



MUSIC SYNTHESIZER

MONTAGE 6

MONTAGE 7

MONTAGE 8

Manual do Proprietário



O número de modelo, número de série, requisitos de energia, etc. podem ser encontrados na placa de nome, que está na parte inferior da unidade. Anote-o no espaço reservado abaixo e guarde este manual como registro de compra permanente para auxiliar na identificação do produto em caso de roubo.

N° do modelo

N° de série

(rear_pt_01)

Informações para os utilizadores sobre a recolha e eliminação de equipamentos velhos



Este símbolo nos produtos, embalagem e/ou documentos que os acompanham significa que os produtos elétricos e eletrónicos velhos não devem ser misturados com o lixo doméstico geral.

Para o tratamento, recuperação e reciclagem apropriados de produtos velhos, leve-os para os pontos de recolha aplicáveis, de acordo com a legislação nacional do seu país e com a Diretiva 2002/96/CE.

Através da eliminação correta destes produtos, ajudará a poupar recursos valiosos e a prevenir quaisquer potenciais efeitos negativos sobre a saúde humana e o meio ambiente, que poderiam ocorrer do manuseio inapropriado de resíduos.

Para mais informações sobre a recolha e reciclagem de produtos velhos, contacte a autoridade local responsável, o serviço de recolha de resíduos ou o local de venda onde comprou os produtos.

[Para utilizadores comerciais na União Europeia]

Se quiser eliminar equipamentos elétricos e eletrónicos, contacte o seu revendedor ou fornecedor para mais informações.

[Informações sobre a eliminação nos países fora da União Europeia]

Este símbolo é válido apenas na União Europeia. Se pretender eliminar estes itens, contacte a autoridade local responsável ou o seu revendedor e informe-se sobre o método de eliminação correto.

(weee_eu_pt_01a)

PRECAUÇÕES

LEIA COM ATENÇÃO ANTES DE UTILIZAR O INSTRUMENTO

Mantenha este manual em lugar seguro e à mão para referências futuras.



ADVERTÊNCIAS

Siga sempre as precauções básicas mencionadas abaixo para evitar ferimentos graves ou até mesmo morte por choque elétrico, curto-circuito, danos, incêndio ou outros acidentes. Essas precauções incluem, mas não estão limitadas a:

Fonte de alimentação/cabo de alimentação

- Não coloque o cabo de força próximo a fontes de calor, como aquecedores ou radiadores. Também não o dobre excessivamente ou poderá danificá-lo, nem coloque objetos pesados sobre ele.
- Utilize apenas a tensão especificada como correta para o instrumento. A tensão correta está impressa na placa de identificação do instrumento.
- Use somente o cabo de alimentação/plugue fornecido.
- Verifique o plugue elétrico periodicamente e remova a sujeira e o pó acumulados nele.
- Conecte o plugue a uma tomada apropriada com uma conexão terra protetora. O aterramento incorreto poderá causar choque elétrico.

Não abra

- Este instrumento não contém peças cuja manutenção possa ser feita pelo usuário. Não abra o instrumento nem tente desmontar ou modificar os componentes internos em hipótese alguma. Caso o instrumento não esteja funcionando de forma correta, pare de utilizá-lo imediatamente e leve-o a uma assistência técnica autorizada Yamaha.

Advertência: água

- Não exponha o instrumento à chuva, não o use perto de água nem em locais úmidos e não coloque sobre ele objetos (como jarros, garrafas ou copos) contendo líquidos que possam ser derramados nas aberturas. Se algum líquido, como água, penetrar no instrumento, desligue-o imediatamente e desconecte o cabo de alimentação da tomada CA. Em seguida, leve o instrumento a uma assistência técnica autorizada Yamaha.
- Nunca conecte nem desconecte o plugue elétrico com as mãos molhadas.

Advertência: incêndio

- Não coloque objetos incandescentes, como velas, sobre a unidade. Um objeto incandescente pode cair e causar incêndio.

Se você observar qualquer anormalidade

- Quando ocorrer um dos seguintes problemas, desligue o aparelho imediatamente e desconecte o plugue elétrico da tomada. Em seguida, leve o dispositivo a uma assistência técnica autorizada Yamaha.
 - O cabo de alimentação ou o plugue ficar desgastado ou danificado.
 - Ele emitir fumaça ou odores anormais.
 - Algum objeto tiver caído dentro do instrumento.
 - Houver uma perda súbita de som durante o uso do instrumento.

CUIDADO

Siga sempre as precauções básicas mencionadas abaixo para evitar que você ou outras pessoas se machuquem, bem como para evitar que ocorram avarias no instrumento ou em outros objetos. Essas precauções incluem, mas não estão limitadas a:

Fonte de alimentação/cabo de alimentação

- Não conecte o instrumento a uma tomada elétrica utilizando um benjamim. Isso poderá prejudicar a qualidade do som ou causar o superaquecimento da tomada.
- Ao desconectar o plugue elétrico do instrumento ou da tomada, segure sempre o próprio plugue, nunca o cabo. Se você puxar o cabo, ele poderá ser danificado.
- Remova o plugue elétrico da tomada quando o instrumento não for utilizado por um longo período ou durante tempestades elétricas.

Localização

- Não deixe o instrumento em posições instáveis de onde ele pode sofrer quedas acidentais.
- Ao transportar ou movimentar o instrumento, use sempre duas ou mais pessoas. Se você tentar erguer o instrumento sozinho, poderá machucar as costas, sofrer outras lesões ou danificar o instrumento.
- Antes de mover o instrumento, remova todos os cabos conectados para evitar danos aos cabos ou ferimentos em pessoas que possam tropeçar neles.
- Ao configurar o produto, verifique se a tomada de corrente alternada (CA) pode ser acessada com facilidade. Se houver algum problema ou defeito, desligue o aparelho imediatamente e desconecte o plugue da tomada. Mesmo quando o aparelho está desligado, a eletricidade continua fluindo para o produto em um nível mínimo. Se não for utilizar o produto por um longo período, desconecte o cabo de alimentação da tomada de corrente alternada (CA).

Conexões

- Antes de conectar o instrumento a outros componentes eletrônicos, desligue todos os componentes. Antes de ligar ou desligar todos os componentes, ajuste o volume para o nível mínimo.
- Ajuste o volume de todos os componentes para o nível mínimo e aumente gradualmente os controles de volume enquanto toca o instrumento para definir o nível de audição desejado.

Aviso: manuseio

- Jamais insira nem deixe cair papel, objetos metálicos ou outros objetos nas aberturas do painel ou do teclado. Isso poderia causar dano físico a você e a outras pessoas, ao instrumento ou outro equipamento, ou falha operacional.
- Não apoie o corpo nem coloque objetos pesados sobre o instrumento. Além disso, não pressione os botões, as chaves nem os conectores com muita força.
- Não utilize o instrumento/dispositivo ou os fones de ouvido por um longo período com volume alto ou desconfortável, pois isso pode causar a perda permanente da audição. Se você apresentar algum problema de audição ou zumbido no ouvido, procure um médico.

A Yamaha não pode ser responsabilizada por danos causados pelo uso indevido ou por modificações efetuadas no instrumento nem pela perda ou destruição de dados.

Desligue sempre o instrumento quando ele não estiver sendo utilizado.

Mesmo quando a chave [STANDBY/ON] está em status de espera (visor desligado), a eletricidade ainda flui para o instrumento no nível mínimo.

Se não for utilizar o instrumento por um longo período, desconecte o cabo de força da tomada de corrente alternada.

AVISO

Para evitar a possibilidade de mau funcionamento/dano ao produto, dano aos dados ou a outra propriedade, observe com atenção os avisos abaixo.

■ Manuseio

- Não use o instrumento próximo a aparelhos elétricos, como televisores, rádios, equipamentos estéreos e telefones celulares, entre outros. Do contrário, o instrumento propriamente dito e/ou o dispositivo próximo pode gerar ruído. Quando você usar o instrumento com um aplicativo no iPad, no iPhone ou no iPod Touch, recomendamos definir o "Modo Avião" como "ON" neste dispositivo para evitar o ruído causado pela comunicação.
- Não exponha o instrumento a poeira excessiva, a vibrações, nem a calor ou frio extremo (por exemplo, não o deixe exposto à luz solar direta, próximo a um aquecedor ou dentro do carro durante o dia) para evitar a possibilidade de deformações no painel, danos nos componentes internos ou operação instável.
- Não coloque objetos de vinil, plástico ou borracha sobre o instrumento, pois isso pode alterar a coloração do painel ou do teclado.
- Ao limpar o instrumento, use um pano macio e seco/ ligeiramente úmido. Não use tiner, solventes, álcool, soluções de limpeza nem panos de limpeza já impregnados com produtos químicos.

■ Como salvar dados

• Dados da apresentação editados

Os dados da apresentação editados são perdidos quando você desliga o instrumento, sem armazenamento. Isso também ocorre quando a alimentação é desligada pela função de desligamento automático (página 15).

• Configurações MIDI e do sistema

Os dados de configuração MIDI e do sistema são armazenados automaticamente quando os visores de configuração correspondentes são alternados para outro visor. Os dados são perdidos quando você desliga o instrumento, sem alternar visores. Isso também ocorre quando a alimentação é desligada pela função de desligamento automático.

- Sempre salve dados importantes no instrumento ou no dispositivo de memória flash USB (página 53). Porém, lembre-se de que os dados salvos no instrumento podem acabar sendo perdidos por causa de uma falha, um erro na operação etc. Por isso, você deve salvar os dados importantes no dispositivo de memória flash USB (página 53). Antes de usar um dispositivo de memória flash USB, não se esqueça de consultar página 54.

Informações

■ Sobre direitos autorais

- A cópia de dados musicais disponíveis no mercado inclusive, sem limitar-se a, dados MIDI e/ou dados de áudio, é estritamente proibida, exceto para uso pessoal.
- Este produto reúne e inclui conteúdo cujos direitos autorais são de propriedade da Yamaha ou cuja licença para uso de direitos autorais de terceiros foi concedida à Yamaha. Por causa de leis de direitos autorais e outras leis relevantes, você NÃO tem permissão para distribuir mídia em que esse conteúdo tenha sido salvo ou gravado em estado praticamente idêntico ou muito semelhantes ao conteúdo no produto.
 - * O conteúdo descrito acima inclui um programa de computador, dados de estilo de acompanhamento, dados MIDI, dados WAVE, dados de gravação de voz, uma partitura, dados de partitura etc.
 - * Você tem autorização para distribuir itens de mídia nos quais as suas apresentações ou produções musicais usando esse conteúdo tenham sido gravadas e, nesses casos, a permissão da Yamaha Corporation não é necessária.

■ Sobre funções/dados que acompanham o instrumento

- Este dispositivo é capaz de usar diversos tipos/formatos de dados musicais e otimiza automaticamente esses dados para o formato apropriado antes do uso. Dessa forma, esse dispositivo talvez não reproduza os dados exatamente como os produtores ou os compositores dados desejavam originalmente.

■ Sobre este manual

- As ilustrações e os visores LCD mostrados neste manual têm apenas fins informativos e podem apresentar diferenças em relação às exibidas no instrumento.
- Colchetes indicam botões na tela, conectores e botões do painel de controle.
- Windows é uma marca comercial registrada da Microsoft® Corporation nos Estados Unidos e em outros países.
- Apple, iTunes, Mac, Macintosh, iPhone, iPad e iPod touch são marcas comerciais da Apple Inc., registradas nos Estados Unidos e em outros países.
- IOS é uma marca comercial ou uma marca comercial registrada da Cisco nos EUA e em outros países e é usada sob licença.
- Os nomes das empresas e dos produtos neste manual são as marcas comerciais ou as marcas comerciais registradas de suas respectivas empresas.

A Yamaha pode atualizar periodicamente o firmware do produto sem prévio aviso para fins de melhoria das funções e da usabilidade. Para aproveitar completamente esse instrumento, é recomendável atualizá-lo para a versão mais recente. É possível fazer o download do firmware mais recente no site abaixo:
<http://download.yamaha.com/>

LEMBRETE



Uma mensagem da equipe de desenvolvimento do MONTAGE

Agradecemos a compra do Music Synthesizer Yamaha MONTAGE6/7/8. Desde o primeiro MOTIF lançado em 2001, a série MOTIF já alcançou o status de quarta geração e acabou sendo remodelado – pela primeira vez em 15 anos – como o novo MONTAGE.

O MONTAGE apresenta um conjunto imenso de sons de altíssima qualidade, capacidade de reprodução excepcional e um projeto sofisticado – o que torna este instrumento há muito aguardado destinado a ser adorado por muito tempo também.

1 Sons de alta qualidade que leva você a novos patamares criativos e expressivos

Pegamos os sons padrão da série MOTIF muito usados por artistas em todo o mundo e os melhoramos de maneira significativa.

Atendendo a muitas e repetidas solicitações de usuários importantes, criamos este novo modelo com osciladores FM (frequência modulada) e muitos efeitos novos. Além disso, o MONTAGE conta com um sistema de controle de movimentos totalmente dinâmico que permite controlar sons de maneira variável em tempo real, dando a você o melhor dos dois mundos – tradição e inovação – com expressividade sônica.

Melhoramos o circuito analógico na saída de áudio, o que garante reprodução de som com qualidade superior em uma ampla frequência e especialmente reprodução precisa nos intervalos de frequências de médios e agudos com clareza excepcional.

O MONTAGE está equipado com uma ampla gama de sons dinâmicos para uso em praticamente qualquer aplicativo musical.

2 Controladores e interface do usuário projetados para alta capacidade de reprodução

O MONTAGE tem novos controladores que são úteis não apenas como um teclado para apresentação ao vivo, mas também como um sintetizador de alto desempenho. A capacidade de reprodução do MONTAGE é maximizada em situações de apresentação ao vivo por meio das funções de set ao vivo, de cena e SSS (Seamless Sound Switching, Alternância de som total).

Além disso, o MONTAGE conta com um controlador de apresentação totalmente novo – o botão giratório Super – que permite criar de maneira fácil e expressiva sons e músicas multidimensionais e multitexturizados. As mudanças de som são sincronizadas com as mudanças de iluminação no próprio botão giratório Super, bem como oito outros botões giratórios menores. É quase como manter uma conversa com o MONTAGE e levar ambos a novos patamares criativos!

O MONTAGE é amplamente projetado para uma operação intuitiva, simples, mas meticulosamente detalhada e ideal para músicos profissionais.

Aqui está finalmente um instrumento musical com sons incríveis, recursos abrangentes e ampla expressividade que são verdadeiramente viciantes, além de ser o novo instrumento definitivo!

Esperamos sinceramente que o MONTAGE6/7/8 ajude na criatividade e no trabalho musical como nunca.

Divirta-se!

Atenciosamente,

A equipe de desenvolvimento do Yamaha MONTAGE

Sobre este manual



Manual do Proprietário (este manual)

Dá explicações gerais das funções básicas do instrumento. Use este Manual do Proprietário para obter uma visão geral das operações fundamentais do MONTAGE. Caso você precise de informações mais detalhadas ou instruções sobre funções específicas, use o Manual de Referência descrito abaixo.



Documentação em PDF

■ Manual de Referência

Explica em detalhes a estrutura interna e os exemplos de conexão. Use este manual caso você precise de informações mais detalhadas não abordadas no Manual do Proprietário.

Caso você precise de mais informações sobre o status ou o visor atual do MONTAGE, use a árvore de funções apresentada neste manual. Esta árvore de funções prática ajuda a encontrar rapidamente a página que abrange a função ou a operação relevante.

■ Manual de parâmetros do sintetizador

Este documento geral, que aborda diversos produtos, explica parâmetros, tipos de efeito, parâmetros de efeito e mensagens MIDI usados para todos os sintetizadores. Leia o Manual do Proprietário e o Manual de Referência primeiro e use este manual de parâmetros, se necessário, para saber mais sobre parâmetros e termos relacionados aos sintetizadores Yamaha em geral.

■ Lista de dados

Ela contém diversas listas importantes, como a lista de apresentações, a lista de formas de ondas, a lista de tipos de efeito, a lista de tipos de arpejo e a Tabela de implementação de MIDI.

Como usar os manuais em PDF

O Manual de Referência, o Manual de parâmetros do sintetizador e a Lista de dados são fornecidos como documentos de dados em formato PDF. Os manuais em PDF listados acima podem ser obtidos na página da Web de downloads da Yamaha. Para isso, vá até a página da Web usando o URL a seguir, digite "MONTAGE" no campo "Model Name" e clique em "Search".

Downloads da Yamaha:

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

Esses arquivos PDF podem ser visualizados e lidos em um computador. Ao usar o Adobe® Reader® para visualizar um arquivo PDF, você pode procurar palavras específicas, imprimir uma página específica ou clicar em um link para abrir um seção desejada do manual. As funções de pesquisa de termos e link são métodos especialmente práticos de navegação em um arquivo PDF, e recomendamos o uso. A versão mais recente do Adobe Reader pode ser baixada no seguinte URL: <http://www.adobe.com/products/reader/>

Acessórios

- Cabo de alimentação CA
- Manual do Proprietário (este documento)
- Informações de download do Cubase AI

Características principais

■ Sons melhorados, de alta qualidade, que abrangem uma ampla variedade de estilos musicais

O MONTAGE está carregado com 5 GB (em formato linear de 16 bits) de memória de onda avançada (AWM2) predefinida – mais de sete vezes o tamanho do MOTIF XF6/7/8 anterior. O MONTAGE tem uma ampla variedade de sons, inclusive sons de piano altamente realistas, com dados de forma de onda de grande volume. Diferentemente dos antecessores, o MONTAGE conta com 1,7 GB de memória flash do usuário interna para armazenar diversas bibliotecas de apresentações. Os dados de apresentação são mantidos da mesma forma que as apresentações predefinidas, mesmo que a alimentação esteja desligada. O MONTAGE agora também conta com um gerador de tons FM-X, o que proporciona uma síntese FM altamente eficiente. Isso coloca sons FM padrão e da nova geração na paleta sônica, dando a você uma grande variedade de sons expressivos, de textura rica, com os quais trabalhar e ainda permite integrar os geradores de tom FM-X e AWM2.

■ Processamento de efeitos abrangente

O MONTAGE conta com uma enorme variedade de efeitos musicais profissionais e modernos, inclusive Beat Repeat, Vinyl Break, Bit Crusher e Analog Delay. O instrumento também oferece uma grande variedade de opções de processamento de sinais, inclusive variação e reverberação, um efeito mestre geral que inclui compressão em várias bandas, equalizador principal em cinco bandas, efeitos de inserção independentes, mais um EQ em três bandas antes dos efeitos de inserção e um EQ em duas bandas depois deles. Esses efeitos de inserção contêm uma ampla variedade de opções para o processamento de sons, inclusive um efeito Vocoder especial.

■ Sistema de controle de movimentos para novas possibilidades musicais

O Sistema de controle de movimentos é um recurso totalmente novo para controlar de maneira variável os movimentos (mudanças de som rítmicas, multidimensionais) em tempo real. O recurso incrivelmente eficiente altera drástica e dinamicamente os sons do instrumento de maneiras novas, jamais ouvidas – mudança textural, rítmica com as batidas, efeitos de iluminação coloridos, legais, e resposta expressiva à paixão criativa.

O Sistema de controle de movimentos tem três funções principais:

1) Botão giratório Super:

Para criar mudanças sônicas multidimensionais e melhorar essas mudanças com alterações de iluminação coloridas de mudança contínua.

2) Sequenciador de movimentos:

Para mudanças de som continuamente variáveis.

3) Envelope Follower:

Sincroniza os movimentos com o tempo e o volume da entrada de áudio e de outras partes.

■ Função de arpejo expandida e aprimorada e sequência de movimentos

O MONTAGE tem mais de 10.000 tipos de arpejo que abrangem os estilos musicais mais recentes.

Melhorando ainda mais a expressividade musical do instrumento, você pode integrar a função de sequência de movimentos para criar uma variabilidade sonora dinâmica com o passar do tempo com diversos tipos de arpejo. Você pode armazenar todo o conteúdo – tipo de arpejo, sequência de movimentos e outros parâmetros, como o volume da parte – junto com cenas e atribuí-las a oito botões, o que permite acessar de maneira prática e eficiente essas cenas conforme desejado durante a apresentação.

■ Funções de apresentação ao vivo excepcionalmente práticas

O MONTAGE tem uma função de set ao vivo para acessar facilmente apresentações enquanto você toca no palco. Depois de armazenar as apresentações na ordem desejada, você poderá se concentrar no toque e jamais se perder em meio ao que escolher. O MONTAGE também tem uma função SSS para alternar apresentações tranquilamente sem que nenhuma nota seja cortada.

■ Interface do usuário aprimorada

Diferentemente dos antecessores, o MONTAGE foi projetado sem "modos". Dessa forma, fica extremamente fácil compreender a estrutura e o fluxo do instrumento, e o painel sensível ao toque prático é muito agradável de usar. Você pode usar de maneira criativa e efetiva o painel sensível ao toque para operações intuitivas e as chaves tendo em vista um controle mais seguro, se desejado. Essas chaves acendem de três maneiras diferentes, o que permite compreender instantaneamente o status atual das chaves.

■ Teclado expressivo e responsivo

O MONTAGE6 conta com um teclado de 61 teclas, o MONTAGE7 tem 76 teclas com um teclado FSX de alta qualidade e o MONTAGE8 tem 88 teclas com um teclado BH (Balanced Hammer, Martelo equilibrado) de alta qualidade. Todos são equipados com um recurso de resposta ao toque (tanto toque inicial quanto após toque). Eles permitem alterar de maneira expressiva o som de várias formas – o toque inicial pela força com que você toca as teclas e após toque pela intensidade com que você pressiona as teclas enquanto as mantém pressionadas.

■ Conectividade do sistema abrangente

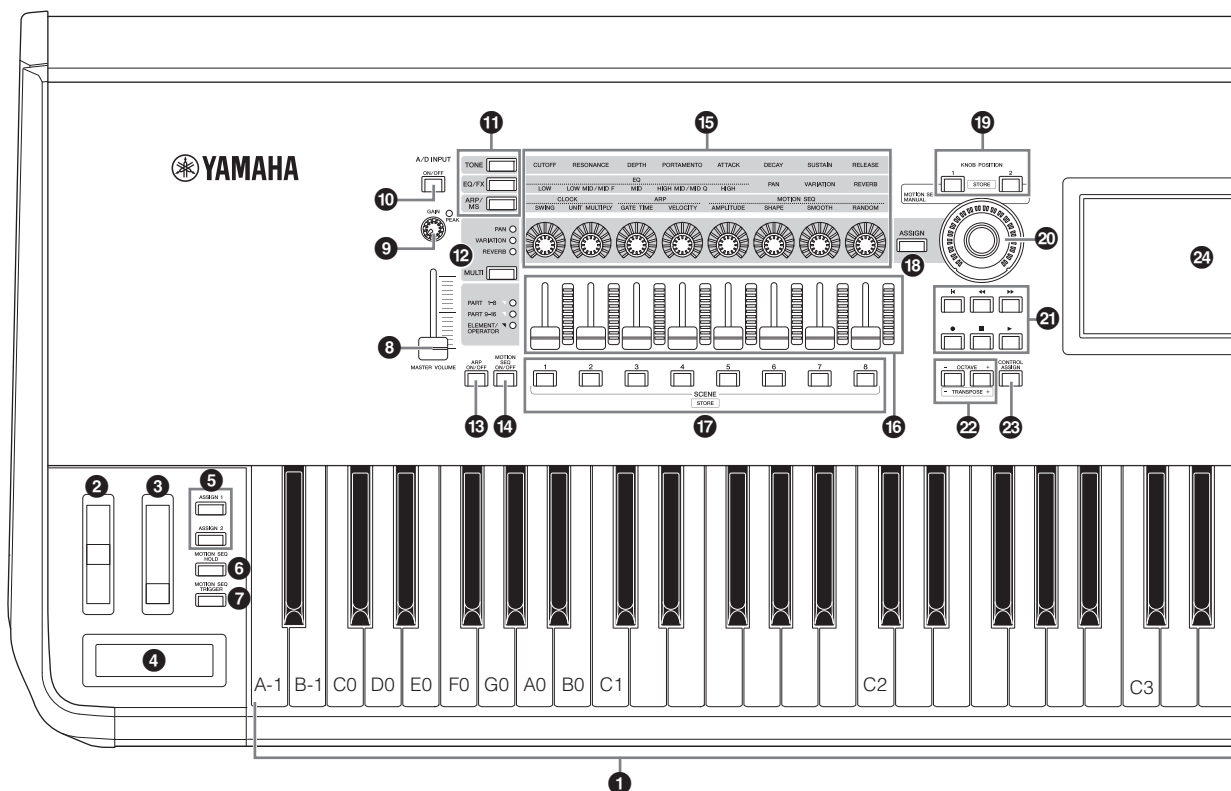
O MONTAGE conta com uma interface de áudio USB de entrada de 6 canais/de saída de 32 canais interna para gravar o som de alta qualidade do MONTAGE em um Mac ou Windows PC – sem a necessidade de um dispositivo à parte! O MONTAGE também é compatível com o áudio de alta resolução de 192 kHz, o que torna o teclado ideal para usar também em situações de gravação em nível profissional. As conexões também são compatíveis com dispositivos iOS.

Sumário

Uma mensagem da equipe de desenvolvimento do MONTAGE	2
Sobre este manual	3
Acessórios	3
Características principais	4
Controles e funções	6
Painel superior	6
Painel traseiro	11
Instalação	14
Fonte de alimentação	14
Conexão de alto-falantes ou fones de ouvido	14
Como ligar o sistema	14
Função de desligamento automático	15
Ajuste da saída de volume principal	15
Restauração das configurações de fábrica iniciais (inicializar todos os dados)	15
Operação básica e visores	16
Guia rápido – seleção de apresentações	18
Seleção de uma apresentação no set ao vivo	19
Como alternar apresentações	19
Como usar a função de pesquisa da categoria	20
Reprodução da frase de audição	21
Guia rápido – como tocar o teclado	22
Visor Performance Play	22
Como ligar/desligar uma parte	23
Como usar a função de arpejo	24
Como usar a função do sequenciador de movimentos	25
Como usar controladores para alterar o som	26
Como usar os botões giratórios para alterar o som	27
Como usar o botão giratório Super para alterar o som	28
Mixagem	28
Como usar a função de cena	29
Guia rápido – criação dos próprios sets ao vivo	30
Registro de uma apresentação em um set ao vivo	30
Classificação de apresentações registradas em um set ao vivo	30
Guia rápido – como editar as configurações	32
Edição da apresentação	32
Edição da parte	33
Edição do efeito da parte	34
Como as partes são atribuídas a uma apresentação	35
Criação de uma apresentação por meio da integração das partes	36
Gravação e reprodução	39
Terminologia	39
Gravação MIDI	39
Reprodução de uma música	41
Gravação da apresentação como áudio	41
Reprodução de um arquivo de áudio	42
Como usar um teclado principal	43
Como fazer configurações a serem usadas como um teclado principal – zona	43
Conexão de um microfone ou equipamento de áudio	44
Como tocar o teclado com uma entrada de som dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]	44
Como fazer configurações globais do sistema	45
Configuração das tarefas de ativação automática	45
Comportamento da lâmpada do botão de configuração	45
Como ligar/desligar diversas funções	45
Como alterar a sintonia principal	46
Alteração da curva de velocidade	47
Conexão de instrumentos MIDI externos	48
Controle do MONTAGE por um teclado MIDI ou sintetizador externo	48
Controle de um teclado MIDI ou sintetizador externo pelo MONTAGE	48
Como usar um computador conectado	49
Conexão a um computador	49
Criação de uma música com um computador	51
Como salvar/carregar dados	53
Como salvar as configurações em um dispositivo de memória flash USB	53
Gravação das configurações em um dispositivo de memória flash USB	53
Precauções durante o uso do terminal [USB TO DEVICE]	54
Como usar unidades flash USB	54
Lista de funções de Shift	55
Mensagens no visor	56
Solução de problemas	58
Especificações	63
Índice	64

Controles e funções

Painel superior



1 Teclado

O MONTAGE6 conta com um teclado de 61 teclas, o MONTAGE7 tem 76 teclas e o MONTAGE8 tem 88 teclas. Todos são equipados com um recurso de resposta ao toque (tanto toque inicial quanto após toque). Com toque inicial, o instrumento detecta com que força ou leveza você toca as teclas, e usa essa força moderada para alterar o som de várias maneiras, dependendo da apresentação selecionada. Já Após toque permite alterar o som por meio da pressão que você aplica a uma nota depois de tocá-la. Além disso, qualquer uma das várias funções pode ser atribuída a após toque para cada parte.

2 Roda da curva de afinação

Controla o efeito da curva de afinação. Você também pode atribuir outras funções a este controlador.

3 Roda de modulação

Controla o efeito de modulação. Você também pode atribuir outras funções a este controlador.

4 Controlador de fita

Este controlador é sensível ao toque e é controlado pelo leve deslizamento lateral dos dedos na superfície. Você pode atribuir diversas funções a este controlador conforme desejado.

5 Botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] (Chaves atribuíveis 1 e 2)

Você pode acessar o elemento/operador específico da apresentação selecionada pressionando cada um destes botões durante a apresentação no teclado. Além disso, você pode atribuir outras funções a essas chaves. Quando um desses efeitos for ligado, o botão correspondente acenderá e vice-versa.

6 Botão [MOTION SEQ HOLD] (Sustentaçao do sequenciador de movimentos)

Pressionar este botão com o Sequenciador de movimentos em reprodução resulta na retenção ou no congelamento do som no ponto exato na sequência quando o botão foi pressionado. Quando o efeito de retenção está ligado, o botão acende.

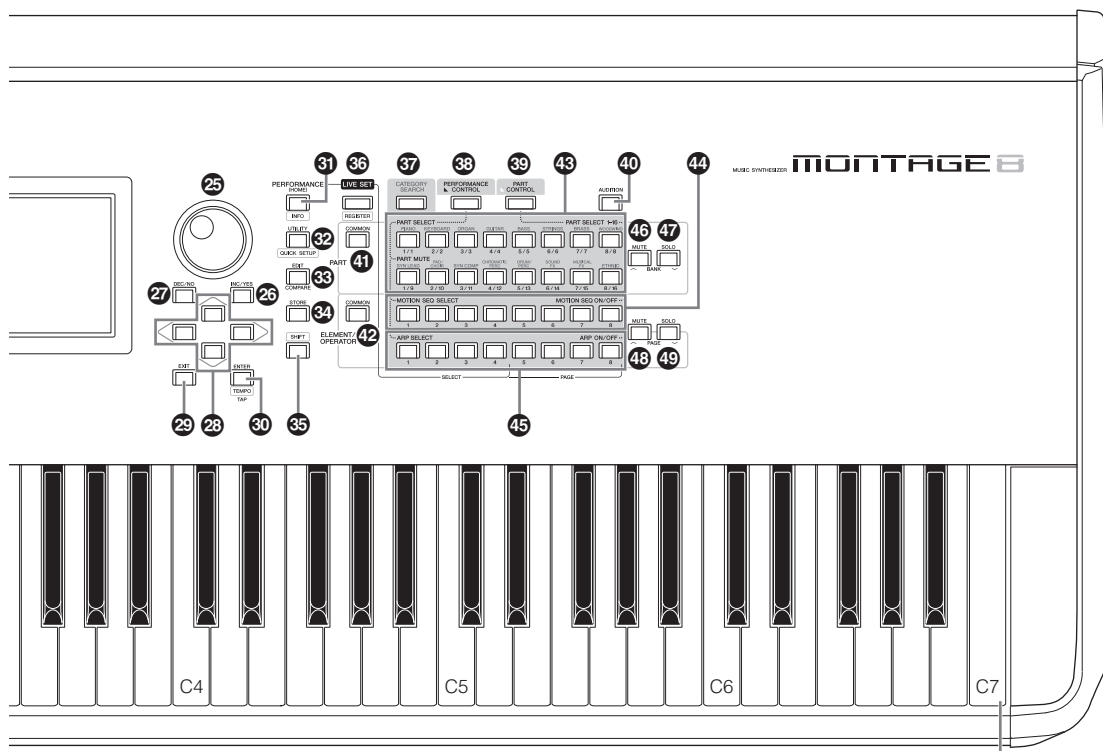
7 Botão [MOTION SEQ TRIGGER] (Acionador do sequenciador de movimentos)

Quando você pressiona este botão, o Sequenciador de movimentos recomeça do início. O botão acende quando totalmente pressionado.

