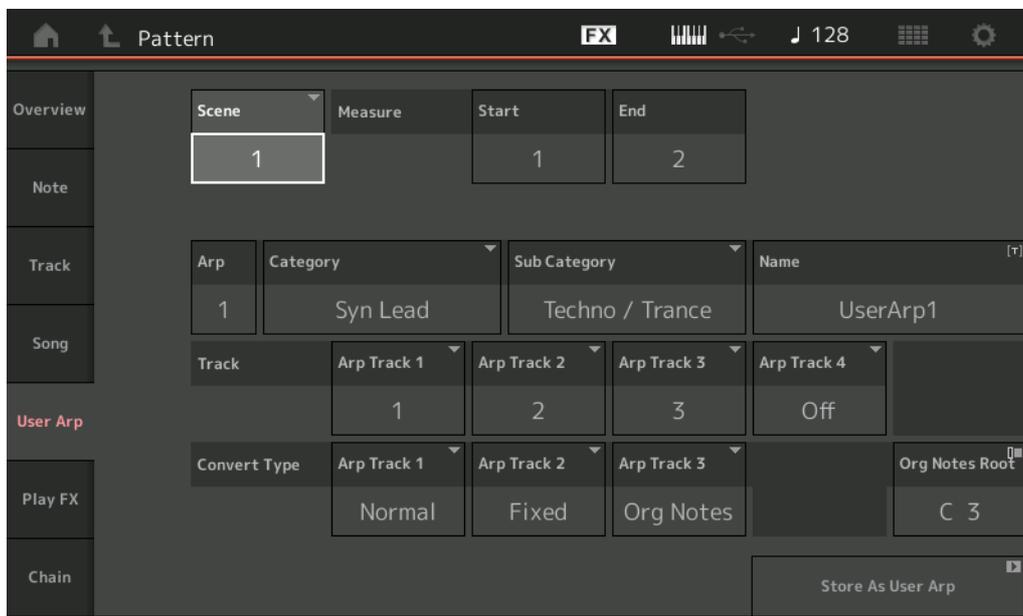
## User Arp（用户琶音）

此作业复制音轨指定小节中的数据用于创建琶音数据。

**注** 当执行用户琶音时，指定目的地音轨中已存在的数据将被替换。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



### Scene（场景）

决定Scene（场景）源。

范围：1 - 8

### Start Measure（开始小节）

决定要应用此作业的开始小节位置。

范围：1 - 256

### End Measure（结束小节）

决定要应用此作业的结束小节位置。

范围：2 - 257

### Arp（琶音编号）

表示琶音类型的编号。

### Category（类别）

表示所选琶音类型将被分配的主类别。

设置：关于琶音类型类别一览表，请参见参考说明书。

### Sub Category（子类别）

表示所选琶音类型将被分配的子类别。

设置：关于琶音类型的子类别一览表，请参见参考说明书。

### Name（名称）

决定琶音类型名称。

### Track（音轨）

决定每个琶音音轨的源音轨编号。

## Convert Type (转换类型)

从下列三种方法中决定MIDI音序数据如何转换成琶音数据。可为每个音轨设置参数。

设置: Normal (正常)、Fixed (固定)、Org Notes (原始音符)

**Normal (正常):** 只用弹奏的音符及八度音符播放琶音。

**Fixed (固定):** 弹下任意音符将会触发相同的MIDI音序数据。

**Org Notes (原始音符):** 除琶音的播放将根据弹奏的和弦有所不同外, 基本与“Fixed”相同。

## Store As User Arp (作为用户琶音存储)

执行存储作业。

---

## Play FX (播放效果)

---

此作业在播放时添加效果至模板的MIDI音序数据中。您可以决定指定音轨的每个参数的范围和力度。

**操作** [▶] (播放) 按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



### Play FX1 (播放效果1)

操作Qntz Value (量化值)、Qntz Str (量化强度)、Swing Vel (摇摆力度)、Swing Gate (摇摆门限)和Swing Rate (摇摆率)参数。

#### Qntz Value (量化值)

决定音序数据中的音符数据对齐的节拍。

设置: Off (关闭)、60 (32分音符)、80 (十六分音符三连音)、120 (十六分音符)、160 (八分音符三连音)、240 (八分音符)、320 (三连四分音符)、480 (四分音符)

#### Qntz Strength (量化强度)

设置量化将应用的程度或“磁力强度”。设置为100%会得到最精确的结果。设置为0%不会产生量化。

范围: 0% - 100%

#### Swing Vel (摇摆力度)

调节相应音符的力度以强调摇摆节奏感。

范围: 0% - 200%

#### Swing Gate (摇摆门限)

调节相应音符的门限时间以强调摇摆节奏感。

范围: 0% - 200%

## Swing Rate（摇摆率）

此参数可选择性地延迟偶数节拍（后拍）的音符以形成摇摆感。

设置：取决于指定的量化值

如果量化值为四分音符、八分音符、十六分音符、三十二分音符：0 – 格栅的一半

如果量化值为四分音符三连音、八分音符三连音、十六分音符三连音：0 – 格栅的一半



## Play FX2（播放效果2）

操作Note Shift（音高切换）、Clock Shift（时钟切换）、Gate Time（门限时间）、Velocity Rate（力度率）和Velocity Offset（力度偏移值）参数。

## Note Shift（音高切换）

以半音为增量升高或降低所选音轨中的所有音符的音高。

范围：-99 – +99

## Clock Shift（时钟切换）

将所选音轨中所有音符的时序以时钟增量向前或向后移调。

范围：-120 – +120

## Gate Time（门限时间）

加长所选音轨中的所有音符的门限时间。

范围：0% – 200%

## Velocity Rate（力度率）

以指定的百分比改变音符力度。

范围：0% – 200%

## Velocity Offset（力度补偿）

以指定的补偿值增大或减小音符力度。

范围：-99 – +99

## Part（声部）

决定要正常化的目标声部。

范围：All（全部）、1–16

## Normalize Play FX（正常化播放效果）

将Play FX（播放效果）中的效果应用至MIDI数据。

## Length（长度）

表示所选Scene（场景）中整个音序的长度。

## Position（位置）

在Scene（场景）播放中显示当前位置，并可设置播放的开始位置。

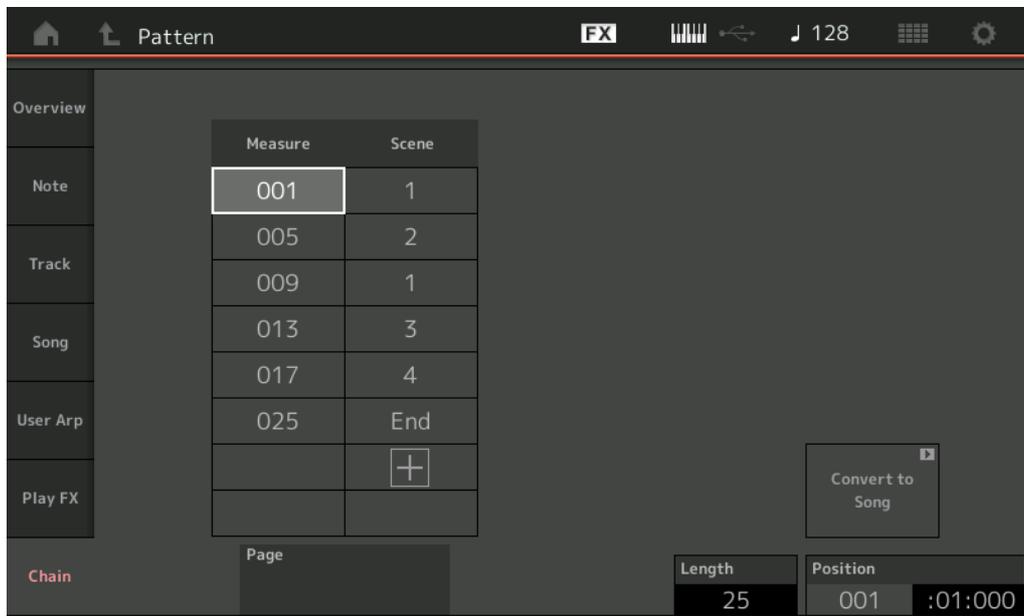
范围：001 – 256

## Chain（链）

此作业将场景串联并播放串联的场景。

操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



### Measure（小节）

决定Scene（场景）开始播放的小节位置。

范围：001 - 999

### Scene（场景）

决定从指定小节位置开始播放的Scene（场景）。

范围：1 - 8、End（结束）

### Page（页码）

当Measure-Scene（小节-场景）条数超过8时，通过上下按钮显示。触摸此按钮调出下一页/上一页。

### Convert to Song（转换为乐曲）

将链存储为乐曲。

### Length（长度）

表示整个音序的长度。

### Position（位置）

在链播放期间显示当前位置，并可设置播放的开始位置。

范围：001 - 999

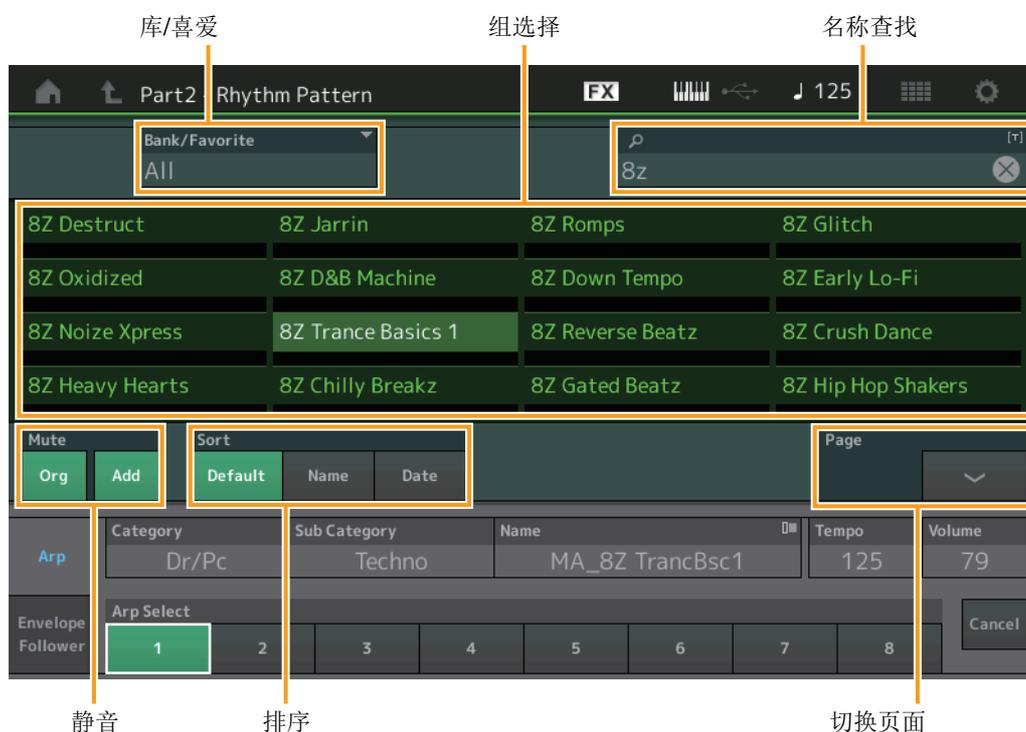
# 新Rhythm Pattern（节奏模式）功能

Rhythm Pattern（节奏模式）功能可轻松将节奏声部添加至当前演奏组。  
通过结合节奏模式和包络跟随器，可以进一步修改模式组。

作为示例，下列步骤展示如何添加节奏模式“8Z Trance Basics 1”至演奏组“Supertrance”中，以及如何通过包络跟随器修改声音。

## 添加节奏声部（简单方法）

- 1 选择需要的演奏组用于添加节奏声部。  
选择“Supertrance”。
- 2 按下[SHIFT]按钮 + [CONTROL ASSIGN]按钮。  
显示节奏模式画面。  
当声部1至8的所有声部都处于使用中时，显示信息“Part Full”（声部已满），节奏模式无法被添加。



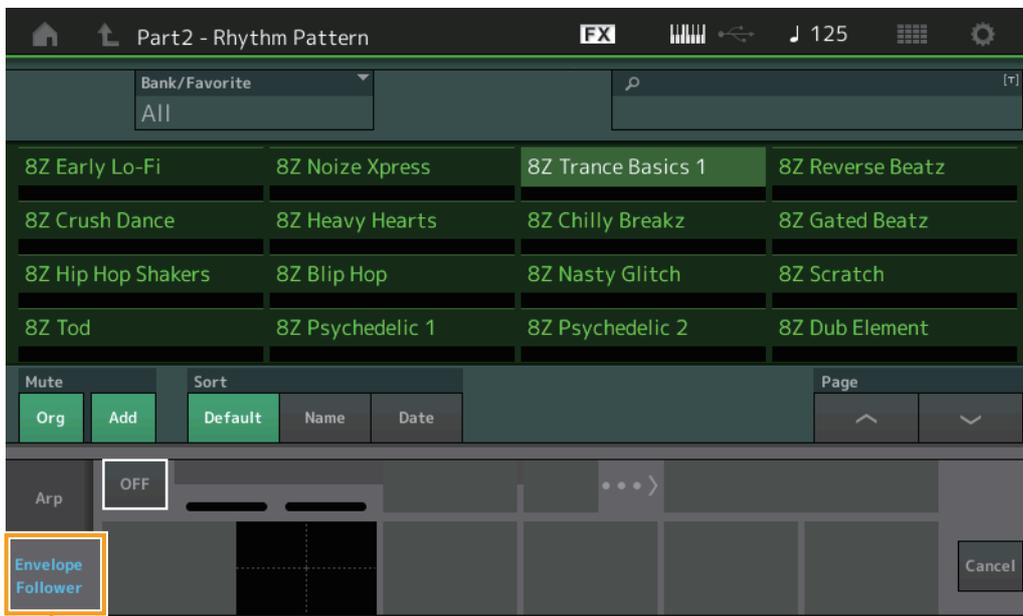
- 3 从节奏模式列表中触摸想要使用的节奏模式组。  
在此，触摸“8Z Trance Basics 1”。  
一个节奏声部被添加。
- 4 弹奏键盘，节奏模式开始播放。
- 5 按下[PERFORMANCE(HOME)]按钮或[EXIT]按钮设置节奏模式。  
节奏模式画面关闭。  
**注** 您也可以触摸HOME图标确认选择。
- 6 若要停止节奏模式，按下[ARP ON/OFF]按钮或[■]（停止）按钮。  
**注** 您可以通过触摸画面上的[Arp Hold On]按钮停止节奏模式。

## 设置包络跟随器

包络跟随器是一种从输入信号中提取波形包络（或振幅包络）的功能，然后使用该包络作为控制器来修改声音。例如，通过将一个节奏模式分配给声部，然后将该声部的包络跟随器设置为一个“源”，其他声部的声音也将相应地被修改。当播放某个乐器声音的同时，想要降低其他乐器的音量时，该功能对此类自动“闪避”特别有用。

### 1 触摸节奏模式画面底部的[Envelope Follower]选项卡。

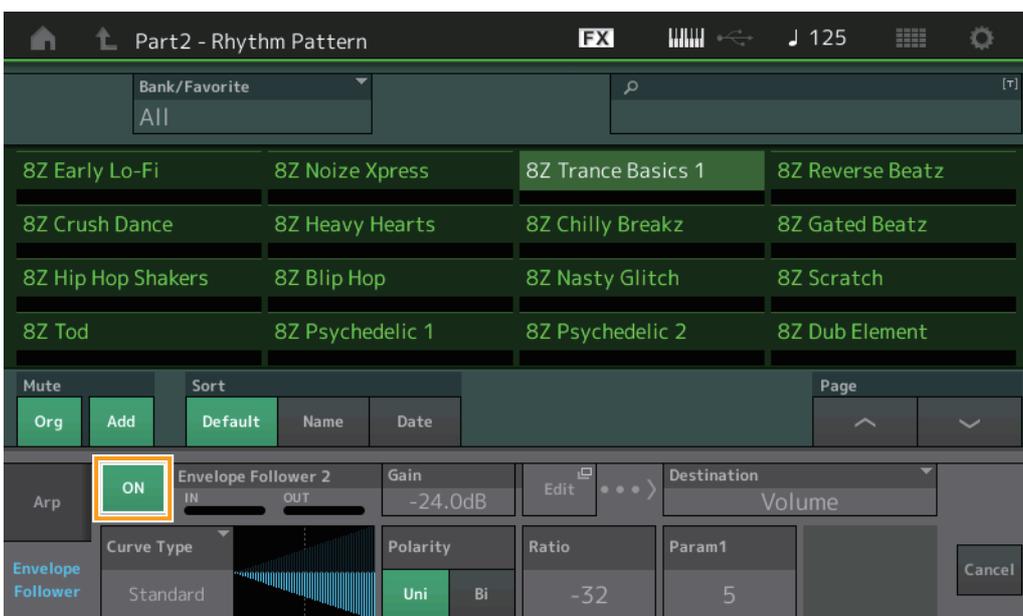
显示包络跟随器画面。



Envelope Follower（包络跟随器）标签

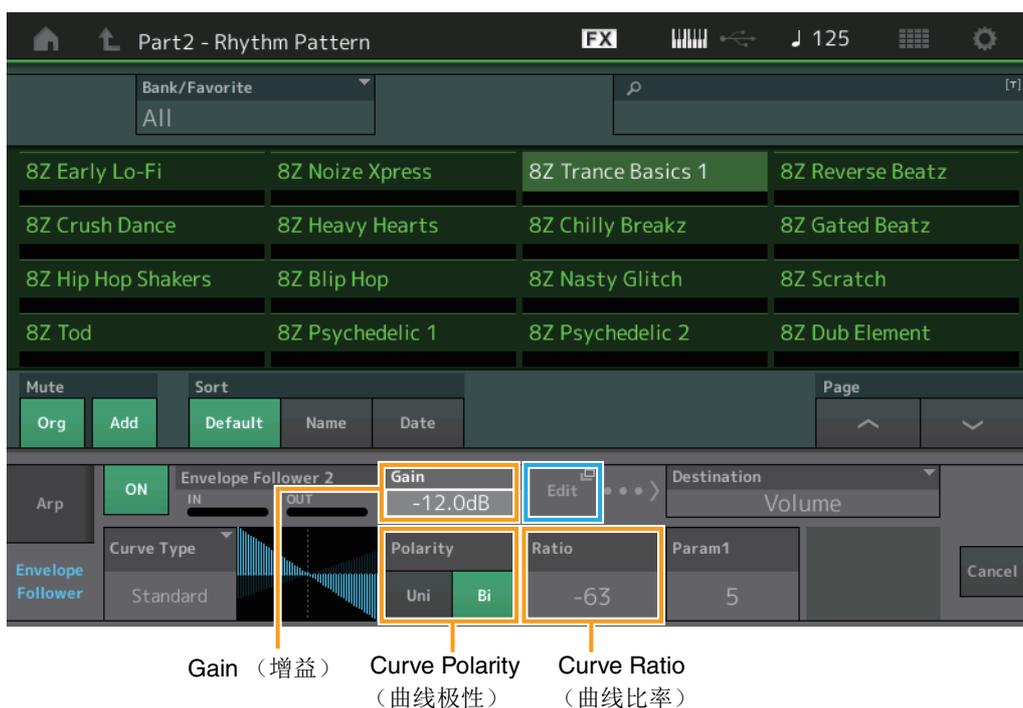
### 2 将包络跟随器开关设为“ON”。

在此，可以弹奏键盘，试听包络跟随器启动后的声音。



### 3 根据需要调整设置。

在本示例中，设置曲线极性（Polarity）至“Bi”，曲线率（Ratio）至“-63”，增益（Gain）至“-12dB”。



对于其他参数的设置，触摸屏幕中的[EDIT]按钮，打开包络跟随器设置画面。

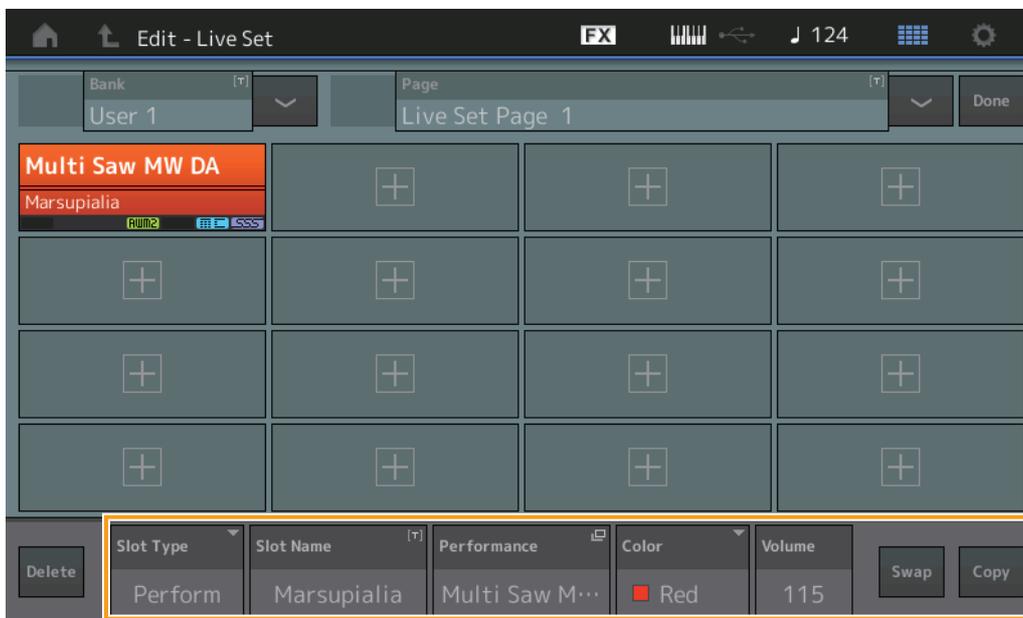
当想要更改节奏模式组或琶音类型时，按下[SHIFT]按钮 + [CONTROL ASSIGN]按钮返回节奏模式画面。即便已选择新组或琶音类型，包络跟随器的设置仍将保留。

# Live Set（现场设置）

Live Set（现场设置）功能可让您从Live Set（现场设置）画面结合乐曲、模式和音频文件，并播放。

## ■ 在Live Set（现场设置）画面中结合乐曲、模式和音频文件

**操作** 按下[LIVE SET]按钮，或触摸LIVE SET（现场设置）图标 → 选择用户库 → [EDIT]



### Slot Type（插槽类型）

表示所选的插槽类型。

设置：Perform（演奏组）、Song（乐曲）、Audio（音频）、Pattern（模式）

注 仅当插槽类型选择为Perform时，试听功能可用。

### Slot Name（插槽名称）

表示所选的插槽名称。触摸插槽名称（当可用和显示时）调出输入字符画面。当插槽类型设置为Song（乐曲）、Audio（音频）和Pattern（模式）时，此区域显示乐曲名称、音频名称或模式名称，触摸将调出Load（载入）画面。

注 仅当插槽类型选择为Perform时可更改插槽名称。

### Performance（演奏组）

表示所选插槽中指定的演奏组名称。触摸参数可以调出Category Search（分类查找）画面。

### Color（颜色）

决定所选插槽的颜色。

设置：Black（黑色）、Red（红色）、Yellow（黄色）、Green（绿色）、Blue（蓝色）、Azure（天蓝色）、Pink（粉红色）、Orange（橙色）、Purple（紫色）、Sakura（樱花色）、Cream（奶油色）、Lime（浅绿色）、Aqua（碧绿色）、Beige（米黄色）、Mint（薄荷绿）、Lilac（丁香紫）