8 Controle deslizante [MASTER VOLUME] (página 15)

Mova o controle deslizante para cima ou para baixo a fim de controlar o nível de saída dos conectores OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] e do conector [PHONES].

A ilustração mostra o MONTAGE8, mas as informações se aplicam a todos os modelos.



9 Botão giratório A/D INPUT [GAIN] (página 44)

Use-o este para ajustar o ganho de entrada dos sinais de áudio nos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Girar o botão giratório em sentido horário aumenta o nível de ganho. Detecta o nível de pico e acende o PEAK LED em vermelho quando o nível está próximo do corte. Ajuste o botão giratório de maneira que o PEAK LED correspondente pisque às vezes sempre que o sinal de entrada atinja o nível máximo.

OBSERVAÇÃO

Talvez você precise alterar a configuração dependendo do nível de entrada do equipamento externo ligado aos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R], na seguinte ordem: [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → [A/D Input]. Quando o nível de saída do equipamento conectado (como um microfone, uma guitarra elétrica ou um baixo) está baixo, configure esse parâmetro como "Mic". Quando o nível de saída do equipamento conectado (como um teclado do sintetizador ou um CD player) está alto, configure esse parâmetro como "Line".

10 Botão A/D INPUT [ON/OFF] (página 44)

Determina se este instrumento aceita a entrada do sinal de áudio por meio do conector A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Quando a entrada A/D está ativada, o botão acende; quando desativada, ele apaga.

11 Botão de função do botão giratório [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS]

Use esse botão para selecionar as funções a serem atribuídas aos botões giratórios 1 – 8. O botão próximo dos parâmetros ativos no momento acenderá. Você pode aplicar funções a serem controladas normalmente para todas as partes usando o botão PART

[COMMON] ou a serem controladas apenas para a parte selecionada usando os botões de número A [1] – [16]. O botão selecionado acenderá.

12 Botão [MULTI] (Controle de diversas partes)

Use esse botão para selecionar funções atribuídas aos botões giratórios 1 – 8. Pressionar o botão repetidamente alterna na seguinte ordem: PAN → VARIATION → REVERB. A lâmpada próxima dos parâmetros ativos no momento acenderá. Todos os botões giratórios correspondem às partes 1 – 8 ou 9 –16 (dependendo da parte selecionada no momento).

13 Botão [ARP ON/OFF] (Arpejo ligado/desligado)

Pressione esse botão para ativar ou desativar a reprodução do arpejo. No entanto, caso a chave arpeggio da parte selecionada esteja desativada, pressionar esse botão não tem efeito. Quando o arpejo está ativado, o botão acende; quando desativado, ele apaga.

14 Botão [MOTION SEQ ON/OFF] (Sequenciador de movimentos ligado/desligado)

Determina se o sequenciador de movimentos está ativo ou não. No entanto, caso a chave do sequenciador de movimentos da parte ou da pista selecionada esteja desativada, pressionar esse botão não tem efeito. Quando o sequenciador de movimentos está ativo, o botão acende.

15 Botões giratórios 1 – 8

Esses oito botões giratórios extremamente versáteis permitem ajustar diversos parâmetros importantes, como parte, tempo de arpejo e sequenciador de movimentos. Pressionar o botão da função do botão giratório [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS], o botão de controle de diversas partes [MULTI] ou o botão de atribuição [ASSIGN] no canto superior esquerdo altera as funções atribuídas aos botões giratórios.

16 Controles deslizantes 1 – 8

Esses controles deslizantes definem o equilíbrio de volume do som, permitindo ajustar os níveis individuais das 16 partes (1 – 8/9 – 16), os oito elementos de partes normais (AWM2), os oito operadores FM para uma parte normal (FM-X) e oito chaves da parte da bateria de maneiras diferentes, dependendo das condições dos diversos botões.

	Quando o botão PART [COMMON] está ativado:	Quando os botões de número A [1] – [8] estão ativados:	Quando os botões de número A [9] – [16] estão ativados:
[PERFORMANCE CONTROL]	Níveis de partes 1 – 8	Níveis de elementos/chaves/operadores 1 – 8 de uma parte selecionada	
[PART CONTROL]	Níveis de partes 1 – 8		Níveis de partes 9 – 16

OBSERVAÇÃO

- Caso todos os controles deslizantes estejam definidos no mínimo, você talvez não ouça sons do instrumento, mesmo tocando o teclado ou uma música. Nesse caso, eleve todos os controles deslizantes até um nível indicado.
- Os controles deslizantes [MASTER VOLUME] ajustam o nível de saída do áudio geral desse instrumento. Por outro lado, os controles deslizantes ajustam o nível de cada elemento/chave/operador das partes e o volume de cada parte da apresentação como um parâmetro. Assim, os valores definidos por meio dos controles deslizantes podem ser armazenados como dados de apresentação.

17 Botões SCENE [1] – [8]

Você pode atribuir "instantâneos" diferentes de parâmetros relacionados à parte importantes, como status sem áudio da faixa e a configuração de mixagem básica aos botões SCENE [1] – [8] como cenas de partes. Quando parâmetros relacionados à cena são editados e você pressiona um dos botões SCENE [1] – [8] mantendo o botão [SHIFT] pressionado, a edição é armazenada para o botão [SCENE] selecionado no momento. As informações armazenadas são restauradas pressionando-se o botão selecionado. O botão selecionado no momento acende totalmente, o botão de informações armazenadas acende levemente e o botão sem informações armazenadas apaga.

18 Botão [ASSIGN]

Altera as funções atribuídas a botões giratórios como atribuições 1 – 8. Usando o botão PART [COMMON] e os botões de número A [1] – [16], você pode definir se as funções são normalmente efetivas para todas as partes ou apenas para uma parte selecionada. Quando o efeito está ligado, o botão correspondente acende.

19 Botões KNOB POSITION [1] e [2]

Armazena os valores de parâmetro de atribuição 1 – 8. Você pode alternar instantaneamente os dois botões.

20 Botão giratório Super

Controla simultaneamente os parâmetros (atribuição 1 – 8) atribuídos aos oito botões giratórios.

OBSERVAÇÃO

Você também pode controlar o botão giratório Super usando o controlador de pedal (FC7). Para obter detalhes, consulte página 28.

21 Botão SEQ TRANSPORT

Estes botões controlam a gravação e a reprodução dos dados sequenciais de música.

Botão [◀] (Início)

Retorna instantaneamente ao início da música atual (ou seja, a primeira batida do primeiro compasso).

Botão [◀◀] (Retorno)

Pressione rapidamente para voltar uma medida por vez.

Botão [▶▶] (Avançar)

Pressione rapidamente para avançar uma medida por vez.

Botão [●] (Gravar)

Pressione-o para acessar o visor de configuração da gravação. (O botão pisca.) Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a gravação. (O botão [●] [Gravar] acende.)

Botão [■] (Parar)

Pressione-o para parar a gravação ou a reprodução. Esse botão também pode ser usado quando você deseja parar a reprodução do arpejo, mesmo quando o arpejo está definido para continuar a reprodução após a liberação da nota (chave de manter arpejo está em ON).

Botão [▶] (Reproduzir)

Pressione-o para começar a reprodução ou a gravação de uma música. Durante a gravação e a reprodução, o botão pisca no tempo atual.

22 Botões OCTAVE [-] e [+]

Use esses botões para alterar a faixa de oitavas do teclado. Esses botões também funcionam como botões de transposição [-] e [+]. Para diminuir ou aumentar a afinação da nota em semitons, mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão [-]/[+] correspondente. Para restaurar a configuração de oitava normal, pressione ambos os botões simultaneamente. Os botões acendem ou piscam de maneiras diferentes, dependendo da configuração da oitava. Para saber mais detalhes, consulte o documento PDF Manual de Referência.

23 Botão [CONTROL ASSIGN]

Com o parâmetro atribuível a controladores selecionado no visor, pressione esse botão e acione o controlador desejado da atribuição. O visor da configuração do controlador é exibido.

24 LCD do painel sensível ao toque

O LCD indica os parâmetros e os valores relacionados à operação selecionada no momento. Você pode acioná-lo tocando no visor.

25 Dial de dados

Para editar o parâmetro selecionado no momento. Para aumentar o valor, gire o dial para a direita (em sentido horário); para diminuir o valor, gire o dial para a esquerda (em sentido anti-horário). Caso um parâmetro com um grande intervalo de valores seja selecionado, você pode alterar o valor em intervalos mais amplos girando rapidamente o dial.

26 Botão [INC/YES]

Para aumentar o valor do parâmetro selecionado no momento (INC: aumento). Esse botão também pode ser usado para executar uma operação de tarefa ou armazenamento.

Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [INC/YES] para aumentar rapidamente o valor do parâmetro em dez incrementos de intervalo.

27 Botão [DEC/NO]

Para diminuir o valor do parâmetro selecionado no momento (DEC: diminuição). Esse botão também pode ser usado para cancelar uma operação de tarefa ou armazenamento.

Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [DEC/NO] para diminuir rapidamente o valor do parâmetro em dez incrementos de intervalo.

28 Botões de cursor

Os botões de cursor movem o "cursor" pelo visor, realçando e selecionando os diversos parâmetros.

29 Botão [EXIT]

Os menus e os visores do MONTAGE são organizados de acordo com uma estrutura hierárquica. Pressione esse botão para sair do visor atual e retornar ao nível anterior da hierarquia.

30 Botão [ENTER]

Use esse botão para acessar o visor do menu selecionado ou para executar uma operação de tarefa ou armazenamento.

Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [ENTER] para acessar o visor de configuração de tempo.

31 Botão [PERFORMANCE]

Use esse botão para retornar ao visor Performance Play. O botão acende integralmente quando o visor Performance Play é mostrado. Esse botão acende levemente quando o visor de utilitário é mostrado.

Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [PERFORMANCE] para acessar o visor de visão geral.

32 Botão [UTILITY]

Use esse botão para acessar o visor de utilitário para fazer as configurações do sistema no geral. O botão acende totalmente quando o visor de utilitário é mostrado e o botão acende levemente quando outros visores são mostrados. Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [UTILITY] para acessar o visor Quick Setup.

33 Botão [EDIT]

Use esse botão para acessar o visor para editar apresentações (página 18) e sets ao vivo (página 30). Além disso, pressionar esse botão durante a edição dos parâmetros de apresentação permite alternar os sons recém-editado e original, além da condição não editada, o que permite ouvir como as edições afetam o som (função Compare [Comparar]). O botão acende quando o visor de edição é mostrado e o botão pisca durante a comparação ativa.

34 Botão [STORE]

Use esse botão para acessar o visor de armazenamento. O botão acende totalmente quando o visor de armazenamento é mostrado e o botão acende levemente quando outros visores são mostrados.

35 Botão [SHIFT]

Pressionar esse botão com outro botão permite executar diversos comandos. Para saber mais detalhes, consulte a "Lista de funções de Shift" (página 55).

36 Botão [LIVE SET]

Use esse botão para armazenar todas as apresentações favoritas, mais usadas, em um local único e fácil de usar e acessá-las.

Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [LIVE SET] para acessar o visor de set ao vivo para armazenar a apresentação selecionada no momento no set ao vivo. Essa é uma maneira mais útil de alternar rapidamente as apresentações das quais você precisa em situações de apresentação ao vivo.

O botão acende integralmente quando o visor de set ao vivo é mostrado. Caso o visor de set ao vivo não seja mostrado, o botão acende levemente quando a função de set ao vivo está ativa e a lâmpada do botão apaga quando a função NÃO está ativa.

37 Botão [CATEGORY SEARCH]

A função de pesquisa da categoria (página 20) pode ser acessada usando-se esse botão.

Use esse botão com o visor Performance Play mostrado para acessar o visor de pesquisa de categoria de apresentação para selecionar toda a apresentação. Quando o cursor está no nome da parte no visor Performance Play, mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [CATEGORY SEARCH] para acessar o visor de pesquisa de categoria da parte, permitindo selecionar um tipo de som para a parte selecionada no momento. O botão acende integralmente quando o visor de pesquisa da categoria é mostrado. Caso o visor de pesquisa da categoria não seja mostrado, o botão acende levemente quando a função de pesquisa da categoria está ativa e a lâmpada do botão apaga quando a função NÃO está ativa.

38 Botão [PERFORMANCE CONTROL]

Use esse botão com os botões de número A [1] – [16], de número B [1] – [8], de número C [1] – [8], PART [MUTE] e PART [SOLO] para controlar as apresentações. Quando esse botão está ativado, as funções a seguir podem ser acionadas. O botão acende totalmente quando está ligado e o botão acende levemente quando está desligado.

Botões de número	Botão PART [MUTE] ON	Botão PART [SOLO] ON
Botões de número A [1] – [8] (linha superior)	Seleção da parte (1 – 8)	Solo da parte (1 – 8)
Botões de número A [9] – [16] (linha inferior)	Parte sem áudio (1 – 8)	Solo da parte (1 – 8)
Botões de número B [1] – [8]	Alternância dos tipos de sequência de movimento (1 – 8)	
Botões de número C [1] – [8]	Alternância dos tipos de arpejo (1 – 8)	

39 Botão [PART CONTROL]

Use esse botão com os botões de número A [1] – [16], de número B [1] – [8], de número C [1] – [8], PART [MUTE] e PART [SOLO] para controlar as partes. Quando esse botão está ativado, as funções a seguir podem ser acionadas. O botão acende totalmente quando está ligado e o botão acende levemente quando está desligado.

Botões de número	Os botões PART [MUTE] e PART [SOLO] estão em OFF	Botão PART [MUTE] ON	Botão PART [SOLO] ON
Botões de número A [1] – [8] (linha superior)	Seleção da parte (1 – 8)	Parte sem áudio (1 – 8)	Seleção da parte (1 – 8)
Botões de número A [9] – [16] (linha inferior)	Seleção da 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 ON/OFF (1 – 8/9 – 16)		
Botões de número C [1] – [8]	Arpejo para cada parte ON/OFF (1 – 8/9 – 16)		

40 Botão [AUDITION]

Use esse botão (nos visores Performance Play, de set ao vivo ou de pesquisa da categoria) para reproduzir ou parar uma frase de amostra que demonstre o som da apresentação selecionada. Essa frase de amostra da apresentação é chamada de "frase de audição". O botão acende totalmente quando está em ON e acende levemente quando a função de audição está ativa, como acontece no visor de pesquisa da categoria.

41 Botão PART [COMMON]

Ligar esse botão permite editar os parâmetros normalmente aplicados a todas as partes. O botão acende totalmente quando está ligado e o botão acende levemente quando está desligado.

42 Botão ELEMENT/OPERATOR [COMMON]

Ligar esse botão permite editar os parâmetros normalmente aplicados a todos os elementos/chaves/operadores. O botão acende totalmente quando está ligado e o botão acende levemente quando está desligado.

43 Botões de número A [1] – [16]

Use esses botões para selecionar partes nos visores Performance Play e de edição.

Os botões também podem ser usados para selecionar uma categoria principal no visor de pesquisa da categoria. No visor de set ao vivo, os botões de número A [1] – [4] podem ser usados para selecionar apresentações na primeira linha, e os botões de número A [9] – [12] podem ser usados para selecionar apresentações na segunda linha. Os botões de número A [5] – [8] podem ser usados para selecionar páginas de set ao vivo 1 – 4, e os botões de número A [13] – [16] podem ser usados para selecionar páginas de set ao vivo 5 – 8.

De acordo com cada um dos visores, o botão acende totalmente quando selecionado, acende levemente quando selecionável e a lâmpada do botão apaga quando não selecionável. (Somente no caso da seleção de páginas no visor de set ao vivo, esse botão pode ser usado mesmo se a lâmpada estiver apagada.)

44 Botões de número B [1] – [8]

Use esses botões para selecionar tipos do sequenciador de movimentos no visor Performance Play e para ligar/desligar o sequenciador de movimentos para cada parte.

Os botões também podem ser usados para selecionar elementos/chaves/operadores no visor de edição.

Os botões também podem ser usados para selecionar subcategorias no visor de pesquisa da categoria. No visor de set ao vivo, os botões de número B [1] – [4] podem ser usados para selecionar apresentações na terceira linha, e os botões de número B [5] – [8] podem ser usados para selecionar páginas de set ao vivo 9 – 12.

De acordo com cada um dos visores, o botão acende totalmente quando selecionado, acende levemente quando selecionável e a lâmpada do botão apaga quando não selecionável. (Somente no caso da seleção de páginas no visor de set ao vivo, esse botão pode ser usado mesmo se a lâmpada estiver apagada.)

45 Botões de número C [1] – [8]

Use esses botões para selecionar tipos de arpejo no visor Performance Play e para ligar/desligar o arpejo para cada parte.

Os botões também podem ser usados para remover o áudio de elementos/chaves/operadores no visor de edição. Os botões também podem ser usados para selecionar apresentações no visor de pesquisa da categoria. No visor de set ao vivo, os botões de número C [1] – [4] podem ser usados para selecionar apresentações na quarta linha, e os botões de número C [5] – [8] podem ser usados para selecionar páginas de set ao vivo 13 – 16. De acordo com cada um dos visores, o botão acende totalmente quando selecionado, acende levemente quando selecionável e a lâmpada do botão apaga quando não selecionável. (Somente no caso da seleção de páginas no visor de set ao vivo, esse botão pode ser usado mesmo se a lâmpada estiver apagada.)

46 Botão PART [MUTE]

Ligando esse botão, os botões de número A [1] – [16] podem ser usados como controles liga/desliga áudio. O botão acende totalmente quando está ligado e o botão acende levemente quando está desligado. O botão também pode ser usado para alternar bancos de set ao vivo no visor de set ao vivo.

47 Botão PART [SOLO]

Ligando esse botão, os botões de número A [1] – [16] podem ser usados como controles liga/desliga solo para as partes. O botão acende totalmente quando está ligado e o botão acende levemente quando está desligado. O botão também pode ser usado para alternar bancos de set ao vivo no visor de set ao vivo.

48 Botão ELEMENT/OPERATOR [MUTE]

Ligando esse botão, os botões de número B [1] – [8] podem ser usados para selecionar elementos/chaves/operadores 1 – 8, e os botões de número C [1] – [8] podem ser usados como controles liga/desliga áudio para elementos/chaves/operadores 1 – 8. O botão acende levemente quando funciona como sem áudio ligado e totalmente quando funciona como sem áudio desligado. Para operações que não sejam de edição da parte, o botão permanece desligado. O botão também pode ser usado para alternar bancos de set ao vivo no visor de set ao vivo.

49 Botão ELEMENT/OPERATOR [SOLO]

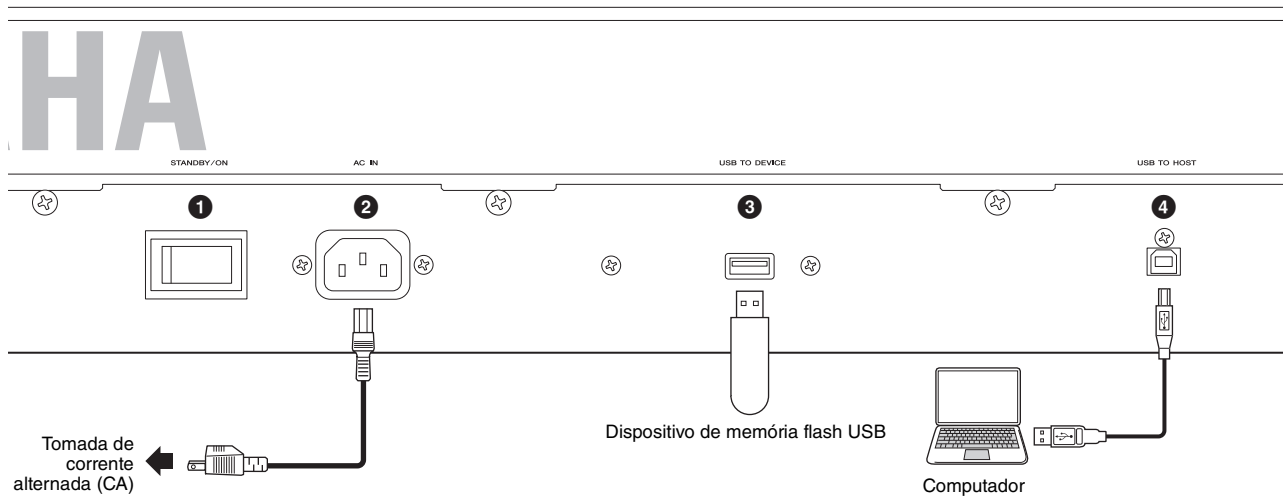
Ligando esse botão, os botões de número B [1] – [8] (ou os botões de número C [1] – [8]) podem ser usados como controles liga/desliga solo para elementos 1 – 8. O botão acende totalmente quando solo está ligado e o botão acende levemente quando solo está desligado. Em outras situações, exceto operações de edição da parte, o botão permanece desligado. O botão também pode ser usado para alternar bancos de set ao vivo no visor de set ao vivo.

Botões de número	Botão ELEMENT/OPERATOR [MUTE] ON	Botão ELEMENT/OPERATOR [SOLO] ON
Botões de número B [1] – [8]	Seleção do elemento (1 – 8)	Solo do elemento (1 – 8)
Botões de número C [1] – [8]	Elemento sem áudio (1 – 8)	Solo do elemento (1 – 8)

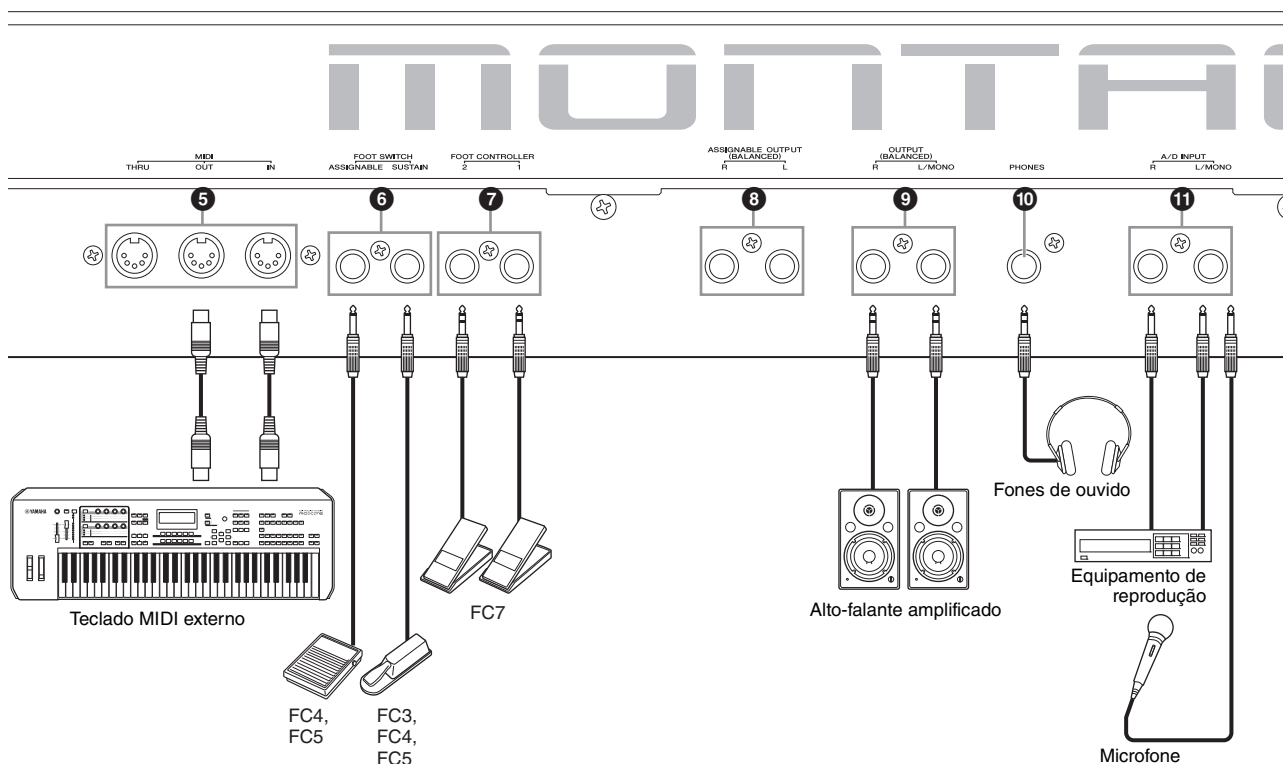
Painel traseiro

■ Lado esquerdo do painel traseiro

A ilustração mostra o MONTAGE8, mas as informações se aplicam a todos os modelos.



■ Lado direito do painel traseiro



Lista de conectores (alinhamento de pinos)

Conectores de entrada e de saída	Polaridades	Balaceado/desbalanceado	Configurações
8 ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L], [R]* 9 OUTPUT (BALANCED) [L/MONO], [R]*	Ponta: positivo (+) Anel: negativo (-) Capa: terra	Balaceado	Plugue para fone TRS
10 [PHONES]	Ponta: E Anel: D Capa: terra	—	
11 A/D INPUT [L/MONO], [R]	Ponta: Sinal Capa: terra	Desbalanceado	Plugue para fone TS

* Estes conectores também são compatíveis com plugues para fone TS; quando usada, a conexão é desbalanceada.

■ Lado esquerdo do painel traseiro

❶ Chave [STANDBY/ON]

Pressione-a para ligar ou colocar em espera.

❷ [AC IN] (Soquete do cabo de alimentação CA)

Conecte o cabo de alimentação CA que acompanha este instrumento.

❸ Terminal [USB TO DEVICE]

Usado para conectar este instrumento a um dispositivo de memória flash USB. Isso permite salvar os dados criados neste instrumento em um dispositivo de memória flash USB externo e carregar os dados de um dispositivo de memória flash USB no instrumento. As operações de gravação/ carregamento podem ser realizadas: [UTILITY] → [Contents] → [Store/Save] ou [Load].

OBSERVAÇÃO

- Somente dispositivos de memória flash USB podem ser reconhecidos por este instrumento. Nenhum outro dispositivo USB (como uma unidade de disco rígido, uma unidade de CD-ROM e um hub USB) pode ser usado.
- O instrumento dá suporte ao padrão USB 1.1 até 3.0. Porém, a velocidade de transferência muda de acordo com o tipo de dados e a condição deste instrumento.

❹ Terminal [USB TO HOST]

Usado para conectar este instrumento a um computador por meio de um cabo USB e permite transferir dados MIDI e de áudio entre os dispositivos. Diferente de MIDI, o USB pode gerenciar várias portas por meio de um único cabo (página 50). Para obter informações sobre como o MONTAGE manipula portas, consulte página 50.

OBSERVAÇÃO

A capacidade de envio dos dados de áudio para o instrumento é de, no máximo, 32 canais (16 canais estéreo) a uma frequência de amostragem de 44,1 KHz; ou, no máximo, 8 canais (4 canais estéreo) para uma frequência de amostragem de 44,1 KHz até 192 KHz. A capacidade de recebimento dos dados de áudio é de, no máximo, 6 canais (3 canais estéreo).

■ Lado direito do painel traseiro

❺ Terminal MIDI [IN], [OUT], [THRU]

MIDI [IN] se destina a receber dados de controle ou apresentação de outro dispositivo MIDI, como um sequenciador externo, permitindo controlar esse instrumento usando-se o dispositivo MIDI separado conectado.

MIDI [OUT] se destina a transmitir todos os dados de controle, apresentação e reprodução desse instrumento para outro dispositivo MIDI, como um sequenciador externo.

MIDI [THRU] se destina simplesmente a redirecionar todos os dados MIDI recebidos (por meio de MIDI [IN]) para dispositivos conectados, permitindo o encadeamento de instrumentos MIDI adicionais.

❻ Conectores FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/ [SUSTAIN]

Para conexão de um pedal FC3/FC4/FC5 opcional com o conector [SUSTAIN] e um pedal FC4/FC5 com o conector [ASSIGNABLE]. Quando ligado ao conector [SUSTAIN], o pedal controla a sustentação. Quando conectado a [ASSIGNABLE], ele pode controlar uma das diversas funções atribuíveis.

OBSERVAÇÃO

- O termo "FC3" neste Manual do Proprietário se refere coletivamente ao FC3 e a outros pedais compatíveis com o FC3, como o FC3A.
- O termo "FC4" neste Manual do Proprietário se refere coletivamente ao FC4 e a outros pedais compatíveis com o FC4, como o FC4A.

❼ Conector FOOT CONTROLLER [1]/[2]

Para conexão de um controlador de pedal opcional (FC7 etc.). Esse conector permite controlar continuamente uma das diversas funções atribuíveis diferentes para edição da parte – como volume, tom, afinação ou outros aspectos do som (consulte o documento PDF Manual de Referência).

❽ Conectores ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L] e [R] (saída balanceada TRS)

Os sinais de áudio do nível de linha são reproduzidos por este instrumento por meio dessas saídas balanceadas TRS. Essas saídas são independentes da saída principal (nos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R] abaixo) e podem ser atribuídas livremente a qualquer uma das teclas da parte da bateria ou das partes. Isso permite rotar partes ou sons específicos para processamento com uma unidade de efeito externo favorita. As partes que podem ser atribuídas a esses conectores são as seguintes:

- Tecla da parte da bateria a que a bateria/percussão está atribuída
- Metrônomo (clique)
- Qualquer parte de uma apresentação*

* Inclui a parte de entrada do áudio

Para saber mais detalhes, consulte o documento PDF Manual de Referência.

❾ Conectores OUTPUT (BALANCED) [L/MONO] e [R] (saída balanceada TRS)

Os sinais de áudio do nível de linha são reproduzidos por meio dessas saídas balanceadas TRS. Para saída monofônica, use apenas o conector [L/MONO].

❿ Conector [PHONES] (Fone de ouvido)

Esse conector estereofônico padrão se destina à conexão com um conjunto de fones de ouvido estéreo. Esse conector reproduz sinais de áudio idênticos aos dos conectores OUTPUT [L/MONO] e [R].