### Volume（音量）

决定所选插槽的音量。

### Swap（交换）

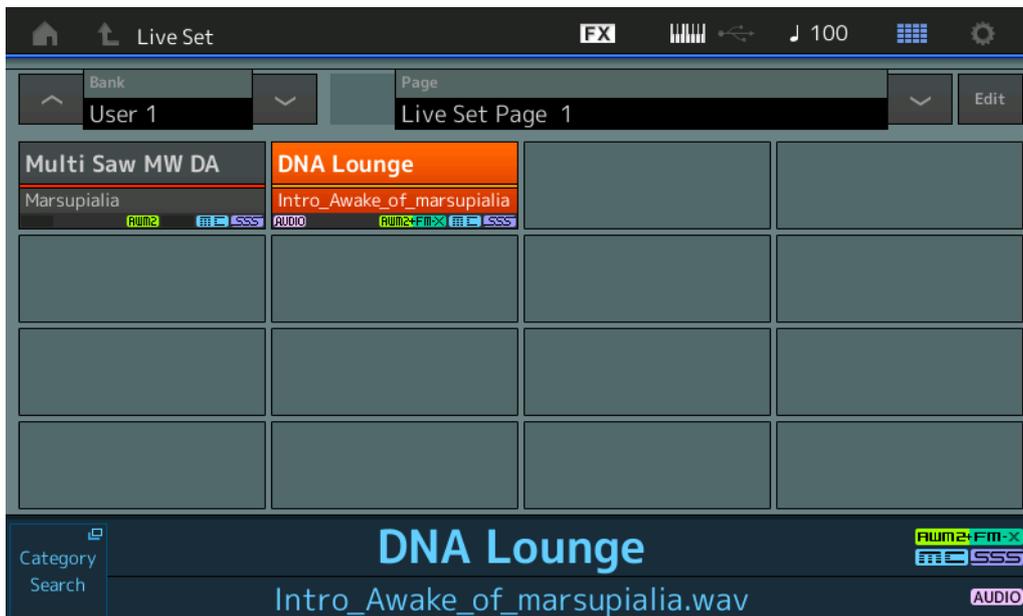
当一个插槽被选中时触摸交换，触摸另一个插槽将与之相互交换插槽内容。

### Copy（复制）

当源插槽被选中时触摸复制，然后触摸目标插槽将复制插槽内容。

## ■ 从Live Set（现场设置）画面播放乐曲、模式和音频文件

**操作** 按下[LIVE SET]按钮，或触摸LIVE SET（现场设置）图标 → 选择用户库 → [▶]（播放）按钮



**注** 当播放乐曲或模式时，无法更改演奏组或插槽。当您试图更改时，将出现错误信息。

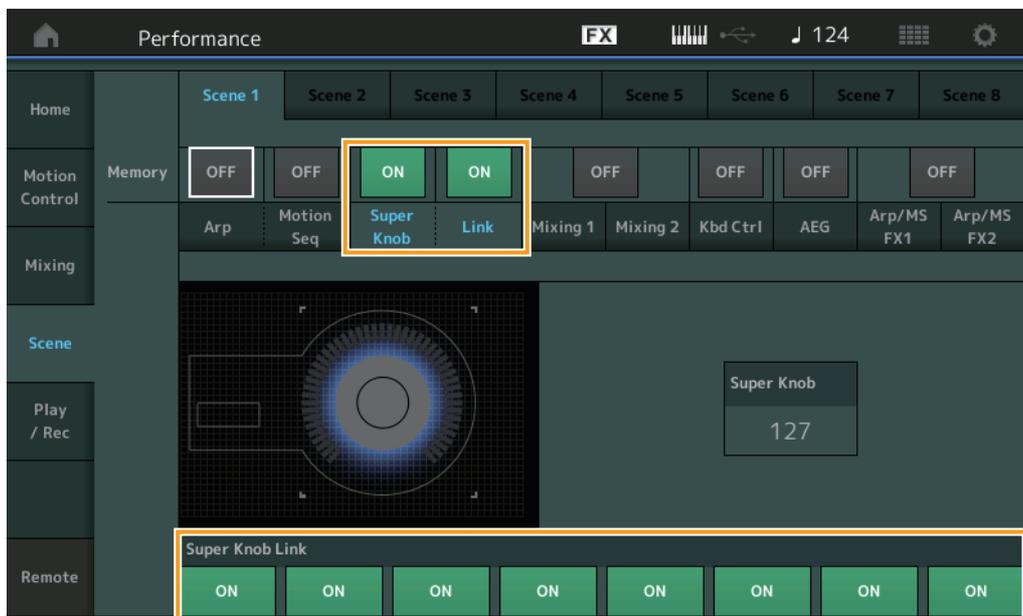
**注** 当播放乐曲、模式或音频文件时，可通过按下[▶]（播放）按钮打开演奏组的对应播放画面。

# Scene（场景）

Super Knob Link（超级旋钮关联）和Keyboard Control（键盘控制）已加入至Scene（场景）功能录制的功能中。

## Scene（场景）

操作 [PERFORMANCE] → [Scene]



### Super Knob（超级旋钮记忆开关）

决定超级旋钮状态是否记录到Scene（场景）中。

设置：Off（关闭）、On（打开）

### Link（关联记忆开关）

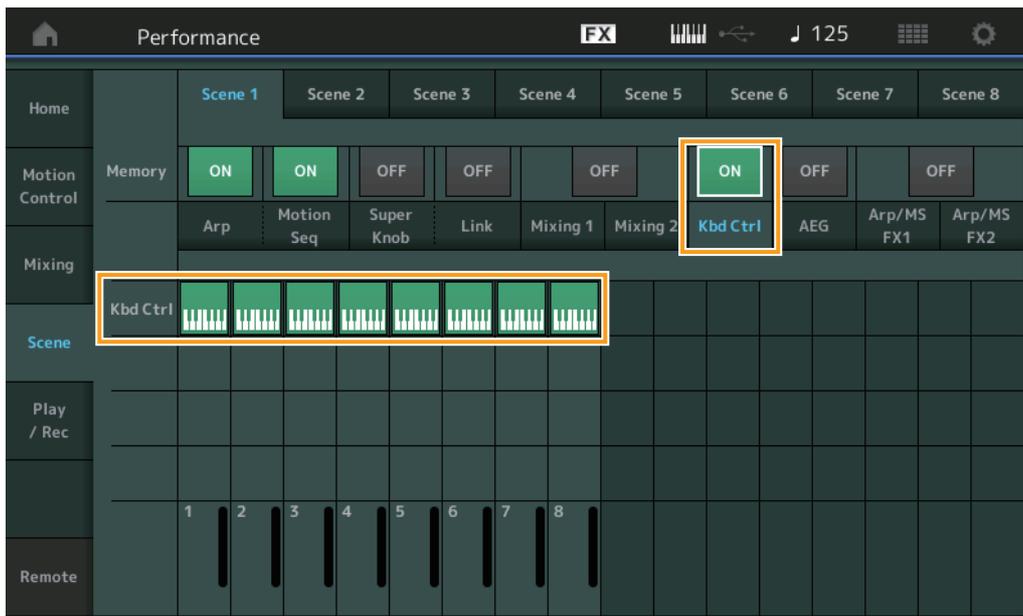
决定超级旋钮关联状态是否记录到Scene（场景）中。

设置：Off（关闭）、On（打开）

### Super Knob Link（超级旋钮关联）

决定选定Scene（场景）的可分配旋钮1-8是否受到超级旋钮操作的影响。设置为Off的可分配旋钮不受超级旋钮操作的影响。

设置：Off（关闭）、On（打开）



### Kbd Ctrl（键盘控制记忆开关）

决定键盘控制操作是否记忆至Scene（场景）中。

设置：Off（关闭）、On（打开）

### Kbd Ctrl（键盘控制）

决定所选Scene（场景）中每个声部的键盘控制开关。设置为Off的声部不受键盘弹奏的影响。

设置：Off（灰色）、On（绿色）

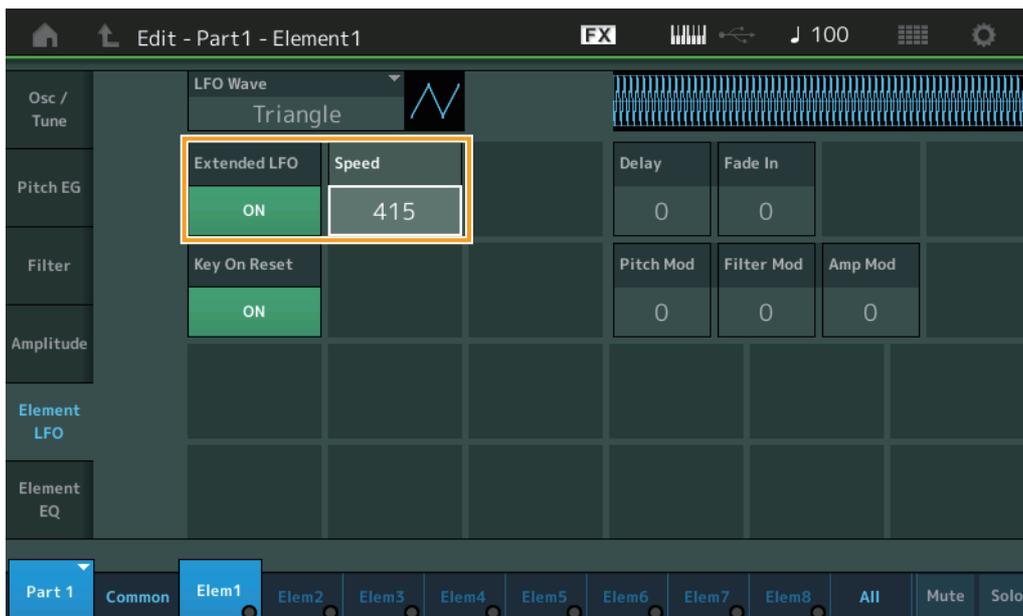
# Edit（编辑）

已扩大Part LFO Speed（声部LFO速度）的参数范围。

## ■ Normal Part（标准声部）（AWM2）

### Element LFO（音素LFO）

操作 [EDIT] → 从[Common]中选择声部 → 选择音素 → [Element LFO]



### Speed（速度）

调节LFO变化的速度。参数范围从0-63扩大至0-415。

范围：0 - 415

### Extended LFO（延伸的LFO）

可用于在旧参数范围（Off：0-63）或新参数范围（On：0-415）之间进行选择。如要保持与旧参数设置的兼容性，请将其设置为Off。

设置：Off（关闭）、On（打开）

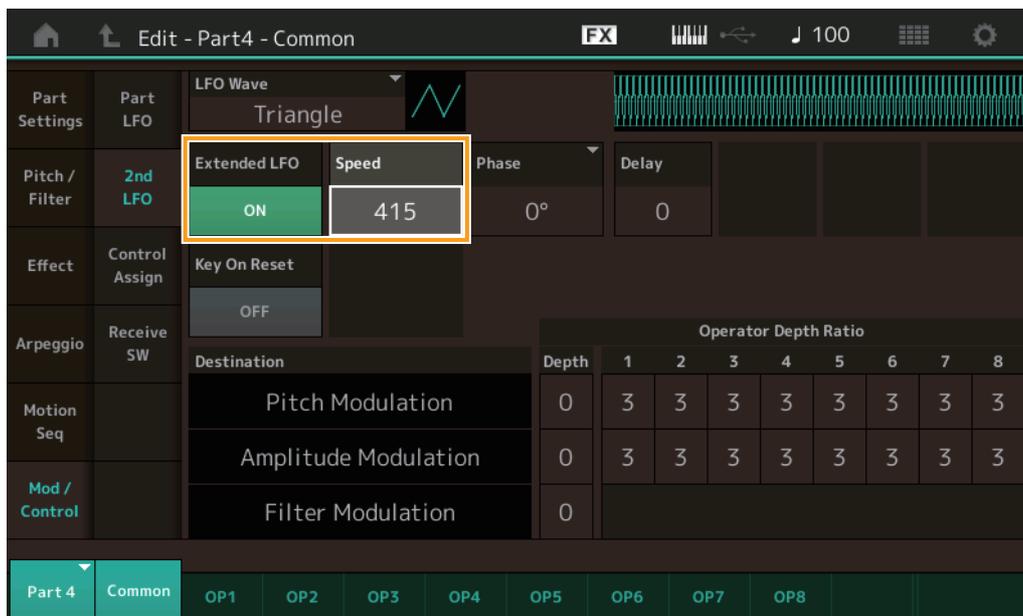
## ■ Normal Part（标准声部）（FM-X）

### Mod/Control（调制/控制）

### 2nd LFO（第2 LFO）

操作

[EDIT] → 从[Common]中选择声部 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



#### Speed（速度）(2nd LFO Speed)（第2 LFO速度）

调节LFO变化的速度。参数范围从0 - 99提升至0 - 415。

范围：0 - 415

#### Extended LFO（延伸的LFO）

可用于在旧参数范围（Off：0 - 99）或新参数范围（On：0 - 415）之间进行选择。如要保持与旧参数设置的兼容性，请将其设置为Off。

设置：Off（关闭）、On（打开）

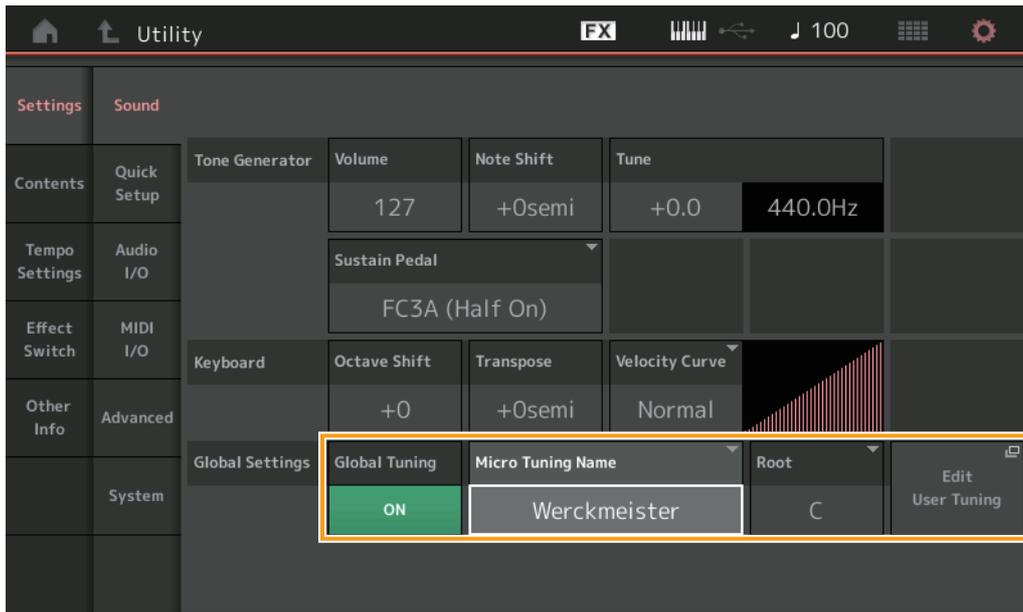
# Utility (实用工具)

## Settings (设置)

### Sound (声音)

已增加Global Micro Tuning (全局微调) 设置。

操作 [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



### Global Tuning (全局微调)

当此功能打开时，全局设置中的微调优先度高于每个声部的演奏组中的微调设置。此功能应用至除鼓声部以外的所有声部。

设置: Off (关闭)、On (打开)

注 每当重启乐器时，全局微调设置自动返回至Off。

### Micro Tuning Name (微调名称)

表示所选的微调名称。触摸按钮调出用于选择预设或用户的菜单页面。

设置: Preset (预设) → Equal Temperament (平均律)、Pure Major (纯率大调)、Pure Minor (纯率小调)、Weckmeister、Kirnberger、Valloti & Young、1/4 shift (1/4位移)、1/4 tone (1/4音调)、1/8 tone (1/8音调)、Indian (印地安)、Arabic 1 (阿拉伯1)、Arabic 2 (阿拉伯2)、Arabic 3 (阿拉伯3)

User (用户) → User1 - 8 (用户1-8)

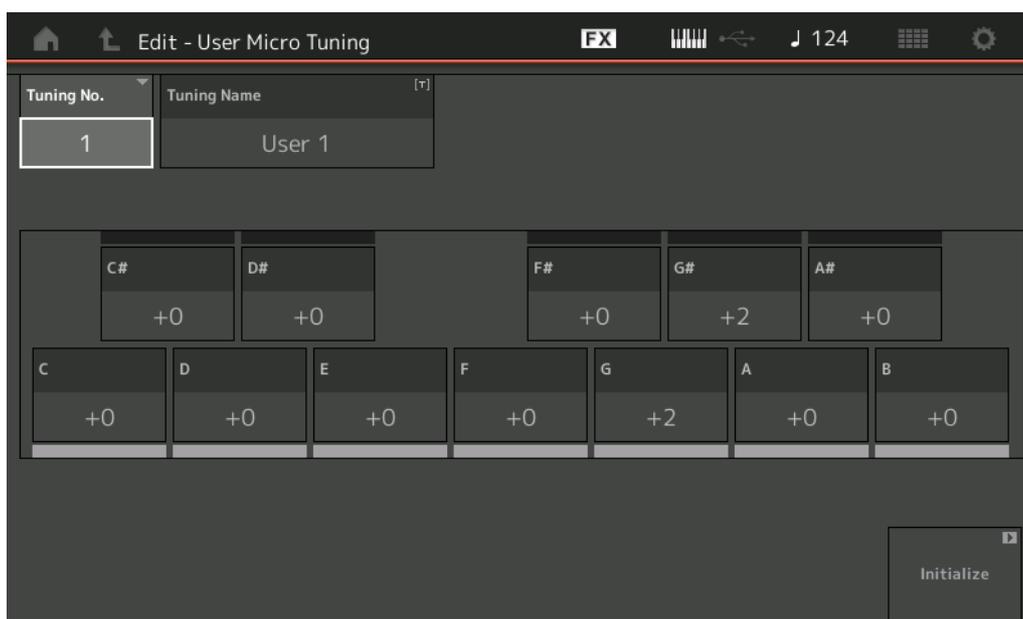
### Micro Tuning Root (微调根音)

决定微调功能的根音音符。根据微调名称，此设置可能没有必要，因此将不会出现。

范围: C - B

## Edit User Tuning (编辑用户调音)

调出用户微调设置画面。



### Tuning No. (微调编号)

表示所选的用户微调编号。

范围：1 - 8

### Tuning Name (微调名称)

决定所选用户微调的名称。触摸参数可以调出输入字符画面。

### C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B

以1音分为步进调节每个音符的音高来决定所需的微调。

范围：-99 - +99

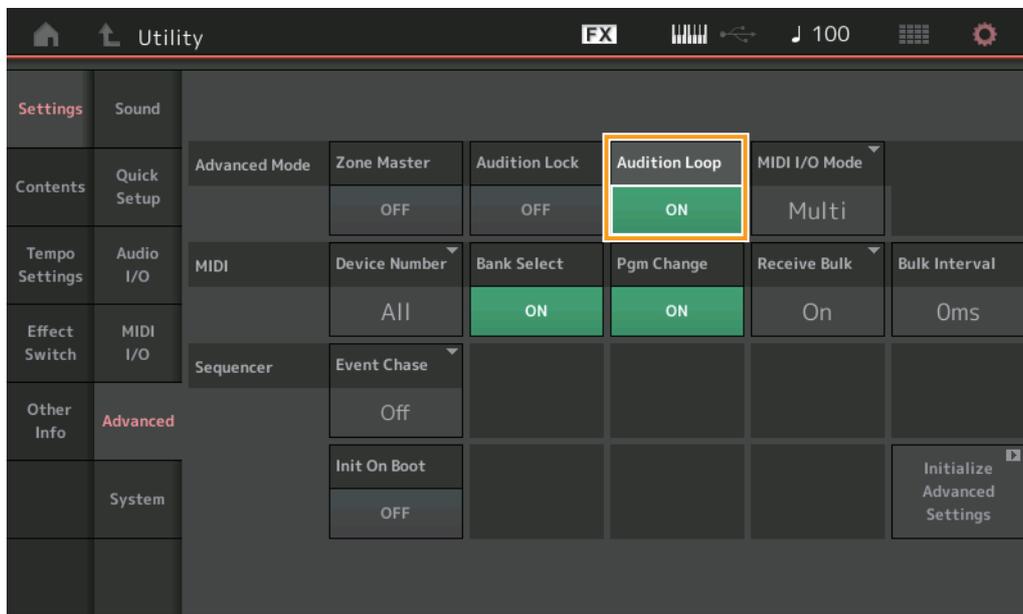
### Initialize (初始化)

初始化所选的用户微调。

## Advanced (高级)

可取消试听循环。

操作 [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



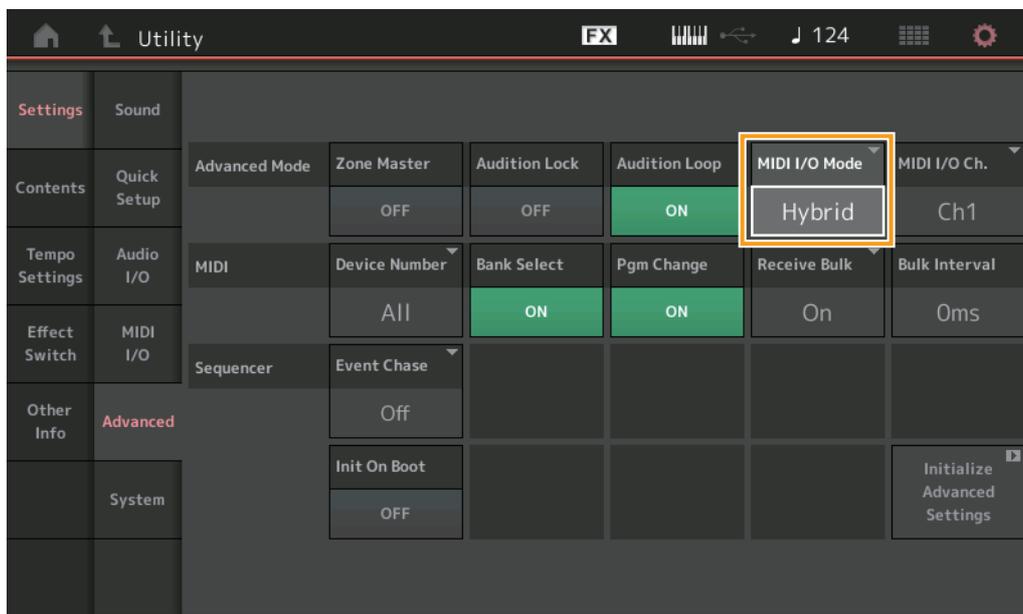
### Audition Loop (试听循环)

当此功能设置为On并且试听乐句播放至结尾时，试听乐句将自动从开头开始重播。当此功能设置为Off时，当到达结尾时，试听乐句播放停止。当播放试听乐句时，可在On和Off之间切换。

设置: Off (关闭)、On (打开)

## ■ MIDI I/O模式的设置中已加入Hybrid

操作 [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



## ■ 当MIDI I/O模式设置为Hybrid时:

### Receiving MIDI Data (接收MIDI数据)

- 通过MIDI I/O通道参数设置的通道接收的MIDI数据将被键盘控制开关设置为ON的声部接收。
- 通过MIDI I/O通道参数设置的通道以外的其他通道或键盘控制开关设置为Off的声部接收的MIDI数据，将通过对应声部被接收。

### Sending MIDI Data (发送MIDI数据)

- 当Common/Audio被选中且键盘控制开关设置为ON的声部也被选中时，MIDI数据将从MIDI I/O通道参数设置的通道发送。
- 当键盘控制开关设置为Off的声部被选中，MIDI数据将从对应声部发送。

## 通过USB TO DEVICE的MIDI数据接收

此功能支持乐器从连接至[USB TO DEVICE]的外部MIDI键盘/控制器接收MIDI数据。

**支持的MIDI设备：**符合USB MIDI标准的MIDI设备和经过Yamaha测试的设备

\* 有关经过Yamaha测试的设备列表，请参见以下链接

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

**注** [USB TO DEVICE]的最大额定值为5 V/500 mA。请勿连接超过额定值的USB设备，否则可能损坏乐器。

**注** 此功能不支持通过乐器上的[USB TO DEVICE]将MIDI数据传输到已连接的设备中。

### ■ 当MIDI I/O模式设置为Multi时

- 被键盘控制开关设置为On的声部对应的通道所接收的通道事件，将被键盘控制开关设置为On的所有声部平行接收。接收后，当本乐器传送MIDI数据时，与键盘控制开关设置为On的声部所对应的通道的所有音符数据将被传送。
- 键盘控制开关设置为Off的声部所对应的通道接收的通道事件将影响对应声部。接收后，当乐器传送MIDI数据时，用于接收的相同通道将用于传送通道数据。

### ■ 当MIDI I/O模式设置为Single或Hybrid时

- 被键盘控制开关设置为On的声部对应的通道所接收的通道事件，将被键盘控制开关设置为On的所有声部平行接收。然而，当本乐器接收视为通用参数的控制变更信息且当MIDI I/O模式设置为Single时，本乐器不会发送控制变更信息至声部，取而代之地将其视为通用参数。接收后，根据MIDI I/O通道设置，控制变更信息的发送将完成。
- 被键盘控制开关设置为Off的声部对应的通道所接收的通道事件将由对应声部接收。当MIDI I/O模式设置为Single时，不会再次传送接收到的MIDI数据。

# 用户界面提升

## ■ 使用[INC/YES]和[DEC/NO]按钮选择乐曲

现在，当光标在MIDI画面的乐器名称上时，可使用[INC/YES]和[DEC/NO]按钮选择乐曲。现在，乐曲编号显示在乐曲名称的前面。

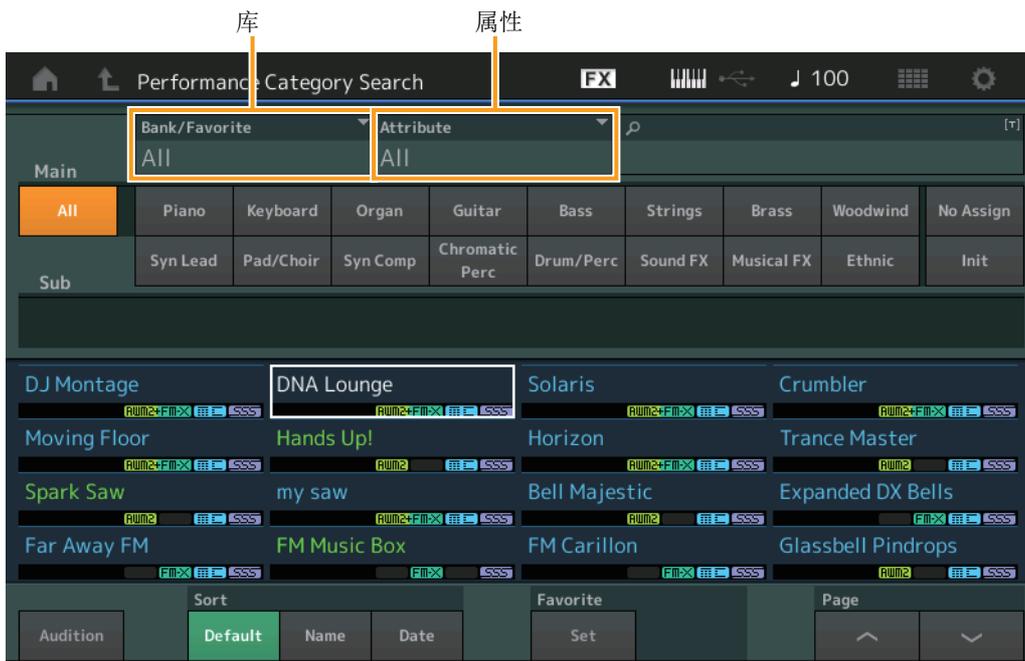
**操作** [▶]（播放）按钮或 → [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