11 Conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]

Os sinais de áudio externos podem ser inseridos por meio desses conectores para fone (plugue monofônico de 1/4"). Diversos dispositivos, como microfone, CD player ou sintetizador, podem ser ligados a esses conectores e o sinal de entrada de áudio pode ser reproduzido como a parte de áudio.

Além disso, você pode usar o recurso Vocoder especial ligando um microfone a esse conector [L/MONO] e inserindo a voz pelo microfone.

Você também pode usar os recursos Envelope Follower e ABS (Audio Beat Sync, Sincronização da batida de áudio). Envelope Follower é uma função para detectar o envelope de volume da forma de onda do sinal de entrada e modificar os sons dinamicamente.

OBSERVAÇÃO

- Uma guitarra ou um baixo com captadores ativos pode ser conectado diretamente. Porém, ao usar captadores passivos, conecte o instrumento por meio de um dispositivo de efeito.
- O Vocoder/Envelope Follower pode ser controlado em todas as saídas das partes, e não apenas no conector A/D INPUT [L/MONO]/[R].

ABS (Audio Beat Sync) é uma função para detectar a batida da entrada do sinal de áudio desses conectores e sincronizar a batida com o sequenciador de movimentos ou o arpejo.

Use plugues monofônicos de 1/4". Para sinais estéreo (como de um equipamento de áudio), use os conectores [L/MONO]/[R]. Para sinais mono (como de um microfone ou de uma guitarra), use apenas o conector [L/MONO]. Para obter detalhes sobre os recursos Envelope Follower e ABS, consulte o documento PDF Manual de Referência.

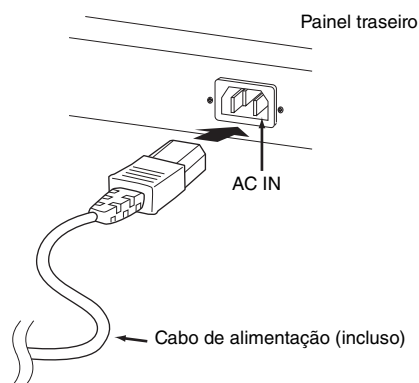
Instalação

Fonte de alimentação

Conecte o cabo de alimentação CA na ordem a seguir. Certifique-se de que a chave [STANDBY/ON] no instrumento esteja ajustada na posição em espera.

1 Conecte o cabo de alimentação fornecido ao AC IN no painel traseiro do instrumento.

2 Conecte a outra extremidade do cabo de alimentação a uma tomada de corrente alternada (CA).



OBSERVAÇÃO

Siga este procedimento na ordem inversa ao desconectar o cabo de alimentação.



ADVERTÊNCIAS

- Use apenas o cabo de alimentação CA que acompanha o instrumento. O uso de um item substituto inadequado pode resultar em superaquecimento ou choque elétrico.
- O cabo de alimentação que acompanha o instrumento não deve ser usado com outros equipamentos elétricos. Deixar de observar esta precaução pode resultar em danos ao equipamento ou causar um incêndio.
- Certifique-se de que tensão do instrumento corresponde à exigência do país ou da região onde ele está sendo usado.

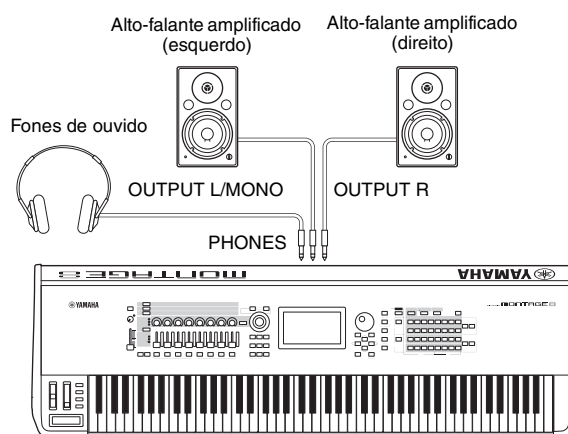


ADVERTÊNCIAS

O instrumento continua carregado e usa uma pequena quantidade de energia, mesmo quando a chave [STANDBY/ON] está na posição em espera. Caso você não pretenda usá-lo por um longo período de tempo, não se esqueça de desconectar o cabo de alimentação da tomada de parede.

Conexão de alto-falantes ou fones de ouvido

Como o instrumento não tem alto-falantes embutidos, você precisará monitorar o som do instrumento usando equipamentos externos. Conecte um conjunto de fones de ouvidos, alto-falantes amplificados ou outro equipamento de reprodução, conforme ilustrado abaixo. Ao estabelecer as conexões, certifique-se de que os cabos tenham as classificações apropriadas.



Como ligar o sistema

Certifique-se de que as configurações de volume do instrumento e dos dispositivos externos, como alto-falantes amplificados, estejam no mínimo antes de ligá-los. Ao conectar o instrumento aos alto-falantes amplificados, ligue a chave liga/desliga de cada equipamento na ordem a seguir.

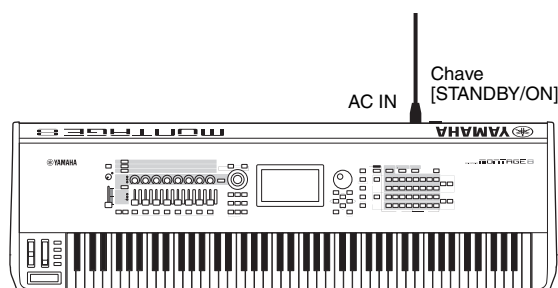
Ao ligar a alimentação:

Primeiro, o instrumento (o visor ligará e os botões acenderão) e, em seguida, os alto-falantes amplificados conectados.

Ao desligar a alimentação:

Primeiro, os alto-falantes amplificados conectados e, em seguida, o instrumento (o visor desligará e os botões apagarão).

Lembre-se de que a chave [STANDBY/ON] está localizada no lado direito (do ponto de vista do teclado) da tomada AC IN no painel traseiro do instrumento.



Função de desligamento automático

Para evitar um consumo de energia desnecessário, este instrumento conta com a função de desligamento automático que o desliga automaticamente quando ele não é acionado por um período especificado.

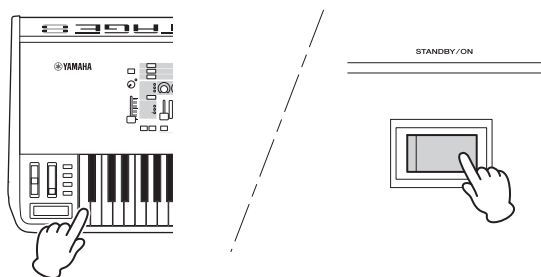
Configuração do desligamento automático

O período que deve transcorrer até o desligamento automático pode ser definido.

Instruções:	[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Auto Power Off]
Valor da configuração (mín.):	off (desativa o desligamento automático), 5, 10, 15, 30, 60, 120
Configuração padrão (mín.):	30

Desativação do desligamento automático (método simples)

Ligue a alimentação ao mesmo tempo em que mantém a tecla mais grave no teclado pressionada. Uma mensagem "Auto power off disabled" é exibida rapidamente e o desligamento automático é desativado. A configuração é mantida mesmo que a alimentação seja desligada.



AVISO

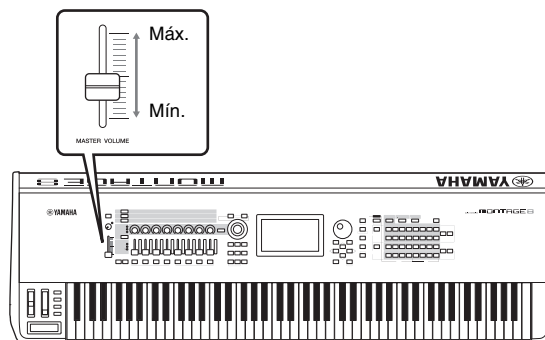
- Mesmo quando a alimentação está desligada, a eletricidade continua passando pelo instrumento no nível mínimo. Para desligar a eletricidade por completo, não se esqueça de desconectar o cabo de alimentação da tomada CA.
- Dependendo do status do instrumento, a alimentação pode não ser desligada automaticamente, mesmo transcorrido o período especificado. Sempre desligue o instrumento manualmente quando ele não estiver em uso.
- Quando o instrumento não for acionado por um período específico enquanto estiver conectado a um dispositivo externo como um amplificador, alto-falante ou computador, não se esqueça de seguir as instruções no Manual do Proprietário para desligar o instrumento e os dispositivos conectados na sequência apropriada para proteger os dispositivos contra danos. Caso você não queira que a alimentação seja desligada automaticamente quando um dispositivo estiver conectado, desative o desligamento automático.
- A configuração será revertida para o valor padrão se o backup não for feito antes da alimentação ser desligada.
- Quando o desligamento automático for definido como "off", o valor será mantido, mesmo que os dados de backup salvos em outro dispositivo forem carregados no instrumento. Quando o desligamento automático estiver definido como outro valor diferente de "off", o valor será substituído pelos dados carregados.

OBSERVAÇÃO

- O tempo de configuração é aproximado.
- Para ligar a alimentação após o desligamento automático, pressione a chave [STANDBY/ON].
- Quando as configurações de fábrica são restauradas, a hora da configuração é alterada para o valor padrão (30 min.).

Ajuste da saída de volume principal

Ajuste o nível geral deste instrumento usando o controle deslizante [MASTER VOLUME].



ADVERTÊNCIAS

Não use os fones de ouvido com um volume muito alto por longos períodos. Isso pode causar a perda de audição.

Restauração das configurações de fábrica iniciais (inicializar todos os dados)

AVISO

Quando a operação de inicialização de todos os dados for executada, todas as configurações de apresentação, música e outras criadas no visor de utilitário serão apagadas. Certifique-se de que você não esteja substituindo dados importantes. Não se esqueça de salvar todos os dados importantes em um dispositivo de memória flash USB antes de executar esse procedimento (página 53).

- Pressione o botão [UTILITY] ou toque no ícone UTILITY no canto superior direito da tela para acessar o visor de utilitário.
- Toque na guia [Settings] no lado esquerdo da tela e na guia [System].
O visor de configuração de todo o sistema é exibido.
- Toque em [Initialize All Data] no canto inferior direito da tela.
O visor solicita a confirmação. Para cancelar essa operação, toque em [Cancel No] na tela ou pressione o botão [DEC/NO] do painel.
- Toque em [Yes] na tela ou pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de inicialização de todos os dados.

Operação básica e visores

O MONTAGE conta com um visor de painel sensível ao toque prático. Você pode acionar diversas configurações e selecionar parâmetros desejados tocando diretamente na tela. Além disso, você pode usar o dial de dados e outros botões para operações de exibição.

Configuração de exibição (painel sensível ao toque)

Esta seção explica a barra de navegação e as guias de seleção do visor comuns a todos os tipos de visores. Para fins de ilustração, o visor de set ao vivo é exibido quando o MONTAGE é ligado e o visor Performance Play (início) são usados como exemplos.

OBSERVAÇÃO

Você pode alterar o visor de inicialização (o visor exibido pela primeira vez quando o instrumento é ligado). Para saber mais detalhes sobre a configuração, consulte página 45.

Visor de set ao vivo



1 Ícone HOME

Move para o visor Performance Play.

2 Ícone EXIT

Função da mesma forma que o botão [EXIT] no painel. Pressione esse ícone para sair do visor atual e retornar ao nível anterior da hierarquia.

3 Área INFORMATION

Exibe informações úteis, inclusive o nome de exibição selecionado no momento.

4 Ícone EFFECT

Toque no ícone para acessar o visor de chave do efeito. O ícone é desligado quando qualquer um dos blocos de efeitos (entrada, sistema ou mestre) está desligado.

5 Ícone QUICK SETUP

Exibe as configurações de controle local ON/OFF e MIDI IN/OUT.

O ícone em forma de teclado acende quando o controle local está definido como ON e apaga quando o controle local está definido como OFF.

Quando MIDI está definido como a configuração MIDI IN/OUT, um ícone em forma de conector MIDI é exibido. Quando USB está definido como a configuração MIDI IN/OUT, um ícone em forma de conector USB é exibido. Toque no ícone desejado para acessar o visor Quick Setup correspondente.

6 Ícone TEMPO SETTING

Exibe o tempo da apresentação selecionada no momento. Toque no ícone para acessar o visor de configuração do tempo.

7 Ícone UTILITY

Toque no ícone para acessar o visor aberto pela última vez dentre os visores de utilitário.

Visor Performance Play



8 Ícone LIVE SET

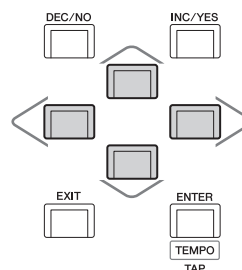
Toque no ícone para acessar o visor de set ao vivo.

9 Guias de seleção do visor

Toque na guia desejada para acessar o visor correspondente.

Movimentação do cursor

Use estes quatro botões para navegar pelo visor, movendo o cursor ao redor dos diversos itens e parâmetros selecionáveis da tela. Quando selecionado, o item em questão é realçado (o cursor é exibido como um bloco escuro com caracteres invertidos). Você pode alterar o valor do item (parâmetro) no qual o cursor está localizado usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO].

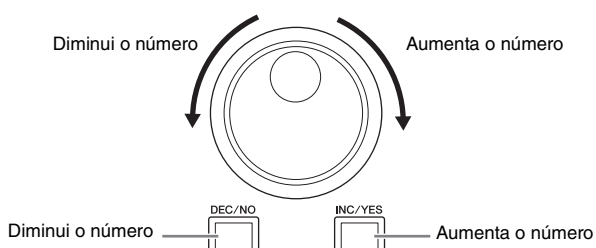


Alteração (edição) dos valores de parâmetro

Girar o dial de dados para a direita (sentido horário) aumenta o valor, e girá-lo para a esquerda (sentido anti-horário) o diminui.

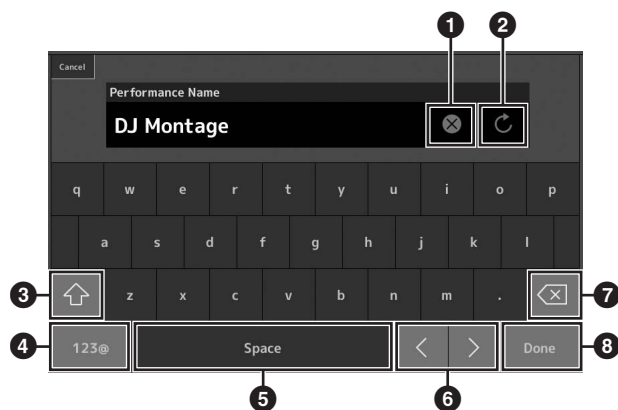
Pressionar o botão [INC/YES] aumenta um valor de parâmetro em um nível e pressionar o botão [DEC/NO] o diminui.

Para parâmetros com intervalos de valores grandes, você pode aumentar o valor em dez mantendo pressionado o botão [SHIFT] e pressionando o botão [INC/YES] simultaneamente. Para diminuir em dez, mantenha pressionados o botão [SHIFT] e o botão [DEC/NO] simultaneamente.



Nomeação (entrada de caracteres)

Você pode nomear livremente os dados que criou, como apresentações, músicas e arquivos salvos em um dispositivo de armazenamento USB. Toque no parâmetro de nomeação ou mova o cursor até o parâmetro de nomeação e pressione o botão [ENTER] para acessar o visor de entrada do caractere.



- 1 Exclui todos os caracteres.
- 2 Reverte para o nome padrão.
- 3 Alterna caracteres alfabéticos maiúsculos e minúsculos.
- 4 Acessa o visor para inserir números, marcas de pontuação e caracteres diversos.
- 5 Insere um espaço (em branco) na posição do cursor. (Você também pode usar o botão [INC/YES] para a mesma operação.)
- 6 Move a posição do cursor.
- 7 Exclui o caractere anterior (backspace). (Você também pode usar o botão [DEC/NO] para a mesma operação.)
- 8 Completa a entrada de texto e fecha o visor.

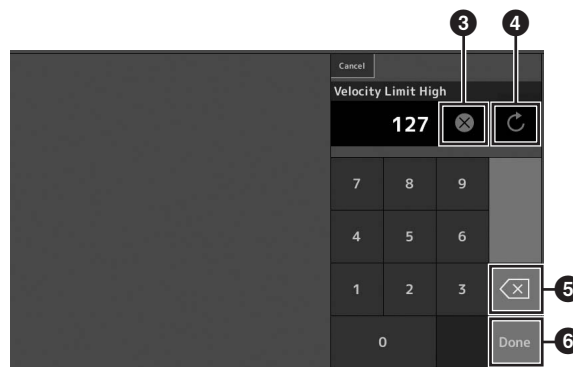
Inserção usando as teclas no teclado e visor de teclado numérico

Para alguns parâmetros, você também pode inserir o valor diretamente usando o visor LCD como um teclado numérico ou as teclas do teclado. A entrada por meio das teclas pode ser ativada quando se inserem parâmetros relacionados à nota e à velocidade. A entrada por meio do visor de teclado numérico pode ser ativada quando se inserem parâmetros relacionados à velocidade. Toque no parâmetro desejado ou mova o cursor até o parâmetro e pressione o botão [ENTER] para acessar o visor com as duas guias de entrada (mostradas abaixo).



- 1 Ativa a entrada pelo teclado. Você pode tocar qualquer nota no teclado e a nota ou a velocidade é inserida.
- 2 Ativa a entrada pelo teclado numérico. Você pode inserir um número diretamente usando-se o teclado numérico. Você também pode usar o dial de dados, o botão [INC/YES] e o botão [DEC/NO] para aumentar e diminuir o número de entrada.

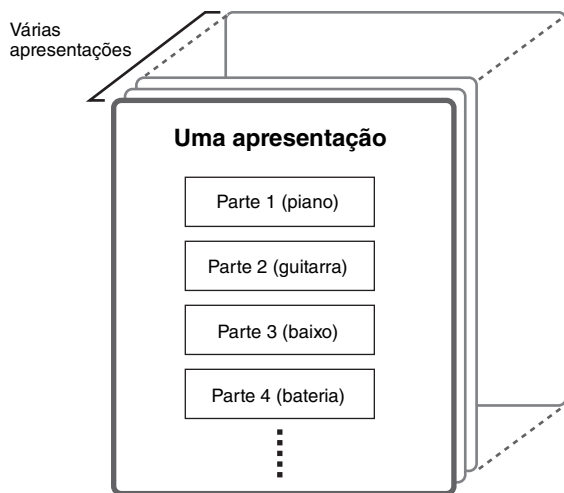
Visor de teclado numérico



- 3 Apaga todos os números.
- 4 Restaura a última configuração do valor.
- 5 Exclui o último dígito do número.
- 6 Completa a operação de entrada e fecha o visor de teclado numérico.

Guia rápido – seleção de apresentações

O MONTAGE tem 16 partes e os sons do instrumento musical básicos são atribuídos a cada parte. Um único conjunto desses sons é chamado de "apresentação". Você pode alterar sons conforme desejado selecionando a apresentação apropriada.



Existem os três tipos de parte a seguir.

Partes normais (AWM2)

As partes normais (AWM2) são principalmente sons do tipo de instrumento musical afinado (piano, órgão, guitarra, sintetizador etc.) que podem ser reproduzidas em todo o intervalo do teclado.

Partes normais (FM-X)

As partes normais (FM-X) são sons do sistema de síntese FM eficientes. Esse som é reproduzido de maneira convencional no teclado, com afinações padrão para cada tecla.

Partes da bateria

As partes da bateria são principalmente sons de percussão/bateria atribuídos a notas individuais.

As apresentações também podem ser divididas em dois grupos da maneira a seguir.

Apresentações de parte única

Uma apresentação de parte única contém apenas uma parte. Selecione-a caso você queira reproduzir um único instrumento.

Apresentações de várias partes

Uma apresentação de várias partes contém várias partes. Selecione-a caso você queira reproduzir sons de vários instrumentos usando funções de camada e divisão.

Este instrumento conta com bancos para memorizar as apresentações. Existem, basicamente, quatro tipos diferentes de bancos: predefinições, usuário, biblioteca e GM. As apresentações e os recursos variam de acordo com o banco conforme descrito abaixo.

Bancos de predefinições

Os bancos de predefinições contêm um conjunto completo de apresentações especialmente programadas. As apresentações que você mesmo tiver editado não poderão ser salvas nos bancos de predefinições.

Bancos do usuário

Os bancos do usuário contêm as apresentações que você editou e armazenou. Os bancos dos usuários estão inicialmente vazios.

AVISO

Se uma apresentação em um banco do usuário (apresentação do usuário) for substituída, essa apresentação do usuário será perdida. Ao armazenar uma apresentação editada, tome cuidado para não substituir nenhuma apresentação do usuário importante.

Bancos da biblioteca

Os bancos da biblioteca contêm as apresentações que você adicionou como bibliotecas. Os bancos das bibliotecas estão inicialmente vazios.

(Uma biblioteca pode ser adicionada importando-se um arquivo de biblioteca.)

Banco GM

O banco GM contém as partes alocadas de acordo com o padrão GM.

GM

GM (General MIDI, MIDI geral) é um padrão mundial para organização de vozes e funções MIDI de sintetizadores e geradores de tom. Ele foi projetado principalmente para garantir que todos os dados de música criados com um dispositivo GM específico soem praticamente iguais em qualquer outro dispositivo GM – independentemente do fabricante ou do modelo. O banco GM nesse sintetizador foi projetado para reproduzir de maneira apropriada os dados da música GM. Porém, lembre-se de que o som talvez não seja exatamente igual ao reproduzido pelo gerador de tons original.

Todos esses bancos incluem apresentações organizadas de acordo com o tipo de apresentação.

OBSERVAÇÃO

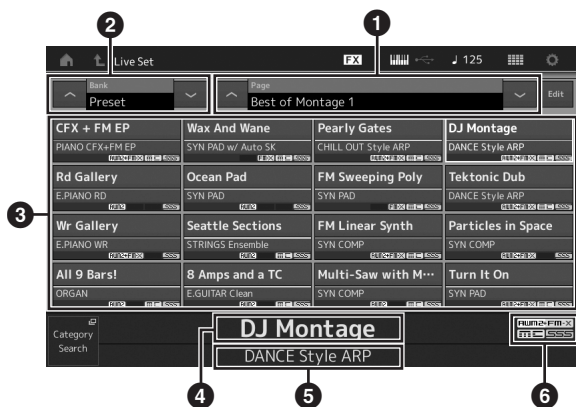
- Para saber mais detalhes sobre as apresentações, consulte "Estrutura básica" no documento PDF Manual de Referência.
- Para obter listas das apresentações, consulte o PDF Lista de dados à parte.

Quando você ligar o instrumento pela primeira vez, um set ao vivo dos bancos de predefinições será exibido no visor superior. O set ao vivo é uma lista na qual as apresentações podem ser organizadas livremente. Até 16 apresentações podem ser organizadas em uma única página. Você pode reproduzir diversas apresentações selecionadas nos sets ao vivo predefinidos.

Seleção de uma apresentação no set ao vivo

1 Pressione o botão [LIVE SET].

Isso acessa o visor de set ao vivo.



- 1 Página (alternada pressionando-se [Λ] [V] na tela, o botão ELEMENT/OPERATOR [MUTE] ou o botão [SOLO]. Selecionado pressionando-se os botões de número A [5] – [8]/[13] – [16], os botões de número B [5] – [8] ou os botões de número C [5] – [8].)
- 2 Banco de predefinições/do usuário (alternado pressionando-se o [Λ] [V] na tela, o botão PART [MUTE] ou o botão [SOLO])
- 3 Lista de apresentações
- 4 Nomes de apresentações ativas
- 5 Nome do compartimento
- 6 Sinalizador (consulte o quadro abaixo)

Sinalizador	Definição
AWM2	Apresentação constituída apenas de partes AWM2
FM-X	Apresentação constituída apenas de partes FM-X
FM-X+AWM2	Apresentação constituída das partes AWM2 e FM-X
MC	Apresentação com controle de movimento
SSS	Apresentação com Alternância de som total

OBSERVAÇÃO

"Seamless Sound Switching" é um recurso que permite alternar apresentações tranquilamente sem que nenhuma nota seja cortada. O recurso SSS está disponível para todas as apresentações do banco de predefinições neste instrumento. Porém, a SSS está disponível apenas para a apresentação que contém as partes 1 – 8, e não para a apresentação que usa as partes 9 – 16.

2 Toque na apresentação desejada na tela.

OBSERVAÇÃO

- Você pode selecionar uma apresentação pressionando os botões de número A [1] – [4] e [9] – [12], os botões de número B [1] – [4] ou os botões de número C [1] – [4].
- Para organizar a ordem das apresentações registradas no set ao vivo, consulte página 30.

3 Toque o teclado.

Como alternar apresentações

1 Pressione o botão [PERFORMANCE].

O visor de reprodução da apresentação é exibido e o nome da apresentação atual é mostrado.



2 Mova o cursor até o nome da apresentação e selecione a apresentação desejada usando o dial de dados, o botão [INC/YES] ou o botão [DEC/NO].

OBSERVAÇÃO

- Para avançar rapidamente pelos números de apresentação em incrementos de dez, mantenha pressionado simultaneamente o botão [SHIFT] e pressione o botão [INC/YES].
- Para diminuir em dez, faça o oposto: mantenha pressionado simultaneamente o botão [SHIFT] e pressione o botão [DEC/NO].

3 Toque o teclado.

Como usar a função de pesquisa da categoria

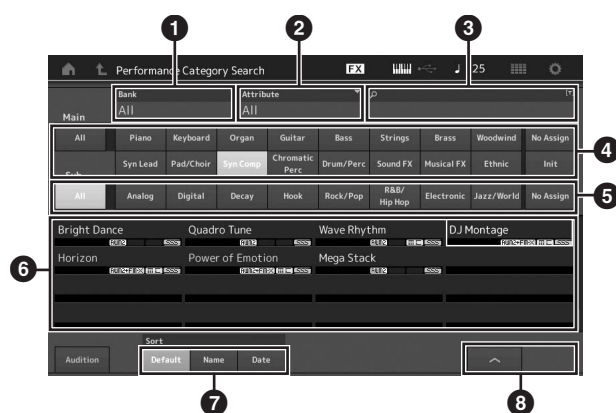
As apresentações estão divididas de maneira prática em categorias específicas, independentemente dos locais do banco. As categorias são divididas com base no tipo de instrumento geral ou nas características do som. Com a função de pesquisa da categoria, você tem acesso rápido aos sons desejados.

1 Pressione o botão [CATEGORY SEARCH] enquanto o visor de reprodução da apresentação é mostrado.

Isso acessa o visor de pesquisa da categoria.

OBSERVAÇÃO

Você pode abrir o visor de pesquisa da categoria selecionando [Search] no menu acessado quando o nome da apresentação é tocado.



1 Banco

2 Atributo

OBSERVAÇÃO

Os atributos são propriedades da apresentação e classificados de acordo com tipos do gerador de tons ou partes das apresentações.

3 Pesquisa por palavra-chave

4 Categorias principais

5 Subcategorias

6 Lista de apresentações da categoria selecionada

OBSERVAÇÃO

A apresentação selecionada é exibida em branco, as apresentações com uma única parte estão em verde e as apresentações com várias partes estão em azul.

7 Para alterar a ordem de classificação

8 Para alterar a página da lista de apresentações

2 Toque e selecione a categoria principal desejada (4).

OBSERVAÇÃO

- Você pode filtrar as listas de apresentações tocando em [Bank] (1) e selecionando o tipo de banco desejado na lista.
- Você também pode filtrar as listas de apresentações tocando em [Attribute] (2) e selecionando o tipo de atributo desejado na lista.
- Você também pode selecionar a categoria principal desejada usando os botões de número A [1] – [16].

3 Toque e selecione a subcategoria desejada (5).

Isso acessa as listas de apresentações da categoria selecionada (6).

OBSERVAÇÃO

Você também pode selecionar uma subcategoria desejada usando os botões de número B [1] – [8].

4 Toque na apresentação desejada.

OBSERVAÇÃO

Você também pode selecionar a apresentação desejada usando os botões de número C [1] – [8].

5 Toque no ícone HOME ou EXIT para acessar efetivamente a apresentação selecionada.

Isso fecha o visor de pesquisa da categoria.

OBSERVAÇÃO

Você também pode usar o botão [ENTER], o botão [EXIT] ou o botão [PERFORMANCE] para finalizar a seleção.

Abaixo está uma lista das categorias e as abreviações de painel.

Abreviação	Categoria
Piano	Piano
Keyboard	Instrumentos de teclado (espineta, cravo etc.)
Organ	Órgão
Guitar	Guitarra
Bass	Baixo
Strings	Cordas
Brass	Metais
Woodwind	Instrumentos de sopro
Syn Lead	Sintetizador principal
Pad/Choir	Sintetizador secundário
Syn Comp	Sintetizador computadorizado
Chromatic Perc	Percussão cromática (marimba, glockenspiel etc.)
Drum/Perc	Bateria/percussão
Sound FX	Efeito sonoro
Musical FX	Efeito musical
Ethnic	Étnico
No Assign	Não atribuído
Init	Inicializar

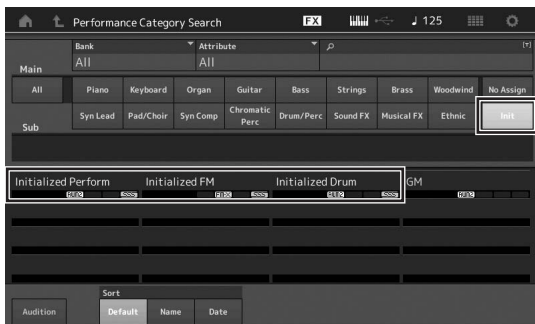
6 Toque o teclado.

Seleção de uma apresentação inicializada

Siga as etapas abaixo para selecionar uma apresentação inicializada.

- 1 Toque em [Init] da categoria principal no visor de pesquisa da categoria.
- 2 Somente apresentações inicializadas são exibidas na lista de apresentações.

As apresentações inicializadas estão divididas em três categorias: [Initialized Perform] para as partes normais (AWM2), [Initialized FM] para as partes normais (FM-X) e [Initialized Drum] para as partes da bateria.

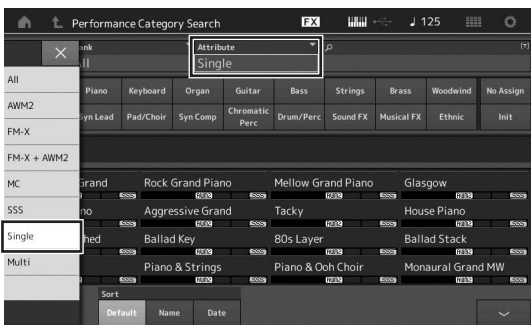


- 3 Selecione a apresentação desejada.

Seleção de apenas apresentações de única parte

Você pode filtrar as apresentações de única parte usando a função de atribuição.

- 1 Toque em [Attribute] no visor de pesquisa da categoria.
- 2 Toque em [Single] no menu à esquerda da tela.