## ■ 记忆在演奏组分类查找中选择的库和属性

即便在移动至另一画面后，本乐器也可记忆演奏组分类查找画面中库和属性的最后设置。

**操作** [PERFORMANCE] → [CATEGORY]或触摸[Performance Name] → 从菜单选择[Category Search]

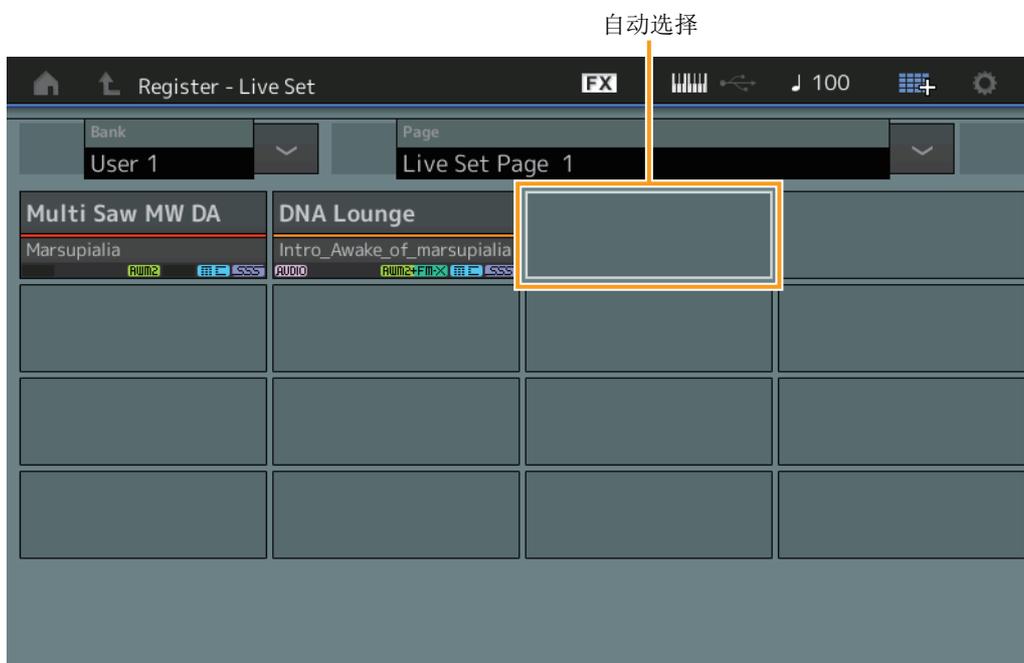


## ■ 使用[EXIT]按钮打开主画面

现在，当演奏组画面（除主画面以外的画面）打开时，可使用[EXIT]按钮轻松返回至主画面。

## ■ 在注册画面选择目标插槽的简单方式

**操作** [SHIFT] + [LIVE SET]（Live Set（现场设置）画面选中时除外）



### 在库中选中预设或库时

从User Bank 1（用户库1）中自动选择格栅数字最小的空插槽。当User Bank（用户库）没有空的库时，打开User Bank 1（用户库1）画面后没有插槽被选择。

### 在库中选中用户时

自动选择当前页面之后的格栅数字最小的空插槽。当User Bank（用户库）不为空时，选中页码最小的可用页面中数字最小的空插槽。当User Bank（用户库）没有空的库时，没有插槽被选中。

## Sequencer Block（音序器模块）

音符容量（存储总区域）已从130,000增加至520,000（针对乐曲）和520,000（针对模板）。

# MONTAGE版本2.50中的新功能

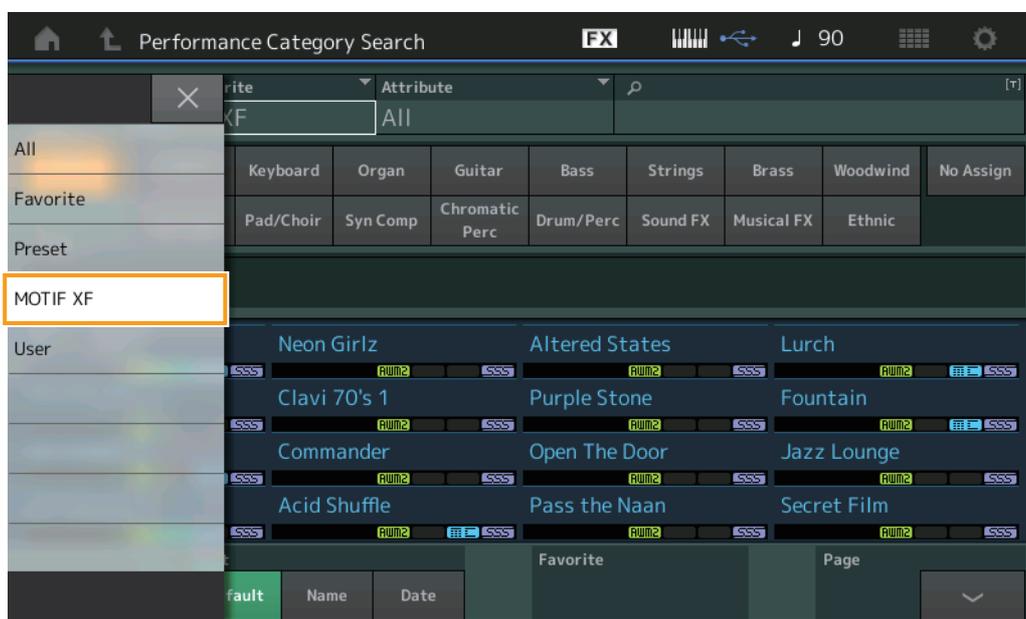
---

Yamaha已升级MONTAGE固件，增加了以下新功能。  
本说明书介绍与本乐器随附参考说明书相关的新增内容和变化。

- 已增加新的演奏组。
- 已增加DAW Remote功能。
- 已增加新功能，可以在录制MIDI乐曲时有选择地启用（或禁用）录制琶音数据。
- 现在可以在Edit Waveform画面中设置Center note。
- 当WAV文件或AIFF文件作为波形加载时，现在可以设置分配键。
- 在选择声部参数并按下[CONTROL ASSIGN]按钮时，通过在显示的对话框内按下[PART COMMON]，现在可以选择Common Parts的Assignable Knob。
- 增加了Panel Lock功能，以防止演奏过程中的意外操作。

## 额外的新演奏组

MONTAGE在MOTIF XF Bank中提供512个新演奏组。  
增加的演奏组请参考Data List。



# DAW Remote功能

现在可以从MONTAGE中控制计算机上的DAW软件。  
仅当通过USB线缆连接计算机时，才可使用DAW Remote功能。MIDI线缆不可用。

## 设置DAW Remote功能

### MONTAGE上的设置

请参考使用说明书与计算机一起使用。

[Remote] → 在[Settings]中调出DAW Remote功能的设置画面 → 将DAW类型设置为特定DAW软件。

### 设置DAW软件

本节介绍各DAW软件类型的具体操作。

**注** 一旦计算机与MONTAGE之间的连接丢失，即使在电源打开时重新连接，DAW软件也可能偶尔无法识别MONTAGE。如果发生这种情况，请重新连接计算机与MONTAGE，然后重启DAW软件。

#### 重要事项

根据DAW软件的版本而定，设置步骤可能与以下说明有所不同，或者设置失败。有关详细说明，请参考DAW软件的使用说明书。

#### ■ Cubase

- 1 [Device]/[Studio] → [Device Settings...]/[Studio Setup...]调出对话框。
- 2 [MIDI] → 选择[MIDI Port Setup] → 未勾选MONTAGE-2或MONTAGE Port 2的[In All MIDI Inputs]区域。
- 3 按下对话框左上角的[+]按钮，然后从列表中选择[Mackie Control]。
- 4 [Remote Devices] → 选择[Mackie Control]。
- 5 将[MIDI Input]和[MIDI Output]设置为MONTAGE-2或MONTAGE Port2。
- 6 (可选) 将所需功能分配至[User Commands]的[F1] - [F8]。

#### ■ Logic Pro

- 1 [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced] → 勾选[Show Advanced Tools]。
- 2 [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Setup...]调出对话框。
- 3 [New] → [Install...]选择[Mackie Designs]的[Mackie Control]。
- 4 将[Mackie Control]的[Output Port]和[Input Port]设置为MONTAGE Port2。
- 5 (可选) [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Controller Assignments...]以将[Zone]设置为[Control Surface: Mackie Control]并分配功能至[Control] [F1] - [F8]。

#### ■ Ableton Live

- 1 [Live] → [Preferences...]打开对话框。
- 2 选择[Link/MIDI]选项卡。
- 3 为[Control Surface]选择[MackieControl]。
- 4 将[Input]和[Output]设置为MONTAGE-2或MONTAGE Port2。
- 5 (可选) 通过在[Options]菜单的[Edit MIDI Map]中设置MIDI音符F#2 - C#3的操作，将所需功能分配至[F1] - [F8]。

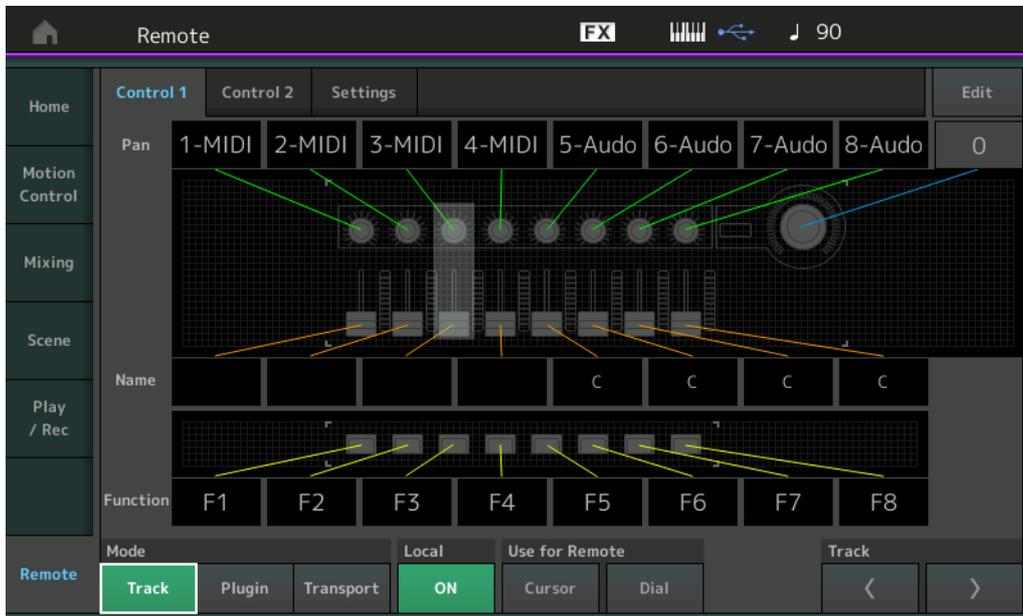
#### ■ Pro Tools

- 1 [Setup] → [Peripherals...]打开对话框。
- 2 选择[MIDI Controllers]选项卡。
- 3 将Type设置为[HUI]，并将[Receive From]和[Send To]设置为[Predefined]的MONTAGE-2或MONTAGE Port2。

# 由MONTAGE控制DAW软件

在Remote画面，将应用DAW Remote功能，并且更改面板操作。

操作	[PERFORMANCE] → [Remote]
	或
	[PERFORMANCE] → [SHIFT] + 数字A [7]按钮



## Mode

从三种Modes中选择DAW Remote功能。

设置：Track、Plugin、Transport

**Track:** 用于在DAW软件上同时操作多个音轨的模式。

可指定旋钮	Track Pan（音轨声像）将从Port 2输出。
滑杆	Track Volume（音轨音量）将从Port 2输出。
SCENE（场景）按钮	F1-F8的分配功能将从Port 2输出。
其它控制器	将输出在Remote Mode下分配的CC。
数字A[1]–[8]	Track Select（音轨选择）将从Port 2输出。
数字A[9]–[16]	Mute（静音）将从Port 2输出。
数字B[1]–[8]	Solo（独奏）将从Port 2输出。
数字C[1]–[8]	Rec Enable（录制启用）将从Port 2输出。
PART [MUTE]/[SOLO]	Track Group Select（音轨组选择）将从Port 2输出（8个音轨）。
ELEMENT/ OPERATOR [MUTE]/ [SOLO]	Track Group Select（音轨组选择）将从Port 2输出（1个音轨）。

**Plugin:** 用于详细控制DAW软件中特定插件的模式。

旋钮、滑杆、SCENE（场景）按钮、其它控制器	输出在Remote Mode下设置的CC。
右面板	与Track Mode相同。

**Transport:** 用于播放DAW软件时在MONTAGE上演奏，并将MONTAGE上的键盘演奏录制到DAW软件的模式。使用Transport面板控制器，可以控制DAW软件上的播放、停止等。Transport面板控制器以外的操作与常规操作相同。

## Local

决定打开还是关闭Local Control。也可以在Utility的MIDI I/O画面进行设置。

### **Use for Remote**

决定是否使用MONTAGE面板上的Dial和Cursor按钮来控制DAW软件。

On（打开）：用于DAW操作。

Off（关闭）：用于MONTAGE画面操作。

### **Track（音轨）**

操作与PART [MUTE]/[SOLO]相同。

### **Edit（编辑）**

决定从Port 1输出的CC控制编号和控制器的操作模式。

# Play/Rec（播放/录制）

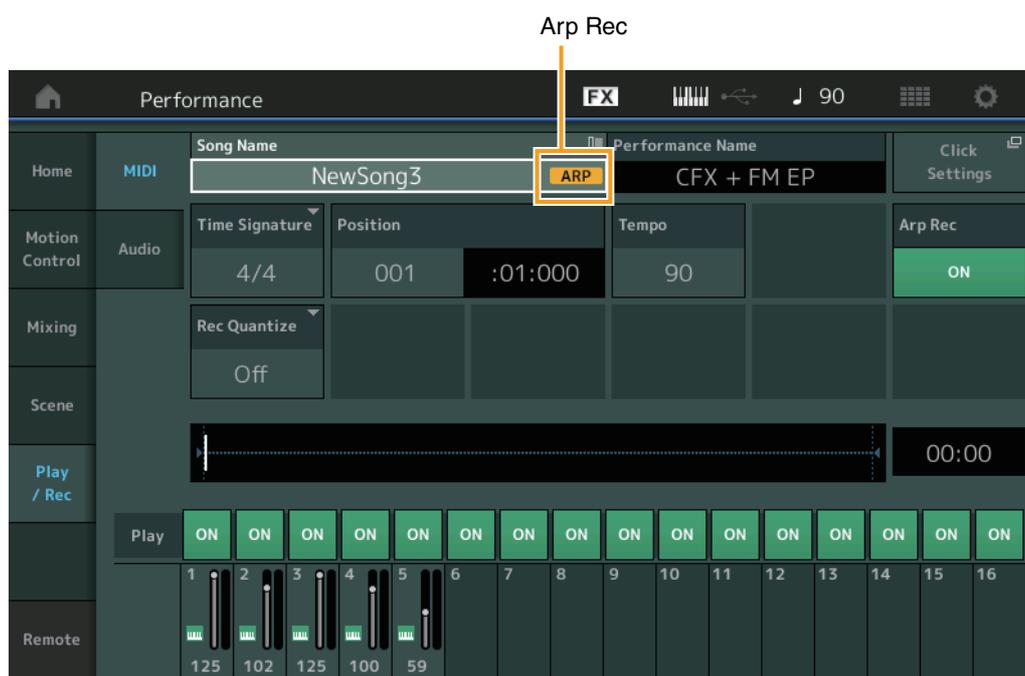
## Play/Rec（播放/录制）

### MIDI

录制乐曲时，可以选择仅录制键盘演奏或录制琶音器的输出。

操作

[▶]（播放）按钮  
或  
[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]



### Arp Rec

当此项设置为On时，琶音器输出可被录制。当此项设置为Off时，只有键盘演奏被录制。只可在录制新乐曲时设置。录制后设置不可更改。此外，在此项设置为Off的情况下，将其他部分录制到先前已录制的乐曲时，Record Type只能设置为Replace。

设置：Off（关闭）、On（打开）

注 在此项设置为Off的情况下已录制的乐曲，通过更改为演奏组中已设的另一个琶音，可以使用与录制不同的琶音播放。

## Part Edit (Edit) (声部编辑 (编辑))

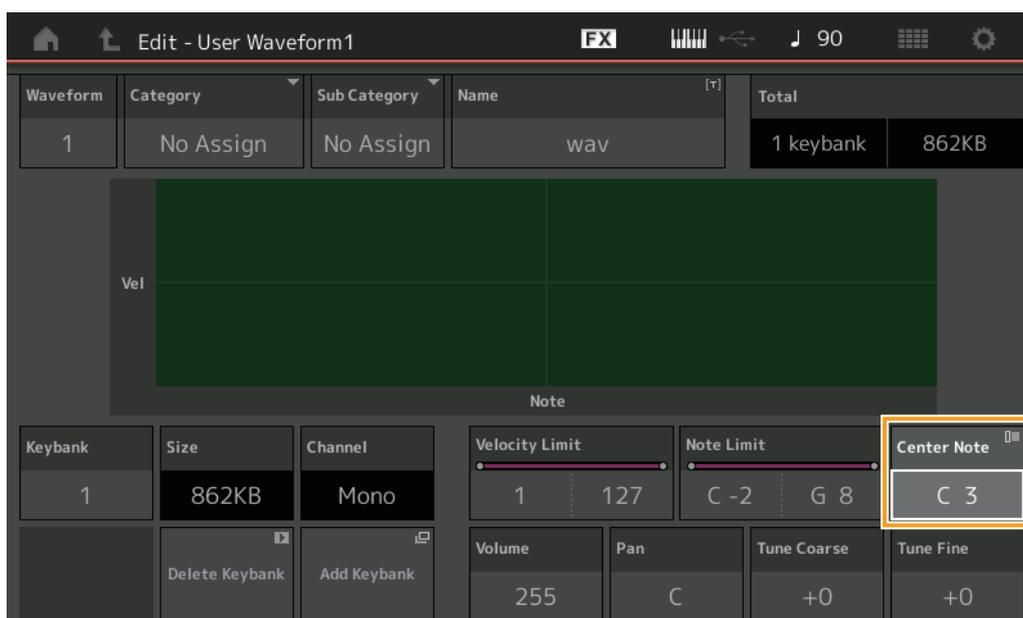
### Element Edit (Element) (音素编辑 (音素))

#### Osc/Tune (振荡器/调音)

#### Edit Waveform (编辑波形)

已增加Center Note设置。

**操作** [PERFORMANCE] → [EDIT] → 声部选择 → 选择音素或键位 → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



#### Center Note

决定播放键位以匹配原始波形数据的音高。

设置: C-2 – G8

# Utility (实用工具)

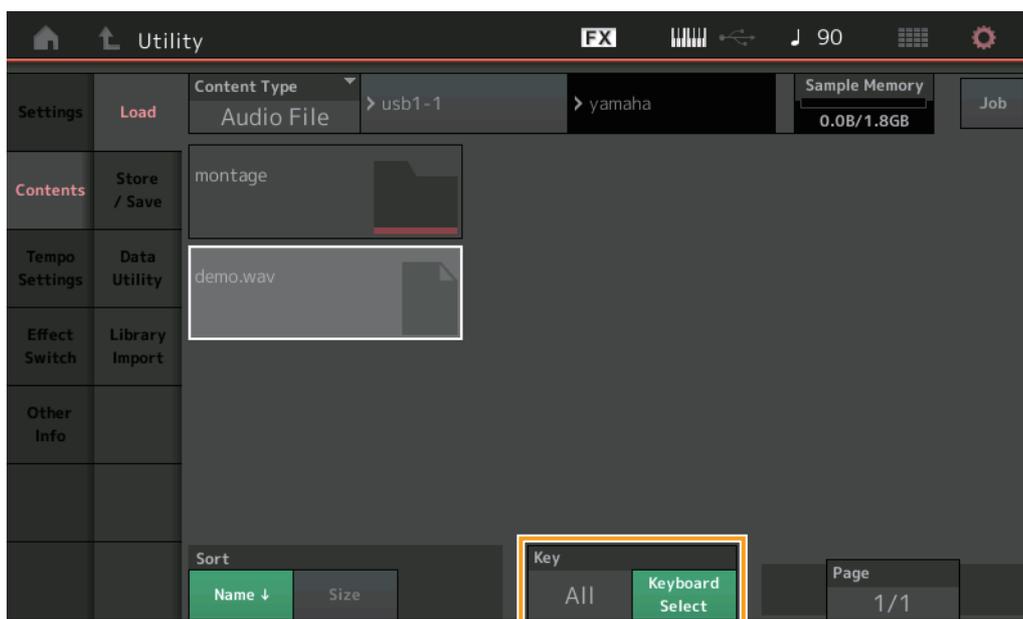
## Contents (目录)

### Load (载入)

当WAV文件或AIFF文件作为波形加载时，新增Key设置功能。

操作

[PERFORMANCE] → [EDIT] → 声部选择 (仅限Normal Parts) → 选择音素 → [Osc/Tune] → [New Waveform]  
或  
[PERFORMANCE] → [EDIT] → 声部选择 (仅限Normal Parts) → 选择音素 → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]  
→ [Add Keybank]



### Key

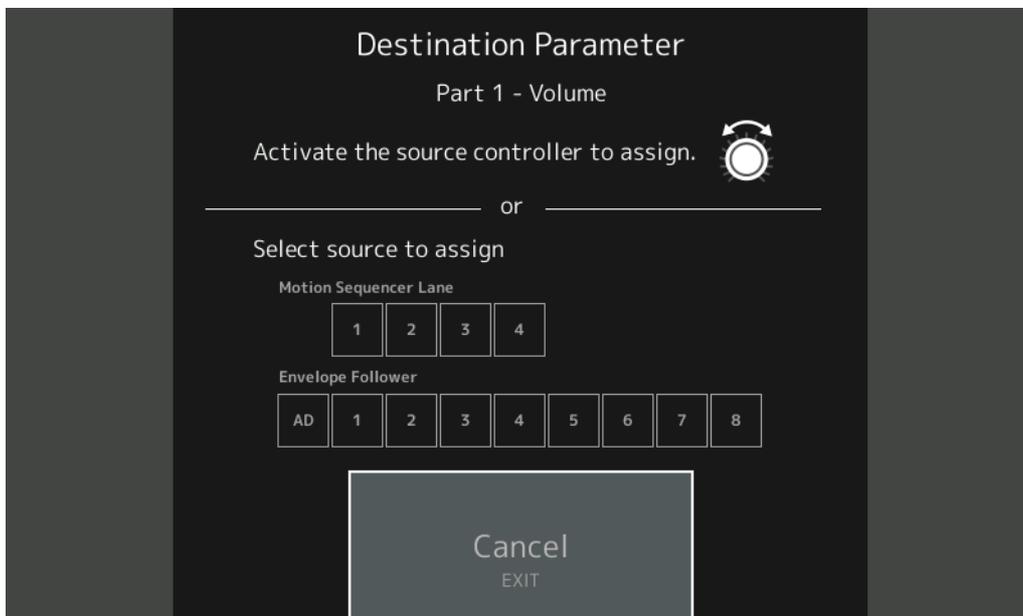
选择要为其分配加载WAV文件或AIFF文件的键位。

设置：键盘选择 (C-2 - G8)、All

## Control Assign（控制分配）对话框

在选择声部参数并按下[CONTROL ASSIGN]按钮时，通过在显示的对话框内按下[PART COMMON]，现在可以操作可指定旋钮来选择Common的Assignable Knob。

**操作** 将光标指向Part的控制目标参数→按下[CONTROL ASSIGN]按钮。



操作目标参数时，按下[PART COMMON]按钮的同时，操作要使用的旋钮。

**注** 当转动Super Knob且没有更多的Assignable Knobs或Control Assigns可用于分配源时，显示出错讯息。

## Panel Lock（面板锁定）功能

增加了Panel Lock功能，以防止演奏过程中的意外操作。

**操作** [SHIFT] + Home（主页）画面或Live Set（现场设置）画面中的[ELEMENT COMMON]。



要解锁面板，再次按下[SHIFT] + [ELEMENT COMMON]。启用Panel Lock（面板锁定）功能后，除键盘、踏板、主音量、超级旋钮、弯音轮、调制轮、触摸条控制器和解锁操作外，其他操作皆不可用。此锁定也适用于触摸面板操作。

# MONTAGE版本2.00中的新功能

---

Yamaha已升级MONTAGE固件，增加了以下新功能。  
本说明书介绍与本乐器随附参考说明书相关的新增内容和变化。

- 已增加新的演奏组。
- 现在可以创建用户试听乐句。
- 有些画面中增加了新功能，以便简化超级旋钮设置。
- 已改进编辑过程中的画面转换。
- 现在可以将Live Set插槽设置为启动画面。
- 现在可以将Live Set Font Size应用到Category Search画面中的Category Names。
- 现在可以加载MOXF文件。
- 现在可以为MOTIF XS、MOTIF XF和MOXF加载演奏组数据。
- 现在可以设置为在切换到不同演奏组后保留当前的速度。
- 现在可以设置为在切换到不同演奏组后保留当前的A/D部分音量。
- 已在Envelope Follower画面中增加打开Control Assign画面的快捷方式。
- 现在可以在按下[CONTROL ASSIGN]按钮时出现的对话框中选择Super Knob、Motion Sequencer Lane或Envelope Follower作为源。
- 已增加新功能，可强调概览画面中的连接行，以指示您正在操作的控制器及其目的地。
- 可记录在Play/Rec画面的MIDI选项卡中的乐曲数量从64增加到128。