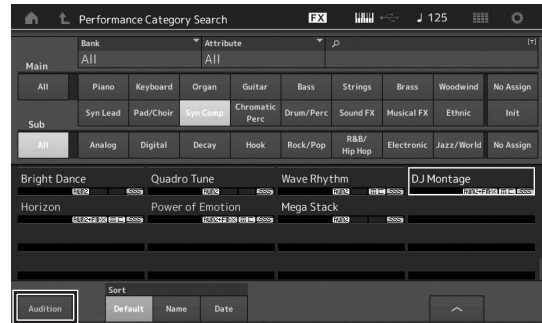
- 3 Somente apresentações de única parte são exibidas na lista de apresentações, o que permite selecionar a desejada.

Reprodução da frase de audição

Você pode ouvir uma amostra dos sons da apresentação. O som de amostra é conhecido como "frase de audição".

- 1 Toque em [Audition] no visor de pesquisa da categoria.

A amostra da apresentação selecionada no momento é reproduzida.



[Audition]

Caso você selecione uma apresentação diferente durante a reprodução da frase de audição, a frase de audição muda para aquela da apresentação recém-selecionada.

- 2 Toque em [Audition] novamente para interromper a reprodução.

OBSERVAÇÃO

- Você também pode reproduzir/parar a frase de audição pressionando o botão [AUDITION] no painel frontal.
- Você também pode reproduzir/parar a frase de audição pressionando o botão [AUDITION] no painel frontal, ao mesmo tempo em que o visor de apresentação ou do set ao vivo é mostrado.

Guia rápido – como tocar o teclado

Você pode misturar diversas partes juntas em uma camada ou dividi-las pelo teclado, ou até mesmo configurar uma combinação de camada/divisão. Cada apresentação pode conter até oito partes diferentes. Pressione o botão [PERFORMANCE] antes de tocar o teclado.

Visor Performance Play

Nessa condição, tocar o teclado reproduz o som da apresentação indicada no visor. Os parâmetros mostrados no visor Performance Play são explicados resumidamente abaixo. Você pode acionar os ícones tocando no visor.



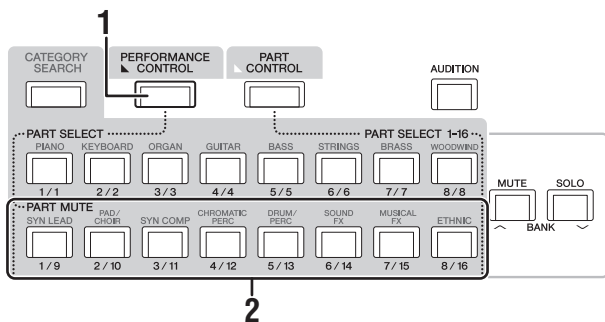
- 1 Nome da apresentação
- 2 Sinalizador
- 3 Funções atribuídas a botões giratórios
- 4 Nomes das partes
- 5 Ligar/desligar o sequenciador de movimentos para as partes
- 6 Ligar/desligar o arpejo para as partes
- 7 Limite de notas para as partes
- 8 Ligar/desligar controle do teclado para as partes
- 9 Ligar/desligar o áudio para as partes
- 10 Ligar/desligar o solo para as partes
- 11 Volume das partes 1 – 8
- 12 Medidor (nível de saída do áudio)

Como ligar/desligar uma parte

Você pode ligar ou desligar as oito partes da apresentação atual conforme desejado.

Como ligar/desligar partes específicas (função sem áudio)

Você pode ligar/desligar partes individuais usando a função sem áudio.



1 Pressione o botão [PERFORMANCE CONTROL].

A lâmpada do botão acende, indicando que cada parte pode ser ligada/desligada.

2 Pressione qualquer um dos botões de número A [9] – [16]. Os botões correspondentes [1] – [8] do botão pressionado acenderão levemente e o áudio da parte será removido.

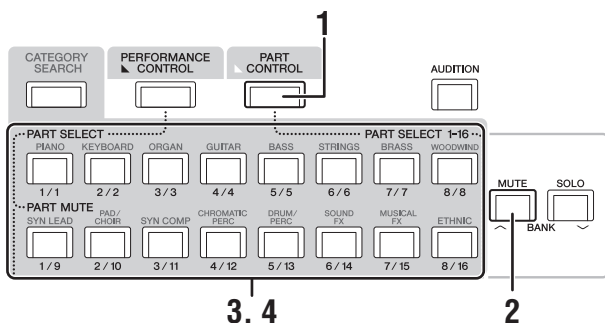
Pressione o mesmo botão para ligar o botão e reativar o áudio dessa parte. Você pode ligar/desligar várias partes pressionando os botões.

Você também pode remover o áudio das partes usando o botão [PART CONTROL] com a operação abaixo.

1 Pressione o botão [PART CONTROL].

2 Pressione o botão [MUTE] para ligar o botão.

Dentre os botões de número A [1] – [16], somente os botões cujas partes correspondentes tiverem sons atribuídos acenderão.



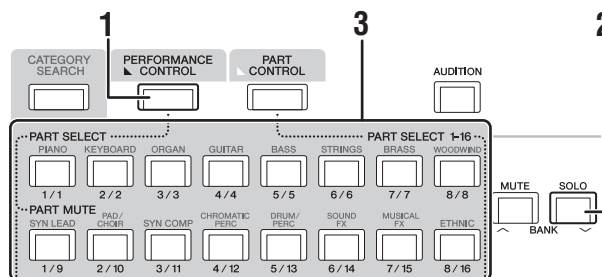
3 Pressione o botão de número A [1] – [16] desejado para remover o áudio da parte correspondente. O botão pressionado mudará de totalmente aceso para levemente aceso.

Você pode ligar/desligar várias partes pressionando vários botões.

4 Pressione qualquer um dos botões de número A [1] – [16] levemente acesos. O botão pressionado acenderá totalmente mais uma vez e a função sem áudio dessa peça será desativada.

Solo de uma parte específica

A função de solo é contrária à função sem áudio e permite fazer instantaneamente um solo de uma parte específica e remover o áudio de todas as outras.



1 Pressione o botão [PERFORMANCE CONTROL].

2 Pressione o botão [SOLO].

O botão [SOLO] acende, indicando que o solo está ativado.

3 Pressione qualquer um dos botões de número A [1] – [8] / [9] – [16].

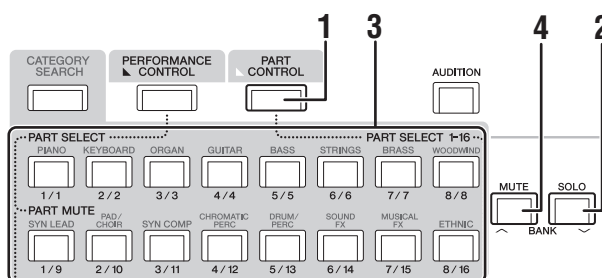
O botão pressionado acenderá e apenas o som da parte correspondente entre as partes 1 – 8 será reproduzido. (Os botões de número A [1] – [8] e [9] – [16] funcionam uns com os outros.)

Você também pode fazer solo em uma parte usando o botão [PART CONTROL] com a operação abaixo.

1 Pressione o botão [PART CONTROL].

2 Pressione o botão [SOLO] para ligar o botão.

Dentre os botões de número A [1] – [16], somente os botões cujas partes correspondentes tiverem sons atribuídos acenderão levemente.



3 Pressione qualquer um dos botões de número A [1] – [16] para aplicar solo à parte correspondente. O botão pressionado mudará de levemente aceso para totalmente aceso.

Você pode alterar a parte do solo pressionando qualquer outro botão de número.

4 Pressione o botão [MUTE] para desativar a função de solo.

Como usar a função de arpejo

Esta função permite acionar padrões rítmico, riffs e frases usando a parte atual, bastando para isso tocar notas no teclado.

Ela não apenas dá inspiração e passagens rítmicas completas nas apresentações ao vivo, mas também oferece partes de fundo de diversos gêneros musicais para criar músicas mais facilmente.

Você pode atribuir os oito tipos de arpejo desejados a cada parte e reproduzir os arpejos de até oito partes simultaneamente.

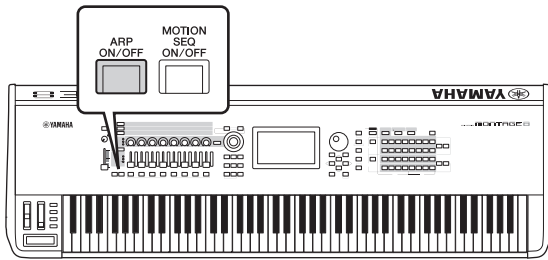
Você também pode definir o método de reprodução do arpejo, o intervalo de notas, o intervalo de velocidades e os efeitos de reprodução para criar os próprios ritmos originais.

OBSERVAÇÃO

Para saber mais detalhes sobre o arpejo, consulte o documento PDF Manual de Referência.

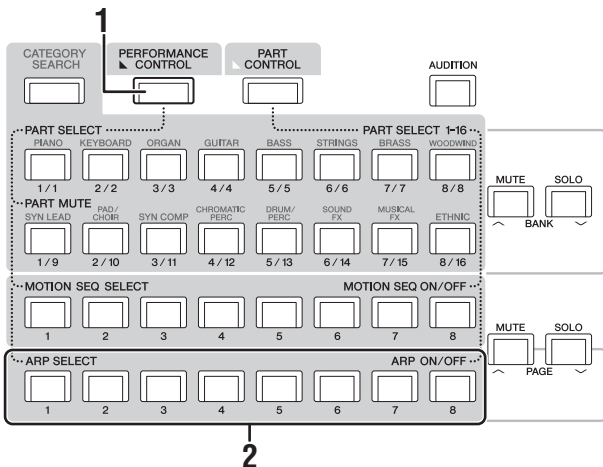
Como ligar/desligar o arpejo

Para ligar ou desligar a reprodução do arpejo, pressione o botão [ARP ON/OFF] no painel.



Alteração do tipo de arpejo

Você pode alterar o tipo de arpejo pressionando os botões de número C [1] – [8] conforme desejado.



1 Pressione o botão [PERFORMANCE CONTROL].

O botão [PERFORMANCE CONTROL] acende, indicando que os arpejos podem ser selecionados usando-se os botões de número C [1] – [8].

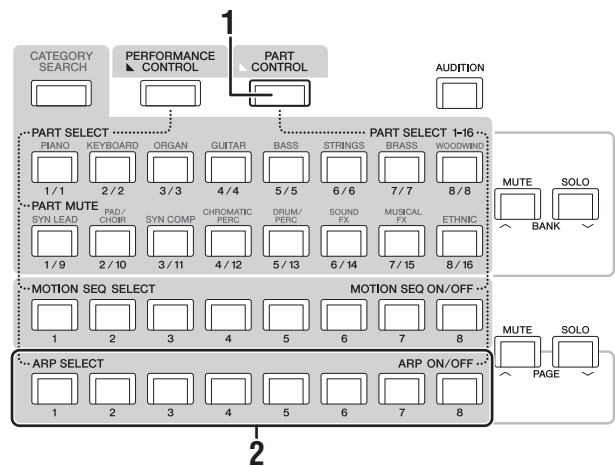
2 Pressione qualquer um dos botões de número C [1] – [8] para alterar o tipo de arpejo.

OBSERVAÇÃO

Para obter informações sobre como configurar o tipo de arpejo, consulte página 37.

Como ligar/desligar a reprodução de arpejo para cada parte

Você pode ligar ou desligar a reprodução de arpejo para oito partes da apresentação conforme descrito abaixo.



1 Pressione o botão [PART CONTROL].

O botão [PART CONTROL] acende, indicando que a reprodução de arpejo para cada parte pode ser ligada/desligada usando-se os botões de número C [1] – [8].

2 Pressionar cada um dos botões de número C [1] – [8] liga e desliga a reprodução de arpejo para cada parte.

Quando a reprodução de arpejo está ligada, o botão correspondente acende totalmente e, quando desligada, o botão acende lentamente.

OBSERVAÇÃO

Você pode ligar/desligar a reprodução de arpejo para cada parte tocando no botão [ARP ON/OFF] do visor também.

Como usar a função do sequenciador de movimentos

O eficiente recurso Sequenciador de movimentos permite alterar dinamicamente os sons acionando parâmetros de acordo com sequências criadas de maneira antecipada. Ele oferece controle em tempo real para alterar os sons, dependendo de diversas sequências como tempo, arpejo ou o ritmo de dispositivos conectados externos.

Você pode atribuir até oito tipos de sequência desejados para uma faixa.

Você também pode configurar até quatro faixas correspondentes para a função do sequenciador de movimentos para uma parte. Até oito faixas podem ser usadas ao mesmo tempo para toda a apresentação.

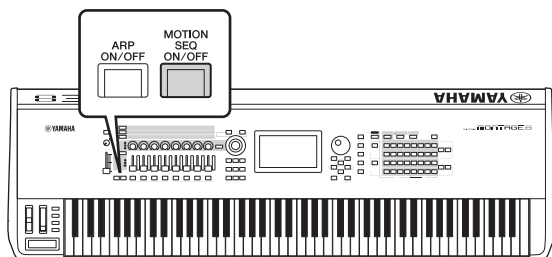
Para a função do sequenciador de movimentos, além de ser capaz de definir o método de reprodução do arpejo, você também pode definir o intervalo de velocidades, os efeitos de reprodução, a quantidade de etapas etc. para criar os próprios ritmos originais.

OBSERVAÇÃO

Para saber mais detalhes sobre o sequenciador de movimentos, consulte o documento PDF Manual de Referência.

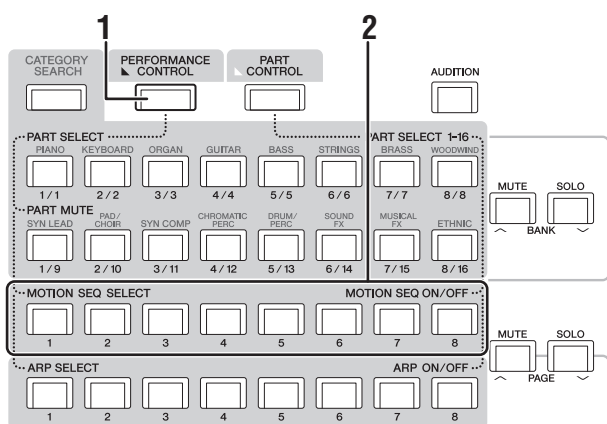
Como ligar/desligar o sequenciador de movimentos

Pressione o botão [MOTION SEQ ON/OFF] do painel frontal para ligar/desligar o sequenciador de movimentos.



Alteração das sequências de movimentos

Pressione os botões de número B [1] – [8] para alternar os tipos de sequência de movimentos.



1 Pressione o botão [PERFORMANCE CONTROL].

O botão [PERFORMANCE CONTROL] acende, indicando que você pode selecionar os tipos de sequência de movimentos usando-se os botões de número B [1] – [8].

2 Pressione os botões de número B [1] – [8] para alternar as sequências de movimentos.

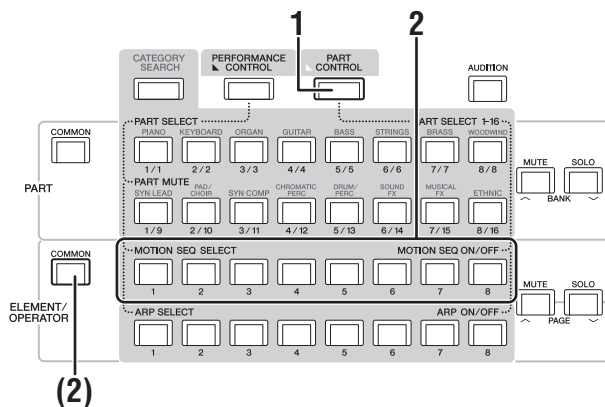
Selecione o tipo de sequência de movimentos desejado atribuído a cada botão de número B.

OBSERVAÇÃO

Para saber mais detalhes sobre a edição da sequência de movimentos, consulte o documento PDF Manual de Referência.

Como ligar/desligar o sequenciador de movimentos para cada parte

O sequenciador de movimentos pode ser ligado/desligado para cada parte da maneira a seguir.



1 Pressione o botão [PART CONTROL].

O [PART CONTROL] acende, indicando que você pode ligar/desligar o sequenciador de movimentos para cada parte usando os botões de número B [1] – [8]. Nessa condição, você pode ligar/desligar o sequenciador de movimentos comum usando os botões ELEMENT/OPERATOR [COMMON] correspondentes.

2 Pressione os botões de número B [1] – [8] para ligar/desligar o sequenciador de movimentos.

Quando o sequenciador de movimentos está ligado, o botão correspondente acende totalmente; quando desligado, o botão correspondente acende lentamente. Quando todas as faixas da parte estão no status desligado, a lâmpada do botão correspondente está desligada e não ativa para essa operação.

OBSERVAÇÃO

Você também pode tocar o [MS ON/OFF] na tela para realizar a mesma operação.

Para ligar/desligar o sequenciador de movimentos comum, pressione o botão ELEMENT/OPERATOR [COMMON].

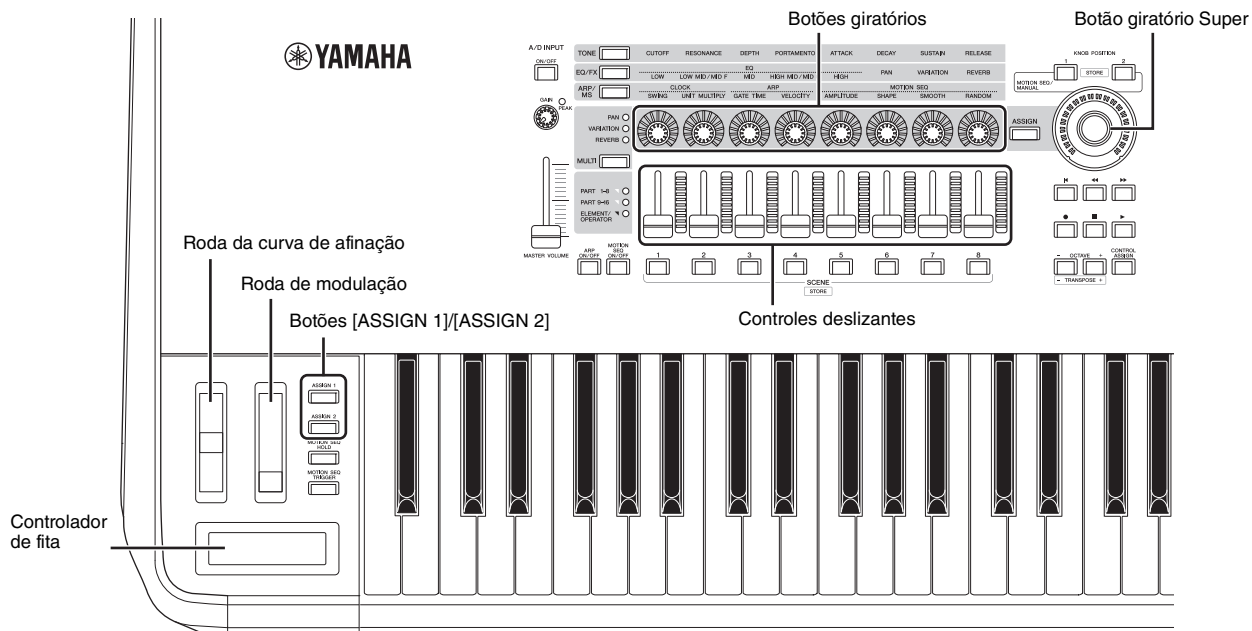
Quando o sequenciador de movimentos está ligado, o botão correspondente acende totalmente; quando desligado, o botão correspondente acende lentamente. Quando todas as faixas da parte estão no status desligado, a lâmpada do botão correspondente está desligada e não ativa para essa operação.

OBSERVAÇÃO

Você também pode tocar [MS Cmm] na tela para realizar a mesma operação.

Como usar controladores para alterar o som

O MONTAGE oferece uma quantidade incrível de opções de controle. Além das rodas da curva de afinação e de modulação, ele conta com uma ampla variedade de controles em tempo real especiais – inclusive os botões giratórios, o botão giratório Super, os controles deslizantes, o controlador de fita e os botões de chave atribuíveis.



Como usar os botões giratórios para alterar o som

Os botões giratórios 1 – 8 permitem ajustar diversos parâmetros para a apresentação ou a parte atual, como intensidade do efeito, características de ataque/liberação, timbre e outros. As funções atribuídas a cada botão giratório podem ser selecionadas de maneira alternativa por meio dos botões de função do botão giratório, o botão de controle de diversas partes ou os botões de atribuição. Existem basicamente duas formas nas quais o som pode ser controlado: controlar toda a apresentação ou controlar a parte específica.

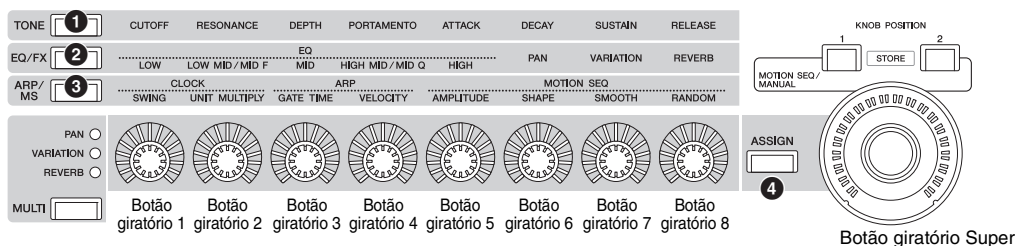
■ Para controlar toda a apresentação

Mova o cursor até o nome da apresentação desejada no visor Performance Play. Ou gire o botão PART [COMMON] e acione os botões giratórios 1 – 8.

■ Para controlar a parte desejada

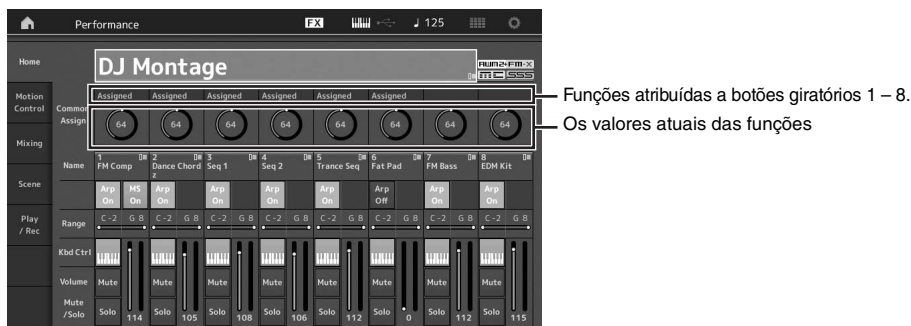
Mova o cursor até o nome da parte desejada no visor Performance Play. Ou ligue qualquer um dos botões de número A [1] – [8] e acione os botões giratórios 1 – 8.

1 Pressione a função do botão giratório [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] ou o botão de atribuição do botão giratório [ASSIGN], de maneira que o botão correspondente à função que você deseja ligar acenda.



- ❶ [TONE]: Alterna para funções relacionadas a configurações de som
- ❷ [EQ/FX]: Alterna para funções relacionadas a configurações de EQ e efeito
- ❸ [ARP/MS]: Alterna para funções relacionadas a configurações de arpejo e sequenciador de movimentos
- ❹ [ASSIGN]: Alterna para funções predefinidas projetadas para oferecer as melhores características de cada apresentação

As funções atribuídas no momento aos botões giratórios 1 – 8 e os valores de parâmetro das funções são mostrados.



2 Gire um botão giratório desejado enquanto toca o teclado.

O valor do parâmetro correspondente muda e a função/efeito é aplicada ao som.

Como usar o botão giratório Super para alterar o som

O botão giratório Super permite controlar todos os valores de parâmetro das funções atribuídas a botões giratórios 1 – 8. Você pode criar sons complexos usando o botão giratório Super com o sequenciador de movimentos.

O botão giratório Super está sempre disponível para uso. Você não precisa pressionar o botão de função do botão giratório ou o botão de atribuição do botão giratório antes de usar o botão giratório Super.

Esta seção aborda o procedimento para verificar os valores de parâmetro alterados pela operação do botão giratório Super.

1 Pressione o botão PART [COMMON].

O botão acende, indicando que você pode criar configurações comuns para todas as partes.

2 Pressione o botão de atribuição do botão giratório [ASSIGN] para fazer o botão acender.

As funções atribuídas no momento a botões giratórios 1 – 8 e os valores de parâmetro são mostrados.

3 Gire o botão giratório Super enquanto toca o teclado.

Todos os valores de parâmetro relevantes mudam simultaneamente e todas as funções atribuídas são aplicadas ao som.

OBSERVAÇÃO

Para saber mais detalhes sobre a atribuição do botão giratório e a configuração do botão giratório Super, consulte o documento PDF Manual de Referência.

Controle do botão giratório Super usando um controlador de pedal

Você pode controlar o botão giratório Super usando um controlador de pedal (FC7).

- 1 Ligue o controlador de pedal (FC7) ao conector FOOT CONTROLLER [1]/[2].
- 2 Mova o cursor até o nome da apresentação no visor Performance Play e pressione o botão [EDIT].
- 3 Toque na guia [Control] à esquerda da tela → guia [Control Number].
- 4 Ajuste "Foot Ctrl 1" ou "Foot Ctrl 2" em "Super Knob" – dependendo do conector no qual você ligou o controlador de pedal (FC7).

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

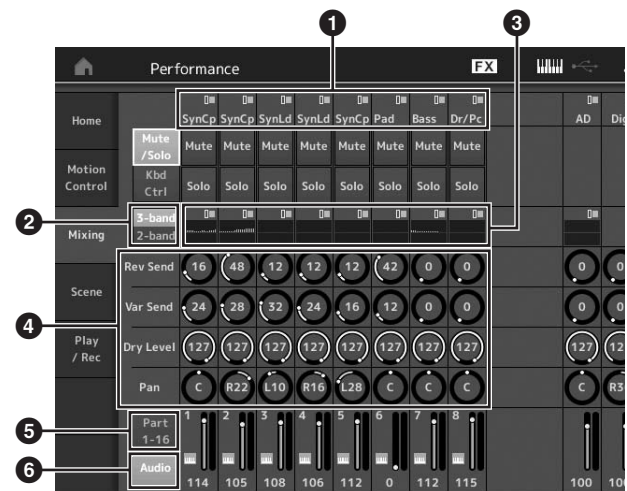
Mixagem

Cada mixagem pode conter até 16 partes e uma mixagem individual pode ser criada para cada parte. Você pode ajustar os diversos parâmetros relacionados à mixagem para cada parte: volume, panorâmica etc.

Procedimento básico para mixagem

1 Toque na guia [Mixing] no lado esquerdo do visor Performance Play.

O visor de mixagem é exibido.



- 1 Categoria principal de cada parte
- 2 Alternância de visores entre EQs de 3/2 bandas
- 3 Configuração do EQ de cada parte
- 4 Valores de parâmetro para cada parte
- 5 Alteração do visor para as partes 1 – 16
- 6 Alteração do visor para as partes de áudio (as partes 9 – 16 não são exibidas)

2 Pressione o botão [PART CONTROL] → botões de número A [1] – [16] para selecionar a parte desejada cujos valores de parâmetro você deseja ajustar.

OBSERVAÇÃO

Toçando [Audio] (6) na tela, a parte de áudio é mostrada. Você pode definir os parâmetros relacionados à entrada dos dados de áudio (parte AD) no conector A/D INPUT [L/MONO]/[R] e à entrada dos dados de áudio (parte digital)* no terminal [USB TO HOST].

*Os dados de áudio definidos como "Digital L/R" dentre as portas do dispositivo

3 Mova o cursor para os parâmetros de cada parte e altere os valores de parâmetro girando o dial de dados.

OBSERVAÇÃO

- Para obter configurações de parâmetro mais detalhadas, pressione o botão [EDIT] no visor de mixagem para abrir o visor de edição.
- Para saber mais detalhes sobre os parâmetros de mixagem e a edição de mixagem, consulte o documento PDF Manual de Referência.

Como usar a função de cena

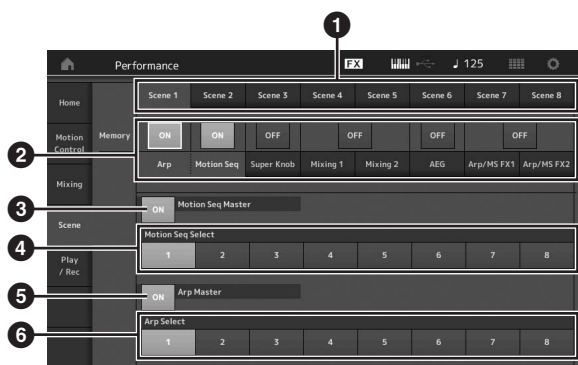
Você pode armazenar todas as configurações de parâmetro como tipo de arpejo, tipo de sequenciador de movimentos e os valores de parâmetro da parte juntos como uma "cena". Existem oito cenas e você pode selecioná-las pressionando o botão [SCENE].

Isso é útil para alterar simultânea e drasticamente o tipo de arpejo e o tipo de sequenciador de movimentos ao mesmo tempo em que você toca uma apresentação única.

Alteração das configurações de cena

1 Toque na guia [Scene] no lado esquerdo do visor Performance Play.

O visor de cena é exibido.



- 1 Alternância das cenas 1 – 8
- 2 Como ligar/desligar funções para cada cena
- 3 Como ligar/desligar o sequenciador de movimentos para todas as partes
- 4 Tipo de sequenciador de movimentos da cena selecionada no momento
- 5 Como ligar/desligar o arpejo para todas as partes
- 6 Tipo de arpejo da cena selecionada no momento

OBSERVAÇÃO

As seções de 3 a 6 (veja a ilustração acima) são exibidas apenas quando "Arp" e "Motion Seq" estão selecionados na seção 2.

2 Defina as cenas 1 – 8 conforme desejado.

Quando [Memory] é ligado para a função, o tipo de sequenciador de movimentos, ou o tipo de arpejo, as informações da função correspondente são memorizadas automaticamente no botão [SCENE] selecionado no momento. Pressionando um dos botões SCENE [1] – [8], as cenas 1 – 8 são alternadas e as informações armazenadas de cada cena são restauradas.

OBSERVAÇÃO

Você também pode alterar configurações de cena em qualquer um dos outros visores de operação. Para isso, pressione um dos botões SCENE [1] – [8] mantendo pressionado o botão [SHIFT]. As cenas de 1 a 8 são atribuídas a cada botão.

3 Armazene a apresentação conforme necessário (página 32).

AVISO

Se você selecionar uma apresentação diferente ou desligar a alimentação sem armazenar a apresentação editada, todas as edições feitas para a cena serão apagadas.

Guia rápido – criação dos próprios sets ao vivo

O set ao vivo é ideal para situações de apresentação ao vivo, pois permite alternar instantaneamente as apresentações desejadas. Você pode criar o próprio set ao vivo simplesmente agrupando as apresentações favoritas.

Registro de uma apresentação em um set ao vivo

Siga as instruções abaixo para armazenar apresentações em sets ao vivo.