## 额外的新演奏组

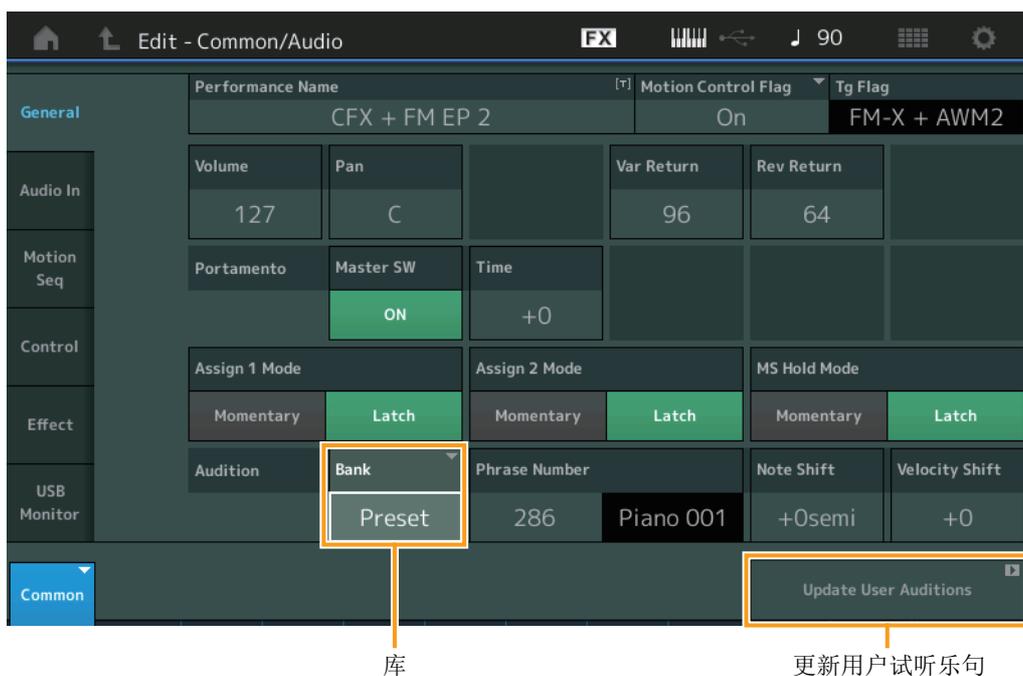
MONTAGE提供99个新演奏组。  
增加的演奏组请参考数据列表。

# Common/Audio Edit (Common/Audio) (通用/音频编辑 (通用/音频))

## General (常规)

现在可以创建用户试听乐句。

操作 [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [General]



### Bank (库)

表示用于试听乐句的库。

设置: Preset (预置)、User (用户)、Library (库) 名 (当加载了库文件时)

### Update User Auditions (更新用户试听乐句)

将MONTAGE上记录的所有乐曲转换为用户试听乐句。如果用户试听乐句已存在, 所有用户试听乐句将被覆盖。

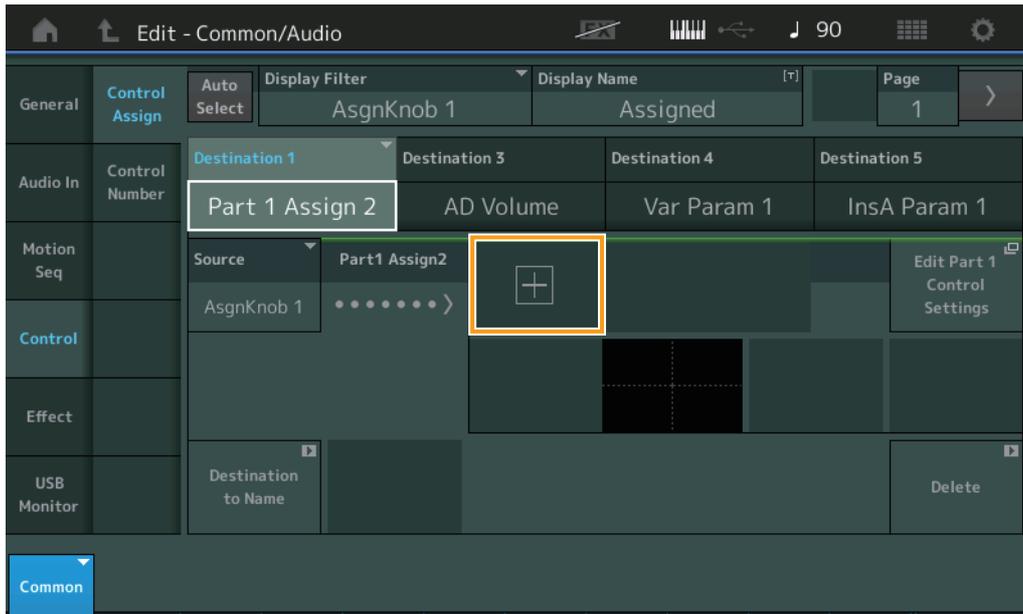
## Control（控制）

### Control Assign（控制分配）

当可分配旋钮设置为Source（源）和Destination（目的地），但尚未选择控制目的地时，可在此画面中增加一个新的控制目的地参数。

操作

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]  
或  
触摸Super Knob画面中的[Edit Super Knob]。



触摸[+]按钮可在目的地中增加一个新的声部参数。

# Part Edit (Edit) (声部编辑 (编辑))

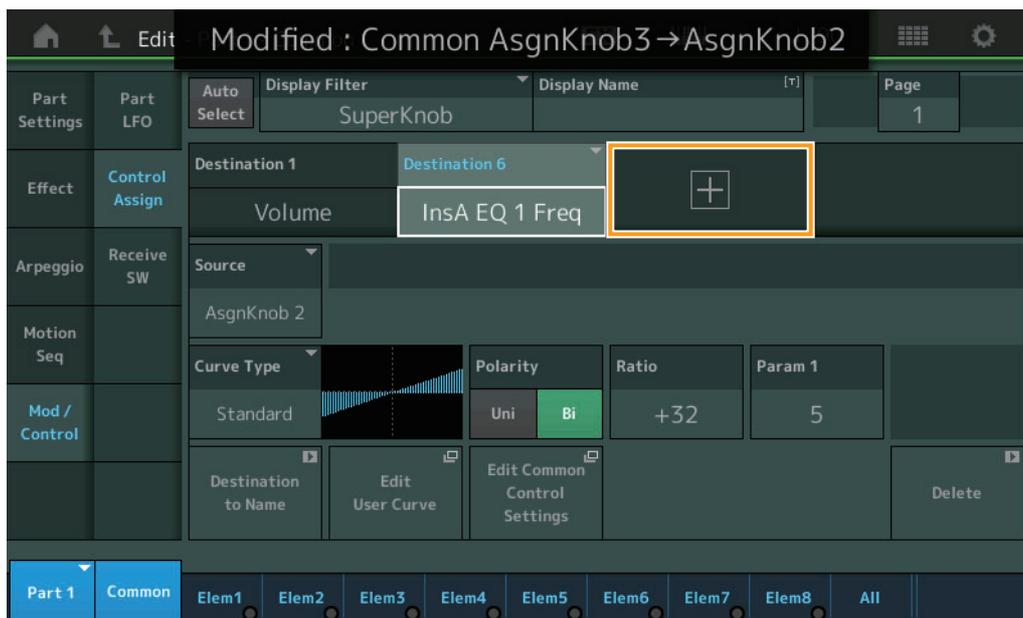
## Mod/Control (调制/控制)

### Control Assign (控制分配)

当显示滤波器设置为“Super Knob”时，可通过触摸[+]按钮增加一个新参数，并可立即用于Super Knob控制。

操作

[PERFORMANCE] → [EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



当Display Filter (显示滤波器) 设置为“Super Knob”时，触摸[+]按钮可在画面上方显示一条信息，并自动增加通用/音频编辑的Control Assign (控制分配) 设置。

**注** 当没有更多的可分配旋钮可用时，画面上将不出现[+]按钮。

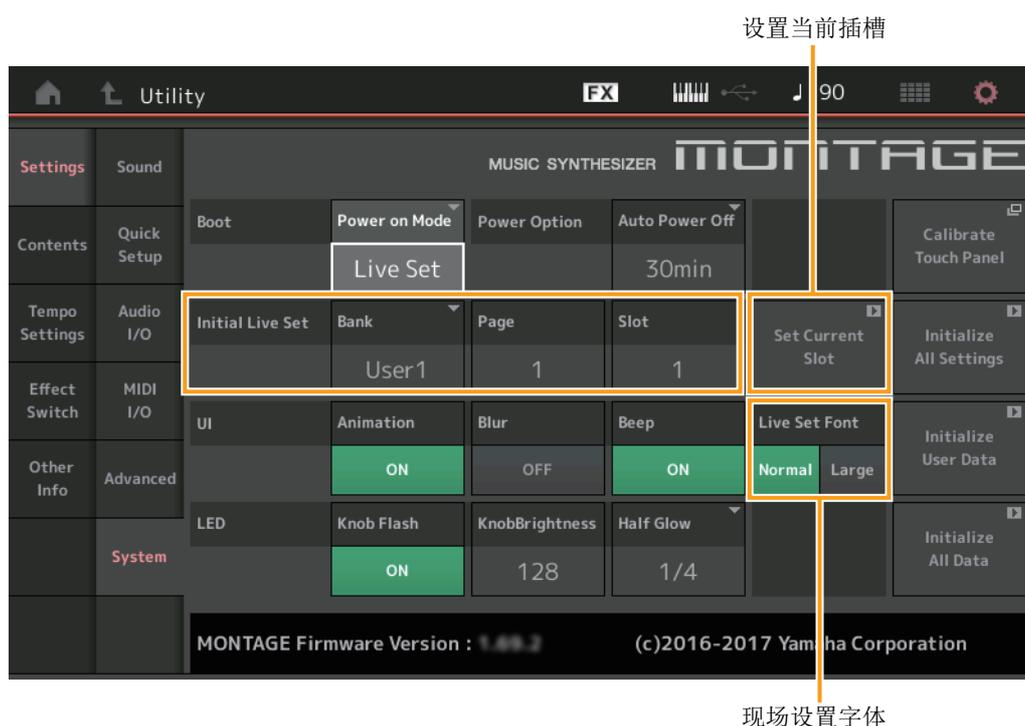
# Utility (实用工具)

## Settings (设置)

### System (系统)

增加了选择Live Set (现场设置) 插槽作为启动画面的功能。而且, 可将Live Set Font Size (现场设置字体大小) 应用于 Category Search (分类查找) 画面中的Category Names (类别名称)。

操作 [UTILITY] → [Settings] → [System]



#### Initial Live Set (初始现场设置)

**Bank** (库)

**Page** (页码)

**Slot** (插槽)

当Power On Mode (开机模式) 设置为“Live Set”时, 将Live Set (现场设置) 插槽确定为启动画面。

**注** 也可以通过先在Live Set (现场设置) 画面中选择演奏组, 然后触摸画面中的“Set Current Slot”按钮, 将Live Set (现场设置) 插槽设定为启动画面。

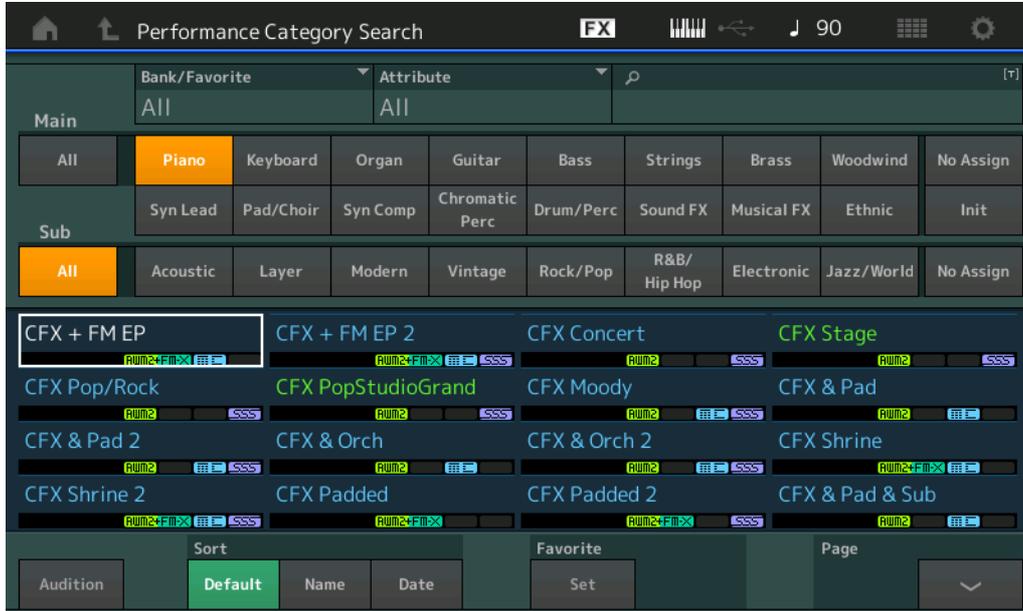
## Live Set Font（现场设置字体大小）

决定Live Set（现场设置）画面和Category Search（分类查找）画面上目录名称和类别名称的字体大小。

设置：Normal（标准）、Large（大）

### ■ Category Search（分类查找）画面

- Normal（标准）



- Large（大）

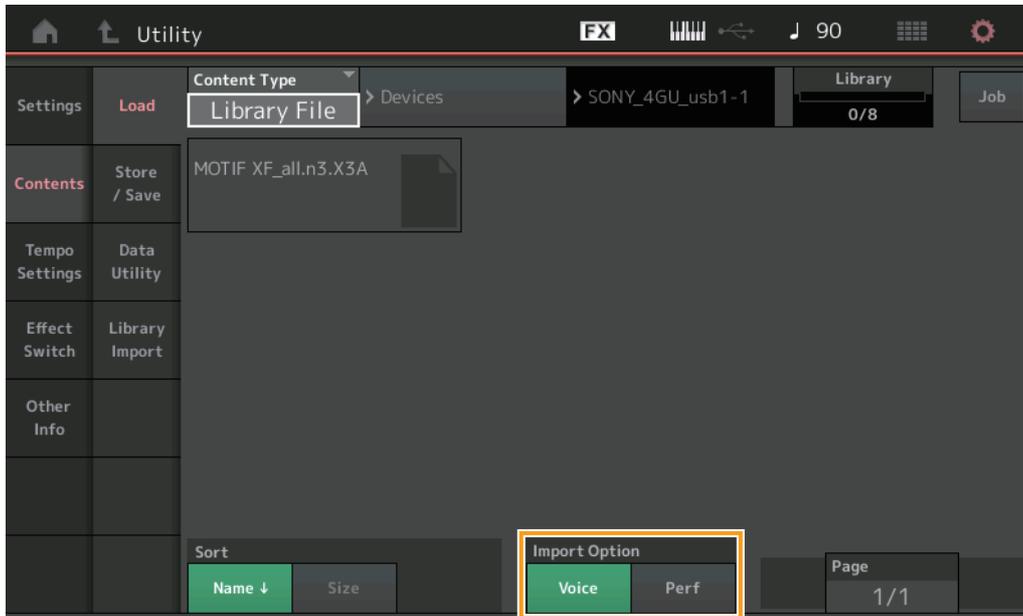


## Contents (目录)

### Load (载入)

可兼容MOXF文件。而且，可兼容MOTIF XS、MOTIF XF和MOXF的演奏组数据。

操作 [UTILITY] → [Contents] → [Load]



#### Import Option (导入选项)

选择要加载的音色数据或演奏组数据。当文件夹中有MOTIF XS、MOTIF XF或MOXF的“All”文件时，出现Import Option (导入选项)。

设置: Voice、Perf

## Tempo Settings（速度设置）

增加了在切换到不同演奏组后可保留当前速度的设置。

操作

[UTILITY] → [Tempo Settings]或[SHIFT] + [ENTER]  
或  
TEMPO SETTINGS图标



### Global Tempo（全局速度）

当设置为OFF时，速度根据演奏组速度改变。当设置为ON时，即使切换为不同的演奏组，也会保留当前的速度。

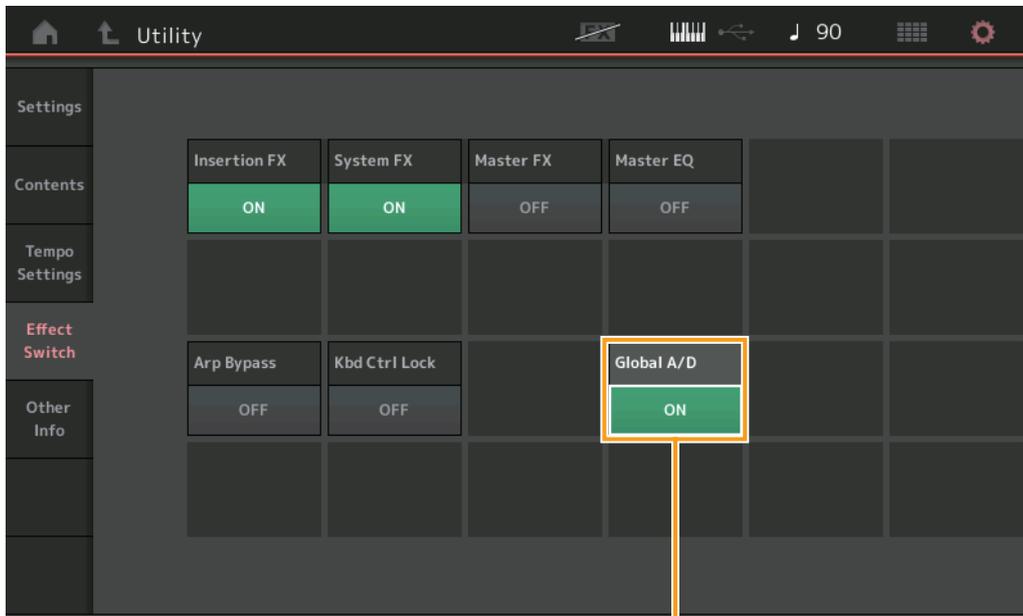
设置：Off（关闭）、On（打开）

## Effect Switch（效果开关）

增加了在切换到不同演奏组后可保留当前A/D部分音量的设置。

操作

[UTILITY] → [Effect Switch]  
或  
Effect（效果）图标



全局A/D

### Global A/D（全局A/D）

当设置为ON时，即使切换为不同的演奏组，也不会保留A/D部分音量和其他相关参数。当设置为OFF时，A/D部分音量和其他相关参数将根据演奏组中的音量设置而改变。

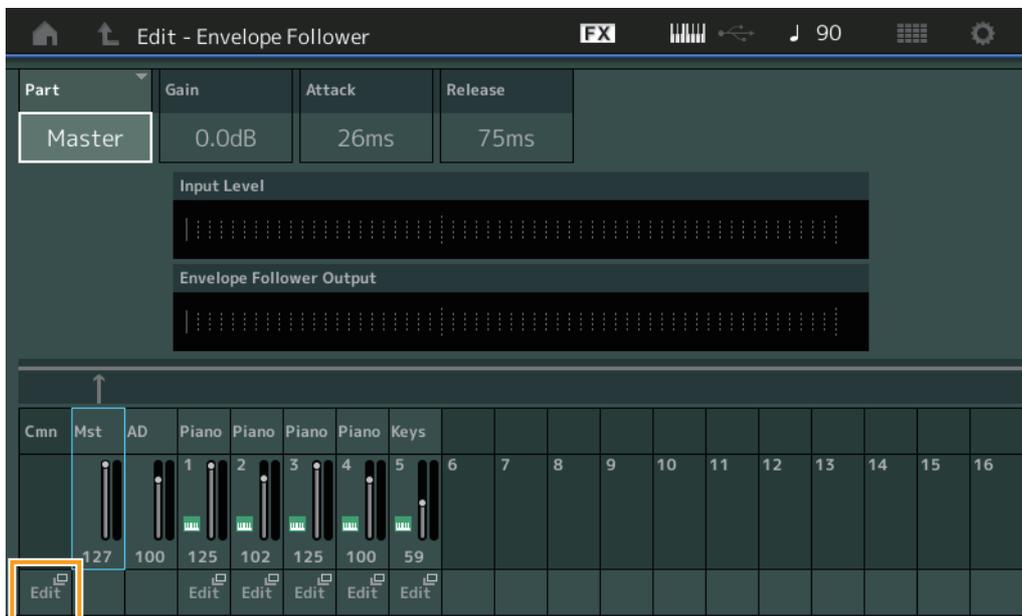
设置：Off（关闭）、On（打开）

# Envelope Follower（包络跟随器）

已在Envelope Follower画面中增加打开Control Assign画面的快捷方式。

操作

[PERFORMANCE] → [EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → Envelope Follower



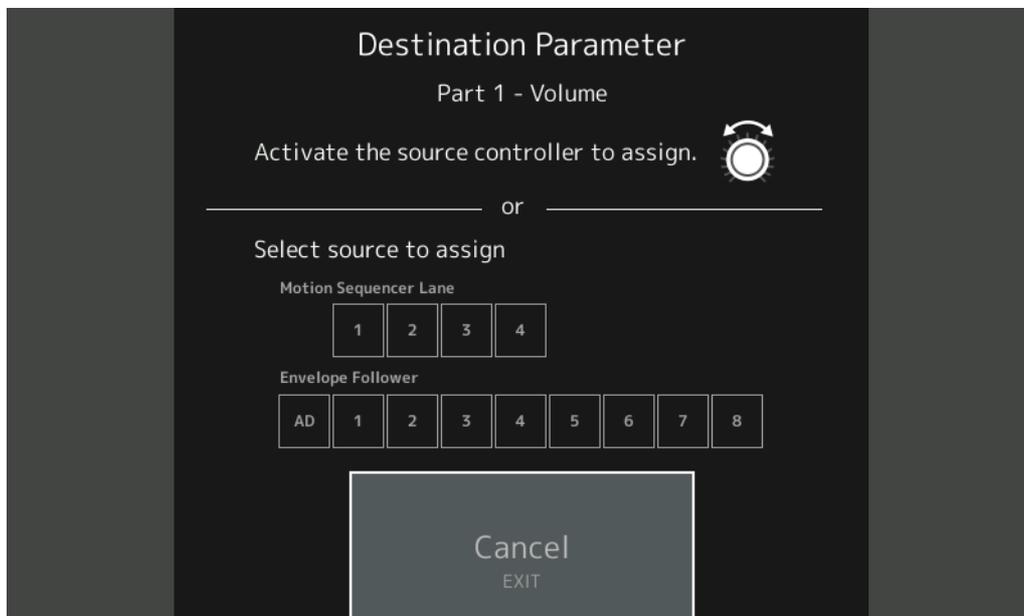
## Edit（编辑）

调出目的地声部的Control Assign（控制分配）画面。

## Control Assign（控制分配）对话框

现在可以在按下[CONTROL ASSIGN]按钮时出现的对话框中选择Super Knob、Motion Sequencer Lane或Envelope Follower作为源。

**操作** 当光标在要作为控制目的地的参数上时，按下[CONTROL ASSIGN]按钮。



操作要设置为目的地参数的控制器，或触摸“Motion Sequencer Lane”或“Envelope Follower”下的编号。

**注** 当转动超级旋钮且没有更多的可分配旋钮可用于分配源时，显示出错讯息。

# MONTAGE版本1.60中的新功能

---

Yamaha已升级MONTAGE固件，增加了以下新功能。  
本说明书介绍与本乐器随附参考说明书相关的新增内容和变化。

- 已增加新的效果类型。
- 已增加新的演奏组。
- 有些画面中增加了新功能，以便简化超级旋钮设置。

## 额外的新效果类型

MONTAGE提供以下新的效果类型。

效果类型	说明	参数	说明
Spiralizer P、 Spiralizer F	应用Phaser（针对Spiralizer P） / Flanger（针对Spiralizer F）处理的独特滤波器，实现连续的上/下音高变化。	Spiral Speed	决定音高变化的速度。
		Offset	以半音为单元决定起始音高。
		Feedback	决定从效果模块输出并返回到自身输入的声音信号的电平。
		Step Mode	决定音高平滑变化还是逐步变化。
		Semitones	决定“Step Mode”设置为“Semitone”时的音高变化范围。
		Scale Type	决定“Step Mode”设置为“Scale”时的音高变化方式。
		Spiral Sync	决定音高逐步变化的基本时长。
		Ofs Transition	决定Offset值更改后经过的时间。
		Step Transition	决定当音高逐步变化时，音高变化到下一个音高所需的时间。
		Dry/Wet	决定干音和效果音的平衡。
		Spiral	打开/关闭LFO。

效果类型	说明	参数	说明
Tempo Spiralizer P、Tempo Spiralizer F	带速度同步LFO的Spiralizer。	Spiral Speed	决定音高变化的速度。
		Offset	以半音为单元决定起始音高。
		Feedback	决定从效果模块输出并返回到自身输入的声音信号的电平。
		Step Mode	决定音高平滑变化还是逐步变化。
		Semitones	决定“Step Mode”设置为“Semitone”时的音高变化范围。
		Scale Type	决定“Step Mode”设置为“Scale”时的音高变化方式。
		Spiral Sync	决定音高逐步变化的基本时长。
		Ofs Transition	决定Offset值更改后经过的时间。
		Step Transition	决定当音高逐步变化时，音高变化到下一个音高所需的时间。
		Dry/Wet	决定干音和效果音的平衡。
		Direction	决定音高变化的方向。
		Spiral	打开/关闭LFO。

## 额外的新演奏组

MONTAGE提供8个新演奏组。  
增加的演奏组请参考数据列表。

# Motion Control（动态控制）

## Motion Control（动态控制）

### Super Knob（超级旋钮）

增加了快捷按钮，以便简化超级旋钮设置。

**操作** [PERFORMANCE]（演奏组） → [Motion Control]（动态控制） → [Super Knob]（超级旋钮）



#### Edit Super Knob Motion Seq（编辑超级旋钮动态音序器）

调出用于编辑应用到超级旋钮的动态音序器（超级旋钮动态音序器）的Knob Auto画面。

#### Edit Super Knob（编辑超级旋钮）

调出用于设置由超级旋钮控制的参数的Common/Audio Edit中的Control Assign画面。

# Common/Audio Edit (Common/Audio) (通用/音频编辑 (通用/音频))

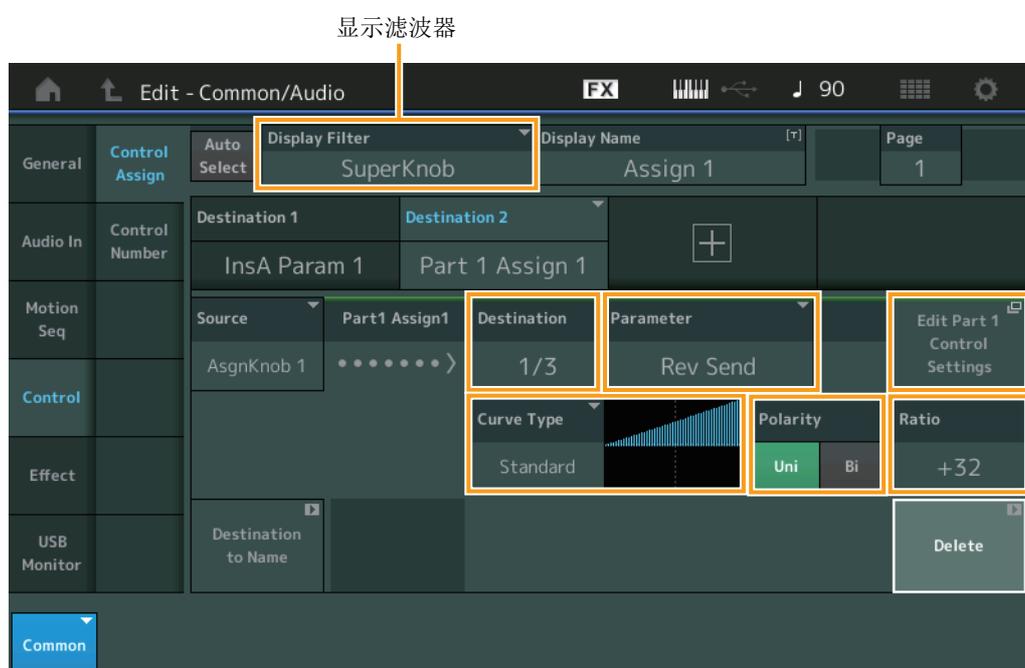
## Control (控制)

### Control Assign (控制分配)

现在可以将超级旋钮设置到“Display Filter”。也可以在此画面中查看所有声部通用的可指定旋钮所控制的声部参数。

#### 操作

[PERFORMANCE] (演奏组) → [EDIT] (编辑) → PART [COMMON] (声部[通用]) → [Control] (控制) → [Control Assign] (控制分配)  
或  
触摸Super Knob画面中的[Edit Super Knob]。



#### Display Filter (显示滤波器)

确定要显示的控制器。选择“Super Knob”时，显示“Super Knob Link”设置为On的所有可分配旋钮设置。

设置：AsgnKnob 1 – 8、Super Knob、MS Lane 1 – 4、EnvFollow 1 – 16、EnvFollowAD、EnvFollowMst、All

以下参数仅在“Destination 1 – 16”设置为“Part 1 – 16 Assign 1 – 8”时显示。此外，当Destination未设置为任何声部的可分配旋钮时，仅快捷按钮可用。

#### Destination

决定要显示的声部的控制器设置。

设置：1 – 16 (显示在“Destination 1 – 16”中选择的声部可分配旋钮目标数。)

#### Parameter (参数)

决定要控制的声部参数。

设置：请参见数据列表中的“Control List”。

#### Edit Part Control Settings

调出当前所选声部的Control Assign画面。

## Curve Type

确定用于更改“Destination”中设置的参数的特定曲线。水平轴表示在“Source”中设置的控制器值，垂直轴表示参数值。

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

对于**User Bank**（用户库）: User 1 – 32

当读取了**Library**（库）文件时: Library 1 – 8中的曲线

## Polarity（曲线极性）

确定在“Curve Type”中设置的曲线类型的曲线极性。

设置: Uni、Bi

**Uni**: 单极根据曲线形状从基础参数值仅沿正向或负向改变。

**Bi**: 双极从基础参数值同时沿正向和负向改变。

## Ratio（曲线比例）

确定曲线比例。

设置: -64 – +63

# Part Edit (Edit) (声部编辑 (编辑))

## Mod/Control (调制/控制)

### Control Assign (控制分配)

现在可以将超级旋钮设置到“Display Filter”。

操作

[PERFORMANCE] (演奏组) → [EDIT] (编辑) → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] (音素/操作器[通用]) → [Mod/Control] (调制/控制) → [Control Assign] (控制分配)



### Display Filter (显示滤波器)

确定要显示的控制。选择“Super Knob”时，显示将受超级旋钮影响的所有可分配旋钮设置。

设置：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 (编辑通用控制设置)

调出Common/Audio Edit的Control Assign画面。

# MONTAGE版本1.50中的新功能

---

Yamaha已升级MONTAGE固件，增加了以下新功能。  
本说明书介绍与本乐器随附参考说明书相关的新增内容和变化。

- 已增加新的效果类型。
- 已增加新的演奏组。
- 已增加喜好功能。
- 声部分类查找的“Parameter with Part”设置中已增加“Mixing”。
- 现在从Performance Play (Home)（演奏组播放（主页））画面，可查看多种信息。
- 已增加超级旋钮链接功能。
- 现在可控制从[USB TO HOST]端口输入的音频信号的监听音量。
- 现在可通过控制变化信息切换场景。
- 现在可对现场设置画面和分类查找画面上的字体大小进行部分改变。
- 现在可保存/加载存储了整个用户存储器数据（包括乐曲和资料库）的备份文件。
- 已改进各编辑画面，允许从画面进行声部的触摸选择。

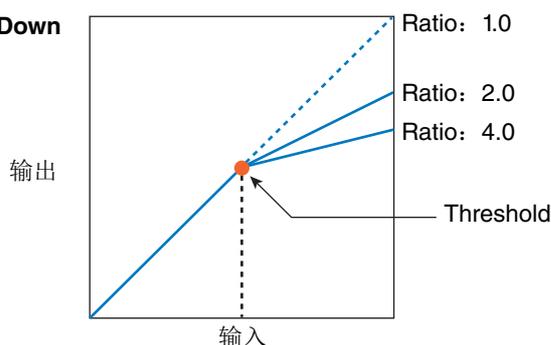
## 额外的新效果类型

MONTAGE提供以下新的效果类型。

效果类型	说明	参数	说明
Rotary Speaker 2	包含放大器模块的旋转扬声器的模拟器。	Speed Control	切换旋转速度。
		Drive	控制失真量。
		Tone	调节音调电平。
		R/H Balance	决定喇叭（较高范围）和旋翼（较低范围）的音量平衡。
		Output Level	决定效果音的输出电平。
		Mic L-R Angle	决定麦克风的L/R角度。
		Input Level	决定输入电平。
		Mod Depth	决定调制的深度。
		Horn Slow/Fast	决定切换旋转速度时，喇叭（较高范围）的旋转速度从慢变快所需的时间。
		Horn Fast/Slow	决定切换旋转速度时，喇叭（较高范围）的旋转速度从快变慢所需的时间。
		Rotor Slow	决定速度控制设置为慢时旋翼（较低范围）的频率。
		Horn Slow	决定速度控制设置为慢时喇叭（较高范围）的频率。
		Rotor Fast	决定速度控制设置为快时旋翼（较低范围）的频率。
		Horn Fast	决定速度控制设置为快时喇叭（较高范围）的频率。
		Rtr Slow/Fast	决定切换旋转速度时，旋翼（较低范围）的旋转速度从慢变快所需的时间。
Rtr Fast/Slow	决定切换旋转速度时，旋翼（较低范围）的旋转速度从快变慢所需的时间。		

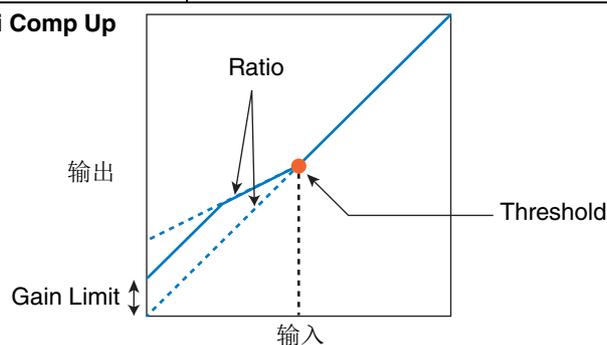
效果类型	说明	参数	说明
Uni Comp Down	使用“downward”算法使响声变轻的压缩器。	Threshold	决定应用压缩器效果的最小输入音量。
		Knee	决定转换范围在阈值附近的变化方式。值越大，转换曲线越浅。
		Attack	决定效果达到其最大压缩所需的时间量。
		Release	决定压缩器效果减弱或淡出所需的时间量。
		Ratio	决定压缩器的比例。
		Side Chain EQ	此项打开时，对侧链相应的输入电平范围应用EQ。
		SC EQ Q	决定侧链EQ带宽。
		SC EQ Freq	决定侧链EQ的中心频率。
		SC EQ Gain	决定侧链EQ的电平增益。
		Dry/Wet	决定干音和效果音的平衡。
		Output Level	决定效果音的输出电平。
		Make Up Gain	决定压缩器模块的输出增益。
		Post-comp HPF	决定跟着压缩器的高通滤波器的截止频率。
		Clipper	决定为强制减小增益而应用Clipper的程度。
		Clipper Source	决定为强制减小增益而应用Clipper效果的信号。
Side Chain Lvl	决定侧链输入电平。		

Uni Comp Down



效果类型	说明	参数	说明
Uni Comp Up	使用“upward”算法使轻声变响的压缩器。	Threshold	决定应用压缩器效果的最大输入电平。
		Knee	决定转换范围在阈值附近的变化方式。值越大，转换曲线越浅。
		Attack	决定效果达到其最大压缩所需的时间量。
		Release	决定压缩器效果减弱或淡出所需的时间量。
		Ratio	决定压缩器的比例。
		Side Chain EQ	此项打开时，对侧链相应的输入电平范围应用EQ。
		SC EQ Q	决定侧链EQ带宽。
		SC EQ Freq	决定侧链EQ的中心频率。
		SC EQ Gain	决定侧链EQ的电平增益。
		Dry/Wet	决定干音和效果音的平衡。
		Output Level	决定效果音的输出电平。
		Make Up Gain	决定压缩器模块的输出增益。
		Post-comp HPF	决定跟着压缩器的高通滤波器的截止频率。
		Clipper	决定为强制减小增益而应用Clipper的程度。
		Clipper Source	决定为强制减小增益而应用Clipper效果的信号。
Gain Limit	决定最大增益电平。		
Side Chain Lvl	决定侧链输入电平。		

Uni Comp Up



效果类型	说明	参数	说明
Parallel Comp	对处理过的声音和干音应用平行处理的压缩器。	Type	决定压缩器类型。
		Compression	决定应用压缩器的程度。
		Texture	决定压缩器效果的质地。
		Output Level	决定效果音的输出电平。
		Input Level	决定输入电平。

效果类型	说明	参数	说明
Presence	带出输入声中隐藏临场音效的效果。	Presence	决定应用效果的程度。
		Texture	决定音效的质地。
		Output Level	决定效果音的输出电平。

## 额外的新演奏组

MONTAGE提供52个新演奏组。  
增加的演奏组请参考数据列表。

# Category Search (分类查找)

## ■ Performance Category Search (演奏组分类查找)、Arpeggio Category Search (琶音分类查找)、Waveform Category Search (波形分类查找)

已增加喜好功能，可让您快速访问所需的聲音和琶音。本章节介绍一个演奏组分类查找的喜好功能实例。

**注** 您可在声部分类查找和演奏组合并中按喜好筛选演奏组列表，但是无法从搜索画面打开/关闭喜好图标。

**操作** [PERFORMANCE] → [CATEGORY] (演奏组分类查找)  
或  
触摸演奏组名称 → 从显示的菜单中选择[Search]



### Favorite Set/Unset (设置/取消设置喜好)

对当前所选的演奏组确认 (设置) 或取消 (取消设置) 喜好图标。当光标不在演奏组列表上时，此项不可用。

**注** 您可从触摸Performance Play (Home) (演奏组播放 (主页)) 画面上的演奏组名称而显示的菜单设置/取消设置喜好图标。

### Favorite All Clear (清除所有喜好)

清除演奏组上所有的喜好图标。仅当至少有一个演奏组有喜好图标时，此项才可用。

### Bank/Favorite (演奏组库选择/喜好)

根据库或喜好筛选演奏组列表。选择喜好时，仅列出有喜好图标的演奏组。

**设置:** All (所有)、Favorite (喜好)、Preset (预置)、User (用户)、Library Name (库名) (当读取了Library (库) 文件时)

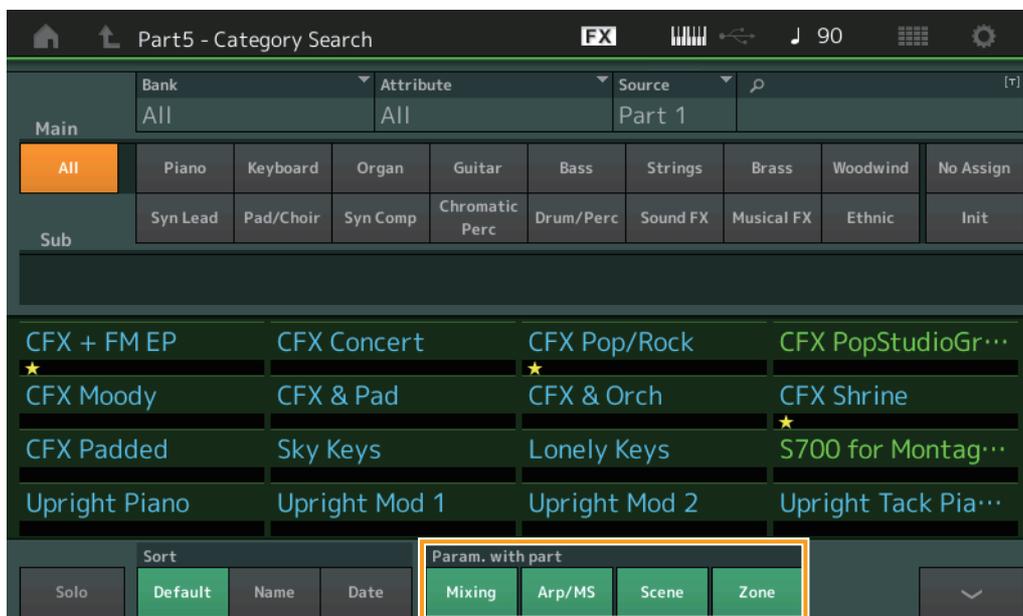
**注** 选择分类查找画面时，反复按[CATEGORY]按钮在All (所有)、Favorite (喜好)、Preset (预置)、User (用户)、Library Name (库名) (当读取了Library (库) 文件时) 之间切换库。按住[CATEGORY]按钮可返回All (所有)。

## ■ Part Category Search（声部分类查找）

当“Parameter with Part”（Param. with Part）设置的“Mixing”设定为Off（关闭）时，可以使用声部当前的设置值，例如Volume（音量）、Pan（声像）和Note shift（音高切换），来连续改变声音。

操作

[PERFORMANCE] → （当选择已分配任何声音的声部时）选择声部名称 → [SHIFT]+[CATEGORY]（声部分类查找）  
或  
（当选择已分配任何声音的声部时）触摸声部名称 → 从显示的菜单中选择[Search]



带声部的参数

### Param. with part（带声部的参数）

决定是否读取并将参数值用于下一个演奏组。当这组参数被设置为关闭时，即使选择下一个演奏组，也会持续使用当前设置值。

设置：Off（关闭），On（打开）

# Performance Play (Home) (演奏组播放 (主页))

现在通过打开“View”可查看多种信息。

## Home (主页)

操作

按[PERFORMANCE]按钮  
或  
触摸[HOME]图标



### 视图

决定是显示 (打开) 还是不显示 (关闭) 每个声部的详细信息。显示的信息根据光标位置或控制功能设置而异。

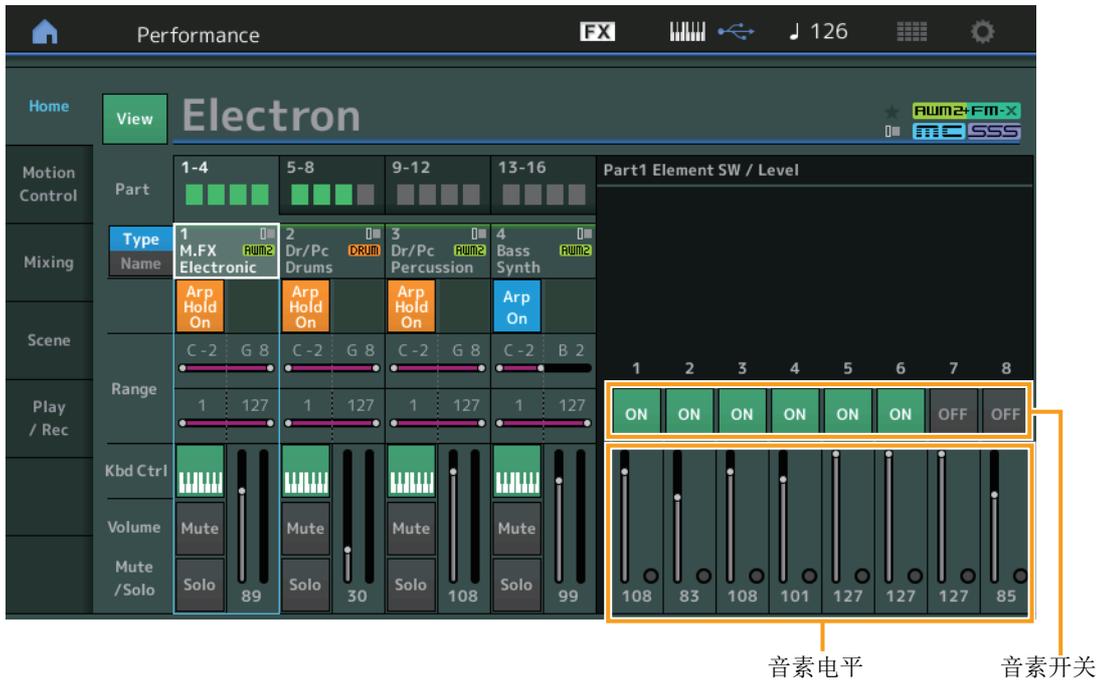
设置: Off (关闭), On (打开)

注 当光标位于演奏组播放 (主页) 画面的演奏组名称上时, 也可按[PERFORMANCE]按钮切换信息视图。

本章节介绍“View”打开时的情况。

## ■ Element（音素）视图

仅当当前选择的声部是标准声部（AWM2），且[PERFORMANCE CONTROL]按钮或“Element/Operator control”打开时，此项才显示。



### Element SW（音素开关）

决定是否激活每个音素。

设置：Off（关闭），On（打开）

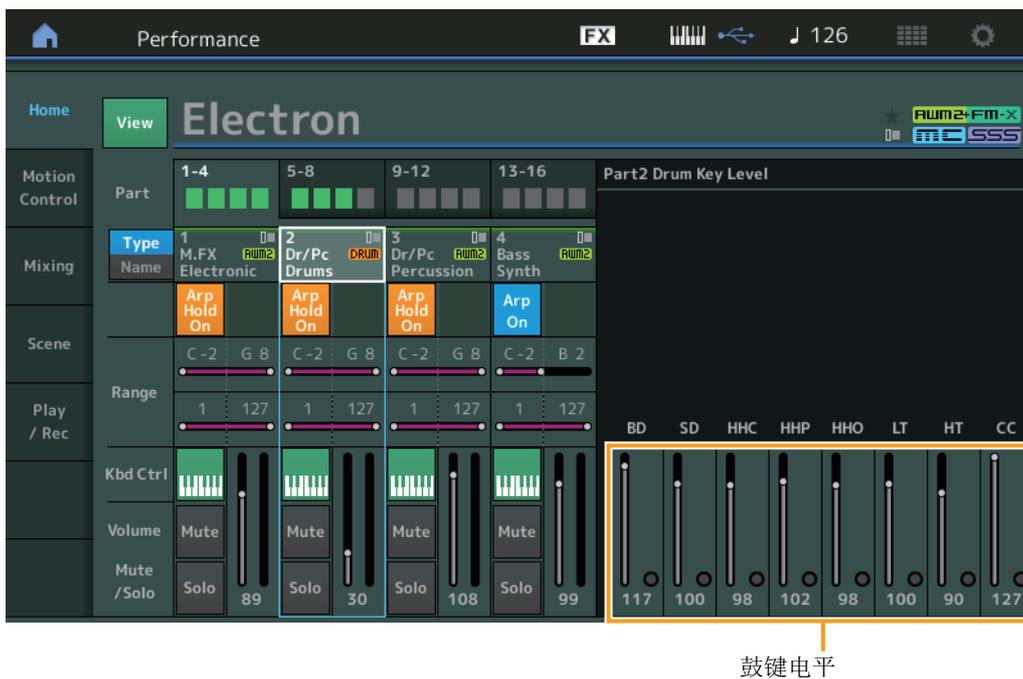
### 音素电平

决定音素的输出电平。

设置：0 - 127

## ■ Drum Key（鼓键）视图

仅当当前选择的声部是鼓声部，且[PERFORMANCE CONTROL]按钮或“Element/Operator Control”打开时，此项才显示。



## 鼓键电平

决定鼓键的输出电平。

设置：0 – 127

## ■ Algorithm（算法）视图

仅当当前选择的声部是标准声部（FM-X），且[PERFORMANCE CONTROL]按钮或“Element/Operator Control”打开时，此项才显示。



### Algorithm（算法编号）

改变算法。

设置：请参见“数据列表”PDF文件。

注 点击算法图像可调出算法搜索画面。

### Feedback（反馈等级）

通过操作器反馈操作器生成的某些信号，可以改变波形。此项可以让您设置反馈等级。

设置：0 – 7

### 操作器电平

决定操作器的输出电平。

设置：0 – 99

## ■ Part – Note（声部–音符）视图

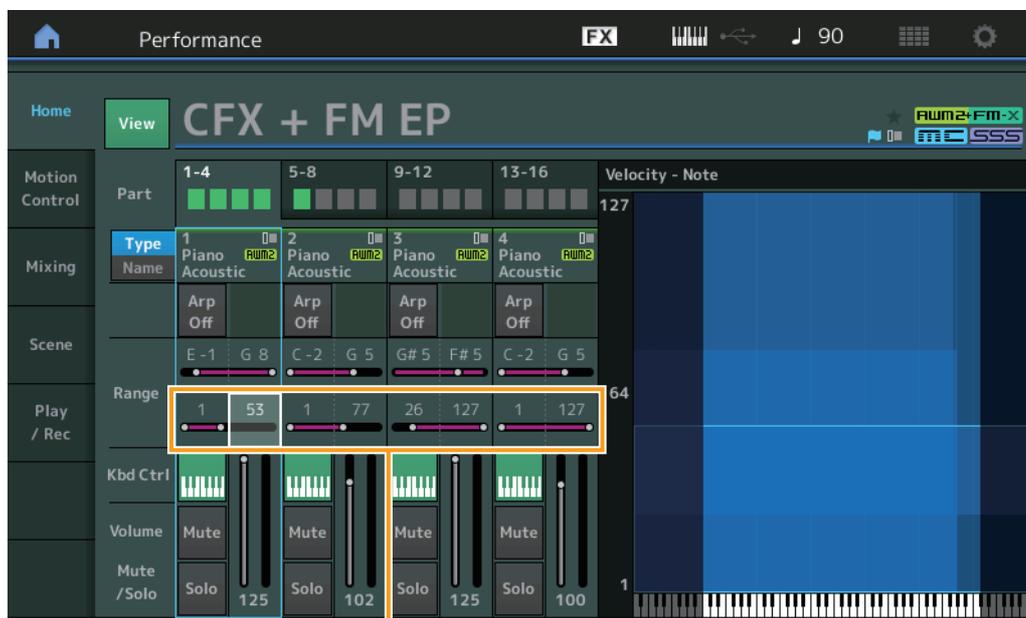
仅当[PART CONTROL]按钮打开或光标位于“音高限制”上时，此项才显示。这对于检查声部之间的层叠/分割设置非常有用。