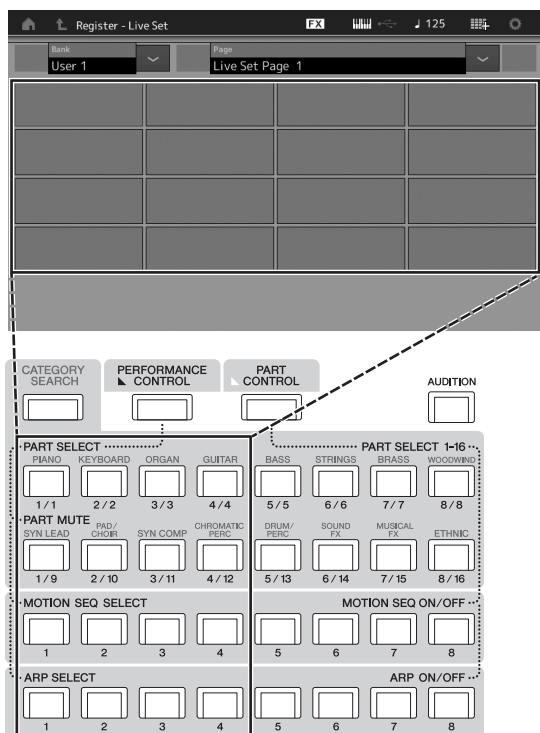
AVISO

- Antes de armazenar a apresentação em edição no momento no set ao vivo, armazene a própria apresentação (página 32).
- Se você selecionar uma apresentação diferente ou desligar a alimentação sem armazenar a apresentação editada, todas as edições serão apagadas.

- 1 **Selecione a apresentação que você deseja usar.**
- 2 **Enquanto um visor diferente do set ao vivo estiver sendo exibido, mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão [LIVE SET].**
O visor de set ao vivo é exibido.
- 3 **Toque em um dos compartimentos e pressione o botão [ENTER]. A apresentação selecionada no momento será registrada no compartimento.**

OBSERVAÇÃO

Você pode selecionar o compartimento usando os botões de número A [1] – [4] e [9] – [12], os botões de número B [1] – [4] ou os botões de número C [1] – [4].



Visor de set ao vivo

A apresentação registrada no compartimento Um compartimento vazio



Classificação de apresentações registradas em um set ao vivo

Você pode alterar a ordem das apresentações registradas em um set ao vivo no visor de edição do set ao vivo.

1 Pressione o botão [EDIT] enquanto o visor de set ao vivo é mostrado.

O visor de edição do set ao vivo é exibido.

(O visor de edição do set ao vivo não será mostrado se um set ao vivo do banco de predefinições/biblioteca estiver aberto.)

2 Selecione o compartimento que contém a apresentação que você deseja mover e toque em [Swap] na tela.

O [Swap] acende e agora o compartimento pode ser alterado.



3 Selecione o compartimento de destino desejado.

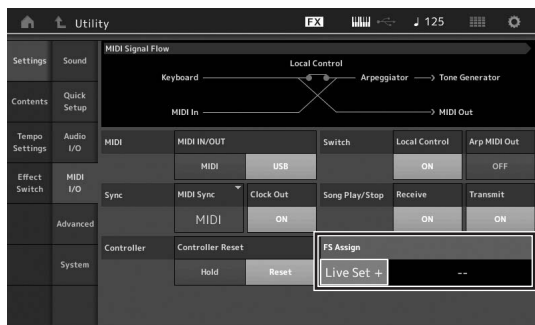
O compartimento original e o compartimento de destino são alternados entre si.

Alternância de apresentações armazenadas em um set ao vivo usando-se o pedal

Você pode alternar a apresentação usando um pedal conectado (FC4 ou FC5). A configuração dessa operação é esta a seguir.

- 1 Ligue o pedal (FC4 ou FC5) ao conector FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].**
- 2 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Settings] → guia [MIDI I/O] no lado esquerdo da tela.**
- 3 Defina "FS Assign" como "Live Set +" ou "Live Set -".**

Quando "Live Set +" está selecionado, as apresentações são alternadas na ordem avançada. Quando "Live Set -" está selecionado, as apresentações são alternadas na ordem inversa.



Guia rápido – como editar as configurações

Este instrumento tem diversos visores de edição para partes, apresentações, efeitos e arpejos. Este capítulo explica como criar uma apresentação original integrando várias partes.

Edição da apresentação

"Edição da apresentação" se refere ao processo de criação de uma apresentação por meio da alteração dos parâmetros que constituem a apresentação. Isso pode ser feito no visor de edição da apresentação.

Operações básicas para editar uma apresentação

- 1 **Mova o cursor até o nome da apresentação no visor Performance Play e pressione o botão [EDIT].**
- 2 **Toque na guia [General] no lado esquerdo da tela para editar a apresentação.**

Visor Performance Edit



Armazenamento da apresentação

Após a edição, armazene a apresentação na memória interna. Pressione o botão [STORE] para armazenar a apresentação.

AVISO

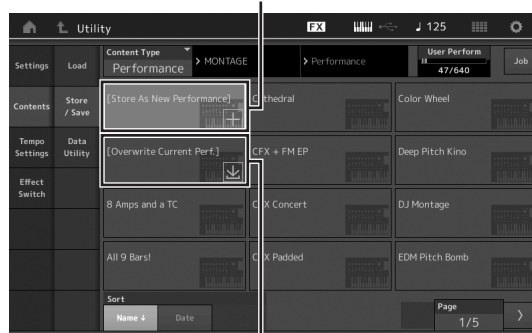
- **A apresentação editada será perdida durante a seleção de uma apresentação diferente ou o desligamento da alimentação.**
- **Se você substituir uma apresentação no banco do usuário, ela será excluída permanentemente. Ao armazenar a apresentação editada, tome cuidado para não substituir nenhuma apresentação do usuário importante. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de memória flash USB conectado ao terminal [USB TO DEVICE]. Para obter instruções detalhadas sobre como salvar, consulte página 53.**

OBSERVAÇÃO

Você pode selecionar qualquer parte desejada usando os botões de número A [1] – [16] durante a edição das apresentações e editar a parte selecionada.

- 1 **Pressione o botão [STORE] para acessar o visor de armazenamento.**

Armazenamento de uma nova apresentação



Apresentação armazenada anteriormente

- 2 **Defina o destino para o armazenamento da apresentação.**

Para armazenar a apresentação recém-editada, toque em "+" na seção [Store As New Performance].

OBSERVAÇÃO

Para substituir a apresentação armazenada anteriormente, toque em [Overwrite Current Perf.] ou na apresentação a ser substituída.

- 3 **O visor de entrada de texto é exibido. Insira o nome da apresentação armazenada.**

Para obter instruções detalhadas sobre como inserir caracteres, consulte "Nomeação (entrada de caractere)" em "Operação básica e visores" (página 17).

- 4 **Selecione "Done" no visor de entrada de texto para executar efetivamente a operação de armazenamento.**

OBSERVAÇÃO

Caso você esteja substituindo o arquivo armazenado anteriormente, um visor de confirmação é exibido após a Etapa 2. Selecione "YES" para executar a operação de armazenamento.

Edição da parte

"Edição da parte" se refere ao processo de criação de uma parte por meio da alteração dos parâmetros que constituem a parte. Isso pode ser feito no visor de elemento comum/tecla comum/edição comum do operador e no visor de edição de elemento/tecla/operador. Os parâmetros reais disponíveis variam de acordo com o tipo da parte.

Edição da parte normal (AWM2)

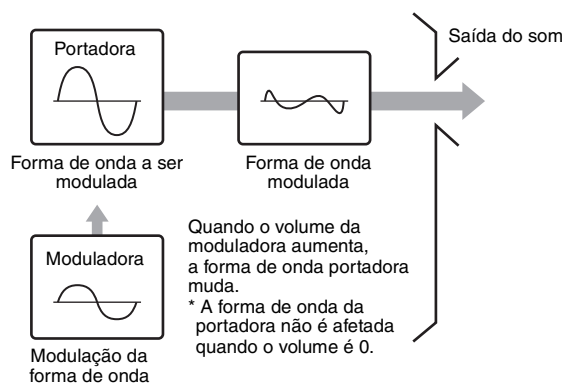
Uma parte normal (AWM2) (com sons de instrumento musical afinado) pode consistir em até oito elementos. Elemento é a menor unidade, básica, de uma parte. Existem dois tipos de visor de edição da parte normal (AWM2): visor de edição comum do elemento, para editar configurações comuns a todos os oito elementos e visor de edição do elemento, para editar elementos individuais.

Um elemento é criado aplicando-se diversos parâmetros (efeito, EG etc.) à forma de onda do som do instrumento. Uma parte normal desse instrumento (AWM2) consiste em até oito elementos.

Edição da parte normal (FM-X)

Uma parte normal (FM-X) (sons de FM-X atribuídos) pode consistir em até oito operadores. Existem dois tipos de visor de edição da parte normal (FM-X): visor de edição comum do operador, para editar configurações comuns a todos os oito operadores e visor de edição do operador, para editar operadores individuais.

A abreviação "FM" de FM-X significa "frequência modulada", que é o sistema de geração de tons especial que usa a frequência de uma forma de onda para modular outra forma de onda e produzir uma totalmente nova. As formas de onda são geradas por "operadores", dos quais o MONTAGE tem oito. Um operador que gera uma forma de onda básica é uma "portadora", e um operador que modula essas formas de onda é uma "moduladora". Cada um dos oito operadores pode ser usado como uma portadora ou uma moduladora. Alterando a maneira como os operadores são integrados e controlando a modulação com outros parâmetros, como níveis e envelopes, você pode criar sons de texturas ricas que mudam de maneira altamente complexa.



Edição da parte da bateria

Existem dois tipos de visores de edição da parte da bateria: visor de edição comum da tecla, para editar configurações que se aplicam a todas as teclas da bateria e visor de edição da tecla, para editar teclas individuais.

As partes da bateria são principalmente sons de percussão/bateria atribuídos a teclas individuais. Você pode criar diversas partes da bateria alterando os tipos de som atribuídos e ajustando a afinação e o EQ. As partes da bateria desse instrumento consistem em até 73 teclas.

Operação básica edição da parte

- 1 Mova o cursor até a parte que você deseja editar no visor Performance Play e pressione o botão [EDIT].**
- 2 Certifique-se de que o botão ELEMENT/OPERATOR [COMMON] esteja ligado e toque na guia [Part Settings] no lado esquerdo da tela → [General] para editar a parte desejada.**

■ Para partes normais (AWM2)

Para a edição comum do elemento, pressione o botão ELEMENT/OPERATOR [COMMON].

Para a edição do elemento, pressione o botão de número correspondente do elemento a ser editado dentre os botões de número B [1] – [8].

■ Para partes da bateria

Para a edição comum da tecla, pressione o botão ELEMENT/OPERATOR [COMMON].

Para a edição da tecla, pressione o botão de número B [1] – [8] correspondente à parte da bateria que você deseja editar (BD, SD etc.).

Você pode alternar as teclas do som de cada instrumento (atribuídas de C1 a C#2) usando os botões de número B [1] – [8]. Para selecionar teclas que não sejam as teclas atribuídas de C1 a C#2, ligue "Keyboard Select" no visor e toque a nota atribuída à tecla a ser editada.

■ Para partes normais (FM-X)

Para a edição comum do operador, pressione o botão ELEMENT/OPERATOR [COMMON].

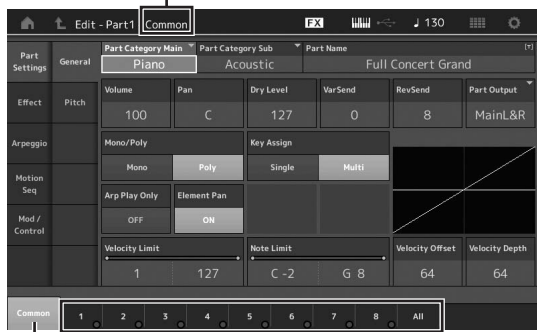
Para a edição do operador, pressione o botão de número correspondente do operador a ser editado dentre os botões de número B [1] – [8].

OBSERVAÇÃO

Para saber mais detalhes sobre os parâmetros da parte, consulte o documento PDF Manual de Referência.

■ Visor de edição comum do elemento

Indica que o visor de edição comum do elemento está ativo.

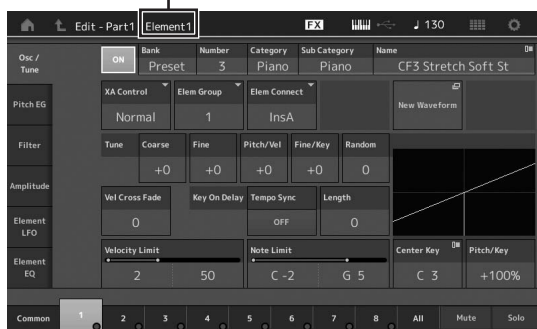


Altera a edição comum do elemento e a edição do elemento.

A estrutura do visor é a mesma do visor de edição comum da tecla/operador.

■ Visor de edição do elemento

Indica que o visor de edição do elemento está ativo.



A estrutura do visor é a mesma do visor de edição da tecla/operador.

3 Armazene a apresentação conforme necessário.

OBSERVAÇÃO

Você pode selecionar qualquer apresentação desejada pressionando o botão PART [COMMON] durante a edição da parte e editar a apresentação selecionada.

Edição do efeito da parte

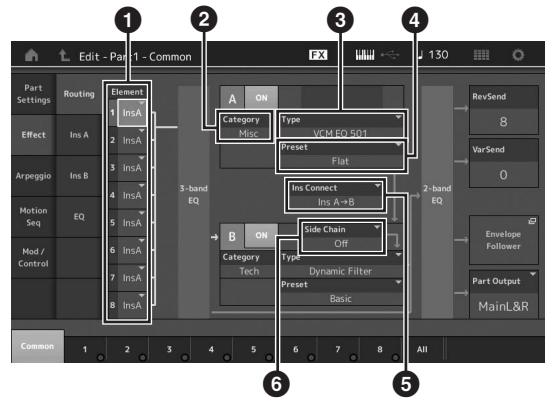
Este instrumento apresenta uma ampla variedade de efeitos, o que permite adicionar o processamento de variação e reverberação à parte selecionada da apresentação no teclado. A simples alteração do tipo de efeito aplicado à parte predefinida permite criar sons diferentes instantaneamente. As instruções abaixo explicam como definir o tipo de efeito e os parâmetros relacionados aplicados à parte e armazenar as configurações como uma apresentação do usuário.

1 Mova o cursor até a parte a ser editada no visor Performance Play e pressione o botão [EDIT].

2 Pressione o botão ELEMENT/OPERATOR [COMMON].

3 Toque na guia [Effect] à esquerda da tela → guia [Routing].

O visor de efeito da edição comum do elemento é exibido.



- 1 Saída de cada elemento/tecla
- 2 Categoria do efeito de inserção A
- 3 Tipo do efeito de inserção A
- 4 Predefinição do efeito de inserção A
- 5 Método de conexão entre os efeitos de inserção A e B
- 6 Seleção do encadeamento/modulador lateral

4 Defina a saída de cada elemento/tecla (1).

5 Selecione os parâmetros (categoria do efeito (2), tipo de efeito (3) e predefinição do efeito (4)) correspondente ao efeito da entrada A.

6 Defina o método de conexão entre os efeitos de inserção A e B (5).

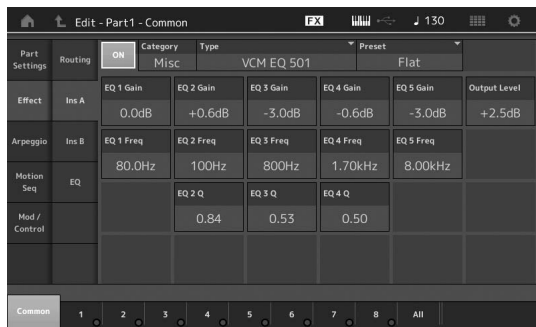
7 Defina o encadeamento/modulador lateral do efeito de inserção B (6).

OBSERVAÇÃO

O encadeamento/modulador lateral usa a saída de uma faixa para controlar o efeito em uma faixa diferente. Você pode especificar o tipo de efeito para ativar o recurso de maneira que os sinais de entrada para partes que não sejam a parte selecionada ou o sinal de entrada do áudio possam controlar o efeito especificado.

Esse acionador se chama "Side Chain" ou "Modulador", dependendo do tipo de efeito.

- 8 Toque na guia [Ins A] no lado esquerdo da tela.**
O visor para editar parâmetros de efeito selecionados na Etapa 4 é exibido.



- 9 Defina os parâmetros conforme necessário.**
Tente restringir o som desejado editando de maneira precisa os parâmetros fornecidos para cada tipo de efeito.

Função Compare (Comparar)

A função Compare (Comparar) permite alternar o som recém-editado e a condição original, não editada, permitindo escutar como as edições afetam o som.

Pressione o botão [EDIT] enquanto o visor de edição estiver sendo mostrado, de maneira que o botão [EDIT] pisque. Nesse status, as configurações de som anteriores à edição serão temporariamente reincorporadas para fins de comparação. Pressione o botão [EDIT] novamente para retornar ao status original.

- 10 Edite o efeito de inserção B usando a mesma operação.**
- 11 Armazene a apresentação conforme necessário.**

Como as partes são atribuídas a uma apresentação

Por padrão (quando enviado da fábrica), diversos tipos de apresentações são fornecidos nos bancos predefinidos. Para algumas dessas apresentações, talvez não seja imediatamente óbvio como tocar ou usá-las, porque elas são bem complicadas. Nesta seção, você aprenderá as maneiras típicas de criação das apresentações e, assim, compreenderá como tocar e usá-las. Esta seção aborda as quatro atribuições de parte típicas.

Estrutura da apresentação

Camada

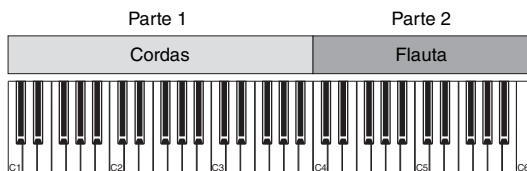
Este método permite executar várias (duas ou mais) partes simultaneamente pressionando quaisquer notas. Por exemplo, você pode criar um som mais denso integrando duas partes semelhantes – por exemplo, duas partes de cordas diferentes, cada uma com uma velocidade de ataque diferente.



Estrutura da apresentação

Divisão por intervalo de notas

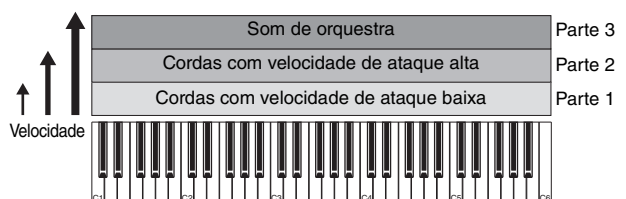
Este método permite tocar partes diferentes com as mãos direita e esquerda. Atribuindo uma parte de cordas ao intervalo inferior e uma flauta ao intervalo superior separadamente conforme ilustrado abaixo, você pode tocar o acompanhamento de cordas com a mão esquerda enquanto toca a melodia da flauta com a mão direita.



Estrutura da apresentação

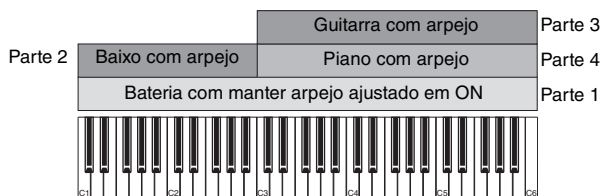
Divisão por intervalo de velocidades

Este método permite acionar partes diferentes de acordo com a força moderada (velocidade). Neste exemplo abaixo, tocar notas a velocidades baixas aciona os sons de cordas com uma velocidade de ataque baixa. Tocar notas a velocidades médias aciona os sons de cordas com uma velocidade de ataque rápida. Tocar notas a velocidades altas aciona os sons de orquestra.



Estrutura da apresentação	Como usar arpejos
----------------------------------	--------------------------

Com este método, você pode tocar todas as partes de uma banda sozinho. Esse tipo de apresentação também usa tipos de arpejo diferentes atribuídos a partes individuais, facilitando ainda mais o som como uma banda completa. No exemplo abaixo, o padrão de bateria (por arpejo) será reproduzido indefinidamente mesmo quando você soltar as notas, a linha de baixo (por arpejo) será tocada pela apresentação usando a mão esquerda e o acompanhamento da guitarra (por arpejo) ou o arpejo de Piano será tocado pela apresentação usando a mão direita. Além disso, você pode alterar o tipo de arpejo atribuído a cada parte pressionando um dos botões de número C [1] – [8].



Usar ou integrar os quatro métodos descritos acima oferece a possibilidade de criar uma ampla variedade de apresentações. Por padrão, muitas apresentações armazenadas nos bancos predefinidos foram criadas por meio dos métodos acima. Experimente diversas apresentações e veja qual método é usado para cada uma.

Criação de uma apresentação por meio da integração das partes

Depois de verificar as apresentações pré-programadas nos bancos predefinidos, tente criar a própria apresentação original. Nesta seção, criaremos uma apresentação integrando duas partes.

Seleção de uma apresentação

Para fins de demonstração, atribuiremos um som de piano à parte 1.

- 1 Mova o cursor para o nome da Parte 1 no visor Performance Play e pressione o botão [CATEGORY SEARCH] mantendo pressionado o botão [SHIFT].**
O visor de pesquisa da categoria da parte é exibido.
- 2 Selecione [Full Concert Grand] na lista de apresentações.**
- 3 Pressione o botão [EXIT].**

Tocar diversas partes juntas (camada)

Tente integrar duas partes atribuindo uma parte favorita à Parte 2.

- 1 Mova o cursor para o nome da Parte 2 no visor Performance Play e selecione o som desejado pressionando o botão [CATEGORY SEARCH] mantendo pressionado o botão [SHIFT].**
- 2 Toque o teclado.**
O som da Parte 1 (piano) e da Parte 2 (o som que você tiver selecionado acima) é reproduzido simultaneamente em uma camada.
- 3 Pressione o botão [EXIT].**

Agora vamos tocar partes diferentes usando as mãos esquerda e direita.

Divisão

Você pode tocar partes diferentes com as mãos esquerda e direita atribuindo uma parte à Parte 1, com um intervalo de notas na seção inferior do teclado, e uma parte diferente à Parte 2, com um intervalo de notas na seção superior do teclado.



1 Limite inferior das notas (a nota mais grave do intervalo da parte)

2 Limite superior das notas (a nota mais aguda do intervalo da parte)

1 Toque o limite superior das notas (2) da Parte 1 ou mova o cursor para 2 e pressione o botão [ENTER].

2 Toque o menu [Keyboard] no lado esquerdo da tela para ligá-lo.

3 Defina a nota mais aguda da Parte 1 pressionando a tecla correspondente.
O número da nota na seção de intervalo da Parte 1 muda.

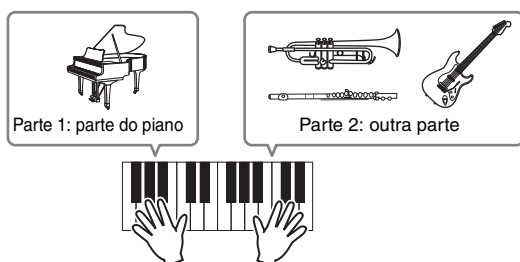
4 Toque o Limite inferior das notas (1) da Parte 2 ou mova o cursor para 1 e pressione o botão [ENTER].

5 Defina a nota mais grave da Parte 2 pressionando a tecla correspondente.
O número da nota na seção de intervalo da Parte 2 muda.

6 Toque o menu [Keyboard] no lado esquerdo da tela para desligá-lo.

7 Toque o teclado.

As notas que você toca com a mão esquerda reproduzem a parte do piano (Parte 1), e as notas tocadas com a mão direita reproduzem a parte diferente (Parte 2) que selecionou.



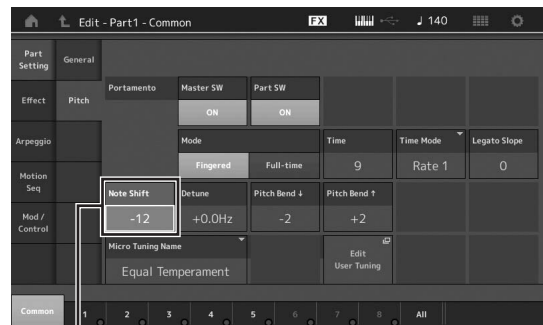
8 Ligue o botão [PART CONTROL] e ajuste as configurações de volume das partes 1 e 2 usando os controles deslizantes 1 e 2.

Alteração do intervalo de notas da parte dividida uma oitava abaixo

Altere o intervalo de notas da Parte 2 uma oitava abaixo.

1 Mova o cursor para a Parte 2 e pressione o botão [EDIT] de edição da parte.

2 Toque na guia [Part setting] no lado esquerdo da tela → guia [Pitch].



Mudança de nota

3 Selecione "Note Shift" para ajustar a afinação.

A afinação muda em semitons. Defina "-12" para deixar o intervalo de notas uma oitava abaixo.

4 Toque o teclado.

Alteração das configurações de arpejo para cada parte

Tente alterar as configurações de arpejo para cada parte. Você pode atribuir o padrão de ritmo ou de acompanhamento que melhor atenda ao estilo de música para da apresentação.

1 Mova o cursor até a Parte 1 e pressione o botão [EDIT] para acessar o visor de edição comum do elemento.

2 Toque na guia [Arpeggio] no lado esquerdo da tela → guia [Common] (próxima da parte superior do visor).

O visor para definir parâmetros de arpejo comuns para todos os tipos de arpejo é exibido.

O parâmetro de manter arpejo é tão útil quanto a seleção do tipo de arpejo. Quando esse parâmetro está definido como "on", a reprodução do arpejo continua mesmo que a nota seja liberada. Esse parâmetro deve ser definido como "on" quando um som de bateria é atribuído à parte e você deseja a reprodução do arpejo (padrão rítmico) contínua, independentemente de manter ou não a nota.



- 3 Toque na guia [Individual] para acessar o visor de configuração para cada tipo de arpejo.
- 4 Toque no tipo de arpejo e selecione o menu [Search] no lado esquerdo da tela. (Você também pode pressionar o botão [CATEGORY SEARCH].)

A categoria determina o tipo de instrumento e a subcategoria determina o tipo de música.

Configuração do tipo de arpejo



Continue atribuindo outros tipos de arpejo da mesma forma conforme desejado.

- 5 Armazene a apresentação conforme necessário.

Gravação e reprodução

Você pode gravar dados MIDI como músicas neste instrumento propriamente dito ou gravar a apresentação (dados de áudio) em um dispositivo de memória flash USB conectado ao MONTAGE.

Terminologia

Música

Uma música neste instrumento é efetivamente a mesma em um sequenciador MIDI, e a reprodução para automaticamente ao final de cada dado registrado. O MONTAGE pode armazenar até 64 músicas.

Faixa

Este é um local na memória do sequenciador onde as apresentações musicais (constituídas de eventos MIDI) são armazenadas. O MONTAGE oferece 16 faixas, que correspondem às 16 partes de mixagem.

Gravação em tempo real

O instrumento grava os dados da apresentação à medida que ela é reproduzida com um metrônomo. A função de gravação em tempo real conta com três métodos disponíveis: substituição, superposição e punch in/out.

- A substituição permite trocar uma faixa já gravada por novos dados, apagando os dados já gravados.
- A superposição permite adicionar mais dados a uma faixa que já contém dados – em outras palavras, gravar novas notas sobre as anteriores.
- Punch in/out permite regravar seletivamente sobre uma área específica da faixa.

Gravação MIDI

Este instrumento conta com um gravador de apresentações (sequenciador de várias faixas interno) para gravar a apresentação no teclado como dados MIDI. Essa função permite armazenar instantaneamente a frase que vem à sua mente. Você pode criar arranjos de vários instrumentos completos, complexos, e músicas completas usando DAW.

Gravação em uma faixa

Nesta seção, você aprenderá a gravar a apresentação no teclado gravando uma parte na Faixa 1. Porém, você primeiro precisará configurar o MONTAGE para gravação.

1 Toque na guia [Play/Rec] à esquerda do visor Performance Play.

O visor de gravação é exibido.

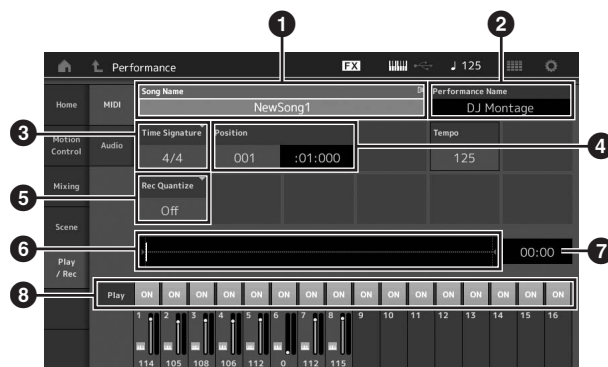
2 Toque na guia [MIDI] à esquerda da tela.

3 Pressione o botão [●] (Gravação).

O visor de configuração da gravação é exibido.

OBSERVAÇÃO

Também basta pressionar o botão [●] (Gravação) no visor de apresentação para realizar as etapas 1 – 3 de uma só vez.



- 1 Nome da música
- 2 Nome da apresentação selecionada no momento
- 3 Fórmula de compasso (medidor)
- 4 Posição (posição inicial de gravação/reprodução)
- 5 Quantização
- 6 Posição correspondente à toda a sequência
- 7 Tempo de gravação de toda a sequência
- 8 Reprodução ligada/desligada para cada faixa

4 Ajuste os parâmetros a seguir no visor de configuração da gravação.

- 4-1 Mova o cursor até a fórmula de compasso (medidor) (3) e ajuste o valor. Para este exemplo, defina-o como "4/4".
- 4-2 Defina a quantização como "240 (8th note)" na quantização da gravação (5). Esse recurso prático permite quantizar automaticamente (ou "limpar" a duração) as notas em tempo real à medida que você grava. A quantização alinha a duração dos eventos de nota com a batida mais próxima. Normalmente, a nota de menor valor na de notação (caso você esteja tocando com partitura) deve ser definida.

5 Após concluir a configuração da gravação, pressione o botão [▶] (Reprodução) para iniciar a gravação.

Pressione o botão [▶] (Reprodução) e comece efetivamente a gravar após a contagem.

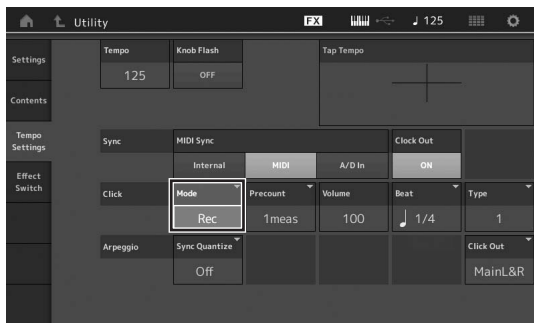
6 Quando terminar a reprodução, pressione o botão [■] (Parada) para interromper a gravação.

Caso você tenha tocado alguma nota errada, pressione o botão [■] (Parada) e tente gravar novamente.

Gravação com o clique

Siga as etapas abaixo para usar o clique durante a gravação de MIDI.

- 1 **Pressione o botão [UTILITY] e toque em [Tempo Settings] na tela para acessar o visor de configuração do tempo. Defina o "Mode" como "Rec".**

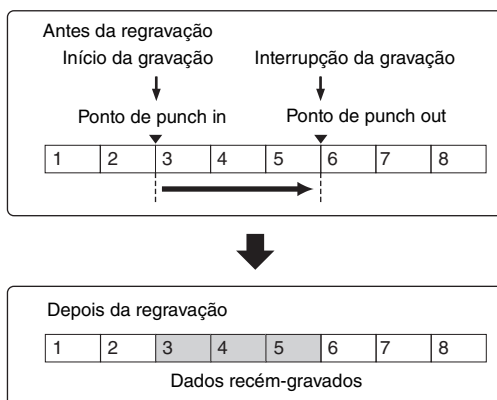


OBSERVAÇÃO

Quando "Rec/Play" está ajustado, o clique soa durante a gravação e a reprodução de MIDI. Quando "Always" estiver definido, o clique sempre soará.

Regravação de uma parte específica de uma música (Punch in/out)

Use o método de gravação de punch in/out para gravar apenas uma parte específica da faixa. Se você definir o ponto inicial (Punch In) e o ponto final (Punch Out), e iniciar a gravação no início da música, a gravação efetiva só será feita entre os pontos de punch In e punch out. No exemplo de oito compassos abaixo, a gravação só é feita do terceiro ao quinto compasso.



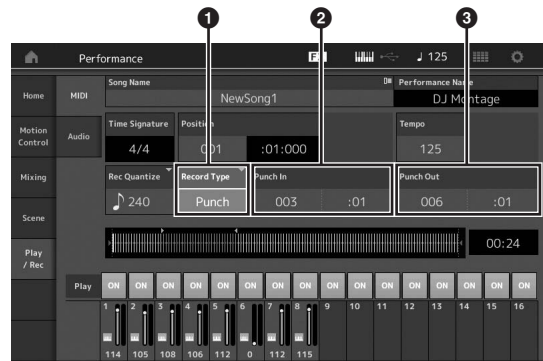
OBSERVAÇÃO

O método de punch in/out sempre substitui (destrói) os dados originais na área especificada.

Para executar a gravação com punch in/out na condição acima, ajuste os parâmetros a seguir com antecedência no visor de configuração da gravação.

- 1 "Record Type": "punch"
- 2 Punch in: 003:01
A reprodução da faixa de gravação é desligada a partir deste ponto, e a apresentação no teclado será gravada na faixa.

- 3 Punch out: 006:01
A gravação termina neste ponto e a reprodução normal da faixa de gravação começa.



Cancelamento da gravação mais recente (desfazer/refazer)

A tarefa para Desfazer cancela as alterações feitas na sessão de gravação mais recente e restaura o estado anterior dos dados. Refazer só permanece disponível após o uso de Desfazer e permite restaurar as alterações feitas antes de desfazê-las.

- 1 Desfazer (Este visor não estará disponível se nada tiver sido gravado.)
Quando [Undo] é tocado, o visor solicita a confirmação. A seleção de Undo cancela a gravação anterior.



- 2 Refazer (Este visor não estará disponível se Undo não tiver sido acionado.)
Quando [Redo] é tocado, o visor solicita a confirmação. A seleção de Redo restaura a alteração que você fez.

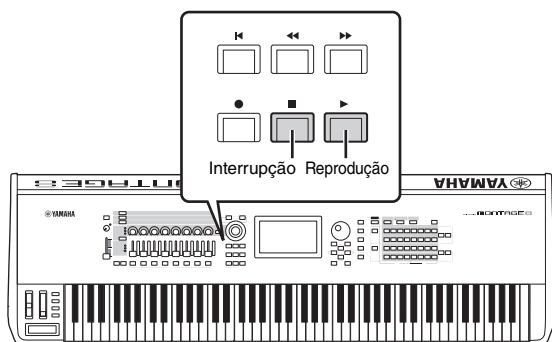


Reprodução de uma música

Nesta seção, você aprenderá a usar funções práticas de sem áudio/solo durante a reprodução de uma música gravada.

Reprodução de músicas

1 Pressione o botão [▶] (Reprodução) para iniciar a música.



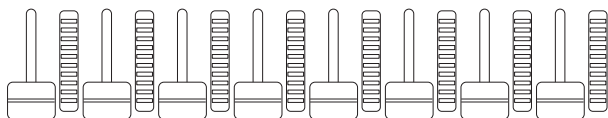
OBSERVAÇÃO

Para ajustar o nível do volume das músicas, use o controle deslizante [MASTER VOLUME].

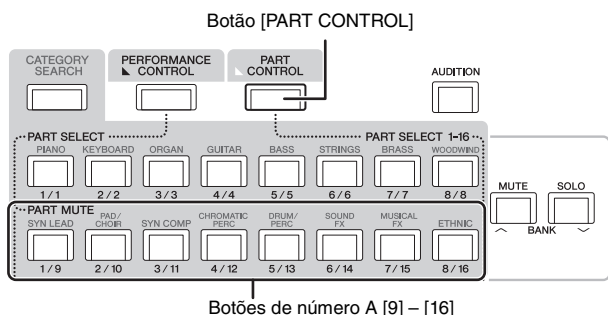
2 Pressione o botão [■] (Interrupção) para interromper a música.

Ajuste do volume de cada parte

Você pode ajustar o volume para cada uma das oito partes usando os controles deslizantes do painel.



Quando uma das faixas 1 – 8 está selecionada, os oito controles deslizantes são usados para ajustar o volume das partes 1 – 8. Quando uma das faixas 9 – 16 está selecionada, os controles deslizantes são usados para ajustar o volume das partes 9 – 16. A faixa pode ser selecionada girando-se o botão [PART CONTROL] e pressionando-se o botão de número desejado dentre os botões de número A [9] – [16].



Além de controles deslizantes, os botões giratórios 1 – 8 podem ser usados para afetar a configuração da parte da reprodução da música em tempo real. Para obter detalhes, consulte o documento PDF Manual de Referência.

Gravação da apresentação como áudio

As apresentações no MONTAGE podem ser gravadas como arquivos de áudio no formato WAV (44,1 kHz, 24 bits, estéreo) em um dispositivo de memória flash USB. O nível de gravação é fixo, e é possível gravar continuamente por até 74 minutos (desde que o dispositivo de armazenamento USB tenha memória livre suficiente).

AVISO

O MONTAGE e o dispositivo de armazenamento selecionado jamais devem ser desligados durante a gravação, a reprodução ou enquanto o arquivo de áudio gravado estiver sendo salvo. Desligar um dos dispositivos neste momento impossibilitará o acesso subsequente ao dispositivo de armazenamento.

1 Conecte um dispositivo de memória flash USB ao terminal [USB TO DEVICE] do MONTAGE.

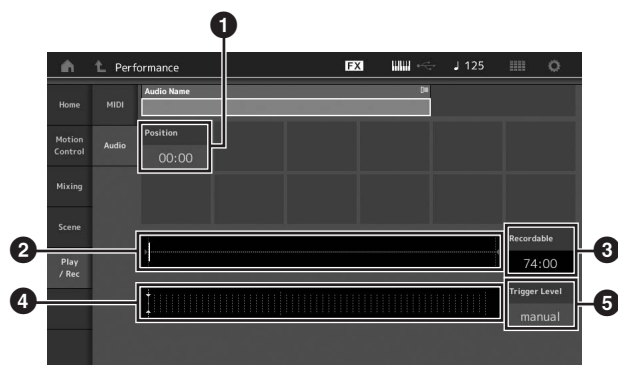
2 Toque na guia [Play/Rec] à esquerda do visor Performance Play.

O visor de gravação é exibido.

3 Toque na guia [Audio] à esquerda da tela.

4 Pressione o botão [●] (Gravação) para configurar a gravação de áudio.

O visor de configuração da gravação é exibido.



1 Posição da reprodução

2 Posição da reprodução atual nos dados de todo o áudio

3 Tempo de gravação disponível

4 Medidor de nível

5 Nível do acionador

5 Defina o nível do acionador desejado (5).

Se você definir o nível do acionador como "manual", a gravação começará sempre que pressionar o botão [▶] (Reprodução). Se você também definir um valor entre 1 e 127, a gravação começará automaticamente sempre que o volume de reprodução exceder esse nível. O nível ajustado aqui será indicado por triângulos azuis no medidor de nível (4). Para obter os melhores resultados, defina esse parâmetro o mais baixo possível para capturar todo o sinal, mas não tão baixo a ponto de gravar um ruído indesejado.

6 Pressione o botão [▶] (Reprodução).

Se você tiver definido o nível do acionador como "manual", a gravação começará logo depois de pressionar o botão [▶] (Reprodução). Durante a gravação, o botão [●] (Gravação) acenderá em vermelho e o botão [▶] (Reprodução) acenderá em verde. Se você definir um valor entre 1 e 127 como o nível do acionador, a gravação começará automaticamente sempre que o volume de reprodução exceder esse nível.

7 Toque o teclado.

Se você definir um nível do acionador como um valor entre 1 e 127, a gravação começará automaticamente sempre que o volume de reprodução exceder esse nível.

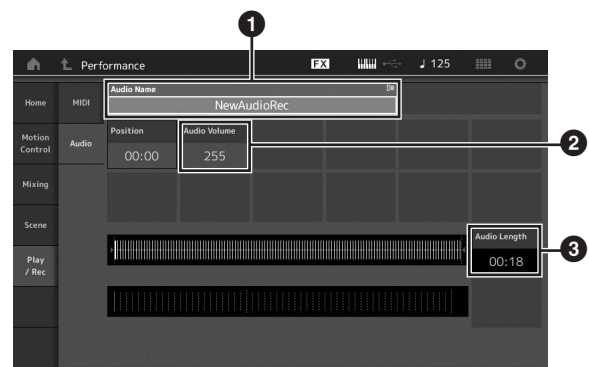
8 Quando você tiver terminado de tocar, pressione o botão [■] (Interrupção).

O arquivo de áudio gravado será salvo no dispositivo selecionado.

Reprodução de um arquivo de áudio

Conforme descrito abaixo, o MONTAGE pode reproduzir arquivos de áudio (.wav) em um dispositivo de memória flash USB, independentemente deles terem sido criados pelo próprio instrumento ou por outra fonte.

- 1 Conecte um dispositivo de memória flash USB ao terminal [USB TO DEVICE] do MONTAGE.**
- 2 Toque na guia [Play/Rec] → [Audio] no lado esquerdo do visor de apresentação.**
- 3 Toque em "Audio Name" e selecione o menu [Load] no lado esquerdo da tela.**
- 4 Selecione o dispositivo de memória flash USB fonte e a pasta.**
- 5 Selecione o arquivo desejado (.wav) no dispositivo de memória flash USB para executar a operação de carregamento.**



- 1** Nome do áudio
- 2** Volume do áudio
- 3** Duração do áudio

6 Pressione o botão [▶] (Reprodução).

O arquivo de áudio começará a ser reproduzido.

7 Mova o cursor até "Audio Volume" (2) e ajuste o volume de reprodução usando o dial de dados.**8 Pressione o botão [■] (Interrupção) para interromper a reprodução.****OBSERVAÇÃO**

Lembre-se de que você também pode reproduzir uma apresentação selecionada no teclado durante a reprodução do áudio.

Como usar um teclado principal

A função de teclado principal permite atribuir até oito zonas separadas em cada apresentação a serem usadas como um controlador de teclado principal.

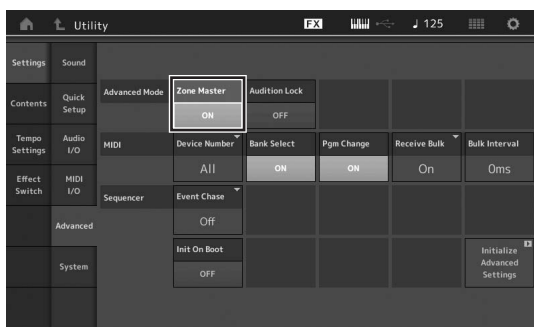
Você pode acessar as configurações para controlar um dispositivo MIDI externo a qualquer hora que precisar integrando com os sets ao vivo. Assim, você pode alterar e controlar o gerador de tons MIDI externo conectado em sequência durante a apresentação ao vivo.

Como fazer configurações a serem usadas como um teclado principal – zona

Ao usar o MONTAGE como um teclado principal, você pode dividir o teclado em, no máximo, oito áreas independentes (chamadas de "zonas"). Diferentes canais MIDI e funções dos botões giratórios e controles deslizantes podem ser atribuídos a cada zona. Isso permite controlar várias partes do gerador de tons multitimbre interno simultaneamente com um único teclado, ou controlar apresentações de um instrumento MIDI externo em vários canais diferentes, além das apresentações internas do próprio sintetizador – o que permite usar o MONTAGE para fazer o trabalho de vários teclados. Você pode definir os parâmetros relacionados às oito zonas e armazenar as configurações.

Primeiramente, defina o MONTAGE como o teclado principal ativando as configurações da zona.

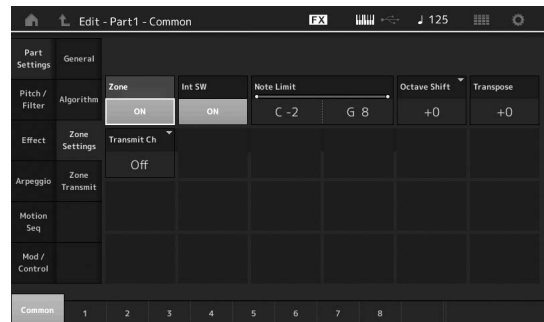
- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário.
- 2 Toque na guia [Settings] → guia [Advanced] no lado esquerdo da tela.
- 3 Toque em [Zone Master] para ligá-lo.



- 4 Pressione o botão [EXIT]. Isso armazena a configuração e retorna ao visor anterior.

Em seguida, faça as configurações de acordo com o teclado principal (zona) para cada apresentação.

- 1 Pressione o botão [PERFORMANCE] para acessar o visor Performance Play.
- 2 Mova o cursor até a parte desejada da apresentação selecionada no momento e pressione o botão [EDIT] para editar a parte.
- 3 Toque na guia [Part Settings] → guia [Zone Settings] no lado esquerdo da tela.
- 4 Toque em [Zone] para ligá-lo.
- 5 Defina os parâmetros relacionados à zona como o canal de transmissão MIDI e o limite de notas.



- 6 Toque na guia [Zone Transmit] para definir as chaves de transmissão conforme desejado.



Depois de concluir essas configurações, pressione o botão [STORE] para armazenar as apresentações.

Para saber mais detalhes sobre as configurações de zona, consulte o documento PDF Manual de Referência.

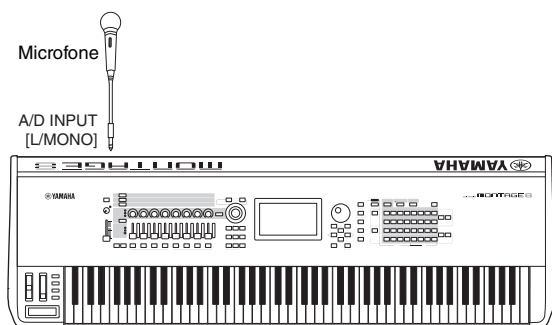
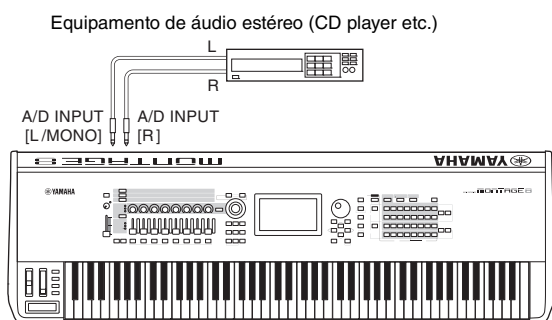
Conexão de um microfone ou equipamento de áudio

Como tocar o teclado com uma entrada de som dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]

Você pode ter o som da entrada A/D – como a voz por meio de um microfone, um CD player ou um sintetizador – atribuído como uma parte de entrada de áudio. Diversos parâmetros, como volume, panorâmica e efeitos, podem ser configurados para esta parte, e o som é enviado com o som da apresentação no teclado.

1 Não se esqueça de desligar este instrumento e ajustar o botão giratório A/D INPUT [GAIN] no mínimo.

2 Ligue o equipamento de áudio ou o microfone ao conector A/D INPUT [L/MONO]/[R] no painel traseiro.



OBSERVAÇÃO

Um microfone dinâmico padrão é recomendado. (Este instrumento não dá suporte a microfones condensadores com alimentação phantom.)

3 Ligue o equipamento de áudio conectado e o MONTAGE.

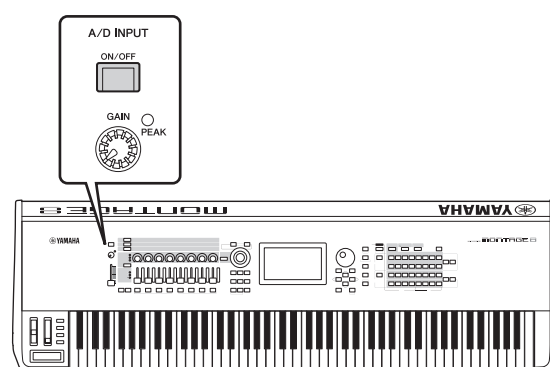
4 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Settings] → guia [Audio I/O] no lado esquerdo da tela.

5 Ajuste o parâmetro "Mic/Line" de acordo com o equipamento específico ligado aos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Ao conectar um equipamento de baixo nível de saída, como um microfone, defina esse parâmetro como "Mic". Ao conectar ao equipamento de alto nível de saída (como um teclado sintetizador, CD player, player de música portátil), defina esse parâmetro como "Line".

6 Pressione o botão A/D INPUT [ON/OFF] para que a lâmpada acenda.

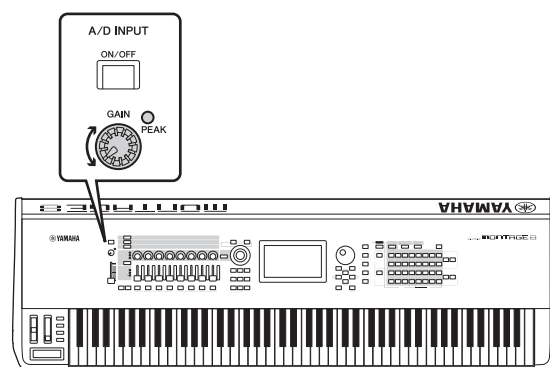
Esta configuração permite que os sinais de áudio sejam inseridos pelo dispositivo de áudio conectado.



7 Ajuste o nível de entrada usando o botão giratório [GAIN].

OBSERVAÇÃO

Ajuste o nível de entrada usando o botão giratório [GAIN] de maneira que o PEAK LED acenda brevemente apenas nos sons de entrada mais altos.



8 Pressione o botão [PERFORMANCE] e selecione a apresentação desejada.

Toque o teclado enquanto canta ao microfone ou reproduz o equipamento de áudio.

Como fazer configurações globais do sistema

Você pode definir diversos parâmetros no visor de utilitário. Em especial, você pode definir os parâmetros que se aplicam a todo o sistema deste instrumento tocando na guia [Settings]. As alterações feitas no visor de utilitário são ativadas assim que você pressiona o botão [EXIT] para retornar ao visor original. Esta seção descreve algumas funções úteis relacionadas às configurações de todo o sistema.

Configuração das tarefas de ativação automática

Você pode determinar qual visor é acessado automaticamente quando a alimentação é ligada: o visor de set ao vivo ou o visor de reprodução da apresentação.

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Settings] → guia [System].
- 2 Em [Power on Mode], selecione "Live Set" (visor de set ao vivo) ou "Perform" (visor de reprodução da apresentação) como o visor de inicialização.



- 3 Pressione o botão [EXIT]. Isso armazena a configuração e retorna ao visor anterior.

Comportamento da lâmpada do botão de configuração

Você pode controlar a iluminação das lâmpadas de botão.

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Settings] → guia [System].
- 2 Defina "Half Glow" como "Off", "1/4" ou "1/2". Quando "Off" está selecionado, a função de iluminação é desligada. Quando "1/4" está selecionado, o brilho do botão na condição acesa levemente é reduzido para 25% da condição acesa totalmente. Esse nível de iluminação é indicado para proximidades escuras, como um palco. Quando "1/2" está selecionado, o brilho do botão na condição acesa levemente é reduzida para 50% da condição acesa totalmente. Esse nível de iluminação é útil em proximidades claras (como ao ar livre), quando é difícil distinguir se o botão está levemente aceso ou apagado.
- 3 Pressione o botão [EXIT]. Isso armazena a configuração e retorna ao visor anterior.

Como ligar/desligar diversas funções

Você pode definir diversas funções tocando na guia [System] do visor de utilitário.

Como ligar/desligar a animação

Você pode ligar/desligar a animação da transição de tela da seguinte forma.

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Settings] → guia [System].
- 2 Selecione "ON" ou "OFF" em "Animation" para ligar ou desligar a animação.



- 3 Pressione o botão [EXIT]. Isso armazena a configuração e retorna ao visor anterior.

Como ligar/desligar o efeito de borrão do visor

Quando qualquer visor está selecionado, o visor selecionado anteriormente permanece borrado. Você pode ligar/desligar a função da maneira a seguir.

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Settings] → guia [System].
- 2 Defina "Blur" como "ON" ou "OFF" para ligar ou desligar o efeito de borrão.
- 3 Pressione o botão [EXIT]. Isso armazena a configuração e retorna ao visor anterior.

Como ligar/ desligar o som de bipe

Você pode ligar/desligar o som de bipe (que confirma operações, seleção de menu/parâmetro etc.) da maneira a seguir.

- 1 **Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Settings] → guia [System].**
- 2 **Defina "Beep" como "ON" ou "OFF" para ligar ou desligar o bipe.**
- 3 **Pressione o botão [EXIT].**
Isso armazena a configuração e retorna ao visor anterior.

Como ligar/desligar o botão giratório Super piscante

Na configuração padrão, o botão giratório Super pisca na batida atual. Você pode ligar/desligar esse piscante da maneira a seguir.

Quando a função está desligada, o botão giratório Super permanece aceso continuamente.

- 1 **Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Settings] → guia [System].**
- 2 **Selecione "ON" ou "OFF" em "Knob Flash" para ligar ou desligar o piscante.**

Calibração do painel sensível ao toque

A calibração do painel sensível ao toque pode ser necessária caso o painel sensível ao toque aparentemente não responda às vezes ou a resposta esteja errática.

- 1 **Mantenha pressionado o botão [UTILITY] e pressione o botão PART [COMMON].**
O visor de utilitário é exibido, com o [Calibrate Touch Panel] selecionado.
- 2 **Pressione o botão [ENTER].**
- 3 **Um quadrado branco é exibido. Toque no quadrado para calibrar o painel sensível ao toque e continue nos quadrados brancos subsequentes até a operação ser concluída.**

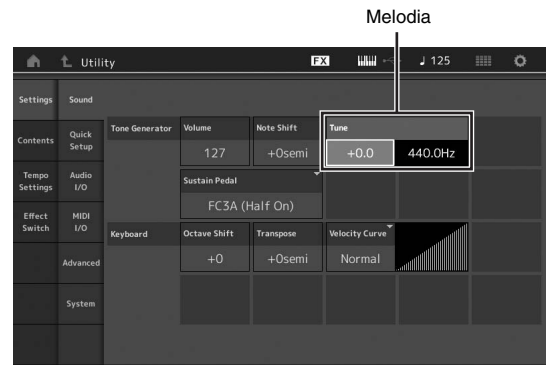
OBSERVAÇÃO

Você também pode tocar em [UTILITY] → [Settings] → [System] para acessar o visor de configuração do sistema e tocar em [Calibrate Touch Panel].

Como alterar a sintonia principal

Você pode ajustar a afinação do MONTAGE. Isso é útil durante a reprodução em um conjunto de acordo com a afinação de outros instrumentos que não possam ser facilmente afinados (como um piano).

- 1 **Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Settings] → guia [Sound].**



- 2 **Selecione "Tune" e altere o parâmetro usando o dial de dados.**

Neste exemplo, alteraremos o valor de "440 Hz" para "442 Hz". Como o parâmetro de melodia está, na verdade, ajustado em centésimos (1 centésimo = 1/100 de um semitom), o valor correspondente em hertz é mostrado à direita. Gire o dial de dados para alterar o valor para "+8.0". Use um afinador para obter a afinação mais precisa conforme necessário.

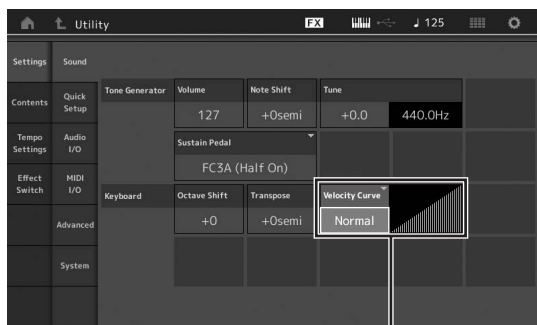
- 3 **Pressione o botão [EXIT].**

Isso armazena a configuração e retorna ao visor anterior.

Alteração da curva de velocidade

Estas cinco curvas determinam como a velocidade real será gerada e transmitida de acordo com a velocidade (intensidade) com a qual você toca as notas no teclado. O gráfico mostrado no visor indica a curva de resposta da velocidade. (A linha horizontal representa os valores de velocidade recebidos [intensidade do toque], e a linha vertical representa os valores de velocidade reais transmitidos para os geradores de tom interno/externo.)

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Settings] → guia [Sound].



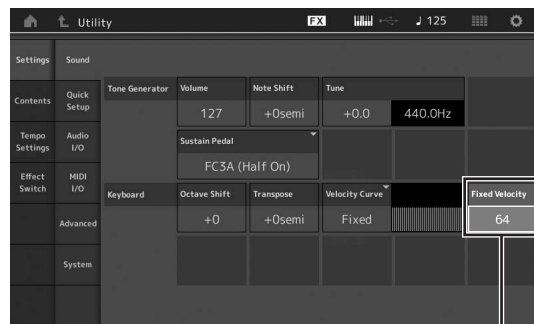
Curva de velocidade

- 2 Selecione "Velocity Curve" e altere a configuração da curva conforme desejado, no menu pop-up no lado esquerdo do visor.

Normal	Esta "curva" linear produz uma correspondência de um para um entre a intensidade do toque no teclado (velocidade) e a mudança de som real.
Soft	Esta curva fornece respostas maiores, especialmente para velocidades mais baixas.
Hard	Esta curva fornece respostas maiores, especialmente para velocidades mais altas.
Wide	Esta curva acentua a força moderada, produzindo velocidades mais baixas em resposta a toques mais leves e velocidades mais altas em resposta a um toque mais forte. Assim, você pode usar essa configuração para expandir a faixa dinâmica.
Fixed	Esta configuração produz a mesma quantidade de mudança de som (definida na velocidade fixa abaixo), independentemente da força moderada.

Quando o parâmetro da curva de velocidade está definido como "Fixed"

A velocidade da nota que você toca é fixada no valor definido aqui.



Configuração do valor de velocidade fixa

- 3 Pressione o botão [EXIT].

Isso armazena a configuração e retorna ao visor anterior.

Como ligar/desligar o controle local

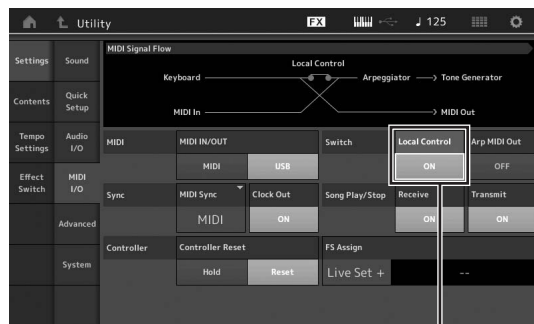
O controle local normalmente permanece ligado; porém, em alguns casos (durante o uso com um computador e um programa sequenciador), convém desligá-lo de maneira que o teclado não toque as partes internas, mas as informações MIDI apropriadas continuem sendo transmitidas por meio do terminal MIDI OUT quando as notas são tocadas no teclado. Além disso, as informações MIDI de entrada são processadas corretamente neste instrumento.

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Settings] no lado esquerdo da tela → guia [MIDI I/O].

- 2 Defina "Local Control" como "ON" ou "OFF".

- 3 Pressione o botão [EXIT].

Isso armazena a configuração e retorna ao visor anterior.



Controle local

Conexão de instrumentos MIDI externos

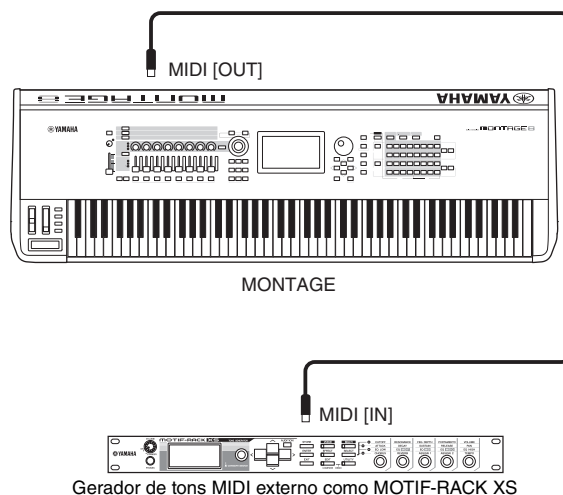
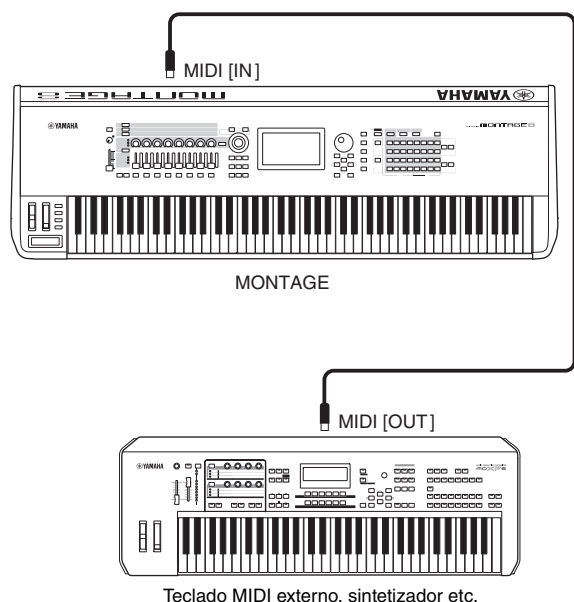
Com um cabo MIDI padrão (disponível separadamente), você pode conectar um instrumento MIDI externo e controlá-lo pelo MONTAGE. Da mesma forma, você pode usar um dispositivo MIDI externo (como um teclado ou sequenciador) para controlar os sons no MONTAGE. Abaixo estão diversos exemplos de conexão MIDI diferentes; use o mais semelhante à configuração desejada.