音高限制

## ■ Velocity – Note（力度–音符）视图

仅当光标位于声部的“力度限制”上时，此项才显示。这对于设置声部之间的力度分割非常有用。



力度限制

# Motion Control（动态控制）

## Motion Control（动态控制）

### Super Knob（超级旋钮）

现在可以对可指定旋钮进行个别的链接设置，通过超级旋钮指定对所有声部共同有效的功能。

**操作** [PERFORMANCE]（演奏组） → [Motion Control]（动态控制） → [Super Knob]（超级旋钮）



#### MS Master（动态音序器主控开关）

打开/关闭整个演奏组的动态音序器。此设置会应用到面板上的[MOTION SEQ ON/OFF]按钮。

设置：Off（关闭），On（打开）

#### Super Knob MS（超级旋钮动态音序器开关）

打开/关闭应用到超级旋钮的动态音序器。

设置：Off（关闭），On（打开）

#### 超级旋钮链接

打开/关闭可指定旋钮和超级旋钮之间的链接。当此项设定为关闭时，即使控制了超级旋钮，指定给相应旋钮的功能值也不会改变。

设置：Off（关闭），On（打开）

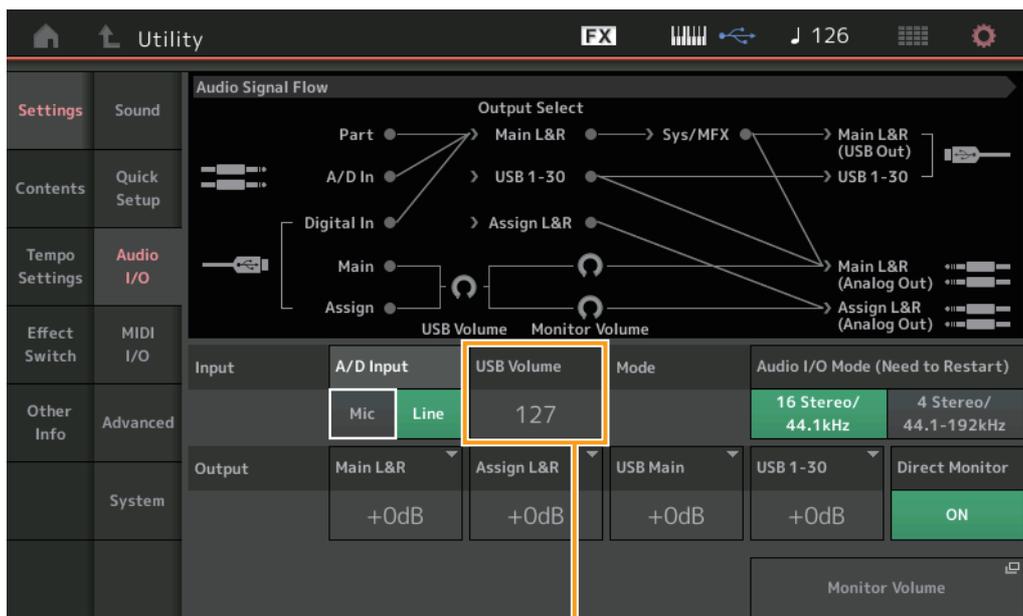
# Utility (工具)

## Settings (设置)

### Audio I/O (音频I/O)

现在可控制从[USB TO HOST]端口输入的音频信号的监听音量。

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



USB输入音量

### USB Volume (USB输入音量)

用于调节从[USB TO HOST]端口输入的音频信号音量。此设置应用于OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R]插孔和ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R]插孔的输出增益。

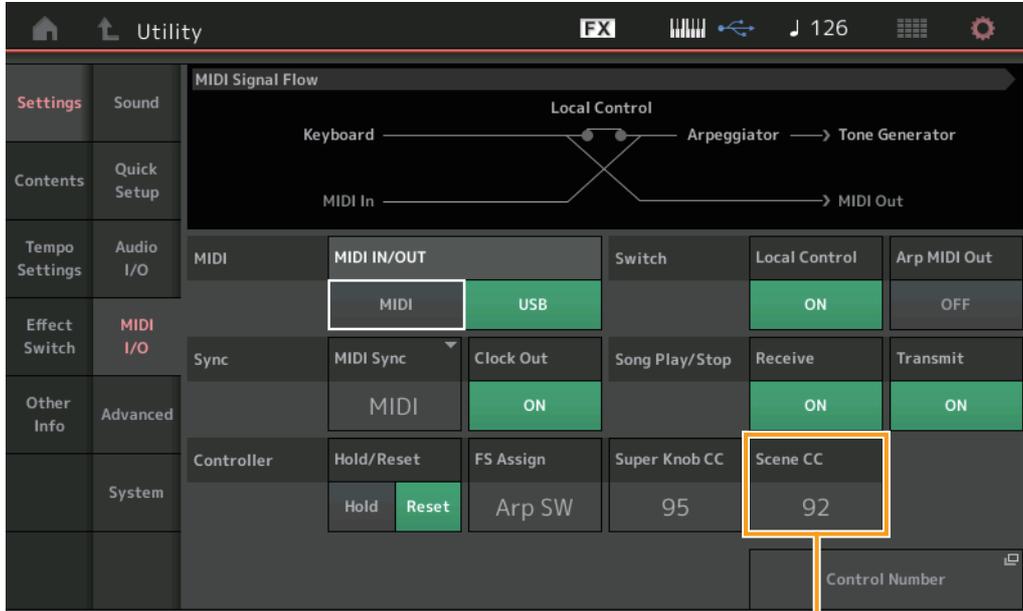
设置：0 - 127

注 USB输入音量作为一种常规系统设置进行存储，而不是演奏组数据。

## MIDI I/O

现在可通过控制变化信息切换场景。

操作 [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



场景控制变化编号

### Scene CC（场景控制变化编号）

确定通过切换场景所生成的控制变化编号。即使当本乐器从外接装置收到带有与此处指定的控制变化编号相同的MIDI信息时，本乐器也会假定信息通过切换场景而生成。

设置：Off（关闭），1 – 95

注 根据控制变化值选择场景1 – 8。

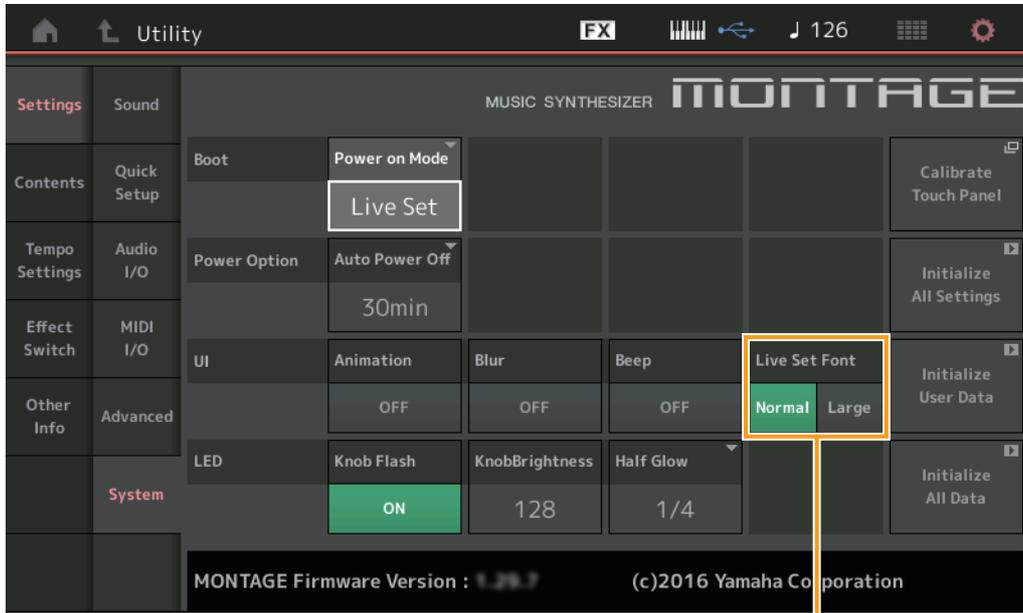
0 – 15：场景1，16 – 31：场景2，32 – 47：场景3，48 – 63：场景4，64 – 79：场景5，80 – 95：场景6，96 – 111：场景7，112 – 127：场景8

注 当超级旋钮控制变化和场景控制变化设定为相同的控制变化编号时，数值前会出现一个感叹号（!）。在此情况下，场景控制的变化优先，而超级旋钮控制的变化被忽略。

## System（系统）

现在可对现场设置画面和分类查找画面上的字体大小进行部分改变。

操作 [UTILITY] → [Settings] → [System]



现场设置字体大小

### Live Set Font（现场设置字体大小）

决定现场设置画面和分类查找画面上的内容名称的字体大小。

设置: Normal（正常），Large（大）

## ■ Live Set (现场设置) 画面

- 正常

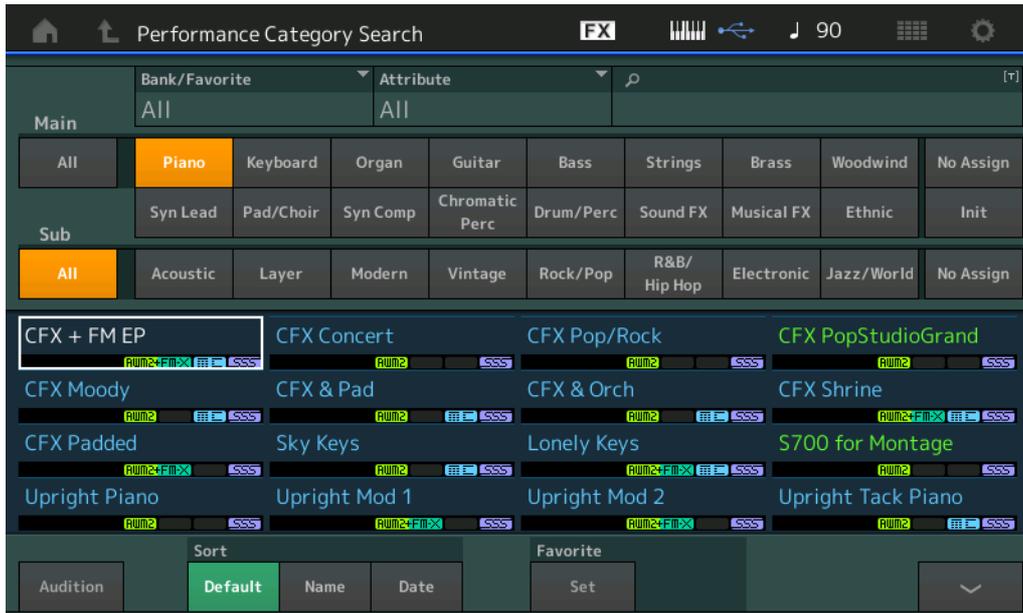


- 大

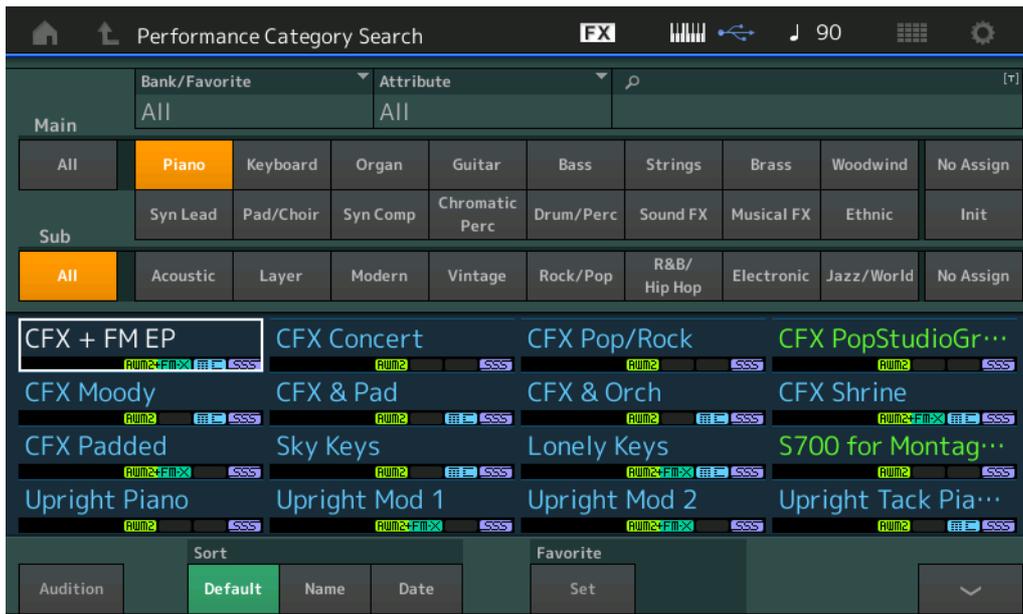


## ■ Category Search (分类查找) 画面

- 正常



- 大

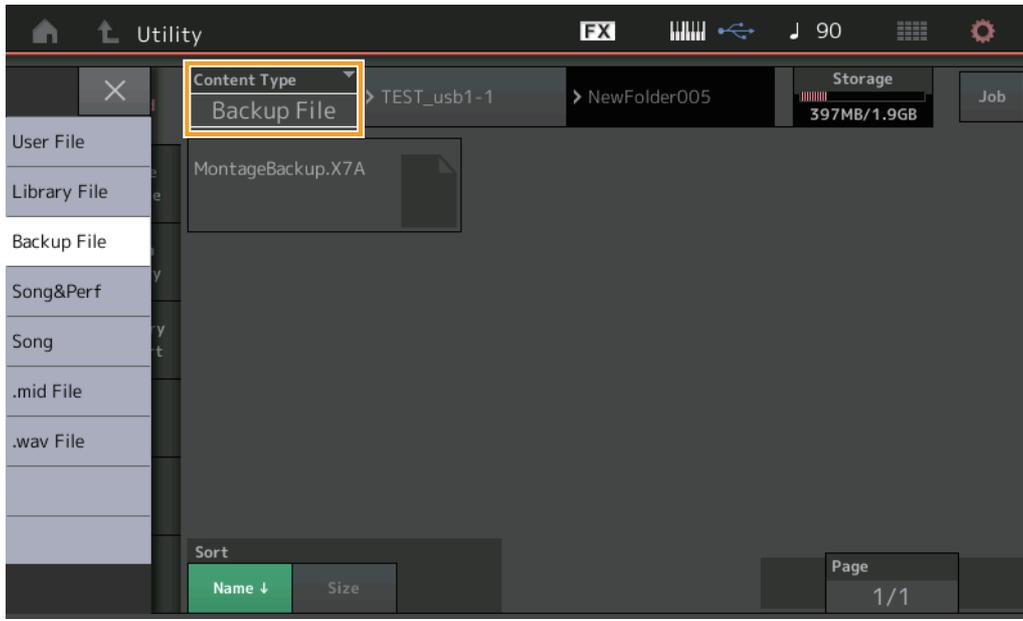


## Contents（内容）

现在可保存/加载存储了整个用户存储器数据（包括乐曲和资料库）的备份文件。

## Load（载入）

操作 [UTILITY] → [Contents] → [Load]

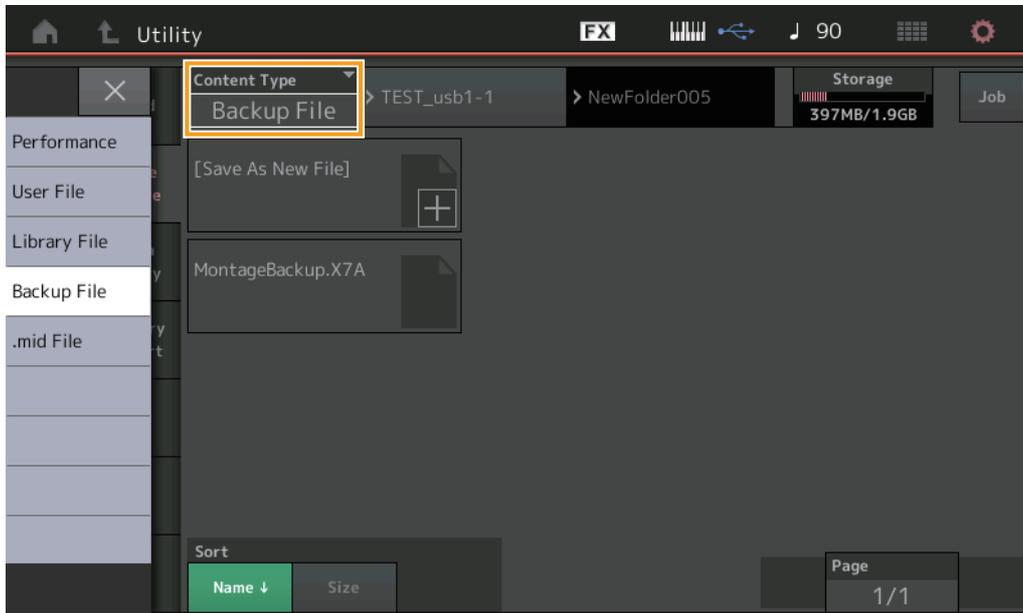


## Content Type（内容类型）

文件类型	设备类型	扩展名	说明
备份文件	文件	.X7A	可将作为备份文件保存在USB闪存中的数据重新载入到用户存储器。 备份文件包括所有用户数据、库数据和乐曲数据。

## Store/Save (存储/保存)

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



## Content Type (内容类型)

文件类型	设备类型	扩展名	说明
备份文件	文件	.X7A	可以将存储到用户存储器的数据保存到USB闪存。 备份文件包括所有用户数据、库数据和乐曲数据。

## Edit（编辑）

已改进以下各编辑画面，现在可通过触摸画面上的声部名称选择所需声部：标准声部（AWM2）编辑画面、鼓声部编辑画面、标准声部（FM-X）编辑画面和通用/音频编辑画面。以下是标准声部（AWM2）编辑画面范例。



### Part（声部）

表示所选声部。触摸此项可调出一个弹出列表，用于切换要编辑的声部。

设置：Common（通用），Part 1 - 16（声部1 - 16）

# MONTAGE版本1.20中的新功能

---

Yamaha已升级MONTAGE固件，增加了以下新功能。本说明书介绍与本乐器随附参考说明书相关的新增内容和变化。

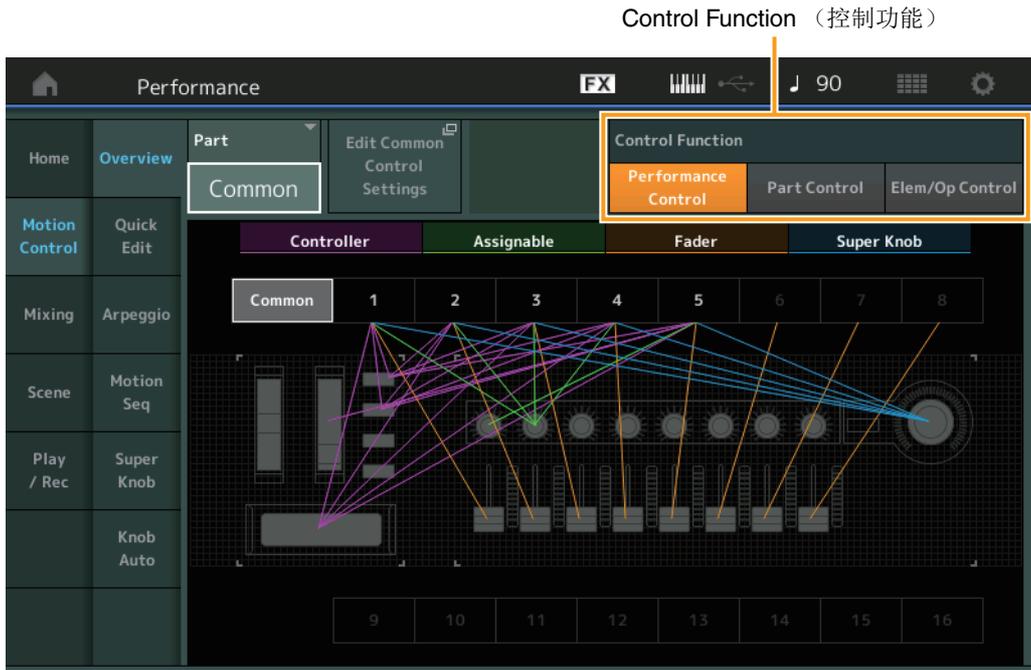
- 已对“Control Function”增加Element /Operator Control（音素/操作器控制）。
- 现在可将Control Function（控制功能）设置存储为演奏组数据。
- 已增加乐曲循环播放功能。
- 已增加用户琶音功能。
- 现在可通过演奏组合并分别静音原始声部和新增声部。
- 已对USB连接增加Monitor Volume（监视器音量）设置。
- 现在可通过MIDI控制变化信息控制超级旋钮。
- 现在可复制或交换琶音类型。
- 现在可复制或交换动态音序。
- 已对“Effect Switch”增加琶音旁通和键盘控制锁定功能。

# Motion Control (动态控制)

## Motion Control (动态控制)

### Overview (总览)

操作 [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] 或 [SHIFT] + [PERFORMANCE]



### Control Function (控制功能)

在Performance Control (演奏组控制)、Part Control (声部控制) 和Element/Operator Control (音素/操作器控制) 之间切换。

**设置:** Performance Control (演奏组控制)、Part Control (声部控制)、Elem/Op Control (音素/操作器控制)

**注** 现在可将控制功能操作存储为演奏组数据。

**注** 同时按住[SHIFT]按钮和使用[PART CONTROL]按钮, 也可选择Element/Operator Control (音素/操作器控制)。

### ■ 当选择“Element/Operator Control”时

数字A [1] – [16]、数字B [1] – [8]和数字C [1] – [8]按钮的功能与选择“Part Control”时相同。

数字按钮	PART [MUTE]按钮和PART [SOLO]按钮为OFF	PART [MUTE]按钮为ON	PART [SOLO]按钮为ON
数字A [1] – [8]按钮 (上方一行)	声部选择(1 – 8)	声部静音(1 – 8)	声部选择(1 – 8)
数字A [9] – [16]按钮 (下方一行)	声部选择(9 – 16)	声部静音(9 – 16)	声部独奏(9 – 16)
数字B [1] – [8]按钮	各声部ON/OFF (1 – 8 / 9 – 16) 的动态音序器		
数字C [1] – [8]按钮	各声部ON/OFF (1 – 8 / 9 – 16) 的琶音		

当选择“Element/Operator Control”且PART [COMMON]按钮为ON时, 控制滑杆1 – 8控制声部1的音素/操作器的电平。

**注** Element/Operator Control (音素/操作器控制) 对于播放演奏组很有用, 例如包含单风琴声部的演奏组, 因为控制Live Set (现场设置) 画面中音素的音量将会改变风琴声音的泛音, 就像使用真实的风琴一样。

# Play/Rec (播放/录制)

## Play/Rec (播放/录制)

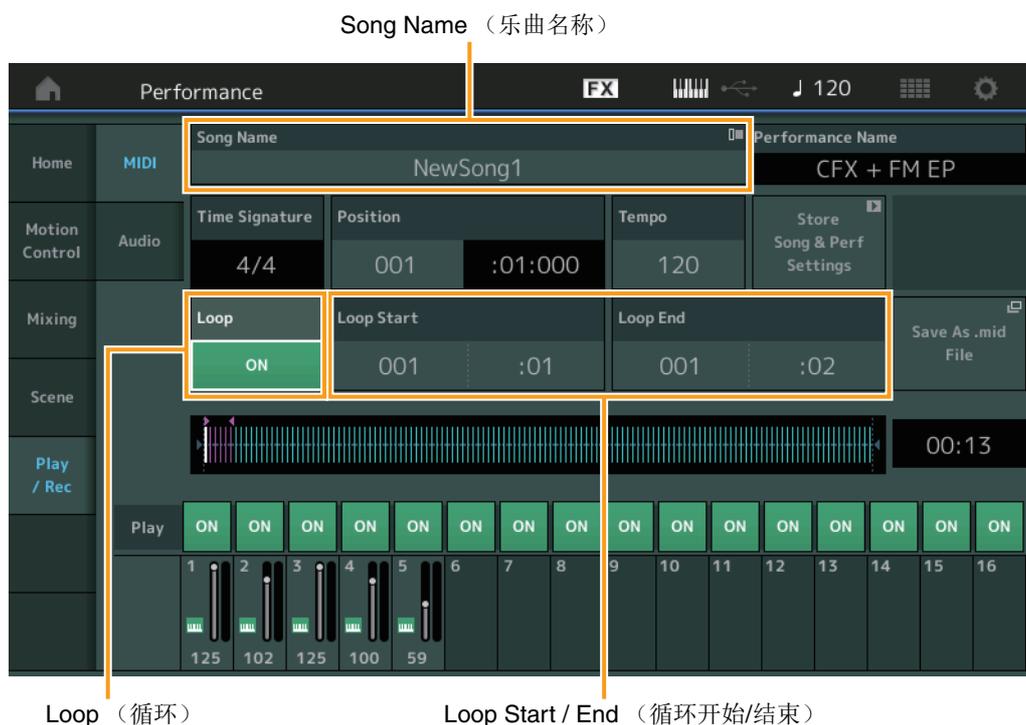
### MIDI

现在可循环乐曲播放。

#### ■ 播放和播放待机

操作

[▶] (播放) 按钮, 或者  
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Loop (循环)

Loop Start / End (循环开始/结束)

#### Song Name (乐曲名称)

表示所选的乐曲名称。触摸Song Name (乐曲名称) 可调用用于选择加载、重命名和用户琶音的菜单。

#### Loop (循环)

确定乐曲是播放1次还是连续播放。当此项设定为打开时, 将在“Loop Start”和“Loop End”点 (以下) 之间反复播放乐曲。

设置: Off (关闭), On (打开)

#### Loop Start / End (循环开始/结束)

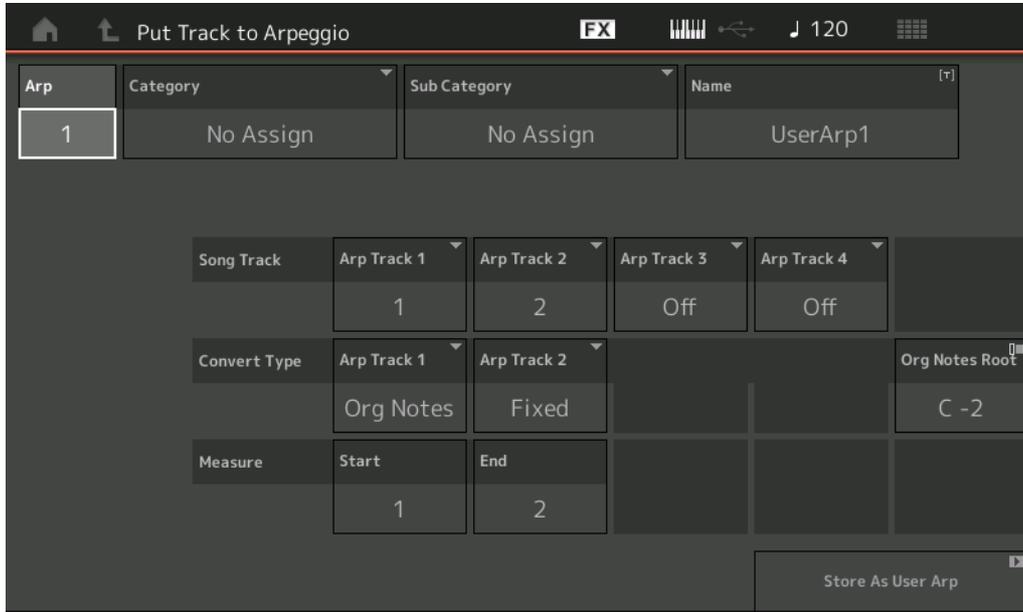
确定循环播放的开始和结束位置。小节编号在左边的单元格中, 节拍序号在右边的单元格中。当“Loop”设置为关闭时, 此项不可用。

## ■ Put Track to Arpeggio（将音轨嵌入琶音）

此功能复制音轨指定小节中的数据，用以创建琶音数据。最多可将16个唯一的音符编号记录到琶音音轨。如果超过16个不同音符编号已记录到MIDI音序数据，转换操作会减少超过限值的音符。因此，当创建琶音时，特别是使用多个音轨时，请注意仅最多记录16个不同的音符。

操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → 触摸乐曲名称调出菜单 → 菜单中的[User Arp]



### Arp（琶音编号）

确定用户琶音编号。自动默认分配当前未使用的一个编号。当选择已使用的编号时，将覆盖所选编号中之前的琶音数据。  
设置：1 - 256

### Category（琶音类别）

确定已创建琶音数据的类别设置（主类别和子类别）。  
设置：请参见参考说明书PDF文件中的琶音类型类别一览表。

### Name（琶音名称）

确定用户琶音名称。琶音名称最多可包含20个字符。

### Song Track（乐曲音轨）

确定各琶音音轨源乐曲的音轨。

### Convert Type（转换类型）

确定（乐曲音轨的）MIDI音序数据如何通过以下三种方法转换为琶音数据。此参数可对每个音轨设置。

设置：Normal（标准）、Fixed（固定）、Org Notes（原始音符）

**Normal（标准）**：只用弹奏的音符及其八度音符播放琶音。

**Fixed（固定）**：弹奏任一音符将会触发相同的MIDI音序数据。

**Org Notes（原始音符）**：基本与“Fixed”相同，但是琶音播放音符因弹奏的和弦而异。

### Original Notes Root（原始音符根音）

确定任一音轨的转换类型设置为“Org Notes”时的根音音符。仅当任一音轨设置为“Org Notes”时，此项才可用。

设置：C-2 - G8

### Measure（小节）

确定要复制到琶音数据的小节范围。

设置：001 - 999

### Store As User Arp（存储为用户琶音）

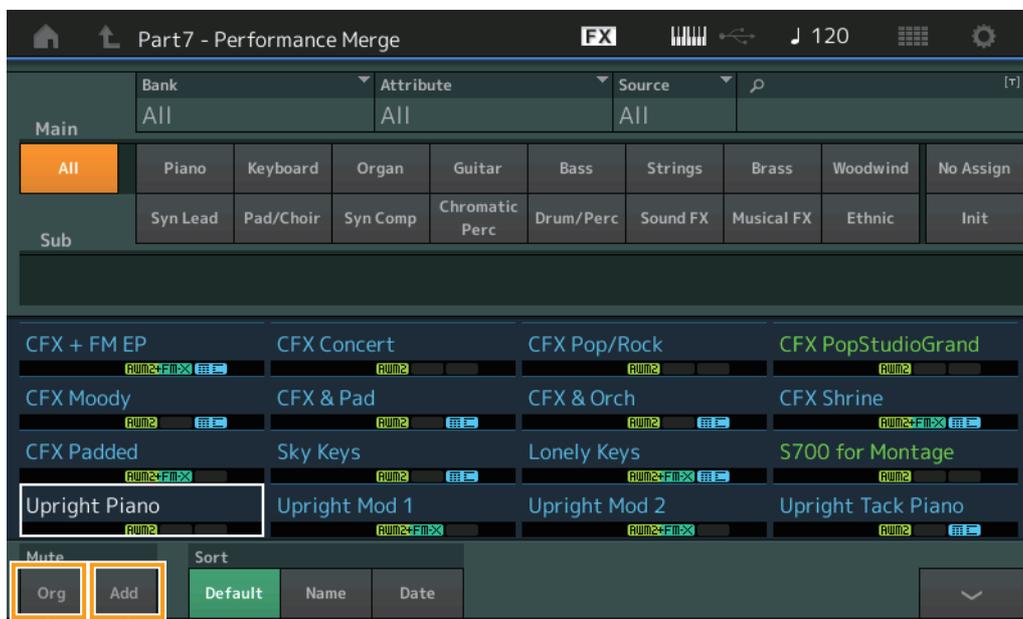
按照在此画面中所做的所有设置存储为用户琶音。当所有音轨设置为关闭时，此项不可用。

# Category Search (分类查找)

## ■ 演奏组合并

通过此项可分别静音原始声部和新增声部。

**操作** [PERFORMANCE] → (不可分配所选声部和之后的所有声部) → [SHIFT] + [CATEGORY]或触摸“+”图标



新增声部静音  
原始声部静音

### 原始声部静音

使原始声部静音。

设置: Off (关闭), On (打开)

### 新增声部静音

在Performance Merge (演奏组合并)画面中,使新增声部静音。

设置: Off (关闭), On (打开)

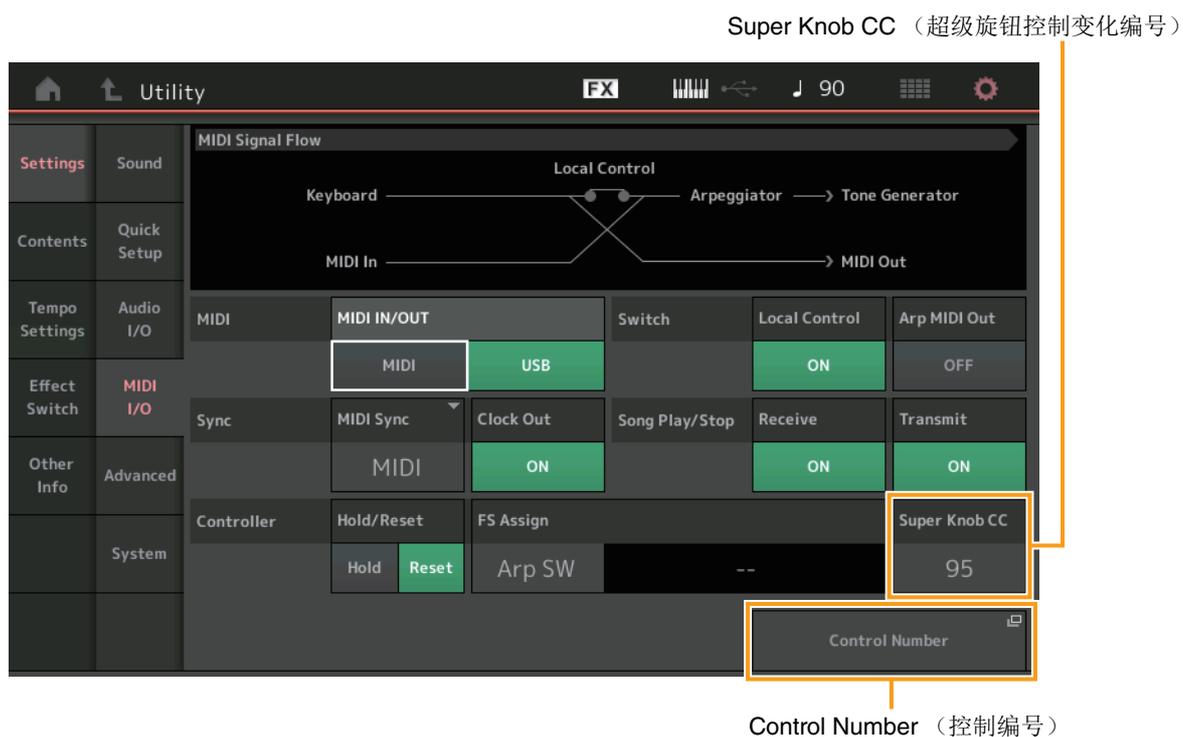
# Utility (工具)

## Settings (设置)

### MIDI I/O

现在可通过MIDI控制变化信息控制超级旋钮。

操作 [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



### Super Knob CC (超级旋钮控制变化编号)

确定通过使用超级旋钮所生成的控制变化编号。即使当本乐器从外接装置收到带有与此处指定的控制变化编号相同的MIDI信息时，本乐器也会假定信息通过使用超级旋钮而生成。当“MIDI I/O Mode”设置为“Multi”时，通道1用于发送MIDI数据。当“MIDI I/O Mode”设置为“Single”时，在“MIDI I/O Ch.”中指定的通道用于发送MIDI数据。

设置：Off (关闭)、1 - 95

注 当此参数设置为关闭时，通过SysEx (系统专有数据) 信息发送MIDI数据。

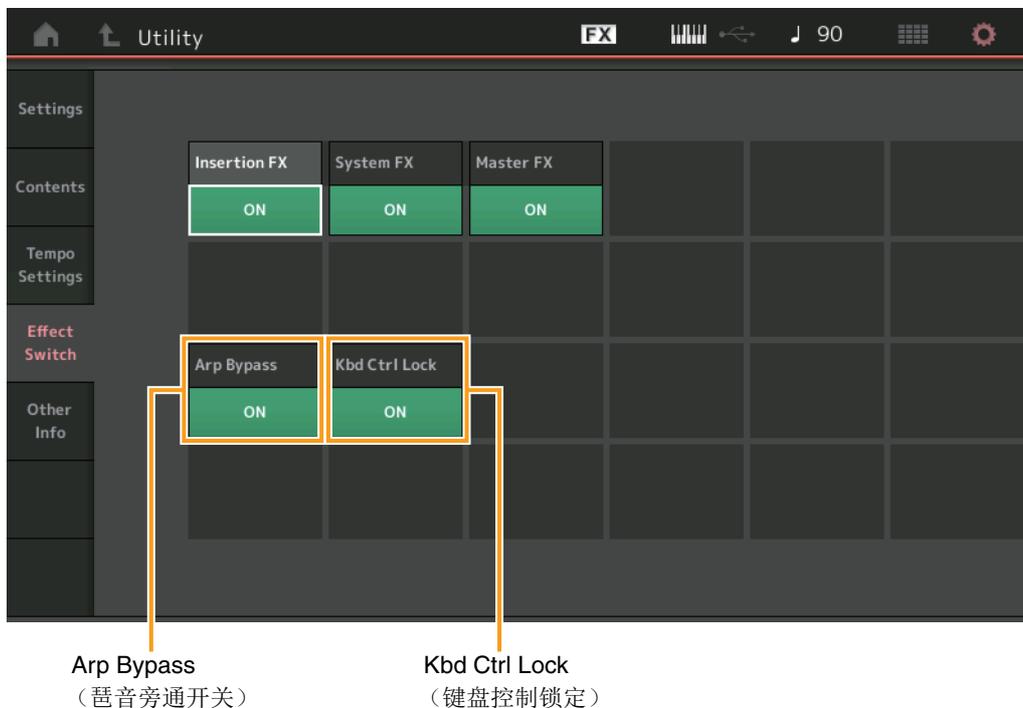
### Control Number (控制编号)

调出Common/Audio Edit (通用/音频编辑) 中的Control Number (控制编号) 画面。

## Effect Switch（效果开关）

已对“Effect Switch”增加琶音旁通和键盘控制锁定功能。

**操作** [UTILITY] → [Effect Switch]或触摸Effect（效果）图标



### Arp Bypass（琶音旁通开关）

确定是否激活琶音旁通。当此项设置为打开时，所有琶音器操作禁用。

设置：Off（关闭），On（打开）

**注** 同时按住[SHIFT]按钮和使用[ARP ON/OFF]按钮，也可打开/关闭琶音旁通。当琶音旁通打开时，[ARP ON/OFF]按钮闪烁。

**注** 当更改声部琶音开关设置时，即使琶音旁通设置为打开，也会自动关闭。

**注** 使用DAW软件可编辑由琶音器生成的乐曲数据中的琶音。打开琶音旁通，可以防止DAW软件上编辑的乐曲数据在引导回MONTAGE时再次受到琶音器的影响。

### Kbd Ctrl Lock（键盘控制锁定）

确定是否激活键盘控制锁定。当此项设置为打开时，仅对声部1打开键盘控制，而对其他声部关闭键盘控制。

当此项设置为关闭时，所有声部的键盘控制设置将返回到原始状态。

设置：Off（关闭），On（打开）

**注** 当将MONTAGE作为16声部多音色声音模块与DAW软件配合使用时，键盘控制锁定功能对于逐一创建或编辑MIDI音轨很有用。

# Common/Audio Edit (Common/Audio) (通用/音频编辑 (通用/音频))

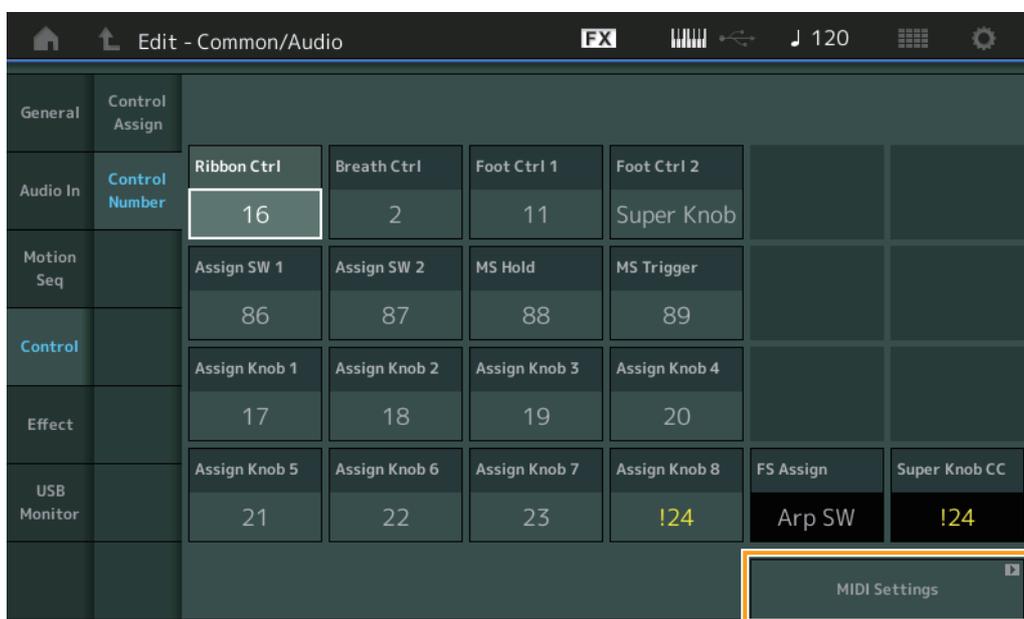
## Control (控制)

### Control Number (控制编号)

当相同的控制编号指定到超级旋钮和任一可指定旋钮时，超级旋钮优先且可能会忽略可指定旋钮的操作。在此情况下，将出现警告信息。

**注** 此画面中设置的Control Number (控制编号) 存储为演奏组数据。但是，“FS Assign”和“Super Knob CC”存储为一般系统设置，而非演奏组数据。

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



MIDI Settings (MIDI设置)

### MIDI Settings (MIDI设置)

调出Utility (工具) 中的MIDI I/O画面。

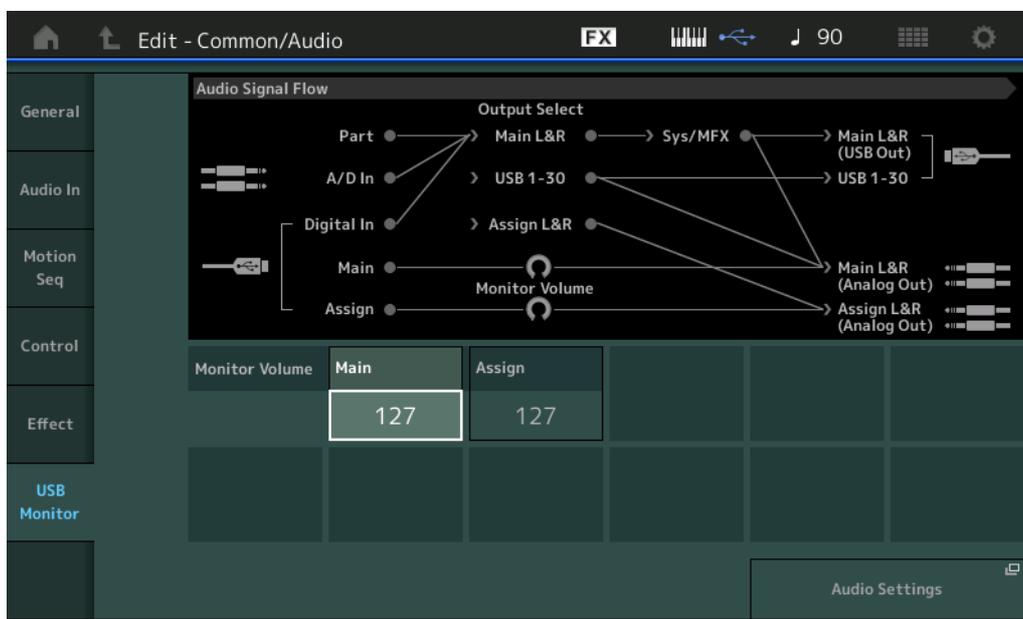
## USB Monitor (USB监视器)

从USB Monitor (USB监视器)画面,可以调节来自[USB TO HOST]端口的音频输入电平。

注 USB主监视器音量和USB分配监视器音量存储为演奏组数据。

操作

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



### USB Main Monitor Volume (USB主监视器音量)

调节从[USB TO HOST]端口输入并输出到OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R]插孔的音频信号电平。

设置: 0 - 127

### USB Assign Monitor Volume (USB分配监视器音量)

调节从[USB TO HOST]端口输入并输出到ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R]插孔的音频信号电平。

设置: 0 - 127

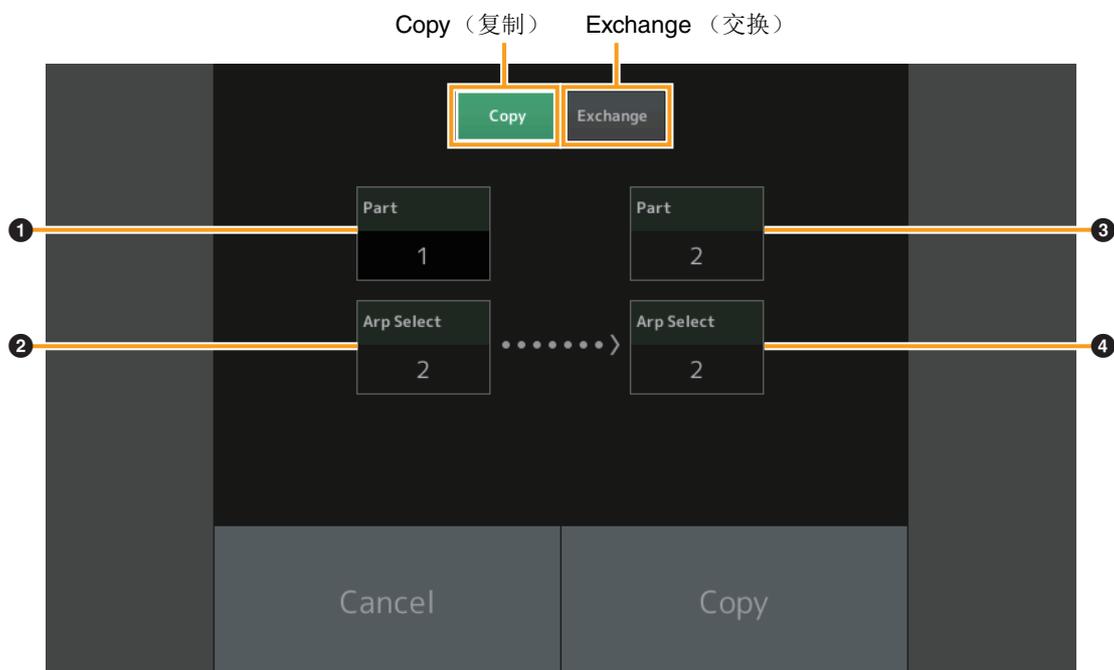
### Audio Settings (音频设置)

调出Utility (工具)中的Audio I/O (音频I/O)画面。

## Part Edit (Edit) (声部编辑 (编辑))

现在可在琶音类型之间复制 (或交换)。

**操作** [PERFORMANCE] → [EDIT] → 选择要复制的声部 → [Arpeggio] → [Individual] → [SHIFT] + [EDIT]  
或  
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio] → 选择要复制的声部 → [SHIFT] + [EDIT]



**注** 在不同声部之间复制时，可对Arp Select (琶音选择) 选择“All”。

### Copy (复制)

触摸此按钮激活琶音类型复制功能。

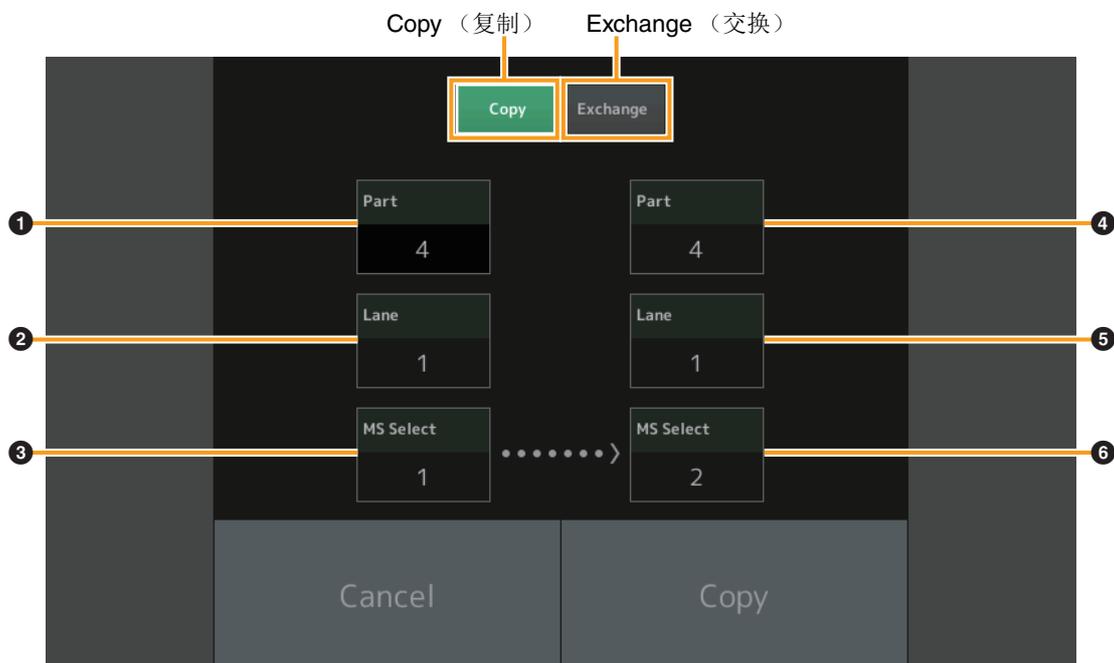
### Exchange (交换)

触摸此按钮激活琶音类型交换功能。

- ❶ 要复制 (或交换) 的声部
- ❷ 要复制 (或交换) 的琶音选择
- ❸ 复制 (或交换) 目标声部
- ❹ 复制 (或交换) 目标琶音选择

现在可在动态音序之间复制（或交换）。

**操作** [PERFORMANCE] → [EDIT] → 选择要复制的声部 → [Motion Seq] → [Lane] → [SHIFT] + [EDIT]  
或  
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] → 选择要复制的声部 → [SHIFT] + [EDIT]  
或  
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto] → [SHIFT] + [EDIT]