OBSERVAÇÃO

Qualquer uma das interfaces internas, os terminais MIDI ou o terminal [USB TO HOST], pode ser usada para transmissão/recepção de dados MIDI; no entanto, elas não podem ser usadas ao mesmo tempo. Selecione qual terminal deve ser usado para transferência de dados MIDI pressionando o botão [UTILITY] → guia [Settings] → guia [MIDI I/O]. À medida que avança em meio às explicações neste capítulo, defina "MIDI IN/OUT" como "MIDI", porque MIDI é usado como a conexão de exemplo aqui.

Controle do MONTAGE por um teclado MIDI ou sintetizador externo

Use um teclado externo ou sintetizador para selecionar e reproduzir remotamente as apresentações do MONTAGE.



Divisão do som entre o MONTAGE e um gerador de tons externo por meio do canal MIDI

Usando a conexão de exemplo mostrada acima, você pode tocar os dois instrumentos e fazer com que eles reproduzam partes diferentes separadamente. Por exemplo, fazer com que a apresentação no teclado reproduza o instrumento externo enquanto a música/padrão reproduza os sons do MONTAGE. Para usar esse recurso, você deve definir o canal de transmissão do MONTAGE e o canal de recepção do gerador de tons externo como o mesmo número de canal. Cada número de canal de transmissão MIDI do MONTAGE corresponde ao número de cada peça como o Canal 1 para a Parte 1 ou o Canal 2 para a Parte 2. Porém, você pode escolher o canal de transmissão desejado seguindo as etapas a seguir. Pressione [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], defina "Zone Master" como "ON". Para editar a parte, toque em [Part Settings] → [Zone Settings] para acessar o visor de configuração da zona. Verifique o canal de transmissão MIDI em "Zone Transmit" e altere esse parâmetro, se necessário. Quando você quiser reproduzir somente o gerador de tons externo, diminua o volume principal do MONTAGE ou defina "Local Control" como "off" por meio da seguinte operação: [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] para acessar a configuração MIDI e defina "Local Control" como "off". Para obter mais informações sobre como definir o canal de recepção MIDI do instrumento MIDI externo, consulte o manual do proprietário deste instrumento MIDI em especial.

Canais de transmissão e recepção MIDI

Verifique se o canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo corresponde ao canal de recepção MIDI do MONTAGE. Para saber mais detalhes sobre como definir o canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo, consulte o Manual do Proprietário deste instrumento. Cada número de canal de recepção MIDI do MONTAGE corresponde a cada número de peça como Canal 1 para a Parte 1, Canal 2 para a Parte 2 e assim por diante.

Controle de um teclado MIDI ou sintetizador externo pelo MONTAGE

Esta conexão permite reproduzir o som de um gerador de tons MIDI externo (sintetizador, módulo do gerador de tons etc.) tocando o MONTAGE ou reproduzindo músicas no MONTAGE. Use essa conexão quando você quiser reproduzir o som do outro instrumento, bem como o MONTAGE.

Como usar um computador conectado

Conectando o MONTAGE ao computador, você pode usar um software sequenciador ou DAW no computador para criar as próprias músicas originais.

OBSERVAÇÃO

O acrônimo DAW (digital audio workstation, estação de trabalho de áudio digital) se refere a um software de música para gravar, editar e misturar dados de áudio e MIDI. Os principais aplicativos DAW são Cubase, Logic, Ableton Live e ProTools.

Conexão a um computador

Um cabo USB e um driver USB Yamaha Steinberg são necessários para conectar o MONTAGE ao computador. Siga as instruções abaixo. Os dados de áudio e MIDI podem ser transmitidos por meio de um cabo USB.

1 Baixe o driver USB Yamaha Steinberg mais recente em nosso site.

Depois de clicar no botão Download, extraia o arquivo compactado.

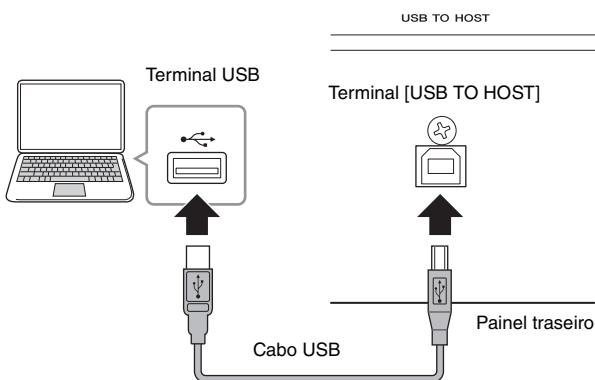
<http://download.yamaha.com/>

OBSERVAÇÃO

- As informações sobre requisitos do sistema também estão disponíveis no site acima.
- O driver USB Yamaha Steinberg pode ser revisado e atualizado sem aviso prévio. Verifique e baixe a versão mais recente no site acima.

2 Instale o driver USB Yamaha Steinberg no computador.

Para obter instruções sobre como instalar, consulte o Guia de Instalação on-line incluído no pacote de arquivos baixados. Ao conectar este instrumento a um computador, ligue o cabo USB ao terminal [USB TO HOST] deste instrumento e ao terminal USB do computador conforme mostrado abaixo.

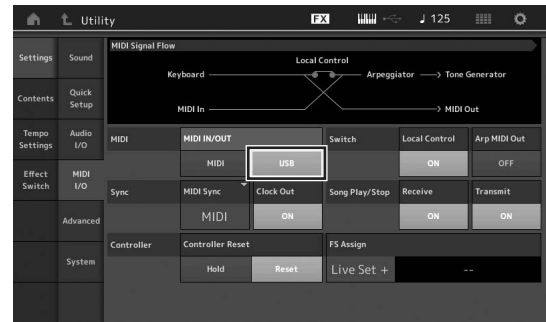


3 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário.

4 Toque na guia [Settings] → [MIDI I/O] no lado esquerdo do visor.

5 Defina "MIDI IN/OUT" como "USB".

Verifique se o terminal [USB TO HOST] deste instrumento está ativado.



6 Defina as configurações de entrada e de saída dos dados de áudio conforme desejado para atender às preferências pessoais.

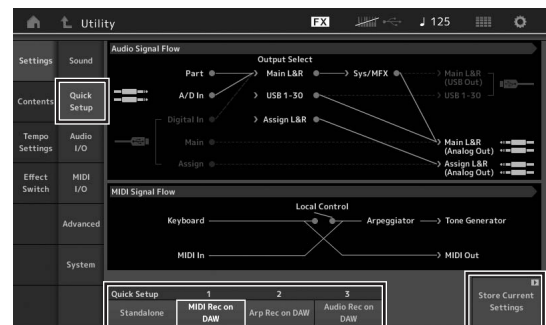
A alteração pode ser feita em [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O].

Usar a função Quick Setup para alterar parâmetros relacionados aos dados de áudio e MIDI permite reconfigurar instantaneamente o MONTAGE para aplicativos relacionados ao computador/sequenciador diferentes simplesmente acessando as predefinições especialmente programadas.

Para isso, toque na guia [Settings] → [Quick Setup] no lado esquerdo do visor para acessar o visor Quick Setup. Toque em [Store Current Settings] para armazenar a configuração desejada em qualquer um dos Quick Setups de 1 a 3.

OBSERVAÇÃO

Para saber mais detalhes sobre os parâmetros disponíveis para a configuração com a função Quick Setup, consulte o documento PDF Manual de Referência.



Quick Setups de 1 a 3

Precauções ao usar o terminal [USB TO HOST]

Ao conectar o computador ao terminal [USB TO HOST], verifique os pontos a seguir. Deixar de fazer isso causa riscos de congelamento do computador e dano ou perda dos dados.

Caso o computador ou o instrumento congele, reinicie o software aplicativo ou o sistema operacional do computador, ou desligue e religue o instrumento.

AVISO

- Use um cabo USB do tipo AB.
- Antes de conectar o computador ao terminal [USB TO HOST], saia de qualquer modo de economia de energia do computador (como suspensão, hibernação ou espera).
- Antes de ligar o instrumento, conecte o computador ao terminal [USB TO HOST].
- Execute o procedimento a seguir antes de ligar/desligar o instrumento ou conectar/desconectar o cabo USB ao do terminal [USB TO HOST].
 - Saia de todos os software aplicativos abertos no computador.
 - Verifique se os dados não estão sendo transmitidos pelo instrumento. (Os dados são transmitidos apenas quando você toca notas no teclado ou reproduz uma música.)
- Enquanto o computador estiver conectado ao instrumento, você deve aguardar seis segundos ou mais entre estas operações: (1) quando desligar e religar o instrumento ou (2) quando conectar/desconectar alternadamente o cabo USB.

Canais MIDI e portas MIDI

Os dados MIDI são atribuídos a um dos dezesseis canais, e este sintetizador é capaz de tocar simultaneamente dezesseis partes separadas por meio dos dezesseis canais MIDI. Porém, o limite de dezesseis canais pode ser superado com o uso de "portas" MIDI separadas, cada uma dando suporte a dezesseis canais. Embora um único cabo MIDI esteja equipado para lidar com dados de até dezesseis canais simultaneamente, uma conexão USB é capaz de lidar com muito mais – graças ao uso de portas MIDI. Cada porta MIDI pode lidar com dezesseis canais e a conexão USB permite até oito portas, o que possibilita usar até 128 canais (8 portas x 16 canais) no computador.

Durante a conexão deste instrumento a um computador usando-se um cabo USB, as portas MIDI são definidas da seguinte maneira:

Porta 1

O bloco gerador de tons deste instrumento pode reconhecer e usar apenas esta porta. Ao tocar o MONTAGE como um gerador de tons do computador ou do instrumento MIDI externo, você deve definir a porta MIDI como 1 no computador ou dispositivo MIDI conectado.

Porta 3

Esta porta é usada como a porta MIDI Thru. Os dados MIDI recebidos pela Porta 3 por meio do terminal [USB TO HOST] serão retransmitidos para um dispositivo MIDI externo por meio do terminal MIDI [OUT].

Os dados MIDI recebidos pela Porta 3 por meio do terminal MIDI [IN] serão retransmitidos para um dispositivo externo (computador etc.) por meio do terminal [USB TO HOST]. Ao usar uma conexão USB, tome cuidado para correlacionar a porta de transmissão MIDI e a porta de recepção MIDI, bem como o canal de transmissão MIDI e o canal de recepção MIDI. Defina a porta MIDI do dispositivo externo conectado a este instrumento de acordo com as informações acima.

Canais de áudio

Os sinais de áudio do MONTAGE podem ser reproduzidos pelo terminal [USB TO HOST] e pelos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

Ao conectar a um computador, use o terminal [USB TO HOST]. Nesse caso, até 32 canais de áudio (16 canais estéreo) estão disponíveis quando a frequência de amostragem é 44,1 kHz e até oito canais de áudio (para quatro canais estéreo) estão disponíveis quando a frequência de amostragem está entre 44,1 kHz e 192 kHz. As atribuições de saída do canal são feitas da seguinte forma: [EDIT] → [Part Settings] → "Part Output" no visor [General].

Os sinais de áudio do MONTAGE podem ser inseridos pelo terminal [USB TO HOST] e pelos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Até seis canais (três canais estéreo) de áudio podem ser inseridos no terminal [USB TO HOST]. Defina o nível de saída no visor de mixagem ou no visor de edição da apresentação. Os sinais são reproduzidos pelo conector OUTPUT [L/MONO]/[R] (dois canais). Além disso, até dois canais de áudio (um canal estéreo) podem ser inseridos nos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]. O sinal é enviado para a parte de entrada A/D do MONTAGE. Para saber mais detalhes, consulte o documento PDF Manual de Referência.

Criação de uma música com um computador

Usando o MONTAGE com o software de DAW em um computador conectado ao MONTAGE, você pode aproveitar as funções e os aplicativos a seguir.

- Gravação MIDI e gravação de áudio da apresentação no MONTAGE no software de DAW.
- Reprodução de uma música pelo software de DAW usando o gerador de tons do MONTAGE.

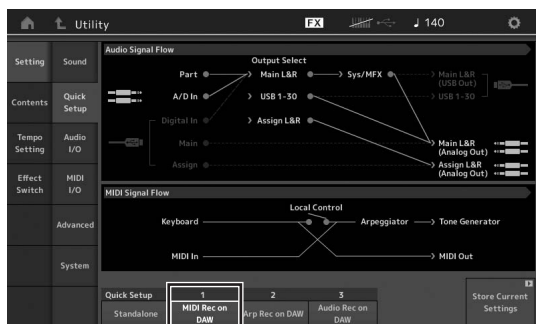
Esta seção contém uma visão geral de como usar o software de DAW no computador com o MONTAGE após a conexão (página 49).

Gravação da apresentação no MONTAGE no computador como dados MIDI (sem reprodução de arpejo gravada)

Neste método, você grava a apresentação no MONTAGE em DAW simplesmente como dados MIDI. A reprodução de arpejo não pode ser gravada.

Instalação do MONTAGE

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário.
- 2 Toque na guia [Settings] → [Quick Setup] no lado esquerdo do visor para acessar o visor Quick Setup.
- 3 Selecione "1 (MIDI Rec on DAW)" de "Quick Setup".



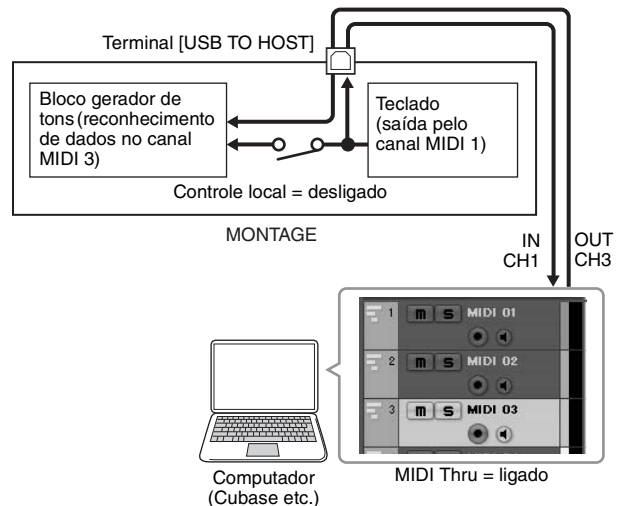
- 4 Pressione o botão [EXIT] para selecionar a apresentação que você deseja gravar.

Instalação do software de DAW

- 1 Defina MIDI Thru como "on" no software de DAW.

Com a definição de MIDI Thru como "on", os dados MIDI gerados quando se toca o teclado e transmitidos para o computador retornarão ao MONTAGE. Conforme mostrado no exemplo abaixo, os dados MIDI transmitidos do MONTAGE e depois gravados no computador por meio do canal MIDI 1 retornarão do computador para o MONTAGE por meio do canal MIDI 3 de acordo com a configuração da faixa de gravação. Assim, o gerador de tons do MONTAGE reproduzirá

o som dos dados MIDI gerados quando se toca o teclado como os dados MIDI do canal 3.



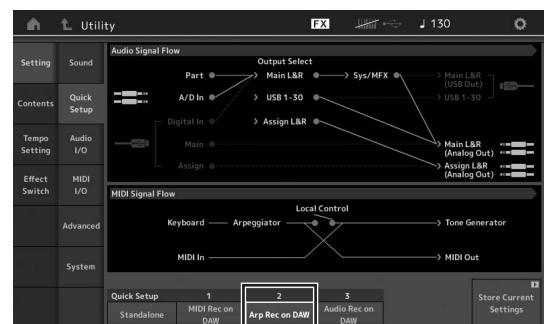
- 2 Grave a apresentação no MONTAGE no software de DAW.

Gravação da apresentação no MONTAGE no computador como dados MIDI (com reprodução de arpejo gravada)

Neste método, você pode gravar a reprodução de arpejo no MONTAGE em DAW como dados MIDI.

Instalação do MONTAGE

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário.
- 2 Toque na guia [Settings] → [Quick Setup] no lado esquerdo do visor para acessar o visor Quick Setup.
- 3 Selecione "2 (Arp Rec on DAW)" de "Quick Setup".



- 4 Pressione o botão [EXIT] para selecionar a apresentação que você deseja gravar.

Instalação do software de DAW

Siga as mesmas operações em "Gravação da apresentação no MONTAGE no computador como dados MIDI (sem reprodução de arpejo gravada)".

Reprodução de música em um computador usando o MONTAGE como gerador de tons

As instruções abaixo mostram como usar este instrumento como um gerador de tons MIDI. Neste caso, os dados da sequência MIDI real são transmitidos pelo software de DAW no computador, o que permite aproveitar os sons dinâmicos do MONTAGE, ao mesmo tempo em que isso oferece o benefício adicional de economizar capacidade de processamento no computador evitando o uso de sintetizadores de software.

Instalação do MONTAGE

- 1 Selecione a apresentação a ser editada.**
- 2 Toque na guia [Mixing] no visor Performance Play para acessar o visor de mixagem.**
- 3 Configure a mixagem das partes 1 – 16 conforme necessário.**

Instalação do software de DAW

- 1 Defina a porta de saída MIDI das faixas para tocar o MONTAGE na porta 1 do MONTAGE.**
- 2 Insira os dados MIDI para cada faixa do software de DAW no computador.**

As configurações do gerador de tons da parte correspondente à faixa MIDI serão definidas no visor de mixagem no MONTAGE.

Como salvar/carregar dados

O visor de utilitário fornece ferramentas para transferir toda a configuração do sistema e os dados (como apresentações e sets ao vivo) entre o MONTAGE e um dispositivo de memória flash USB externo conectado ao terminal [USB TO DEVICE]. Esta seção explica como salvar/carregar todos os dados da memória do usuário deste instrumento como um arquivo "User".

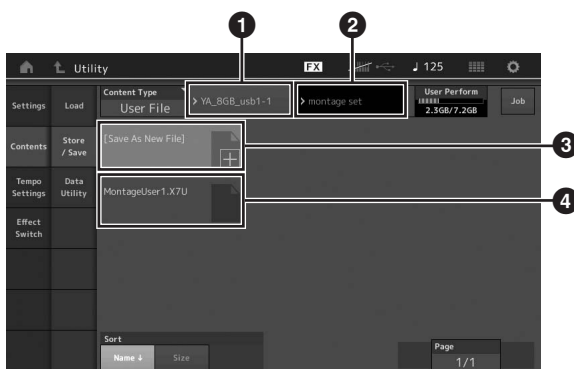
Como salvar as configurações em um dispositivo de memória flash USB

- 1 Conecte um dispositivo de memória flash USB ao terminal [USB TO DEVICE] deste instrumento.
- 2 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Contents] → guia [Store/Save] no lado esquerdo do visor.
- 3 Defina "Content Type" como "User File".

Selecionar tipo de conteúdo



- 4 Selecione o diretório desejado do dispositivo de memória flash USB.



- 1 Pasta pai
- 2 Pasta de destino de armazenamento no dispositivo de memória flash USB
- 3 Novo destino de armazenamento
- 4 Arquivos existentes

- 5 Toque em "+" em [Save As New File].

OBSERVAÇÃO

Para substituir o arquivo existente, toque no nome do arquivo.

- 6 O visor de entrada de texto é exibido. Insira o nome do arquivo a ser armazenado.

Para obter instruções detalhadas sobre como inserir um nome, consulte "Nomeação (entrada de caracteres)" em "Operação básica e visores" (página 17).

- 7 Toque em [Done] no visor de entrada de texto para executar efetivamente a operação de armazenamento.

OBSERVAÇÃO

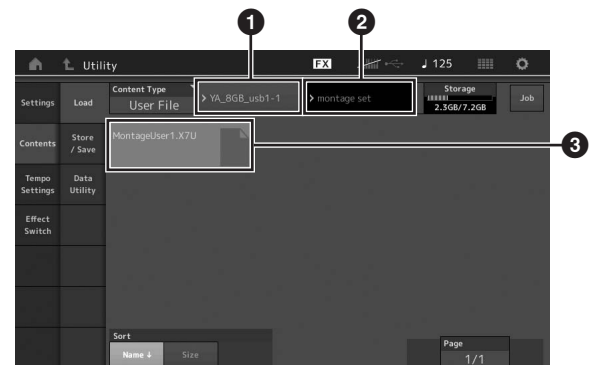
Para substituir o arquivo existente, selecione "YES" no visor que solicita a confirmação.

Gravação das configurações em um dispositivo de memória flash USB

AVISO

A operação de carregamento substitui todos os dados existentes anteriormente neste instrumento. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de memória flash USB conectado ao terminal [USB TO DEVICE].

- 1 Conecte um dispositivo de memória flash USB ao terminal [USB TO DEVICE] deste instrumento.
- 2 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor de utilitário e toque na guia [Contents] → guia [Load] no lado esquerdo do visor.
- 3 Defina "Content Type" como "User File".
- 4 Selecione a pasta desejada do dispositivo de memória flash USB.
- 5 Selecione o arquivo (extensão: .X7U) da memória para executar a operação de carregamento.



- 1 Dispositivo de memória flash USB de fonte
- 2 Pasta fonte no dispositivo de memória flash USB
- 3 Arquivos existentes

Precauções durante o uso do terminal [USB TO DEVICE]

Este instrumento conta com um terminal [USB TO DEVICE] interno. Ao conectar um dispositivo USB ao terminal, manuseie-o com cuidado. Siga as precauções importantes abaixo.

OBSERVAÇÃO

Para obter mais informações sobre como manusear dispositivos USB, consulte o Manual do Proprietário do dispositivo.

Dispositivos USB compatíveis

- Unidade flash USB

Outros dispositivos USB como hub USB, teclado ou mouse do computador não podem ser usados.

O instrumento não necessariamente dá suporte a todos os dispositivos USB disponíveis comercialmente. A Yamaha não pode garantir a operação de dispositivos USB que você adquirir. Antes de comprar um dispositivo USB a ser usado com este instrumento, visite a seguinte página da Web:

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

Ainda que dispositivos de USB 1.1 a 3.0 possam ser usados neste instrumento, o tempo para salvar ou carregar no dispositivo USB pode ser diferente dependendo do tipo de dados ou do status do instrumento.

OBSERVAÇÃO

A classificação do terminal USB TO DEVICE é de no máximo 5 V/500 mA. Não conecte dispositivos USB com uma classificação superior a essa, pois isso pode danificar o instrumento.

Conexão de um dispositivo USB

Ao conectar um dispositivo USB ao terminal [USB TO DEVICE], certifique-se de que o conector no dispositivo seja apropriado e se ele está conectado ao dispositivo na direção correta.

AVISO

- **Evite conectar ou desconectar o dispositivo USB durante a reprodução/gravação e operações de gerenciamento de arquivos (como salvar, copiar, excluir e formatar) ou no acesso ao dispositivo USB. Deixar de fazer isso pode causar o "congelamento" da operação do instrumento ou danos ao dispositivo USB e aos dados.**
- **Ao conectar e desconectar o dispositivo USB (e vice-versa), aguarde alguns segundos entre as duas operações.**

Como usar unidades flash USB

Ao conectar o instrumento a uma unidade flash USB, você pode salvar os dados criados no dispositivo conectado, além de ler dados pelo dispositivo conectado.

Número máximo de unidades flash USB permitidas

Somente uma unidade flash USB pode ser conectada ao terminal [USB TO DEVICE].

Formatação da unidade flash USB

Você deve formatar a unidade flash USB apenas com esse instrumento. Uma unidade flash USB formatada em outro dispositivo talvez não funcione corretamente.

AVISO

A operação de formatação substitui todos os dados existentes. Verifique se a unidade flash USB que está sendo formatada não contém dados importantes.

OBSERVAÇÃO

Para saber mais detalhes sobre o formato, consulte o documento PDF Manual de Referência.

Para proteger os dados (proteção contra gravação)

Para impedir que dados importantes sejam apagados acidentalmente, aplique a proteção contra gravação fornecida em cada unidade flash USB. Caso você esteja salvando dados na unidade flash USB, desative a proteção contra gravação.

Desligamento do instrumento

Ao desligar o instrumento, certifique-se de que ele NÃO esteja acessando a unidade flash USB pela reprodução/gravação ou gerenciamento de arquivos (por exemplo, durante as operações salvar, copiar, excluir e formatar). Deixar de fazer isso pode danificar a unidade flash USB e os dados.

Lista de funções de Shift

Algumas das funções e operações importantes no instrumento podem ser executadas com atalhos práticos do controle do painel. Basta manter pressionado o botão [SHIFT] e pressionar o botão indicado (conforme descrito abaixo).

Operação	Função
[SHIFT] + KNOB POSITION [1]	Armazena a atribuição 1 – 8 vinculada a botões giratórios em Valor 1.
[SHIFT] + KNOB POSITION [2]	Armazena a atribuição 1 – 8 vinculada a botões giratórios em Valor 2.
[SHIFT] + OCTAVE [-]	Diminui o valor de transposição em 1.
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Aumenta o valor de transposição em 1.
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	Redefine o valor de transposição como 0.
[SHIFT] + [DEC/NO]	Diminui o valor do parâmetro selecionado em 10.
[SHIFT] + [INC/YES]	Aumenta o valor do parâmetro selecionado em 10.
[SHIFT] + [ENTER]	Acessa o visor de configuração do tempo.
[SHIFT] + [PERFORMANCE]	Acessa o visor de visão geral.
[SHIFT] + [LIVE SET]	Acessa o visor de registro do set ao vivo.
[SHIFT] + [UTILITY]	Acessa o visor Quick Setup.
[SHIFT] + [CATEGORY SEARCH]	Acessa o visor de pesquisa de categoria da parte selecionada no momento.
[SHIFT] + [PERFORMANCE CONTROL]	Ajusta o controle de apresentação. Seleciona a Parte 9 caso nenhuma outra tenha sido selecionada.
[SHIFT] + SCENE [1] – [8]	Armazena SCENE 1 – 8 em botões SCENE [1] – [8].
[SHIFT] + número A [1]	Seleciona a 1ª linha e a 1ª coluna da guia à esquerda.
[SHIFT] + número A [2]	Seleciona a 1ª linha e a 2ª coluna da guia à esquerda.
[SHIFT] + número A [3]	Seleciona a 1ª linha e a 3ª coluna da guia à esquerda.
[SHIFT] + número A [4]	Seleciona a 1ª linha e a 4ª coluna da guia à esquerda.
[SHIFT] + número A [5]	Seleciona a 1ª linha e a 5ª coluna da guia à esquerda.
[SHIFT] + número A [6]	Seleciona a 1ª linha e a 6ª coluna da guia à esquerda.
[SHIFT] + número A [9]	Seleciona a 2ª linha e a 1ª coluna da guia à esquerda.
[SHIFT] + número A [10]	Seleciona a 2ª linha e a 2ª coluna da guia à esquerda.
[SHIFT] + número A [11]	Seleciona a 2ª linha e a 3ª coluna da guia à esquerda.
[SHIFT] + número A [12]	Seleciona a 2ª linha e a 4ª coluna da guia à esquerda.
[SHIFT] + número A [13]	Seleciona a 2ª linha e a 5ª coluna da guia à esquerda.
[SHIFT] + número A [14]	Seleciona a 2ª linha e a 6ª coluna da guia à esquerda.
[UTILITY] + [PART COMMON]	Acessa o visor de configuração da calibração do painel sensível ao toque.

Mensagens no visor

Indicação de LCD	Descrição
** will be deleted.	Esta mensagem é exibida quando a operação especificada que você está prestes a executar causará a exclusão dos dados especificados.
** will be overwritten.	Esta mensagem é exibida quando um arquivo/pasta com o mesmo nome daquele que você está prestes a salvar já existe.
Activate the source controller to assign.	Você pode atribuir o parâmetro ao controlador que está prestes a ativar.
Advanced settings will be initialized.	Todas as configurações na guia [Advanced] serão inicializadas.
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Todos os dados e bibliotecas serão inicializados. Dados do usuário não salvos serão perdidos.
All data is initialized upon power-on.	Todos os dados são inicializados na ativação.
All settings will be initialized. User data is kept.	Todas as configurações serão inicializadas. Os dados do usuário são mantidos.
All sound will be stopped during optimization.	Esta mensagem é exibida antes da memória interna ser restaurada. Todos os sons serão interrompidos durante a otimização.
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Todos os dados do usuário serão inicializados. Dados do usuário não salvos serão perdidos.
Are you sure?	Confirma se você deseja ou não executar uma determinada operação.
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	O dispositivo de memória flash USB está cheio, e não é possível salvar mais dados de gravação de áudio. Use um novo dispositivo de memória flash USB ou libere espaço apagando dados indesejados do dispositivo de memória flash USB.
Auto power off disabled.	Esta mensagem é exibida antes do desligamento automático ser desativado.
Bulk data protected.	Os dados em massa não podem ser recebidos por causa da configuração.
Can't process.	O MONTAGE não pode processar uma operação solicitada.
Completed.	As tarefas de carregamento, gravação, formatação ou outra especificada foram concluídas.
Connecting to USB device...	Reconhecendo no momento o dispositivo de memória flash USB conectado ao terminal [USB TO DEVICE].
Copy protected.	Você tentou exportar ou salvar uma fonte de áudio digital protegida contra cópia.
Current user data will be overwritten by **.	Esta mensagem é exibida durante a gravação em um arquivo, e dados do usuário com esse nome já existem.
Data memory full.	A memória interna está cheia, impedindo o armazenamento dos dados gravados na biblioteca.
Device number is off.	Os dados em massa não podem ser transmitidos/recebidos porque o número do dispositivo está desligado.
Device number mismatch.	Os dados em massa não podem ser transmitidos/recebidos porque os números do dispositivo não coincidem.
File is not found.	O arquivo especificado não foi encontrado durante uma operação de carregamento.
File or folder already exists.	Um arquivo/pasta com o mesmo nome do arquivo que você está prestes a salvar já existe.
File or folder path is too long.	O arquivo ou a pasta que você tentou acessar não pode ser acessado porque a quantidade máxima de caracteres indicando o caminho foi excedida.
Folder is not empty.	Você tentou excluir uma pasta que contém dados.
Illegal bulk data.	Ocorreu um erro durante o recebimento da mensagem de dados em massa ou de solicitação em massa.
Illegal file name.	O nome do arquivo especificado é inválido. Tente inserir outro nome.
Illegal file.	O arquivo especificado é inutilizável por este sintetizador ou não pode ser carregado.
Keybank full.	O número máximo geral de bancos de teclas foi excedido durante a execução de uma operação de carregamento.
Library full.	O número máximo geral de bibliotecas foi excedido durante a execução das operações relacionadas.
MIDI buffer full.	Falha no processamento dos dados MIDI porque muitos dados foram recebidos de uma só vez.
MIDI checksum error.	Ocorreu um erro durante o recebimento de dados em massa.