**注** 在不同声部之间复制时，可对“Lane”和“MS Select”选择“All”。

### Copy (复制)

触摸此按钮激活动态音序复制功能。

### Exchange (交换)

触摸此按钮激活动态音序交换功能。

- 1 要复制（或交换）的声部
- 2 要复制（或交换）的序列
- 3 要复制（或交换）的动态音序选择
- 4 复制（或交换）目标声部
- 5 复制（或交换）目标序列
- 6 复制（或交换）目标动态音序选择

# MONTAGE版本1.10中的新功能

---

Yamaha已升级MONTAGE固件，增加了以下新功能。本说明书介绍与本乐器随附参考说明书相关的新增内容和变化。

- 已增加新的演奏组。
- 现在从Performance Play (Home) (演奏组播放 (主页)) 画面，可查看声部类型和各声部的类别。
- 现在从Performance Play (Home) (演奏组播放 (主页)) 和Mixing (混音) 画面，可打开/关闭琶音保持功能。
- 现在在声部分类查找中，可将声部1之外的任何声部指定为要复制的声部。
- 已增加演奏组合并功能。
- 已增加MIDI单通道模式。
- 现在从Data Utility (数据工具) 画面 (在Utility (工具) 画面中)，可同时删除多项内容。
- 现在可将演奏组从资料库存储器复制到用户存储器。
- 现在可复制或交换音素/操作器/鼓键。
- 现在可基于库或页面来复制或交换现场设置。
- 现在可通过MIDI库选择和程序变更信息来控制现场设置页面和插槽。

## New Performances（新演奏组）

已增加64个演奏组。  
有关新演奏组的详细信息，请参见数据列表PDF文件。

## Performance Play (Home)（演奏组播放（主页））

从Performance Play (Home)（演奏组播放（主页））画面，可查看声部类型和琶音保持功能状态。

### Home（主页）



### ❶ 类型/名称开关

在声部类型/类别和声部名称的显示之间切换。

设置：Type（类型）、Name（名称）

### ❷ 声部类型/声部名称

显示声部类型和类别或声部名称。

触摸参数可以调出分类查找、编辑和拷贝的菜单。

若要添加另一个声部，请触摸“+”图标。

### ❸ 声部琶音On/Off开关

确定是否打开每个声部的琶音。当琶音和琶音保持设置为打开时，将显示“Arp Hold On”。

**注** 在Part Control（声部控制）状态中，可以在按住[SHIFT]按钮的同时按下对应的数字C [1] – [8]按钮，来打开或关闭声部的琶音保持。

设置：Off（关闭），On（打开）

# Category Search (分类查找)

## ■ 声部分类查找

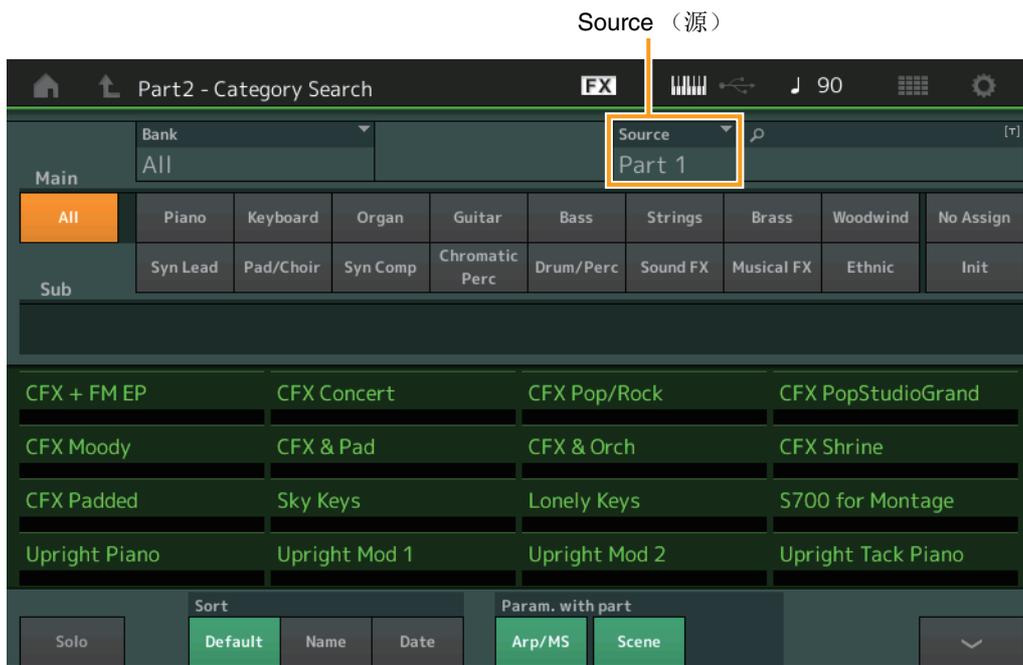
现在可以选择演奏组中的任一声部并将该声部的声音分配到另一声部。

操作

[PERFORMANCE] → 声部选择 → [SHIFT]+[CATEGORY]  
(当选择已分配任何声音的声部时) 触摸声部名称 → 从显示的菜单中选择[Search]  
或  
(当选择未分配声音的声部时) 触摸“+”图标

## <V1.10新功能>

当所选声部和所有后续声部未指定声音 (或为空) 时, 执行以上操作将打开Performance Merge (演奏组合并) 画面。



## Source (源)

确定所选演奏组的哪个声部将被分配到正在编辑的演奏组。默认选择Part 1 (声部1), 表现与较早版本相同。

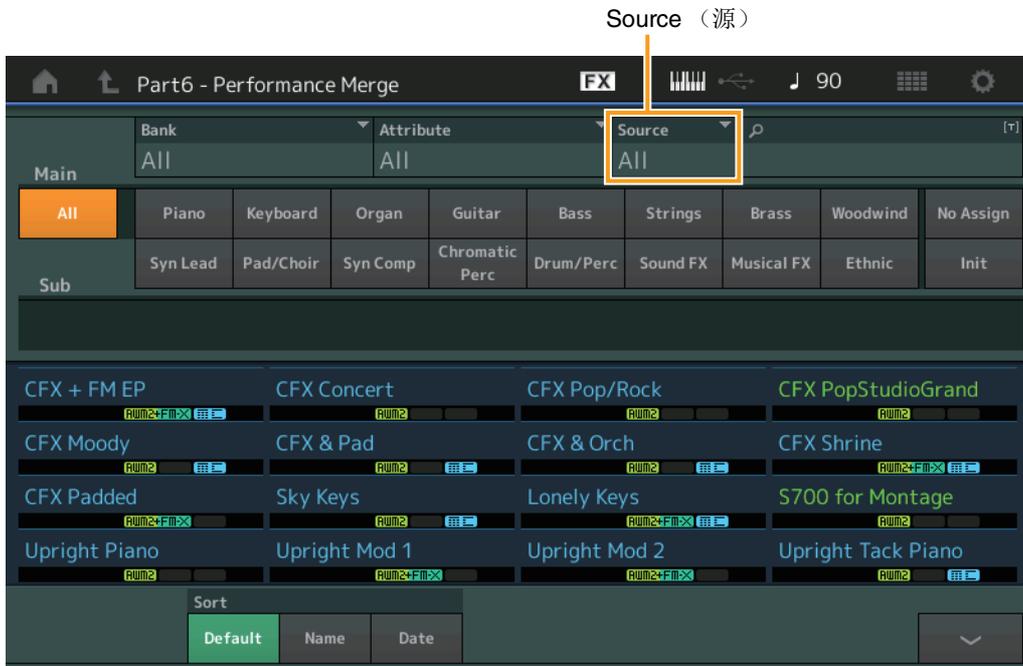
设置: Part 1 - 16 (声部1 - 16)

## ■ 演奏组合并

从Performance Merge（演奏组合并）画面，可将多个声部从所选演奏组一起分配到当前正在编辑的演奏组中的空声部。例如，可将四个钢琴声部合并到一个演奏组并将两个弦乐声部合并到另一个演奏组，以创造质感和层次更加丰富的声音。

操作

[PERFORMANCE] → （不可分配所选声部和之后的所有声部） → [SHIFT] + [CATEGORY]或触摸“+”图标



### Source（源）

确定所选演奏组的哪个声部将被分配到正在编辑的演奏组。

设置：All（所有），Part 1 – 16（声部1 – 16）

**All（所有）**：所选演奏组的所有非空声部分配到可用的空声部。

**Part 1 – 16（声部1 – 16）**：仅来自指定声部的声音分配到所选声部。

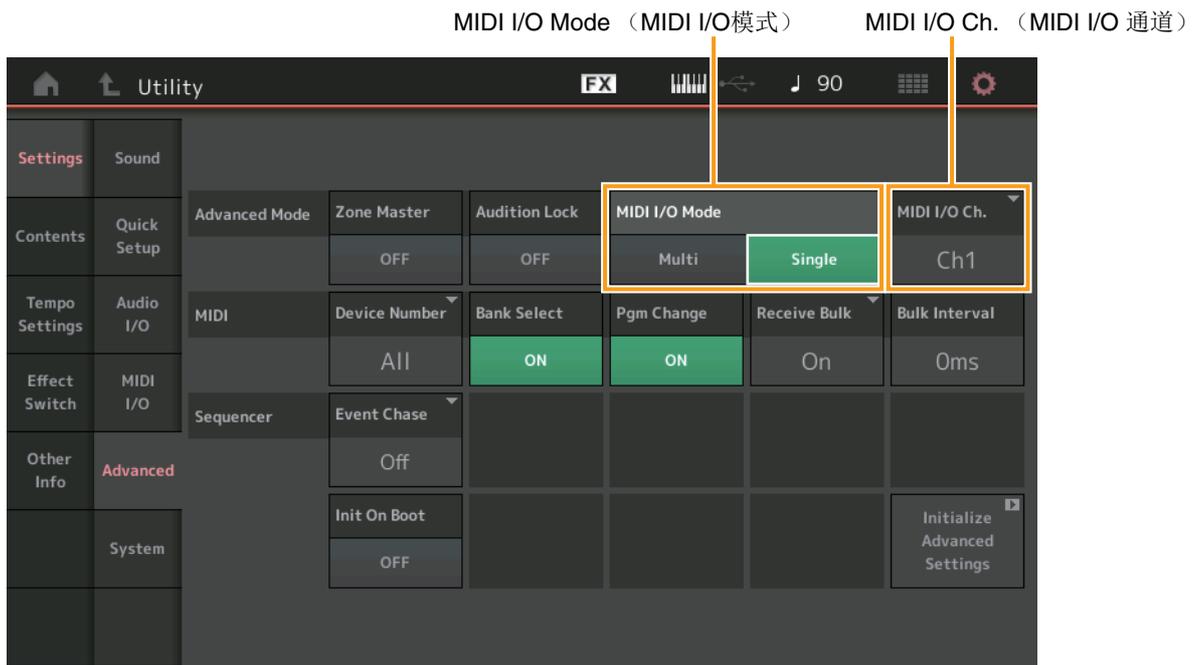
# Utility (工具)

## Settings (设置)

### Advanced (高级)

现在仅使用指定的MIDI通道即可进行本乐器和外接设备之间的数据通信。

操作 [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



#### MIDI I/O Mode (MIDI I/O模式)

确定何种MIDI I/O模式用于本乐器和外接设备之间的数据通信。

设置: Multi (多)、Single (单)

**Multi (多):** 对每个声部发送音符打开/关闭信息等MIDI数据。

**Single (单):** 仅使用“MIDI I/O Ch.”中指定的通道发送MIDI数据。

#### MIDI I/O Ch. (MIDI I/O 通道)

确定当“MIDI I/O Mode”设置为“Single”时用于数据通信的MIDI通道。

设置: Ch1 – 16

**注** 当此参数设置为“Single”时，琶音数据不发送到外接设备。当区域功能激活时，演奏组的区域设置优先于“MIDI I/O Mode”设置。可通过MIDI I/O画面中的MIDI信号流查看哪项设置激活。

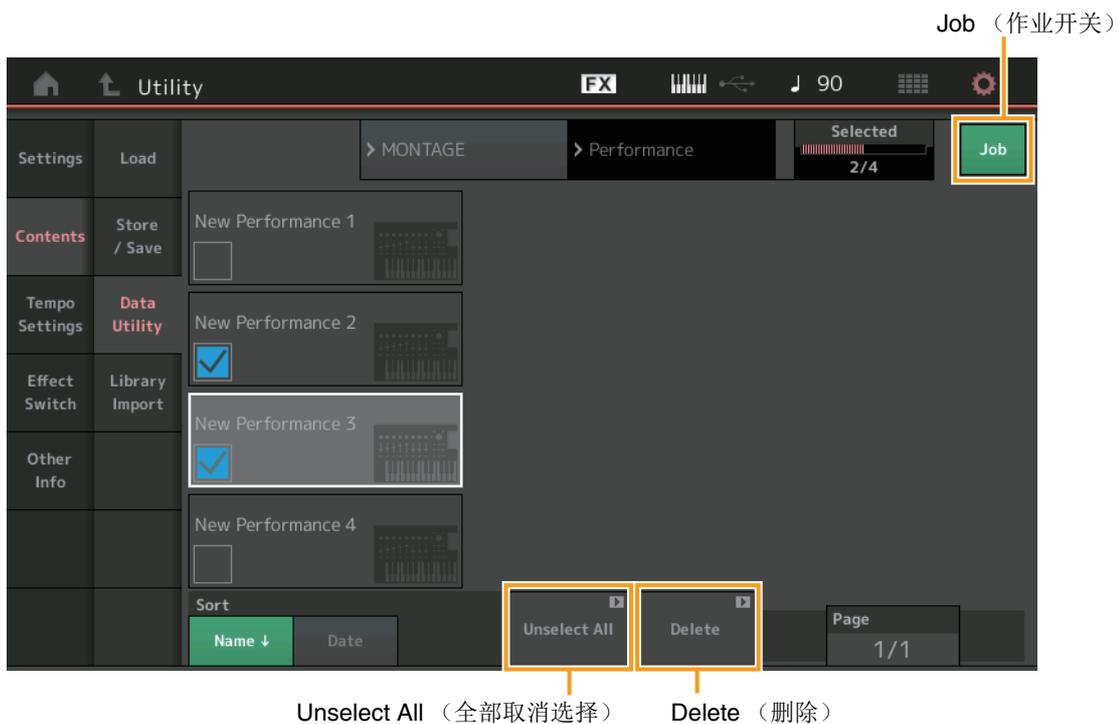
## Contents（内容）

### Data Utility（数据工具）

现在可同时删除多项内容，如用户存储器中的演奏组。

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

#### ■ 当打开所选文件夹时



#### Job（作业开关）

确定是否激活作业功能（On：激活，Off：不激活）。当此功能激活时，可以从此画面同时选择多项内容。

设置：Off（关闭），On（打开）

#### Select All（全选）

选择文件夹中的全部内容。仅当未选择内容时，才会显示此按钮。

#### Unselect All（全部取消选择）

取消选择文件夹中的全部内容。仅当选择内容时，才会显示此按钮。

#### Delete（删除）

删除所选内容。仅当选择内容时，才会显示此按钮。

## Library Import (资料库导入)

现在可在加载到用户存储器的资料库文件中选择所需演奏组并将演奏组复制到用户库。

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

### ■ 资料库文件夹列表

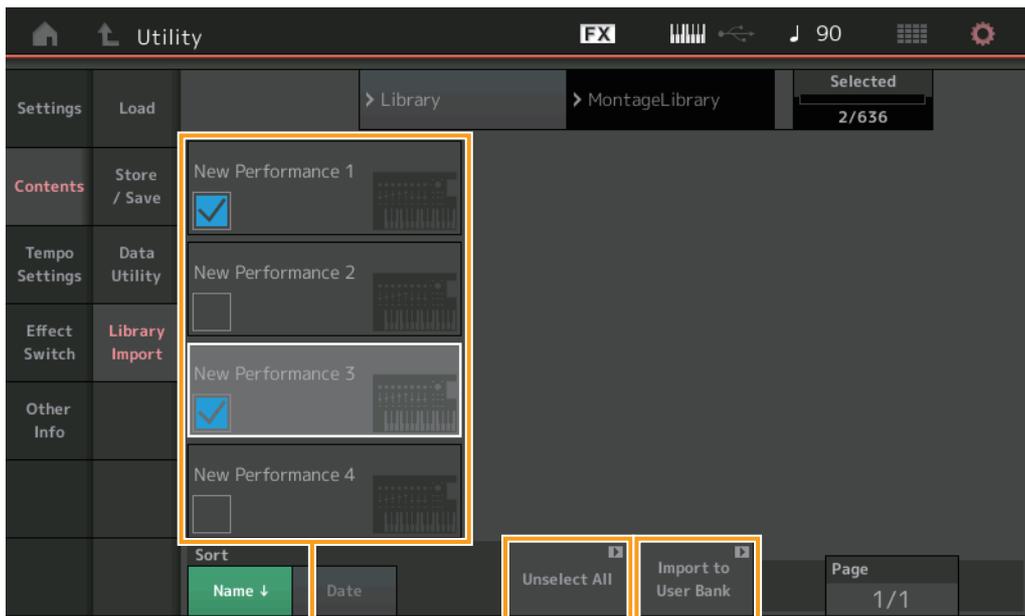


资料库文件夹选择

### 资料库文件夹选择

将资料库显示为文件夹。触摸文件夹可将其打开。仅当在Load（加载）画面加载资料库文件时，才会显示这些文件夹。

### ■ 当打开所选资料库文件夹时



演奏组选择

Unselect All  
(全部取消选择)

Import to User Bank  
(导入用户库)

## 演奏组选择

显示所选资料库中的演奏组。触摸名称可在选择和取消选择之间切换。

### Select All（全选）

选择所选资料库文件夹中的全部演奏组。仅当未选择演奏组时，才会显示此按钮。

### Unselect All（全部取消选择）

取消选择资料库文件夹中的全部演奏组。仅当选择演奏组时，才会显示此按钮。

### Import to User Bank（导入用户库）

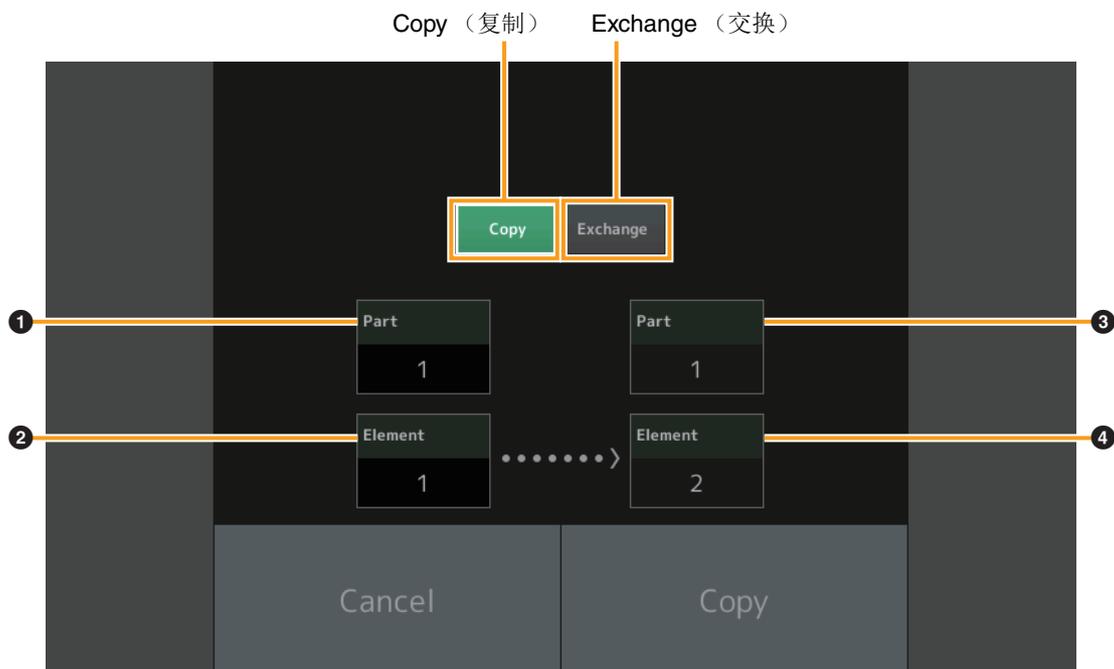
将所选演奏组复制到用户库中。所选演奏组中使用的用户波形和用户琶音也被复制到用户库中。仅当选择演奏组时，才会显示此按钮。

## Part Edit (Edit)（声部编辑（编辑））

现在可复制（或交换）音素/操作器/鼓键。

### 操作

[PERFORMANCE] → [EDIT] → 选择要复制的音素/操作器/鼓键 → [SHIFT] + [EDIT]



注 无法执行在不同声部类型之间（例如：音素和操作器之间）的复制或交换。

### Copy（复制）

触摸此按钮将激活音素/操作器/鼓键之间的复制功能。

### Exchange（交换）

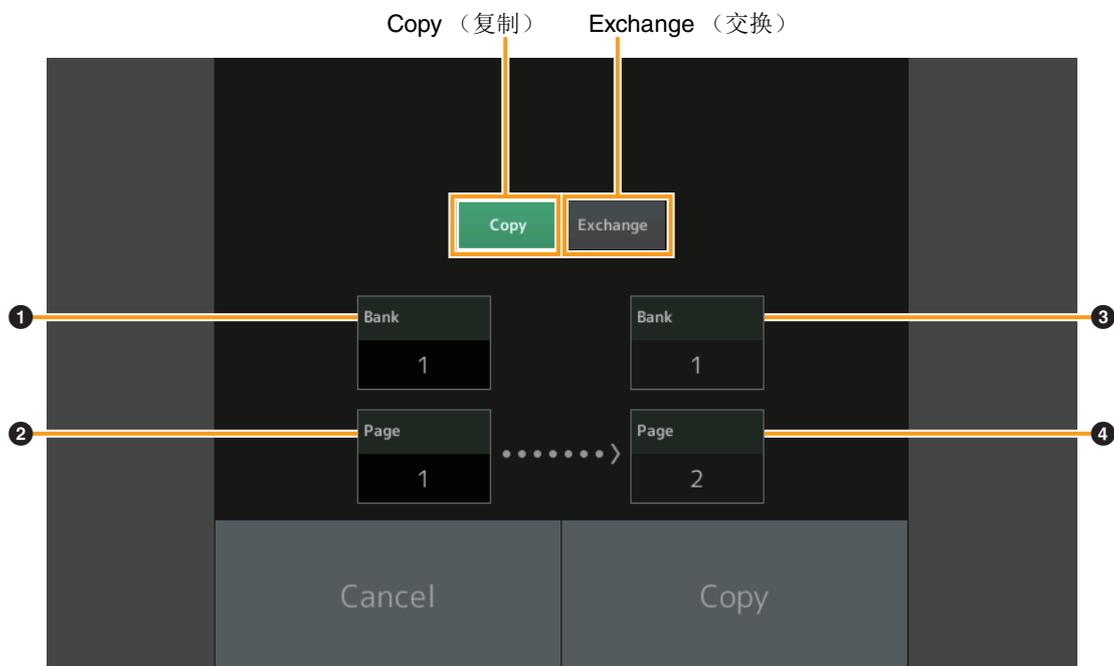
触摸此按钮将激活音素/操作器/鼓键之间的交换功能。

- 1 要复制（或交换）的声部
- 2 要复制（或交换）的音素/操作器/鼓键
- 3 复制（或交换）目标声部
- 4 复制（或交换）目标音素/操作器/鼓键

## Live Set Edit (Edit) (现场设置编辑 (编辑))

现在可基于库或页面在现场设置之间复制 (或交换)。

**操作** [LIVE SET] → 用户库选择 → [EDIT] → 选择要复制的库/页面 → [SHIFT] + [EDIT]



**注** 无法执行不同库之间的页面复制 (或交换)。

### Copy (复制)

触摸此按钮激活库/页面复制功能。

### Exchange (交换)

触摸此按钮激活库/页面交换功能。

- ❶ 要复制 (或交换) 的库
- ❷ 要复制 (或交换) 的页面
- ❸ 复制 (或交换) 目标库
- ❹ 复制 (或交换) 目标页面

## Live Set（现场设置）

现在可通过从外接设备发送相应的程序变更信息来选择所需现场设置插槽。要选择的现场设置插槽和对应的音色库选择MSB/LSB和程序变更编号如下。

MSB (HEX)		LSB (HEX)		程序编号	现场设置插槽
62	3E	00	00	0 - 15	页面1、插槽1 - 16
		1	01	0 - 15	页面2、插槽1 - 16
		2	02	0 - 15	页面3、插槽1 - 16
		3	03	0 - 15	页面4、插槽1 - 16
		4	04	0 - 15	页面5、插槽1 - 16
		5	05	0 - 15	页面6、插槽1 - 16
		6	06	0 - 15	页面7、插槽1 - 16
		7	07	0 - 15	页面8、插槽1 - 16
		8	08	0 - 15	页面9、插槽1 - 16
		9	09	0 - 15	页面10、插槽1 - 16
		10	0A	0 - 15	页面11、插槽1 - 16
		11	0B	0 - 15	页面12、插槽1 - 16
		12	0C	0 - 15	页面13、插槽1 - 16
		13	0D	0 - 15	页面14、插槽1 - 16
		14	0E	0 - 15	页面15、插槽1 - 16
		15	0F	0 - 15	页面16、插槽1 - 16