Indicação de LCD	Descrição
No data.	Esta mensagem é exibida quando a faixa selecionada ou o intervalo não contém dados. Selecione uma faixa ou um intervalo apropriado.
No read/write authority to the file.	Indica que você não tem a autoridade para ler/gravar no arquivo.
Now initializing all data...	Indica que este sintetizador está restaurando as configurações de fábrica.
Now initializing...	Indica que os dados especificados estão sendo inicializados.
Now loading...	Indica que um arquivo está sendo carregado.
Now receiving MIDI bulk data...	Indica que este sintetizador está recebendo dados MIDI em massa.
Now saving...	Indica que um arquivo está sendo salvo.
Now transmitting MIDI bulk data...	Indica que este sintetizador está transmitindo dados MIDI em massa.
Please connect USB device.	Conecte o dispositivo USB ao terminal [USB TO DEVICE] para gravação de áudio.
Please keep power on.	Os dados estão sendo gravados na Flash ROM. Jamais tente desligar a alimentação enquanto os dados estiverem sendo gravados na Flash ROM. Desligar a alimentação enquanto esta mensagem é mostrada resulta em perda de todos os dados do usuário e pode fazer o sistema congelar (por causa dos danos aos dados na Flash ROM). Isso também pode resultar na impossibilidade do MONTAGE ser iniciado corretamente na próxima vez em que a alimentação for ligada.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Reinicie este sintetizador para ativar a alteração das configurações de entrada/saída para dados de áudio.
Please reboot to maintain internal memory.	Reinicie este sintetizador para restaurar a memória interna.
Please stop audio play/rec.	A operação que você tentou executar não pode ser desfeita durante a gravação ou a reprodução do áudio.
Please stop sequencer.	A operação que você tentou executar não pode ser desfeita durante a reprodução da música.
Please wait...	Indica que este sintetizador está executando a operação especificada.
Recall latest edits.	Se estiver editando uma apresentação e selecionar uma apresentação diferente sem armazenas a editada, todas as edições feitas por você serão apagadas. Se isso acontecer, você poderá usar a chamada para restaurar a apresentação com as últimas edições intactas.
Redo last recording.	Confirma se você deseja ou não refazer a operação que desfez.
Sample is protected.	Os dados da amostra não podem ser substituídos.
Sample is too long.	O tamanho da amostra é muito grande e a operação de carregamento não pode ser executada.
Sample memory full.	A memória da amostra está cheia e as operações de carregamento não podem ser executadas.
Scene stored.	A cena foi armazenada em um dos botões [SCENE].
Song data overload.	O tamanho da música é muito grande para reprodução.
Song full.	O número máximo geral de músicas foi excedido durante a execução das operações relacionadas.
Touch the white square.	Esta mensagem é exibida quando você precisa tocar no retângulo branco exibido durante a calibração do painel sensível ao toque.
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Quando [Memory] (Chave de memória) é ligado para a função, as informações da função correspondente são memorizadas automaticamente no botão [SCENE] selecionado no momento.
Undo last recording.	Confirma se você deseja ou não desfazer a gravação mais recente.
Unsupported USB device.	Esta mensagem é exibida quando um dispositivo USB incompatível é conectado.
USB connection terminated.	Ocorreu uma interrupção na conexão com o dispositivo de memória flash USB por causa de uma corrente elétrica anormal. Desconecte o dispositivo de memória flash USB do terminal [USB TO DEVICE] e pressione qualquer um dos botões do painel.
USB device is full.	O dispositivo de memória flash USB está cheio e não é mais possível salvar dados. Use um novo dispositivo de memória flash USB ou libere espaço apagando dados indesejados do dispositivo de armazenamento.
USB device is write-protected.	Esta mensagem é exibida quando você tenta gravar um dispositivo de memória flash USB protegido.
USB device read/write error.	Ocorreu um erro durante a leitura ou a gravação em um dispositivo de memória flash USB.
USB device will be formatted.	Esta mensagem é exibida antes do dispositivo USB ser formatado.
Waveform full.	O número máximo geral de formas de onda foi excedido durante a execução das operações relacionadas.

Solução de problemas

Sem som? Som errado? Quando um problema assim ocorre, verifique os pontos a seguir antes de pressupor que o produto esteja com defeito. Muitos problemas podem ser resolvidos executando-se a inicialização de dados (página 15) após o backup dos dados em um dispositivo de memória flash USB (página 53). Caso o problema persista, consulte o fornecedor Yamaha.

O painel sensível ao toque não responde corretamente.

- O ponto tocado no painel sensível ao toque está alinhado corretamente com o item de destino no visor abaixo?
Calibre o painel sensível ao toque.

[UTILITY] + PART [COMMON] → [ENTER]

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

Sem som.

- Todos os controles deslizantes estão ajustados em níveis apropriados (diferente de zero ou mínimo)?
- O MONTAGE está conectado corretamente ao equipamento externo (por exemplo, amplificador, alto-falante, fones de ouvido) por meio dos cabos de áudio?
Como o MONTAGE não tem alto-falantes embutidos, você precisará de um sistema de áudio externo ou um conjunto de fones de ouvido estéreo para monitorá-lo corretamente (página 14).
- Este sintetizador e todos os equipamentos externos conectados a ele estão ligados?
- Você fez todas as configurações de nível apropriadas – inclusive o volume principal neste sintetizador e as configurações de volume em todos os equipamentos externos conectados?
Quando o controlador de pedal está ligado ao conector [FOOT CONTROLLER], pressione o controlador de pedal.
- O parâmetro Controle local está definido como desligado?
Quando o parâmetro Controle local está definido como desligado, nenhum som é produzido, mesmo que você toque o teclado.

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

- Há uma parte em branco selecionada?
Em caso afirmativo, atribua qualquer som à parte ou selecione outra parte.
 - A chave Mudo de cada parte está ligada?
Quando a chave Mudo está ligada, nenhum som é produzido, mesmo que você toque o teclado.
- [PERFORMANCE] → Seleção da parte → "Mute"
- O controle do teclado de cada parte está desligado?
[PERFORMANCE] → Seleção da parte → "Kbd Ctrl"
 - O parâmetro "Arp Play Only" de cada parte está ligado?
Quando esse parâmetro está ligado, a parte correspondente produz som somente por meio da reprodução de arpejo.
- [EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Arp Play Only"
- [EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → "Arp Play Only"
- As configurações de volume ou expressão MIDI estão muito baixas quando se usa o controlador externo?
 - As configurações de efeito e filtro são apropriadas?
Caso você esteja usando um filtro, tente alterar a frequência de corte. Algumas configurações de corte podem filtrar todo o som.

[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect]

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Filter]

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- "Vocoder" está selecionado como o tipo de efeito de inserção da parte?

Em caso afirmativo, defina os parâmetros relacionados ao conector A/D INPUT [L/MONO]/[R] como os valores apropriados e toque o teclado enquanto insere a voz no microfone conectado ao MONTAGE. Verifique se o botão giratório A/D INPUT [GAIN] no painel traseiro está ou não ajustado na posição mínima.

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

- As configurações de volume ou expressão estão muito baixas?

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

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

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Volume"

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Dry Level"

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Amplitude] → [Level/Pan] → "Level"

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Level] → "Level"

- As configurações de parâmetro, como Chave de elemento, Chave da parte, Limite de notas, Limite de velocidade e Deslocamento de velocidade, são apropriadas?

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Osc/Tune]

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]

- A chave Mudo de cada elemento/operador está ligada?

[EDIT] → Seleção da parte → Chave Mudo de cada elemento/operador

- No caso da parte normal (FM-X), o nível da portadora deve ser definido como "0"?

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Level] → "Level"

- O parâmetro de saída de cada parte está desligado?

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Part Output"

Sem som pelo conector A/D INPUT.

- A chave do microfone está ligada?
- Verifique o tipo de microfone. Use um microfone dinâmico.
- O cabo entre o microfone ou o equipamento de áudio e este instrumento está conectado corretamente?
- O botão giratório A/D INPUT [GAIN] está ajustado no mínimo?
- O botão A/D INPUT [ON/OFF] está ligado?
- Verifique se o status da conexão do A/D INPUT [L/MONO]/[R] corresponde ao parâmetro "Mono/Stereo".

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

- Verifique se o parâmetro "Mic/Line" está definido como o valor apropriado.

Quando o nível de saída do equipamento conectado (como um microfone) está baixo, ajuste esse parâmetro em "Mic".

Quando o nível de saída do equipamento conectado (como um teclado do sintetizador ou um CD player) está alto, ajuste esse parâmetro em "Line".

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

- As configurações de volume da parte de entrada A/D estão muito baixas?

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

- As configurações de efeito são apropriadas?

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

- A configuração de saída da parte de entrada A/D está definida corretamente?

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

- Verifique se o efeito do Vocoder está selecionado.

Quando o Vocoder está selecionado como o efeito de inserção para a parte atual, a entrada do sinal de áudio pelos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R] talvez não possa produzir som, dependendo das configurações de parâmetro.

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

A reprodução continua sem parar.

- Quando o botão [ARP ON/OFF] está ligado, pressione-o de maneira que o botão seja desligado.
- No visor de música, pressione o botão [■] (Parar).
- Quando o som de efeito como atraso continua, verifique a configuração de efeito ou selecione a apresentação novamente.
- Quando o som do clique continua, verifique a configuração do parâmetro a seguir. Defina esse parâmetro como algo diferente de "always", pois essa configuração sempre reproduz o som do clique, independentemente do status do sequenciador.

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

Som distorcido.

- As configurações de efeito são apropriadas?
O uso de um efeito em determinadas configurações pode produzir uma distorção.

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- As configurações de filtro são apropriadas?
As configurações de ressonância do filtro excessivamente altas podem causar distorção.

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Filter]

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- Algum dos parâmetros de volume a seguir está definido alto a ponto de ocorrer um corte?

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

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

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

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Volume"

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Amplitude] → [Level/Pan] → "Level"

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Level] → "Level"

O som está cortado.

- Todo o som (por meio da reprodução no teclado e de música/padrão/arpejo) excede a polifonia máxima do (128 para cada AWM2 e FM-X) do MONTAGE?

Somente o som de uma nota é reproduzido por vez.

- Quando essa situação ocorre, o parâmetro Mono/Poly no modo atual está ajustado em "mono". Caso você queira tocar acordes, configure esse parâmetro como "poly".

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Mono/Poly"

A afinação ou os intervalos estão errados.

- O parâmetro Sintonia principal de cada parte está ajustado em um valor diferente de "0"?

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

- O parâmetro Mudança de nota de cada parte está ajustado em um valor diferente de "0"?

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → "Note Shift"

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → "Detune"

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Note Shift"

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Detune"

- Quando a parte produz uma afinação errada, o sistema de afinação apropriado selecionado no parâmetro Microafinação?

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → "Micro Tuning Name"

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Micro Tuning Name"

- Quando a parte produz uma afinação errada, a profundidade de modulação da afinação LFO está muito alta?

- No caso da parte normal (AWM2)

[EDIT] → Part selection → Seleção do elemento → [Element LFO] → "Pitch Mod"

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO] → "Pitch Modulation"

- Quando uma parte produz uma afinação errada, as configurações de melodia bruta e de ajuste fino são apropriadas?

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Osc/Tune] → "Coarse"

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Osc/Tune] → "Fine"

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Form/Freq] → "Coarse"

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Form/Freq] → "Fine"

- Quando a parte parece produzir a afinação errada, o destino do controlador está definido como "Pitch"?

[EDIT] → Seleção da parte → [Mod/Control] → [Control Assign] → "Destination"

Nenhum efeito é aplicado.

- A chave do efeito está desligada?

[UTILITY] → [Effect Switch]

- A emissão de variação ou de reverberação está definida como um valor diferente de "0"?

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Var Send"

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Rev Send"

- O retorno de variação ou de reverberação está definido como um valor diferente de "0"?

[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Var Return"

[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Rev Return"

- Algum ou todos os parâmetros de saída do efeito de inserção do elemento/tecla foram configurados como "thru" na configuração do efeito?

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Element 1-8"

- No caso de efeitos do sistema, algum ou todos os tipos de efeito foram configurados como "No Effect"?

- No caso de efeito de inserção, algum ou todos os tipos de efeito foram configurados como "Thru"?

- Verifique se os parâmetros de chave de entrada estão definidos corretamente ou não.

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

Não é possível iniciar o arpejo.

- Verifique se o botão [ARP ON/OFF] está ligado ou desligado.

- Conte o número de partes cujas chaves arpeggio estejam ligadas.
Você pode reproduzir os arpejos de até oito partes simultaneamente.

- Os parâmetros relacionados ao arpejo, como Limite de notas e Limite de velocidade, estão definidos de maneira apropriada?

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]

- O parâmetro Tipo de arpejo está ajustado em "off"?

[EDIT] → Seleção da parte → [Arpeggio] → [Individual] → "Name"

- Verifique o parâmetro de chave arpeggio.

Se esse parâmetro da parte atual estiver ajustado em off, a reprodução do arpejo não será acionada pela apresentação no teclado mesmo se o botão [ARP ON/OFF] estiver ligado.

[PERFORMANCE] → Seleção da parte → "Arp On"

Não é possível parar o arpejo.

- Quando a reprodução do arpejo não para mesmo caso você libere a tecla, ajuste o parâmetro de manter arpejo em "off".

[EDIT] → Seleção da parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → "Hold"

A música não pode ser iniciada mesmo pressionando-se o botão [▶] (Reproduzir).

- A música selecionada contém dados efetivamente?

Não é possível gravar a música.

- Há memória livre suficiente para a gravação?

A memória do MONTAGE pode gravar até 64 músicas. Caso a memória fique cheia, mais nenhuma gravação é possível.

A comunicação de dados entre o computador e o MONTAGE não funciona corretamente.

- Verifique se as configurações da porta no computador são apropriadas ou não.

- Verifique se o parâmetro MIDI IN/OUT está ajustado no valor apropriado.

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

A transmissão/recepção de dados MIDI em massa não funciona corretamente.

- O parâmetro Recebimento em massa está desligado?

Ligue o parâmetro Recebimento em massa.

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

- Recebendo dados MIDI em massa transmitidos por meio da função Dump em massa e gravados no dispositivo MIDI externo, você precisa definir o número do dispositivo MIDI como o mesmo valor da transmissão.

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

Quando a transmissão não funciona corretamente, o número do dispositivo do instrumento MIDI conectado ao MONTAGE está definido de acordo com o parâmetro Número do dispositivo?

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

Não é possível gravar dados no dispositivo de memória flash USB externo.

- O dispositivo de memória flash USB usado está protegido contra gravação? (A proteção contra gravação deve ser desativada para gravar dados.)

- Há espaço livre suficiente no dispositivo de memória flash USB?

No visor de conteúdo, defina o dispositivo como o dispositivo de memória flash USB. Verifique a quantidade de memória disponível (não usada) do dispositivo de memória flash USB indicado no canto superior direito do visor.

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

- A operação do dispositivo de memória flash USB específico é garantida pela Yamaha?

Para saber mais detalhes, consulte página 54.

No visor, existem alguns pontos pretos (apagados) ou pontos brancos (sempre acesos).

- Esses pontos são o resultado de pixels com defeito e às vezes ocorrem em LCDs; eles não indicam um problema na operação.

Especificações

Teclados		MONTAGE8: 88 teclas, teclado com efeito de martelo equilibrado (toque inicial/após toque) MONTAGE7: 76 teclas, teclado FSX (toque inicial/após toque) MONTAGE6: 61 teclas, teclado FSX (toque inicial/após toque)	
Bloco gerador de tom	Gerador de tons	Mecanismo de síntese do controle de movimento AWM2: 8 elementos FM-X: 8 operadores, 88 algoritmos	
	Polifonia	AWM2: 128 (máx.; formas de onda estéreo/mono) FM-X: 128 (máx.)	
	Capacidade multitimbre	16 partes (internas), partes de entrada de áudio (A/D ^{*1} , USB ^{*1}) ^{*1} parte estéreo	
	Formas de onda	Predefinidas: 5,67 GB (quando convertida em formato linear de 16 bits), usuário: 1,75 GB	
	Apresentações	Aproximadamente 1.900	
	Filtros	18 tipos	
	Sistema de efeitos	Reverberação x 12 tipos, variação x 76 tipos, entrada (A, B) x 76 tipos ^{*2} , efeito mestre x 15 tipos ^{*2} entrada da parte A/D x 71 tipos <As configurações predefinidas para parâmetros de cada tipo de efeito são fornecidas como modelos> Equalizador principal (cinco bandas), EQ de 1ª parte (três bandas), EQ de 2ª parte (duas bandas)	
	Bloco de sequenciador	Capacidade de notas	Aproximadamente 130.000 notas
Resolução de nota		480 ppq (partes por semínima)	
Tempo (BPM)		5 – 300	
Gravador de apresentações		Músicas	64 músicas
		Faixas	16 faixas sequenciais, faixa do tempo, faixa da cena
		Tipo de gravação	Substituição em tempo real. superposição em tempo real, punch in/out em tempo real
Formato de sequência		MONTAGE formato original, formatos SMF 0, 1	
Arpejo		Parte	Oito partes simultâneas (máx.)
		Predefinição	Aproximadamente 10.000 tipos
		Usuário	256 tipos
Sequenciador de movimentos	Faixa	8 + 1 faixas (máx.)	
Outros	Sets ao vivo	Predefinições: 128 e mais, usuário: 2,048	
	Controladores	Volume principal, botão giratório de ganho de entrada AD, roda da curva de afinação, roda de modulação, controlador de fita, controles deslizantes x 8, botões giratórios x 8, botão giratório Super, dial de dados	
	Visor	Tela sensível ao toque LCD VGA widescreen colorida TFT de 7"	
	Conectores	[USB TO DEVICE], [USB TO HOST], MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], FOOT CONTROLLER [1]/[2], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] (6,3 mm, conectores TRS balanceados), ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R] (6,3 mm, conectores TRS balanceados), [PHONES] (6,3 mm, conector estereofônico padrão), A/D INPUT [L/MONO]/[R] (6,3 mm, conector para fone padrão)	
	Dimensões, peso	MONTAGE8: 1.450 (L) x 470 (P) x 160 (A) mm, 29 kg MONTAGE7: 1.244 (L) x 396 (P) x 131 (A) mm, 17 kg MONTAGE6: 1.037 (L) x 396 (P) x 131 (A) mm, 15 kg	
	Acessórios	Cabo de alimentação CA, Manual do Proprietário (este manual), Informações de download do Cubase AI	

As especificações e as descrições contidas neste manual do proprietário têm apenas fins informativos. A Yamaha Corp. reserva-se o direito de alterar ou modificar produtos ou especificações a qualquer momento, sem prévio aviso. Como as especificações, os equipamentos ou as opções podem não ser iguais em todas as localidades, consulte seu revendedor Yamaha. Visite a página da Web para obter informações sobre o Manual do Proprietário mais recente.

Índice

A

A/D INPUT [GAIN] knob	7
A/D INPUT [L/MONO]/[R], conectores	13, 44
A/D INPUT [ON/OFF], botão	7
ABS (Audio Beat Sync)	13
[AC IN] (Soquete do cabo de alimentação CA)	12
Armazenamento	32
[ARP ON/OFF] (Arpejo ligado/desligado), botão	7, 24
Arpejo	24
[ASSIGN], botão	8
[ASSIGN 1] e [ASSIGN 2], botões (Chaves atribuíveis 1 e 2) ...	6
ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L] e [R], conectores (saída balanceada TRS)	12
[AUDITION], botão	10, 21

B

Biblioteca, bancos da	18
Botão giratório Super	8, 28
Botões giratórios	8, 27

C

Camada	35
Canais de áudio	50
Canal de transmissão MIDI	48
Carregar	53
[CATEGORY SEARCH], botão	9
Clique	40
Conexão de instrumento MIDI externo	48
Conexão de um computador	49
[CONTROL ASSIGN], botão	8
Controlador de fita	6
Controladores	26
Controles deslizantes	8
Cubase	49, 63
Cursor	9, 16

D

[DEC/NO], botão	9, 17
Dial de dados	8
Dispositivo de memória flash USB	53
Divisão	35

E

Edição comum da tecla	33
Edição comum do elemento	33
Edição comum do operador	33
Edição da apresentação	32
Edição da parte	33
Edição da tecla	33
Edição do elemento	33
Edição do operador	33
[EDIT], botão	9
Efeito	34
ELEMENT/OPERATOR [COMMON], botão	10
ELEMENT/OPERATOR [MUTE], botão	10
ELEMENT/OPERATOR [SOLO], botão	10

Elemento	33
[ENTER], botão	9
Envelope Follower	13
[EXIT], botão	9

F

Faixa	39
Fones de ouvido	14
Fonte de alimentação	14
FOOT CONTROLLER [1]/[2], conector	12
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], conectores	12
Formatar	54
Frase de audição	21
Função Compare (Comparar)	35
Função de cena	29
Função do botão giratório	7, 27

G

GM, banco	18
Gravação do áudio	41
Gravação MIDI	39
Gravar	39

I

Ícone EFFECT	16
[INC/YES], botão	9, 17
Inserção de caracteres	17
Inserção usando as teclas no teclado	17

K

KNOB POSITION [1] e [2], botões	8
---------------------------------------	---

L

LCD do painel sensível ao toque	8
[LIVE SET], botão	9

M

[MASTER VOLUME], controle deslizante	6, 15
Mensagens no visor	56
Microfone	44
MIDI [IN], [OUT], [THRU], terminal	12
MIDI, canais	50
MIDI, portas	50
Mixagem	28
Modo de ativação	45
[MOTION SEQ HOLD] (Sustentação do sequeciador de movimentos), botão	6
[MOTION SEQ ON/OFF] (Sequeciador de movimentos ligado/desligado), botão ...	7, 25
[MOTION SEQ TRIGGER] (Acionador do sequeciador de movimentos), botão	6
[MULTI] (Controle de diversas partes), botão	7
Música	39

N

Nome	17
Número A [1] – [16], botões	10
Número B [1] – [8], botões	10
Número C [1] – [8], botões	10

O

OCTAVE [-] e [+], botão	8
Operadores.....	33
OUTPUT (BALANCED) [L/MONO] e [R], conectores (TRS balanced output).....	12

P

PART [COMMON], botão.....	10
[PART CONTROL], botão	9
PART [MUTE], botão.....	10
PART [SOLO], botão.....	10
Parte.....	23
Partes da bateria	18
Partes normais (AWM2).....	18
Partes normais (FM-X)	18
[PERFORMANCE CONTROL], botão	9
Performance Play.....	22
[PERFORMANCE], botão.....	9, 22
Pesquisa da categoria.....	20
[PHONES] (Fone de ouvido), conector	12
Portadora	33
Predefinições, bancos de.....	18
Punch in/out.....	40

Q

Quick Setup	49
-------------------	----

R

Restauração das configurações de fábrica iniciais	15
Roda da curva de afinação	6
Roda de modulação	6

S

Salvar	53
SCENE [1] – [8], botões.....	8, 29
Sem áudio.....	23
SEQ TRANSPORT, botão.....	8
Sequenciador de movimentos.....	25
Set ao vivo	19
[SHIFT], botão.....	9
Shift, lista de funções de	55
Sinalizador	19
Software de DAW.....	51
Solo	23
SSS	19
[STANDBY/ON], chave	12
[STORE], botão.....	9

T

Teclado	6
Teclado principal	43
Tipo de arpejo.....	38

U

[USB TO DEVICE], terminal.....	12, 54
[USB TO HOST], terminal.....	12, 50
Usuário, bancos do	18
Utilitário, visor de.....	45
[UTILITY], botão	9

V

Visor de teclado numérico	17
Volume.....	15

Y

Yamaha Steinberg, driver USB	49
------------------------------------	----

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

Preamble

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

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a)** You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b)** You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c)** If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
```

```
Copyright © <year> <name of author>
```

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details
type 'show w'. This is free software, and you are welcome to
redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.
```

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James
Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL.

It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs

enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called “this License”). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a)** The modified work must itself be a software library.
- b)** You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c)** You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d)** If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table,

the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a “work that uses the Library”. Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a “work that uses the Library” with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a “work that uses the Library”. The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a “work that uses the Library” uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a “work that uses the Library” with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable “work that uses the Library”, as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the “work that uses the Library” must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
 - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
 - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
- Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF TH LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.6.18, July 23, 2015, are Copyright © 2000-2002, 2004, 2006-2015 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Mans Rullgard
Cosmin Truta
Gilles Vollant
James Yu

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright © 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright © 1996-1997 Andreas Dilger, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin Bracey

Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright © 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s", png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative. OSI has not addressed the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp at users.sourceforge.net
July 23, 2015

- Qt

```
/*  
/*****  
**  
** Copyright (C) 2013 Digia Plc and/or its subsidiary(-ies).  
** Contact: http://www.qt-project.org/legal  
**  
** This file is part of the examples of the Qt Toolkit.  
**  
** $QT_BEGIN_LICENSE:BSD$  
** You may use this file under the terms of the BSD license as follows:  
**  
** Redistribution and use in source and binary forms, with or without  
** modification, are permitted provided that the following conditions are  
** met:  
** * Redistributions of source code must retain the above copyright  
** notice, this list of conditions and the following disclaimer.  
** * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright  
** notice, this list of conditions and the following disclaimer in  
** the documentation and/or other materials provided with the  
** distribution.  
** * Neither the name of Digia Plc and its Subsidiary(-ies) nor the names  
** of its contributors may be used to endorse or promote products  
** derived  
** from this software without specific prior written permission.  
**  
** THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND  
** CONTRIBUTORS  
** "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING,  
** BUT NOT  
** LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND  
** FITNESS FOR  
** A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL  
** THE COPYRIGHT  
** OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT,  
** INDIRECT, INCIDENTAL,  
** SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES  
** (INCLUDING, BUT NOT  
** LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR  
** SERVICES; LOSS OF USE,  
** DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER  
** CAUSED AND ON ANY  
** THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY,  
** OR TORT  
** (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY  
** OUT OF THE USE  
** OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF  
** SUCH DAMAGE."  
**  
** $QT_END_LICENSE$  
**  
*****/
```

Observação sobre a distribuição do código-fonte

Por três anos após a expedição final da fábrica, você pode solicitar à Yamaha o código-fonte de quaisquer partes do produto que estejam licenciadas sob a Licença Pública Geral GNU ou a Licença Pública Geral GNU Lesser escrevendo para o seguinte endereço:

Synth Marketing Section, ProMusic Department, Musical Instruments
Sales and Marketing Division, YAMAHA Corporation
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPAN

O código-fonte será fornecido gratuitamente; porém, podemos solicitar que você reembolse a Yamaha pelo custo de envio.

- Não nos responsabilizamos de forma alguma por quaisquer danos decorrentes de alterações (adições/subtrações) feitas no software para este produto por terceiros externos à Yamaha (ou por partes autorizadas pela Yamaha).
- A reutilização do código-fonte liberado ao domínio público pela Yamaha não tem garantia e a Yamaha não assume qualquer responsabilidade, de qualquer forma, pelo código-fonte.
- O código-fonte pode ser baixado no seguinte endereço:
<http://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area	English
Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum	Deutsch
Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen	Français
Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte	Nederlands
Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo	Español
Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea	Italiano
Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Europeia	Português
Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελβετία Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελβετία, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος	Ελληνικά
Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz För detaljerad information om denna Yamahaprodukt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet	Svenska
Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits A detaljert garantiinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet	Norsk
Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØ* og Schweiz De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØ* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØ: Det Europæiske Økonomiske Område	Dansk
Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue	Suomi
Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy	Polski
Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor	Česky
Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is található), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség	Magyar
Oluline märkus: Garantiiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele Täpsemate teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond	Eesti keel
Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona	Latviešu
Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šaliai. *EEE – Europos ekonominė erdvė	Lietuvių kalba
Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor	Slovenčina
Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor	Slovenščina
Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство	Български език
Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European	Limba română

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

Para obter detalhes de produtos, entre em contato com o representante mais próximo da Yamaha ou com o distribuidor autorizado relacionado a seguir.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1,
Canada
Tel: +1-416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: +1-714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, México,
D.F., C.P. 03900
Tel: +52-55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Fidêncio Ramos, 302 – Cj 52 e 54 – Torre B –
Vila Olímpia – CEP 04551-010 – São Paulo/SP,
Brazil
Tel: +55-11-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK,
Buenos Aires, Argentina
Tel: +54-11-4119-7000

VENEZUELA

Yamaha Musical de Venezuela, C.A.
AV. Manzanares, C.C. Manzanares Plaza,
Piso 4, Oficina 0401, Baruta, Caracas, Venezuela
Tel: +58-212-943-1877

PANAMA AND OTHER LATIN

AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Edif. Torre Banco General, F7, Urb. Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Panama,
P.O.Box 0823-05863, Panama, Rep.de Panama
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: +44-1908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Rellingen,
Branch Switzerland in Zürich**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: +41-44-3878080

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ ESTONIA

Yamaha Music Europe GmbH
Sp.z o.o. Oddzial w Polsce
ul. Wrotkowa 14, 02-553 Warsaw, Poland
Tel: +48-22-880-08-88

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul. Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: +359-2-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta
Tel: +356-2133-2093

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe, Branch Benelux
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: +31-347-358040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: +33-1-6461-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Viale Italia 88, 20020, Lainate (Milano), Italy
Tel: +39-02-93577-1

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruna km. 17.200, 28231
Las Rozas de Madrid, Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
19th klm. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,
Greece
Tel: +30-210-6686260

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46-31-89-34-00

DENMARK

**Yamaha Music Denmark,
Filiial of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark
Tel: +45-44-92-49-00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Antaksentie 4
FI-01510 Vantaa, Finland
Tel: +358 (0)96185111

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway
Tel: +47-6716-7800

ICELAND

Hljóðfaerahusid Ehf.
Sidumula 20
IS-108 Reykjavik, Iceland
Tel: +354-525-5050

CROATIA

Euro Unit D.O.O.
Slakovec 73
40305 Nedelisce
Tel: +38540829400

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street,
Moscow, 121059, Russia
Tel: +7-495-626-5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

AFRICA

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

MIDDLE EAST

TURKEY

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Maslak Meydan Sodal, Spring Giz Plaza Bagimsiz
Böl. No:3, Sariyer Istanbul, Turkey
Tel: +90-212-999-8010

CYPRUS

Nakas Music Cyprus Ltd.
Nikis Ave 2k
1086 Nicosia
Tel: + 357-22-511080
Major Music Center
21 Ali Riza Ave. Ortakoy
P.O.Box 475 Nicosia, Cyprus
Tel: (392) 227 9213

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: +86-400-051-7700

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: +852-2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Private Limited
Spazedge Building, Ground Floor, Tower A,
Sector-47, Gurgaon-Sohna Road, Gurgaon-122002,
Haryana, India
Tel: +91-124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: +62-21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, Dongsung Bldg. 21, Teheran-ro 87-gil,
Gangnam-gu, Seoul, 135-880, Korea
Tel: +82-2-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: +60-3-78030900

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: +65-6740-9200

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.
2F., No.1, Yuandong Rd. Banqiao Dist.
New Taipei City 22063, Taiwan, R.O.C.
Tel: +886-2-7741-8888

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: +66-2215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-8-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

<http://asia.yamaha.com>

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
VIC 3006, Australia
Tel: +61-3-9693-5111

NEW ZEALAND

Musics Works LTD
P.O. BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: +64-9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

<http://asia.yamaha.com>



ZR61000

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

Manual Development Department
© 2016 Yamaha Corporation

Published 05/2016 MWTO-B0
Printed in Japan

ZR61000